



Les Sorts d'Eclipsistes



*Les Sorts
Eclipsistes*

Bruit

Obédience : Eclipsiste

Seuil : 10

Portée / Zone d'Effet : trente mètres / un bruit

Durée : 3 tours x MR

Danse : 1 tour

Ce sort génère simplement un son, qui peut durer aussi longtemps que le souhaite le mage, avec cependant une limite imposée par la qualité de l'effet qu'il a produit. Ce son peut être de n'importe quelle nature à condition que l'Eclipsiste l'ait déjà entendu et s'en souvienne. Il ne peut pas imiter la voix d'un individu qu'il n'a jamais entendu parler ou du moins pas suffisamment pour se souvenir du son de sa voix, par exemple.

Écho illusoire

Obédience : Éclipsiste

Seuil : 10

Portée : 100 mètres

Durée : 10 secondes

Danse : 5 tours

Résistance : PER + vigilance contre DIFF 15

Par ce sort, l'Éclipsiste est capable, par l'intermédiaire du Danseur, de générer un son d'une durée maximale de 10 secondes. Puis, il peut projeter la provenance du son jusqu'à une distance de 100 mètres pour donner l'illusion d'un bruit lointain. Le Mage ne peut produire un son que s'il l'a déjà entendu et est capable de s'en souvenir parfaitement, ou bien encore mélanger différentes sonorités.

Fausse monnaie

Obédience : Eclipsiste

Seuil : 10

Portée / Zone d'Effet : au contact / dix pièces

Durée : 10 minutes

Danse : 3 tours

L'Eclipsiste fait apparaître dans sa main une poignée de pièces, qui peuvent être de n'importe quelle valeur. Celles-ci ont toutes les apparences de l'or, mais ne ressemblent à aucune monnaie connue, même si le métal dont elles sont faites semblent relativement pur. Cependant, aucun numismate, aussi averti soit-il, ne saurait en reconnaître l'origine. Certaines variations de ce sort font apparaître le profil du mage sur la face des pièces.

Fausse mort

Obéissance : Eclipsiste
Seuil : 10
Portée / Zone d'Effet : personnel
Durée : jusqu'à ce que le mage arrête le sort
Danse : 1 tour

Une fois sous l'effet de ce sort, l'Eclipsiste à toutes les apparences de la mort. Il ne respire plus, son cœur ne bat pas... Le sort ne s'arrête que lorsque l'Eclipsiste accomplit une action qui, d'une manière ou d'une autre, révèle la supercherie. Dans l'intervalle, toutes les méthodes visant à vérifier s'il vit encore seront sans effet. On peut le mutiler, le frapper, l'asperger d'eau glacée ou bouillante, son corps réagira comme s'il n'abritait plus aucune vie. Mais dès que l'Eclipsiste fera un mouvement, émettra un bruit, l'illusion sera levée.

Fausse piste

Obéissance : Éclipsiste
Seuil : 10
Portée / Zone d'Effet : N/A
Durée : 1 heure
Danse : 2 tours
Résistance : PER + vigilance contre DIFF 15

Grâce à ce sort, l'Éclipsiste est capable de masquer toute trace de son passage en un lieu précis (une rue, une pièce...) et va jusqu'à induire en erreur ses poursuivants par une fausse piste : une intuition due à un résidu magique laissé par le Danseur donne aux poursuivants l'intime conviction que le Mage est parti dans la mauvaise direction.

Force accrue

Obéissance : Éclipsiste
Seuil : 10
Zone d'Effet : personnel
Durée : 30 minutes
Danse : 2 tours

Par cette danse, le Mage parvient à augmenter sa force physique pendant une demi-heure. Son score de Force augmente de 2 points pendant toute la durée du sort. Ce changement est imperceptible à l'œil nu et ne s'accompagne d'aucune modification au niveau musculaire, même s'il influe sur la charge portable, le bonus au dommages etc.

Halo lumineux

Obédience : Éclipsiste
Seuil : 10
Portée / Zone d'Effet : à vue / 30 mètres
Durée : 1 heure
Danse : 5 tours

Le Danseur tournoie et se transforme en un halo de lumière très puissante capable de se déplacer selon la volonté de l'Éclipsiste. Il s'agit d'une petite sphère de 30 cm de diamètre qui éclaire une zone de 30 mètres de diamètres et qui peut être dirigée n'importe où à condition que le Mage puisse la voir à tout instant. Dès que le contact visuel se brise, le sort prend fin.

Jeux de lumière

Obédience : Éclipsiste
Seuil : 10
Portée : 100 mètres
Durée : 5 minutes
Danse : 1 tour

Grâce à son Danseur, l'Éclipsiste parvient à générer de petits effets de lumières et d'ombres autour de lui. Donner l'illusion d'un feu follet, d'une ombre sur un mur ou d'une vague lueur au loin sont maintenant possibles. Toutefois, le Mage ne peut utiliser ce sort mineur pour s'éclairer ou emplir la pièce de ténèbres.

Pacotille

Obédience : Eclipsiste
Seuil : 10
Portée / Zone d'Effet : à vue / un objet
Durée : 1 heure
Danse : 5 tours

Ce sort donne l'impression que l'objet ciblé est sans valeur. Le seul problème est que chacun perçoit un défaut différent. L'un dira qu'il est visiblement brisé, l'autre le trouvera usé, le troisième le verra laid et sans grâce... Mais tous s'accorderont à dire que sa valeur est faible si ce n'est nulle, de l'ordre du centième de ce qu'il vaut effectivement. Cela n'interdit pas cependant à un marchand de vouloir le vendre au prix fort. Simplement, les acheteurs le prendront pour un fou et lui-même se demandera comment il a pu proposer à la vente quelque chose dont la valeur est si outrageusement exagérée.

Saut

Obédience : Éclipsiste
Seuil : 10
Zone d'Effet : personnel
Durée : 5 tours
Danse : 1 tour

Le Danseur effectue quelques cabrioles sur les épaules du Mage avant de retomber sur les pieds de celui-ci sous forme d'une explosion d'étincelles. Le sort à pour effet de permettre à l'Éclipsiste des acrobaties impressionnantes. Il peut sauter d'un toit sans dommages, enjamber une crevasse large de plusieurs mètres... Techniquement, celui-ci gagne un bonus de MR+4 à toute utilisation de la compétence Acrobatie.

Verrouiller

Obédience : Éclipsiste
Seuil : 10
Portée / Zone d'Effet : au contact / 1 cible
Durée : 24 heures
Danse : 2 minutes

L'Éclipsiste est capable de verrouiller magiquement n'importe quel type de serrure ou de système de fermeture. Seul le Mage responsable du verrouillage est capable d'annuler l'effet du sort et aucun méthode non-magique n'y parviendra. Il est toutefois possible de casser la porte ou de démonter les gonds...

Vision floue

Obédience : Éclipsiste
Seuil : 10
Portée / Zone d'Effet : à vue / 1 cible
Durée : 1 minute
Danse : 1 tour

L'Éclipsiste est capable par cette danse de projeter des étincelles dans les yeux d'un adversaire. Celui-ci a alors la vision troublée et ne discerne plus correctement les formes et les distances. Il subit pendant toute la durée du sort un malus de -5 à tous ses jets requérant l'usage de la vue (combat, magie, etc.).

Voir à travers un mur

Obédience : Éclipsiste
Seuil : 10
Portée / Zone d'Effet : au contact / 10m²
Durée : 1 minute
Danse : 1 tour

L'Éclipsiste lance son Danseur par-dessus sa tête afin qu'il atterrisse sur la paroi ciblée. Celle-ci se met à crépiter d'étincelles et devient peu à peu transparente tout en conservant sa texture. Toute personne située du même côté de la paroi que le Mage peut voir à travers.

Alarme magique

Obédience : Éclipsiste
Seuil : 15
Zone d'Effet : 1 pièce de 30 m²
Durée : 1 semaine
Danse : 30 minutes

Par cette danse, l'Éclipsiste fait tourner son Danseur dans chaque recoin de la pièce afin qu'il s'en imprègne totalement. Au terme des 30 minutes de mouvements en tous sens, la pièce possède désormais une sorte d'alarme magique qui se déclenche dès qu'un être vivant y pénètre. Au même moment, le Mage qui est à l'origine du sort ressent l'intrusion et perçoit un bref flashe qui lui permet d'apercevoir la personne ou l'animal qui est entré dans la pièce.

Altérer l'apparence

Obédience : Éclipsiste
Seuil : 15 ou spécial
Portée / Zone d'Effet : personnel ou contact / 1 cible
Durée : 1 heure
Danse : 5 minutes

Le Mage peut donner l'illusion qu'il ressemble à quelqu'un d'autre. Il s'agit là d'une illusion mineure capable d'altérer les traits du visage et les vêtements, alors que la taille et la corpulence ne peuvent être modifiés. Si l'Éclipsiste utilise un model qu'il peut voir, le Seuil est de 10. S'il veut reproduire une forme à l'identique, de mémoire, le Seuil sera de 20.

Aveugler

Obédience : Eclipsiste

Seuil : 15

Portée / Zone d'Effet : portée du regard / un être doté de la vue

Durée : 5 tours

Danse : 2 tours

La cible est temporairement persuadée qu'elle a perdu la vue. En réalité, elle a juste fermé les yeux, mais elle ne le sait pas. L'une des manières de lever ce sort consiste d'ailleurs à le lui faire remarquer. Tant qu'il fait effet, elle est considérée comme aveugle et subit un malus de -10 sur toutes ses actions.

Eclats de glace

Obédience : Eclipsiste

Seuil : 15

Portée / Zone d'Effet : 10 mètres x MR

Durée : instantanée

Danse : 2 tours

L'Eclipsiste fait jaillir de ces mains une série d'éclats de glace acérés. Ces éclats ne sont pas réels, mais leur cible en est persuadée, de sorte que les dommages apparaissent effectivement. Cette attaque occasionne 10 + MR points de dommages, contre lesquels la protection est efficace. Les mages qui peuvent lancer ce sort sont cependant immunisés contre ses effets (les dommages sont réduits à 0), puisqu'ils savent que ce n'est une illusion, même s'ils ne peuvent se retenir d'un mouvement de recul lorsque les projectiles les touchent.

Grand maître

Obédience : Eclipsiste

Seuil : 15

Portée / Zone d'Effet : personnel

Durée : 15 minutes + 5 x MR minutes

Danse : 1 minute

Les étincelles nées de la course agile du Danseur donnent à l'Eclipsiste l'apparence d'une personne importante. Ce n'est pas encore la personne la plus importante de la région mais, même s'ils sont bien en peine de dire pourquoi, les éventuels interlocuteurs du mage seront convaincus d'avoir eu affaire à une personne avec laquelle il faut compter. Libre à l'Eclipsiste de prétendre être un très riche marchand ou un bourgeois influent. On le croira sans peine, tant son air supérieur et son indéniable prestance lui donnent l'air important.

Les huit pas de l'araignée

Obéissance : Éclipsiste
Seuil : 15
Zone d'Effet : personnel
Durée : 30 minutes
Danse : 2 tours

Le Danseur enchante le corps de l'Éclipsiste qui peut désormais adhérer aux parois comme si chacun de ses membres était recouvert de ventouses invisibles. Il peut grimper aux murs, rester accroché au plafond sans tomber, etc. C'est à l'EG, au cas par cas, de gérer les conséquences d'un tel sort. De plus, le Mage gagne un bonus de +5 à tous ses jets d'Escalade pendant toute la durée du sort (s'il est encore besoin de faire un jet d'Escalade).

Lire les pensées

Obéissance : Eclipsiste
Seuil : 15
Portée / Zone d'Effet : portée du regard / une personne
Durée : 1 tour
Danse : 1 tour

L'Eclipsiste peut tout simplement savoir ce que pense la cible au moment où il lance le sort. Il ne peut lire tout son esprit et ne perçoit que les idées que la victime a immédiatement à l'esprit. C'est cependant un sort bien utile dans la mesure où, en règle générale, on pense à ce dont on parle et notamment à tout ce que l'on souhaite cacher. Les censeurs Eclipsistes sont connus pour poser soudainement une question et lire la réponse dans l'esprit de leur interlocuteur à l'aide de ce sort, au point que l'une des mesures élémentaires de précaution contre eux consistent justement à s'entraîner à ne pas penser.

Monture fantôme

Obéissance : Eclipsiste
Seuil : 15
Portée / Zone d'Effet : 5 mètres
Durée : 1 heure
Danse : 10 tours

L'Eclipsiste fait apparaître devant lui une monture de son choix. Celle-ci aura toutes les apparences d'un véritable spécimen de son espèce et sera tout à fait capable de transporter quelque chose ou quelqu'un. Un étalon pourra ainsi être ombrageux, un âne obstiné et ainsi de suite. Cette monture est complètement incapable d'un acte agressif, même par mégarde. Si on l'y contraint ou si une heure s'est passée, elle disparaît instantanément, laissant choir passagers et chargement.

Objet

Obéissance : Éclipsiste
Seuil : 15
Portée / Zone d'Effet : 10 mètres
Durée : 15 minutes
Danse : 1 tour

L'Éclipsiste crée l'illusion d'un objet. Il peut ainsi faire apparaître n'importe quoi, à condition qu'il l'ait déjà vu une fois et qu'il n'ait aucune partie indépendante. Il pourra ainsi générer l'illusion d'une table, mais pas d'une commode à tiroir, d'une épée (qui peut être démontée mais dont aucune partie n'est réellement indépendante) mais pas d'un arc (dont la corde est, elle, indépendante). Cette illusion est indécélable... Sinon lorsque l'objet disparaît.

Ouverture

Obéissance : Éclipsiste
Seuil : 15
Portée / Zone d'Effet : au contact / 1 cible
Durée : instantanée
Danse : 3 tours

Le Mage tente de mettre en résonance son Danseur avec une serrure verrouillée quelconque pendant 3 tours. A terme, la serrure se déverrouille automatiquement par la magie du Danseur. La cible peut être de toute nature et de n'importe quelle complexité tant qu'il s'agit d'une serrure mécanique qui n'est pas fermée magiquement.

Reflet illusoire

Obéissance : Éclipsiste
Seuil : 15
Portée : à vue
Durée : 1 minute
Danse : 2 tours

A ce niveau, le Mage est capable de générer une illusion visuelle mineure qui n'implique que le sens de la vue. La taille de cette illusion doit être limitée à une sphère de 5 mètres de diamètre et peut posséder n'importe quelle forme issue de l'imagination de l'Éclipsiste. Toute personne présente sera victime de l'illusion mais, celle-ci n'ayant aucune existence matérielle, elle pourra la percer à jour en cas de contact physique.

Sarbacane

Obédience : Éclipsiste
Seuil : 15
Portée / Zone d'Effet : 50 mètres / 1 cible
Durée : instantanée
Danse : 1 tour

Ce sort transforme le Danseur en une petite fléchette capable de percuter une cible avec une force et une vitesse incroyable. La fléchette touche automatiquement mais ne peut pas transpercer les armures. Le Danseur peut toutefois cibler un endroit vierge de protection pour y infliger MR+5 points de dommages.

Amour

Obédience : Eclipsiste
Seuil : 20
Portée / Zone d'Effet : portée du regard / une personne
Durée : 1 jour
Danse : 1 minute

L'Eclipsiste persuade la victime qu'elle est amoureuse de lui. Cela peut se traduire de diverse manière, depuis la jalousie jusqu'à l'adoration, mais fondamentalement elle sera amoureuse du mage. Cela peut constituer pour elle une étrange révélation si les deux protagonistes du sort sont du même sexe.

Bruit maudit

Obédience : Eclipsiste
Seuil : 20
Portée / Zone d'Effet : à vue / une personne
Durée : permanent
Danse : 1 heure

Le mage crée dans l'esprit de la cible l'impression d'un bruit permanent. Ce bruit doit être simple (un tintement, un sifflement, un coup sourd répété, mais pas une phrase ou de la musique). Il n'a aucun effet particulier sur l'audition de la cible, mais est particulièrement insupportable. Au bout de quelques jours, la victime sera très irritable et en quelques mois elle pourrait même sombrer dans la folie. Suivant les individus, cette gêne permanente peut être rapidement ignorée ou devenir un fardeau tel que l'existence en devient insupportable.

Folie

Obédience : Eclipsiste
Seuil : 20
Portée / Zone d'Effet : portée du regard / une personne
Durée : 1 jour
Danse : 1 minute

La victime semble complètement folle. Elle est incapable de parler de manière cohérente, se comporte bizarrement, bref fait tout ce qu'il faut pour qu'on la croit démente. Cependant, un spécialiste serait bien en peine de déterminer l'origine du problème et aurait en fin de compte l'impression d'avoir affaire à un simulateur tant le comportement de la victime est sans logique.

Foudre

Obédience : Eclipsiste
Seuil : 20
Portée / Zone d'Effet : 100 mètres
Durée : instantanée
Danse : 5 tours

L'Eclipsiste projette un immense jet d'électricité en direction d'une cible. Celle-ci peut tenter d'esquiver le tir comme s'il s'agissait d'une flèche ou d'un carreau. La foudre, si elle touche, fait 25 + 10 x MR points de dommages. Ces dommages ne sont pas réels (ils n'ont aucun effet sur un objet, par exemple) mais la cible est suffisamment convaincue du contraire pour en mourir. Comme dans le cas du sort "Eclats de glace", un mage qui serait capable de lancer le sort ne subirait aucun dommages, puisqu'il sait avoir affaire à une illusion.

Illusion complète

Obédience : Éclipsiste
Seuil : 20
Portée : à vue
Durée : 1 heure
Danse : 1 minute

Cette fois, le Mage atteint un tel niveau de maîtrise de ses illusions qu'il est capable de créer une image stable utilisant tous les sens en même temps. L'illusion possède une texture, une odeur, un goût, une couleur et émet des sons, à tel point que n'importe qui est persuadé que l'image ainsi créée a une existence propre. L'esprit en est tellement convaincu que la main s'arrête au contact de l'image pour effleurer sa texture plutôt que de traverser l'illusion. Toutefois, si quelqu'un est amené à toucher l'illusion de manière brusque et involontaire, il risque fortement de passer à travers et de ruiner les efforts du Mage. Avec un tel sort, l'Éclipsiste peut créer des images de 10 m3 sans aucun problème.

Parfaite connivence

Obédience : Eclipsiste
Seuil : 20
Portée / Zone d'Effet : un démon
Durée : instantanée
Danse : 5 tours

Aider par ce sort, le mage parvient à établir une connivence selon les termes de son choix, de manière à obtenir très exactement ce qu'il souhaite en payant le minimum de ce que pourrait accepter le démon pour un tel service. Cependant, si le démon ou un Advocatus Diaboli venait à savoir que ce sort a été employé afin d'obtenir la connivence, cela constituerait une cause de rupture, avec les conséquences habituelles, même si le prix a été payé.

Pont illusoire

Obédience : Eclipsiste
Seuil : 20
Portée / Zone d'Effet : à vue
Durée : 5 tours
Danse : 5 tours

Ce sort crée un pont illusoire. Celui-ci est franchissable par les personnes du choix de l'Eclipsiste. Ceux qu'il ne désire pas voir traverser son ouvrage seront soumis à l'illusion mais chuteront s'ils tentent de marcher sur le pont. On connaît des variations de ce sort qui créent des illusions de portes, de fosses garnies de pieux, de murs.

Prince

Obédience : Eclipsiste
Seuil : 20
Portée / Zone d'Effet : personnel
Durée : 15 minutes + 5 x MR minutes
Danse : 1 minute

Le mage adopte subitement l'apparence d'une personne majeure de la région, un de ces individus qui régissent la vie de centaines de personnes. Les interlocuteurs de l'Eclipsiste seront très impressionnés par son indubitable prestance et se montreront à la fois déférents et respectueux. Ce sort fait effet même sur les individus qui savent avoir affaire à un mage sous l'effet de ce sort. Il leur semblera simplement qu'il avait mal jugé l'Eclipsiste et qu'il est temps de rectifier cette erreur d'appréciation.

Projectile magique

Obédience : Éclipsiste
Seuil : 20
Portée / Zone d'Effet : 100 mètres / 1 cible
Durée : instantanée
Danse : 2 tours
Spécial : pas d'esquive possible

Grâce à ce sort, le Danseur prend la forme d'une gerbe d'étincelles bleutées qui frappe sa cible à coup sûr. Le projectile inflige (MR x 5) + 10 points de dommages mais, contrairement à Sarbacane, il peut être bloqué par une armure.

Sommeil

Obédience : Éclipsiste
Seuil : 20
Portée / Zone d'Effet : au contact / 1 cible
Durée : 1 heure
Danse : 2 minutes

Le Danseur enchante la main de l'Éclipsiste qui peut ensuite endormir un individu qu'il touche pendant une heure environ. L'assoupissement provoqué est brutal et ne peut pas paraître naturel. De plus, lorsque la victime se réveillera, elle aura conscience d'avoir été endormi magiquement. Bien sûr, le dormeur peut parfaitement être réveillé par un bruit ou par quelqu'un, mais son sommeil est très profond.

Trompe-l'œil

Obédience : Eclipsiste
Seuil : 20
Portée / Zone d'Effet : 1 kilomètre / 100 mètres de rayon
Durée : une semaine
Danse : 6 heures

L'Eclipsiste crée une illusion parfaite, de la taille et de la nature de son choix. La seule limite est qu'il doit en avoir déjà vu les éléments constitutifs. Les personnes qui y sont soumises sont persuadées d'avoir affaire à la réalité. Si un palais était créé par le biais de ce sort, par exemple, les gens qui le visiteraient seraient convaincus de l'avoir effectivement fait, de même que les éventuels témoins de leur incursion dans les murs illusoire verraient entrer ceux qui y pénètrent.

Créer un familier

Obéissance : Eclipsiste

Seuil : 25

Portée / Zone d'Effet : au contact / 1 animal

Durée : permanent / jusqu'à la mort de l'animal ou du mage

Danse : 6 heures

Ce sort transforme un animal normal (pas une excellence, par exemple) en familier. Cette créature n'a pas besoin d'être dressée, elle est désormais une créature extrêmement proche de l'Eclipsiste qui comprend instinctivement ce qu'elle pense. Mais la réciproque est vraie et la créature, même si elle reste très attachée à son nouveau maître, ne perd pas de vue ses intérêts, de sorte que celui-ci devra parfois lui monnayer ses services sous forme de menus cadeaux. Elle n'a pas non plus la moindre intention de risquer sa vie pour lui, de sorte qu'il faudra parfois la convaincre, voire l'acheter afin de bénéficier de ses services. Le Mage peut désormais utiliser ses sens et voir les yeux de son familier (jusqu'à ce que la distance qui les sépare soit trop grande, c'est à dire dépasse VOL de l'Eclipsiste x 100 mètres), entre autre. L'expérience d'un odorat très supérieur ou d'une vue anormalement perçante peut néanmoins être, dans les premiers temps, particulièrement déroutante. L'animal peut être de n'importe quelle taille, même si les créatures les plus petites ont souvent la préférence dans la mesure ou elles sont plus faciles à dissimuler. En dehors d'une certaine affection, il n'y a pas de lien particulier entre le familier et son maître. On ne peut malheureusement avoir qu'un seul familier à la fois.

Combustion spontanée

Obéissance : Eclipsiste

Seuil : 25

Portée / Zone d'Effet : au contact

Durée : instantanée

Danse : 3 tours

Le mage touche la poitrine de la cible. Celle-ci est envahie d'une immense chaleur, qui devient rapidement insupportable. En deux tours, un évanouissement miséricordieux lui épargne le spectacle horrible de son corps brûlant de l'intérieur et se consumant rapidement en cendre. Contrairement à d'habitude, ce sort n'a rien d'une illusion et son origine est un mystère dans la mesure ou il ne correspond guère au répertoire habituel de l'Eclipse. Il n'existe aucune autre parade que d'empêcher le mage de toucher sa poitrine.

Invisibilité

Obéissance : Éclipsiste
Seuil : 25
Zone d'Effet : personnel ou contact
Durée : 10 minutes
Danse : 6 tours

Ce sort extrêmement puissant permet à l'Éclipsiste de rendre quelque chose invisible aux yeux de tous. Il peut s'agir de lui-même, d'un compagnon, d'un objet ou de tout autre chose qui n'excède pas sa propre corpulence. Lorsque c'est un individu qui est rendu invisible, il l'est bien sûr en même temps que ces vêtements et ses objets personnels. Dès lors qu'un être ou un objet invisible est touché par quelqu'un ou quelque chose, les effets du sort s'annulent instantanément. Il s'agit donc d'un sort de dissimulation et il est donc impossible de porter des coups à la discrétion de tous.

Illusion vraie

Obéissance : Éclipsiste
Seuil : 25
Portée : à vue
Durée : 30 minutes
Danse : 2 minutes

L'Éclipsiste est arrivé au summum de l'illusionnisme. Il est désormais capable de créer des images tellement réelles qu'elles sont capables d'infliger des dommages par autosuggestion. Le Mage est toujours limité à des illusions de l'ordre de 10 m³ mais il peut cette fois donner réellement corps à son image. S'il donne l'illusion de la présence d'une Licorne, celle-ci aura bel et bien la capacité de charger et de provoquer des dommages. La victime est tellement persuadée de l'existence réelle de l'image que son esprit commande au corps les blessures qu'il devrait recevoir. Le Mage ne peut créer des illusions que de choses qu'il a déjà vues.

Marionnette aveugle

Obéissance : Eclipsiste
Seuil : 25
Portée / Zone d'Effet : portée du regard / une personne
Durée : 1 an
Danse : 1 jours

Une fois sous la coupe de cet enchantement, la cible agit selon les désirs du mage. Celui-ci peut lui dire de faire n'importe quoi tant que cela ne met pas directement en danger la vie de la victime du sort. Le plus beau avec cet effet magique est que la cible est persuadée d'avoir agi de son propre chef et n'a aucune conscience d'être sous l'influence de qui que ce soit, au point de ne plus percevoir l'existence du mage, qu'elle ne voit tout simplement plus. Si on attire son attention sur cet étrange conseiller qui lui susurre des ordres à l'oreille, elle le prendra pour un serviteur ou pour toute autre personne sans importance et niera avoir reçu la moindre instruction de sa part.

Phénix

Obédience : Eclipsiste
Seuil : 25
Portée / Zone d'Effet : à vue / toute personne en vue
Durée : instantanée
Danse : 10 tours

L'Eclipsiste semble appeler un énorme oiseau de feu qui s'abat instantanément, suivi par une longue traînée de flammes, sur toutes les cibles que lui désigne le mage, en quelques fantastiques bonds. Les victimes encaissent 30 points de dommages illusoires et sont la proie d'un feu de POT 15. Celui-ci s'éteindra avec la vie de la cible. Comme d'habitude, ces dommages ne peuvent affecter la matière et un mage qui serait capable de lancer le Phénix ne subirait rien de la part de l'oiseau, si ce n'est un merveilleux spectacle pyrotechnique.

Prison magique

Obédience : Eclipsiste
Seuil : 25
Portée / Zone d'Effet : 100 mètres / un carré de 10 x 10 mètres
Durée : 1 heure
Danse : 2 tours

Les étincelles s'assemblent en une cage aux barreaux étincelants et crépitants d'énergie. Quoique cela ne fasse aucun dommage réel, les toucher provoque une vive douleur. Il est donc particulièrement difficile de s'en évader, sinon en dissipant le sort ou par un autre moyen magique.

Résurrection Eclipsiste

Obédience : Eclipsiste
Seuil : 25
Portée / Zone d'Effet : au contact / 1 mort
Durée : permanent
Danse : 1 minute

L'Eclipsiste réinsufflé la vie dans un corps de moins d'un mois (cette durée peut diminuer si les conditions ne se prêtent pas à une bonne conservation du cadavre). Cependant, c'est un nouvel individu qui l'habite désormais. Il est guéri de toutes les blessures qui pourraient le tuer, ce qui peut signifier qu'il peut demeurer dans le coma. Le nouvel être ne sait absolument pas ni ce qu'il fait là où il se trouve, ni qui il est. C'est un amnésique complet, qui conserve tout de même de son ancienne vie la capacité de parler la langue du mort dont le corps a été investi et peut se débrouiller tant bien que mal dans la société dont il est originaire. Si le mort était un Inspiré, il aura une Flamme mais il devra la développer depuis le début, comme s'il venait de la recevoir.

I ndex

Alarme magique.....	6	Les huit pas de l'araignée.....	8
Altérer l'apparence	6	Lire les pensées.....	8
Amour	10	Marionnette aveugle.....	15
Aveugler	7	Monture fantôme.....	8
Bruit	2	Objet.....	9
Bruit maudit	10	Ouverture.....	9
Combustion spontanée.....	14	Pacotille	4
Créer un familier	14	Parfaite connivence	12
Écho illusoire.....	2	Phénix.....	16
Eclats de glace	7	Pont illusoire	12
Fausse monnaie	2	Prince.....	12
Fausse mort	3	Prison magique	16
Fausse piste.....	3	Projectile magique	13
Folie	11	Reflet illusoire	9
Force accrue.....	3	Résurrection Eclipsiste.....	16
Foudre	11	Sarbacane	10
Grand maître.....	7	Saut.....	5
Halo lumineux	4	Sommeil.....	13
Illusion complète.....	11	Trompe-l'œil	13
Illusion vraie.....	15	Verrouiller	5
Invisibilité	15	Vision floue.....	5
Jeux de lumière	4	Voir à travers un mur.....	6