

GRIMOIRE DU MAGE ILLUSIONNISTE

Version 1.5, niveaux I à 10

Pour pratiquer la magie, vous avez normalement reçu un apprentissage et vous savez canaliser l'énergie astrale. Dans le cas contraire, je vous recommande de reposer au plus vite ce livre, pour éviter d'entraîner la fin du monde, ou tout au moins la disparition de votre quartier dans les plus brefs délais. Chaque individu pratiquant des Arcanes de Sorcellerie possède en lui une certaine quantité d'énergie astrale, et c'est par l'utilisation de son intelligence et de cette énergie qu'il peut influencer la réalité à l'aide de rituels, de sortilèges, d'invocations, de potions et autres disciplines inconnues du pèlerin bien peigné de base.

LES NIVEAUX

Les sortilèges sont disponibles à certains niveaux. Vous devez donc acquérir de l'expérience pour pouvoir utiliser les sorts les plus puissants. Nous en reparlerons lorsque vous aurez atteint le stade en question... Pour gagner des niveaux, il faut utiliser la magie, et pour cela tous les moyens sont bons : aventure, mercenariat, entraînement, trouver un emploi dans un domaine magique, payer un maître, etc. Notez que certains sorts sont anodins au niveau 1 mais se révèlent très efficaces avec l'augmentation de vos capacités. Certains sorts sont remplacés par d'autres plus puissants et deviennent obsolètes.

LA SPÉCIALITÉ DE L'ILLUSION, NOTE DE NAK'HUA

De toutes les disciplines enseignées dans les écoles de magie, l'illusion est sans doute la plus méprisée par les étudiants. Pourtant, cette attitude n'est pas plus justifiée que le mépris affiché des apprentis ingénieurs pour l'expression écrite. De même que les uns sont bien embêtés pour faire leur promotion quand ils sortent de sous la montagne, les autres se retrouvent parfois en manque d'un petit "truc" qui les aiderait à être plus efficaces, plus crédibles, ou les deux à la fois. Car même pour le meilleur élémentaliste du feu, rien ne remplace une pincée d'illusion pour rendre un feu d'artifice inoubliable.

D'un point de vue historique, il convient de rappeler que la magie de l'illusion n'est pas une magie illusoire. Connue des elfes Meuldors avant même leur arrivée sur la terre de Fangh, elle fut développée par les elfes noirs suite à de fructueux entretiens avec Tzinntch. La palette de sort s'enrichit à cette époque d'une certaine fourberie qui ne correspondait pas aux nobles idéaux de nos ancêtres, mais comme disait fort justement le grand mage Dômbus Maximus : "Juste fourbe-le".

Bref, contrairement à une idée malheureusement trop répandue, l'illusion ne sert pas qu'à faire de jolies lumières colorées pour donner un semblant de relief aux platissimes concerts de la *Barde Academy*. Même si, employée seule, elle n'est pas d'une utilité foudroyante face à un golbargh en furie, les plus grands mages sont ceux qui savent l'utiliser à bon escient. Téchystère employait l'illusion. Tholsadûm employait l'illusion. Jagdâniel emploie l'illusion. Voici donc une liste non exhaustive de ce que l'on peut faire quand on s'applique un peu plus en cours, au lieu de sécher pour aller travailler sa boule de feu dans les couloirs.

LES RITUELS

Les rituels sont des sortilèges élaborés, qui demandent une préparation rigoureuse ainsi qu'un certain nombre d'ingrédients. Il y a peu de rituels dans les pratiques d'illusion, mais ils existent néanmoins et vous devrez vous préparer à les utiliser. Il faut vous assurer d'avoir le temps nécessaire à leur accomplissement avant de vous lancer dans ce genre d'entreprise. Les rituels seront traités dans cet ouvrage comme le reste des disciplines, avec la liste d'ingrédients en plus et le temps de préparation.

LA SPÉCIALITÉ DE L'ILLUSION, NOTE DU PR. POCKOVSKY

Certaines personnes disent que l'illusion ne sert à rien, c'est faux. Ce sont en général les gros bourrins qui adoptent ce type de discours. Il est vrai qu'un mage pratiquant cette spécialité peut rarement se vanter d'exploits épiques, mais il ne faut pas oublier qu'il accède également aux sorts généralistes, qui eux peuvent pallier au manque de sorts offensifs, curatifs ou autres.

Contrairement à d'autres magies, l'illusion met rarement la vie de vos camarades en danger. Elle permet souvent de se sortir de situation par la ruse plutôt que par l'utilisation abusive d'énergie. D'autre part, la dépense d'énergie astrale est souvent moindre, ce qui permet au mage de ne pas être à bout de souffle après avoir lancé deux sorts.



Avec les travaux de :

Nak'hua Thorp - Université Donjonniqne de Sorcellerie

Pr. Pockovsky - Université de Magie et Sorcellerie Appliquée de Glargh

NIVEAU 1

TEINTURE CAPILLAIRE

Très pratique pour changer de couleur de cheveux sans abîmer les fibres capillaires, ce sort peut aussi être utilisé en complément de l'intelligence artificielle pour rendre plus crédibles les elfettes blondes.

ÉLÉPHANTS ROSES

Fait voir à la cible des éléphants roses qui chantent et dansent, en nombre d'autant plus grand que le niveau du lanceur est élevé. Idéal pour convaincre un ami de se calmer sur la boisson. Souvent utilisé pour créer des diversions ou distraire un ennemi.

MODIFICATION ILLUSOIRE D'OBJET

Pose un enchantement sur un objet fixe, pour lui donner de façon temporaire (au niveau 1) ou définitive (aux niveaux supérieurs, sauf dissipation de la magie) une apparence qui n'est pas celle qu'il devrait avoir. Typiquement, camoufler un trou dans un mur pour ne pas se faire engueuler par sa mère, ou donner l'apparence d'un bête rocher à l'entrée d'un repaire secret derrière une cascade.

LUMIÈRES COLORÉES

Un sort basique, joli mais sans intérêt, par lequel on débute en général l'apprentissage de l'illusion. Lancé à distance, il peut détourner l'attention d'un adversaire le temps de lui balancer un direct du droit. Utilisé en enchantement sur un feu d'artifice, il le rend encore plus beau. Et puis c'est tout.

NAINBERBE

Rend la pilosité faciale et thoracique imperceptible pendant une journée. Ce sort a provoqué par le passé le suicide de nombreux nains, même s'il peut parfaitement être lancé sur des humains. Sans effet sur les elfes, pour des raisons évidentes. Ne fonctionne pas sur ceux qui résistent à la magie.

SUBSTITUTION

En situation de combat, le lanceur donne sa propre apparence à une cible : un objet, un allié ou un ennemi. Si le mage est discret, il a le temps de se carapater pendant que la cible est attaquée à sa place. L'effet se dissipe dès le premier point de dégât encaissé : la cible fait "pouf" et reprend son apparence initiale. Il convient de lancer le sort de substitution sur un ennemi, ou à la rigueur sur un gros rondin de bois, plutôt que sur un allié qui risquerait de ne pas rester longtemps votre ami.

NIVEAU 2

STROBOSCOPE

Alterne lumière et obscurité plusieurs fois par seconde, pour obtenir un effet optique fort amusant. C'est un sort particulièrement apprécié dans les soirées dansantes. Il peut aussi servir à aveugler des ennemis, en particulier les créatures de la nuit ou ceux qui vivent dans les grottes, ainsi que la plupart des animaux. Attention cependant, combattre en lumière stroboscopique affecte également la précision de ceux qui ont la lumière dans le dos. Les ennemis intelligents ou résistants à la magie ont de grandes chances de ne pas être affectés par cette illusion.

HALO DE FLAMMES

Entoure le jeteur de sort d'un halo de flammes illusoires. Parfait pour frimer en soirée et impressionner les esprits faibles. Cause la distraction, et parfois la peur (dans le cas où vous mettez les pieds dans une librairie, par exemple).

CRI QUI TUE

Une hallucination sonore particulièrement agressive, qui peut provoquer l'évanouissement de la victime, et dans les cas extrêmes, la mort. De nombreux mages sont morts en lançant ce sort trop hâtivement, car si vous vous trompez de cible, il peut se retourner contre vous.

ILLUSION DE FOULE

Une courte incantation, et hop ! Vous n'êtes plus seul. Les personnes illusoires peuvent être des clones de vous-même ou non, et arborer, au choix, l'enthousiasme débordant des spectateurs du stade de Boulogneville, ou un air menaçant agrémenté d'armes tranchantes. Un mage verra tout de suite qu'il s'agit d'une illusion, mais les orcs étant rarement mages, ce sort a toutes les chances de les faire fuir en deux temps trois mouvements. La plus ou moins bonne réussite de l'épreuve sera gage de qualité de l'illusion et de son réalisme.

GUEULAMOUR DE CLARAMORWEN (RITUEL)

◆ Ingrédients : poudre d'or

Permet de donner momentanément à la cible entre un et quatre points de charisme supplémentaire, en simulant une aura elfique. L'effet, spectaculaire sur un gobelin, est à peine perceptible sur une elfette, et ce, même si l'influence du Chaos a fait perdre leur aura à de nombreux elfes modernes. Tholsadûm, pour ne citer que lui, abusait fréquemment du Gueulamour. Ce rituel peut être exécuté en deux minutes, en laissant tomber sur soi la poudre d'or et en récitant les formules.

NIVEAU 3

REGARD INHUMAIN

Le temps d'une soirée, ou tout simplement pour se donner un air effrayant à peu de frais, ce sort permet de donner une apparence inhumaine aux yeux du lanceur. Les nécromanciens apprécient les yeux rouge sang, les coquettes leur donnent des reflets mauves ou mordorés, et les psychopathes qui s'assument les fendent à la mode féline ou reptilienne. Comme il s'agit d'une illusion, cela n'influe en rien sur la vision du mage.

TRANSPARENCE DE PIAROS

C'est le premier sortilège d'invisibilité disponible pour tous. Il est très efficace, mais se voit affligé d'une limitation : une fois détecté, le jeteur de sort redevient visible. Ainsi donc, il n'est pas compatible avec des techniques de combat rapproché ou à distance. À réserver plutôt pour les missions d'infiltration et d'espionnage, pour frapper un ennemi dans le dos ou pousser quelqu'un du haut d'une falaise. Une fois l'ennemi décédé, on se fiche bien d'être à nouveau visible.

MODIFICATION ILLUSOIRE AVANCÉE

Aussi nommé "derrière la cascade", c'est une évolution d'un sort de bas niveau. Pose un enchantement sur un objet fixe, de taille moyenne, pour lui donner de façon définitive (sauf dissipation de la magie) une apparence qui n'est pas celle qu'il devrait avoir. Typiquement, camoufler un trou dans un mur pour ne pas se faire engueuler par sa mère, ou donner l'apparence d'un bête rocher à l'entrée d'un repaire secret derrière une cascade. Peut faire disparaître ou apparaître une fausse porte, etc.

APPARENCE TROMPEUSE

Le mage peut utiliser cette illusion pour se faire passer pour quelqu'un d'autre. Il peut, au choix, prendre l'apparence d'une personne fictive qu'il aura imaginé, changer de sexe ou bien tenter de ressembler à une personne connue. Dans ce cas, il doit au moins l'avoir approchée et touchée une fois. Le réalisme de l'illusion dépendra du temps de contact qu'il a eu avec la personne à imiter, ce qui pourra influencer sur la difficulté de l'épreuve. La nouvelle apparence sera perdue si le mage doit lancer un sort, combattre ou toucher quelqu'un de manière prolongée.

NIVEAU 4

CHEVAUX D'ÉCUME

La crête d'une vague prend l'apparence de chevaux fougueux qui galopent et piaffent. Ce sort parfaitement inutile par lui-même rend toutefois incroyablement stylé le sort élémentaire d'eau "Crue soudaine".

MONSTRE ILLUSOIRE DE PIAROS (RITUEL)

◆ Ingrédients : alcool blanc, spores de myconides

Quand on n'a pas les moyens de s'offrir un garde du corps, on peut toujours ruser en créant un monstre illusoire qui épate la galerie et/ou effraie les ennemis. Il est ainsi facile de faire garder l'accès d'une grotte par un lapin blanc illusoire, dont la simple vue fera détalier tous les chevaliers. Le rituel ne dure pas plus de trente minutes. J'ai déjà vu des mages ne maîtrisant pas l'illusion, qui pensaient s'en tirer avec des effigies de trolls en carton grandeur nature. Pitoyable. Si jamais quelqu'un s'approche, l'illusion peut être dissipée à distance avec un *dispel magic*, ou bien par contact.

PESANTEUR ILLUSOIRE

L'objet cible a soudain l'air incroyablement plus lourd. Pratique pour faire tomber une épée de la main du guerrier le plus farouche. Évidemment, lancer ce sort sur l'arme d'un mort-vivant relève d'une naïveté touchante. Ceux qui résistent à la magie ne sont pas affectés.

NÉCRO ILLUSION

Les reptiles utilisent cette technique pour échapper aux ennemis, pourquoi pas vous ? Certes, ce n'est pas très glorieux ni très sympa pour les copains, mais le mage peut se faire passer pour mort avec ce sortilège très simple et très rapide à lancer. Il peut se montrer le ventre ouvert, la gorge tranchée, le dos brisé, le teint blafard et l'œil vitreux. Il peut aussi lancer l'illusion sur un de ses camarades. Un examen poussé, un contact prolongé ou un *dispel magic* permettra cependant à l'ennemi de découvrir la supercherie.

NIVEAU 5

SUBSTITUTION FOURBUS

Consiste à lancer une substitution inversée au moment même où l'on vous porte un coup : c'est le lanceur qui fait "pouf" et prend l'apparence d'un rondin de bois, d'une chaise ou d'un rideau (notez que c'est de l'illusion, votre forme réelle n'a pas changé). L'ennemi intelligent a toutes les chances de vous laisser tranquille en partant à votre recherche ailleurs, persuadé que vous aviez fait une substitution (voir sortilèges de niveau 1). Les ennemis tout à fait stupides en revanche ont une chance de continuer de taper, ne serait-ce que pour se défouler ou évacuer leur stress.

GOULE EN DÉLIRE

Une variante de la "Foule en délire", vraisemblablement créée à la suite d'une erreur de retranscription. À manipuler avec précaution, sous peine de passer pour un dangereux nécromancien. Le mage provoque l'apparition d'une goule illusoire, qui tourne en rond, agite la tête de haut en bas et fait avec ses doigts le signe d'un bouc cornu. Ce subterfuge peut éloigner ou freiner des ennemis peu puissants, aussi bien qu'effrayer les passants.

INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

Donne un air profondément intelligent à la cible pendant quelques minutes. Attention : comme il ne s'agit pas d'un sort mentaliste, si la cible énonce une grosse connerie pendant ce laps de temps, les personnes présentes s'en rendront compte quand même et cela diminuera d'autant l'effet du sort. Et bien sûr, cette fausse intelligence ne permet pas de lancer les sorts avec plus d'efficacité..

MODIFICATION ILLUSOIRE MAJEURE

C'est une autre évolution d'un sort de bas niveau permettant de transformer les objets de façon illusoire. Pose un enchantement sur un objet fixe, même de grande taille, pour lui donner de façon définitive (sauf dissipation de la magie) une apparence qui n'est pas celle qu'il devrait avoir. Avec cette version vous pouvez voir un peu plus grand et vous attaquer à des projets d'entvergure.

NIVEAU 6

MIROIR DE GALAHADRILLETTE

Inventé par la célèbre enchantresse qui tint à bout du Tangorodrigue, ce sort intercepte les transmissions des Palantirs par la simple opposition de l'Intelligence du mage avec celle de l'émetteur. En cas de réussite il affiche le résultat à la surface d'un bassin, lequel doit impérativement être rempli d'une eau très pure pour éviter les parasites. Très utile en temps de guerre, très amusant en temps de paix. En revanche, c'est absolument inutile en combat.

APPARENCE TROMPEUSE AVANCÉE

C'est une version améliorée du sort de bas niveau, permettant cette fois d'être jeté sur un allié et non sur le mage uniquement.

VAGUE DE SOUFFRANCE DE THORP

Provoque une illusion sur une cible, lui faisant croire qu'elle est en train de mourir dans d'atroces souffrances. Le mage peut pointer le malheureux avec son bâton et faire croire qu'elle invoque un terrible sortilège de mise à mort. La cible qui ne résiste pas à la magie a de fortes chances de s'évanouir, de s'enfuir, de devenir folle ou de tomber à genoux en implorant le pardon du mage. Idéal pour faire parler les gens.

NIVEAU 7

RETRANSMISSION TRIDIMENSIONNELLE

Ce sort peut fonctionner en direct, ou retransmettre un message enregistré. Il se base sur un objet ayant été en contact avec la personne à montrer. Grâce à un mot de pouvoir, ou pour les non-mages, en appuyant sur une rune gravée à cet effet, on lance la retransmission : image de la cible en trois dimensions et son stéréo. La cible a bien évidemment le droit de refuser une retransmission en direct, surtout si elle est dans son bain. À bas niveau, le sort dure tout juste de quoi dire "Obi-Wan Zérobi, aidez-moi ! J'ai perdu mon peigne dans la cuvette des WC !", mais les maîtres de l'illusion peuvent très bien stocker une pièce de théâtre de quatre heures pour l'envoyer à des amis. La distance de retransmission est également dépendante du niveau.

ILLUSION INCENDIAIRE MAJEURE

Ce sort permet de semer la panique ou d'effrayer une grande quantité de gens ou d'animaux. Il permet de simuler un incendie sur une zone quelconque, en intérieur ou extérieur. C'est un travail d'artiste, et selon la réussite de l'épreuve les gens pourront être plus ou moins convaincus. Le mage ne vise pas les cibles mais une zone, cependant ceux qui résistent à la magie peuvent ne pas être affectés.

TRANSFORMATION ILLUSOIRE DU VIVANT

Quand on veut se faire oublier, rien de tel que ce sort. Il permet au mage de se faire passer pour quelque chose d'autre qu'un mage ou qu'un être vivant, à condition que ce soit un objet de taille relativement similaire, et ce pendant un temps qui peut être assez long. Il peut aussi être lancé sur un allié. Le mage peut ainsi faire croire qu'il est un grand vase dans un salon, un champignon géant dans une mine, un fauteuil, une plante en pot... C'est impeccable pour échapper à des poursuivants, et encore mieux pour espionner. Bien sûr, comme la plupart des illusions, un simple contact suffira à révéler la supercherie, aussi il faut bien choisir en quoi on se transforme. Le mage est plongé dans une sorte de stase pendant la durée de sa transformation illusoire, il peut en sortir par simple concentration. Pour ce qui est des autres cibles, il en est de même. Si le mage vient à mourir ou à perdre conscience, toutes les illusions disparaissent.

NIVEAU 8

SPHÈRE NON-SPHÉRIQUE DE THORP

La sphère non-sphérique de Thorp utilise comme focus un miroir ayant déjà reflété l'image du lanceur. Au moment du lancement, le sort fait effet dans une sphère centrée sur le lanceur, dont les dimensions dépendent directement de sa puissance. Puis l'effet se contracte et se confond avec les limites du corps du lanceur. La sphère perd donc sa forme sphérique, d'où son nom. Le sort ne peut être lancé qu'un nombre limité de fois par jour, suivant le niveau du lanceur, et ses effets durent une petite heure dans le meilleur des cas. Des travaux pratiques réalisés à l'Université Donjonnique de Sorcellerie montrent que la sphère non-sphérique de Thorp peut être utilisée pour annuler un sort d'invisibilité, mais qu'elle est beaucoup plus difficile à mettre en œuvre qu'une conjuration ou une sphère de non-magie. En d'autres termes, c'est un sort totalement inutile, sauf si on est un mage de bon niveau affligé d'une malédiction d'invisibilité permanente, comme le fut jadis sa créatrice Nak'hua Thorp.

ILLUSION MAJEURE DE TÉCLYSTÈRE

C'est une très grande illusion que voilà... Le sort est lancé sur une zone, en extérieur, et permet de faire croire à tout le monde que le climat ou l'heure est différente, qu'il fait nuit alors qu'il fait jour, qu'il y a deux soleils, qu'il pleut alors qu'il fait beau, qu'il neige en été. Le sort a ses limites, aussi lorsqu'on fait croire qu'il fait beau alors qu'il pleut, les gens finiront par se rendre compte qu'ils sont trempés au bout d'un court laps de temps. Il peut y avoir de nombreuses applications à ce sort. Il fut utilisé par Téclystère en situation de combat pendant les guerres contre la Chaos, afin de transformer le jour en nuit, et ainsi pouvoir utiliser l'excellente vision nocturne des hauts elfes. Cela en revanche ne leur donnait pas de bonus au tir à l'arc, c'est bien dommage.

NIVEAU 9

TERREUR ABSOLUE DE TRUJILA

La terreur absolue de Trujila permet de farfouiller dans le subconscient des cibles environnantes et de donner au mage l'apparence de la chose que les victimes redoutent le plus (en général, cela va du lapin au dragon, en passant par la belle mère et l'ornithorynque nain.) Pour chaque cible, le mage doit opposer sa puissance au courage de celle-ci, et si la cible ne peut résister à la magie elle ne pourra faire autre chose que s'éloigner le plus possible du lanceur de sort, généralement en hurlant et en mouillant ses chausses. La cible retrouvera ses esprits au bout de cinq minutes en général.

MODIFICATION ILLUSOIRE DE MAÎTRE

C'est le dernier stade de modification illusoire des objets inertes, et il peut durer tant qu'un contre-sort n'est pas lancé sur la zone. Avec ce sort, le mage peut faire croire qu'une montagne est en fromage, qu'une maison est un gâteau géant, qu'un château noir est en fait un manoir rose et bleu, qu'un lac est gelé alors qu'il ne l'est pas, et les exemples sont nombreux. Les mages de haut niveau utilisent le plus souvent cette illusion pour laisser libre cours à leur mégalomanie. C'est ainsi qu'on trouve de multiples sculpture ou bustes géants de certaines personnalités de la magie, dispersées à travers le territoire et qui ne sont en fait que de vulgaires cailloux. Cela retient beaucoup moins cher qu'une sculpture. Les mages s'en servent aussi pour augmenter leur pécule car ils peuvent louer leurs services à n'importe qui. Cela crée souvent des histoires avec les guildes de sculpteurs et d'artisans divers.

NIVEAU 10

APPARENCE TROMPEUSE INVERSÉE

Voici le sortilège fourbe par excellence... Grâce à celui-ci, le mage peut faire croire à une cible qu'elle a été transformée en autre chose. C'est un sort très puissant et il est difficile d'y résister, et dans bien des cas la cible ne peut rien faire d'autre que pleurer sur son sort. Le mage peut faire croire à un ogre qu'il a été transformé en caneton rose, qu'une reine de beauté a des oreilles et des dents de lapin, qu'un puissant guerrier devient chétif ou qu'il retombe en enfance, et bien sûr qu'un prince est devenu un crapaud gluant. Encore une fois un sort bien pratique pour faire parler les gens, les obliger à se rendre ou leur faire signer n'importe quoi sous la menace d'une transformation permanente. Un *dispel magic* peut faire sauter le sortilège, aussi bien qu'une perte de concentration du mage ou un excès d'intelligence de la cible.

GOLGOTHISATION DE PIAROS

Qui n'a pas rêvé de prendre la forme d'un géant vindicatif, de terroriser la population d'un seul regard en beuglant féroce ? Dans tous les cas, si ce n'est pas possible au niveau 10 de magie dans la plupart des écoles, on peut le faire croire avec ce sympathique sort de grande illusion d'un niveau tout à fait honorable. Une fois l'incantation lancée à la face du monde, le mage prend la forme d'un géant dont la hauteur dépend du niveau du mage. En général, on considère que la hauteur de l'illusion formée est égale à un mètre par niveau du mage. Cela nous donne, déjà à ce niveau, un sympathique géant de dix mètres. L'illusion fait perdre du courage à tous les ennemis, et aux alliés si jamais ils n'ont pas été mis au courant par le mage de la supercherie. Il faut une sacrée dose de courage pour rester là et ne pas décider de prendre la fuite, mais certaines personnes particulièrement intelligentes peuvent détecter l'arnaque et décider de faire front malgré tout. L'illusion prendra alors fin pour ces personnes en particulier, mais par pour les autres. En général, cela ne change pas grand-chose pour le mage qui peut continuer à exercer son art comme d'habitude pendant toute la durée du sortilège.