

Illusionnistes

Un Supplément Basic Fantasy RPG

Version 4

Copyright © 2006-2012, 2018 Chris Gonnerman,
Serge Petitclerc, and R. Kevin Smoot
Tous Droits Réservés
Distribué sous les termes de l'Open Game License
version 1.0a

Basic Fantasy Website: www.basicfantasy.org

INTRODUCTION

Ce supplément fournit des informations pour jouer un Illusionniste, une forme de Magicien "spécialiste", avec le système de règles du jeu de rôle Basic Fantasy. Si vous n'avez pas déjà une copie des règles du jeu de rôle Basic Fantasy RPG, veuillez visiter le site Web et en télécharger une copie.

NOUVELLE CLASSE DE PERSONNAGE

Illusionniste

Niveau	Exp. Points	Dés de vie	Sorts	1	2	3	4	5	6
1	0	1d4	1	-	-	-	-	-	-
2	2,500	2d4	2	-	-	-	-	-	-
3	5,000	3d4	2	1	-	-	-	-	-
4	10,000	4d4	2	2	-	-	-	-	-
5	20,000	5d4	2	2	1	-	-	-	-
6	40,000	6d4	3	2	2	-	-	-	-
7	80,000	7d4	3	2	2	1	-	-	-
8	150,000	8d4	3	3	2	2	-	-	-
9	300,000	9d4	3	3	2	2	1	-	-
10	450,000	9d4+1	4	3	3	2	2	-	-
11	600,000	9d4+2	4	4	3	2	2	1	-
12	750,000	9d4+3	4	4	3	3	2	2	-
13	900,000	9d4+4	4	4	4	3	2	2	-
14	1,050,000	9d4+5	4	4	4	3	3	2	-
15	1,200,000	9d4+6	5	4	4	3	3	2	-
16	1,350,000	9d4+7	5	5	4	3	3	2	-
17	1,500,000	9d4+8	5	5	4	4	3	3	-
18	1,650,000	9d4+9	6	5	4	4	3	3	-
19	1,800,000	9d4+10	6	5	5	4	3	3	-
20	1,950,000	9d4+11	6	5	5	4	4	3	-

Les illusionnistes sont des Magiciens "spécialisés" qui se concentrent sur la création et la manipulation d'illusions, et à des niveaux plus élevés sur les choses quasi-réelles des plans d'Ombre. Bien que les Magiciens "normaux" puissent créer des illusions, celles créées par un vrai illusionniste sont supérieures en qualité et réalisme.

L'illusionniste a avant tout besoin d'Intelligence. L'illusionniste doit avoir un score en Intelligence de 13 ou plus. Les illusionnistes sont de mauvais guerriers, avec des capacités de combat équivalentes à celles des magiciens normaux. De même, ils ne sont pas plus résistants que les Magiciens standard (un d4 en dé de vie). Ils ne peuvent porter aucune armure ni utiliser de boucliers. Comme les autres magiciens, ils peuvent utiliser un bâton ou un poignard, et bien sûr ils peuvent utiliser des armes magiques de ce type. Sinon, les illusionnistes peuvent généralement être traités comme équivalents aux magiciens pour toute situation non couverte ici.

En raison de leur expertise dans la création et la compréhension des illusions, les illusionnistes gagnent toujours un +2 supplémentaire sur les sauvegardes contre toute sorte d'illusion ou de fantôme.

Les illusionnistes produisent de la magie comme d'autres types d'utilisateurs de magie, mais ils ont des choix de sorts différents. Ils peuvent apprendre des sorts l'un de l'autre tant que les sorts sont disponibles pour les deux classes. Comme les autres Magiciens, un Illusionniste de premier niveau commence à jouer en sachant **lire la magie** et un autre sort de premier niveau, inscrit dans un livre de sorts. Le MJ peut tirer le sort, le choisir comme bon lui semble, ou permettre au joueur de le choisir, à son choix. Voir la section Magie illusionniste pour plus de détails.

SORTS D'ILLUSIONNISTES

Les illusionnistes jettent des sorts par l'exercice de la connaissance et de la volonté, exactement comme les utilisateurs de magie normaux. Chaque illusionniste a son propre livre de sorts, contenant les formules magiques pour chaque sort qu'il a appris, écrit dans un script

magique qui ne peut être lu que par l'illusionniste qui l'a écrit, ou par l'utilisation d'un sort spécial de premier niveau : **lire la magie**. Tous les illusionnistes commencent à jouer avec **Lire la Magie** comme premier sort, et il est tellement ancré qu'un illusionniste peut le préparer sans livre de sorts. **Lire la Magie** a une portée de « Contact » et est permanente par rapport à n'importe quel travail magique donné (livre de sorts ou parchemin).

Les illusionnistes peuvent apprendre des sorts en se faisant enseigner directement par un autre illusionniste ou en étudiant le livre de sorts d'un autre illusionniste. L'illusionniste peut aussi apprendre des sorts appropriés à partir de Magiciens standard (ou d'autres lanceurs d'arcanes, si utilisés) ; le sort étant toujours au niveau tel qu'il apparaît sur la liste des sorts illusionnistes. De même, un utilisateur de magie peut apprendre des sorts partagés par les classes avec un illusionniste. Si on l'enseigne, un sort peut être appris en une seule journée ; la recherche du livre de sorts d'un autre illusionniste prend une journée par niveau de sort. Quoi qu'il en soit, le sort appris doit être transcrit dans le livre de sorts de l'illusionniste, à un coût de 500 po par niveau de sort transcrit. Un Illusionniste débutant commence avec un livre de sorts contenant **Lecture de la magie** et au moins un autre sort de premier niveau, tel que déterminé par le maître de jeu, gratuitement.

Premier Niveau de Sort Illusionniste

1	Audible Clameur
2	Voir l'Invisible
3	Déguisement
4	Spray Coloré
5	Lueurs Dansantes
6	Détecter l'Illusion
7	Lumière*
8	Bouche Magique
9	Reflets
10	Ventriloquisme

Second Niveau de Sort Illusionniste

1	Auto-Polymorphie
2	Flou
3	Lumière Continue
4	Détecter la Magie
5	Dissiper la Magie
6	Invisibilité
7	Obscurcissement
8	Force Fantomatique
9	Lire les Langages
10	Tour de Corde

Troisième Niveau de Sort Illusionniste

1	Mur Illusoire
2	Cercle d'Invisibilité
3	Messenger Fantôme
4	Monture Fantôme
5	Porte d'Ombre
6	Force Spectrale

Quatrième Niveau de Sort Illusionniste

1	Illusion Avancée
2	Dissiper la Magie
3	Immobilisation
4	Invisibilité Améliorée
5	Cercle de Silence
6	Suggestion

Cinquième Niveau de Sort Illusionniste

1	Confusion
2	Mirage
3	Double Illusoire
4	Illusion Programmée
5	Image Projetée
6	Oeil de Mage
7	Porte de Phase

Sixième Niveau de Sort Illusionniste

1	Mass Invisibilité
2	Illusion Permanente
3	Marche d'Ombre
4	Révéler la Vérité
5	Labyrinthe

DESCRIPTION DES NOUVEAUX SORTS

Audible Clameur

I 1

Portée : 18 mètres +3m/niveau
Durée : 2 rounds / niveau

Audible Clameur permet au lanceur de créer un volume sonore qui monte, recule, s'approche ou reste à un endroit fixe. Le lanceur choisit le type de son qu'il ou elle crée lorsqu'il lance le sort, et ne peut pas changer par la suite la caractéristique de base du son.

Le volume du son créé est équivalent au bruit de deux humains normaux par niveau du lanceur. Ainsi, parler, chanter, crier, marcher, clopiner ou courir peuvent être créés. Le bruit qu'un sort d'Audible Clameur produit peut être pratiquement n'importe quel type de son à l'intérieur de la limite de ce volume. Une horde de rats qui courent et couinent est à peu près le même volume que six humains qui courent et crient. Un lion rugissant est égal au bruit de douze humains, tandis qu'un dragon rugissant est égal au bruit de vingt humains. Notez que ce sort est particulièrement efficace lorsqu'il est juxtaposé à la **Force Fantomatique**.

Si un personnage déclare qu'il ne croit pas au son, une Sauvegarde contre les Sorts est effectuée ; si la Sauvegarde réussit, le personnage entend le son comme distant et évidemment faux.

Auto-Polymorphie

I 2

Portée : soi-même
Durée : 10minutes/niveau

Ce sort permet au lanceur de sorts de prendre la forme d'une créature d'un même type corporel (humanoïde). La nouvelle forme doit être à moins de 50 % de sa taille normale. La forme voulue ne peut pas avoir plus de dés que le niveau du lanceur, ni plus de 8 HD au maximum. Le lanceur de sorts peut se transformer en un membre de sa propre espèce ou même en lui-même.

Le lanceur conserve ses propres scores, classe, niveau, points de vie, bonus d'attaque et lancers de Sauvegarde. Si la nouvelle forme est capable de parler, il ou elle peut communiquer normalement et jeter des sorts. Le lanceur n'acquiert aucune aptitude surnaturelle ou d'équivalent de lancer de sort de la nouvelle forme, mais il acquiert les qualités physiques, y compris la classe d'armure, les capacités de mouvement (comme l'escalade, la nage et le vol, mais non les capacités de mouvement magique comme la **lévitation**), les armes naturelles (comme les griffes, mordre et autres, mais sans permettre d'attaques multiples), les aptitudes raciales basées sur la forme naturelle

comme des sens particuliers et toute qualité physique brute (ailes, extrémités supplémentaires, etc). Le lanceur peut revenir à sa forme normale à tout moment, mettant fin au sort plus tôt que prévu.

Déguisement

I 1

Portée : soi-même
Durée : 1 tour / niveau

Ce sort permet au lanceur de changer son apparence. Cela comprend non seulement la forme du corps et les traits du visage, mais aussi les vêtements, les armures, les armes et l'équipement. Le lanceur peut sembler jusqu'à trente centimètres plus petit ou plus grand, et peut sembler mince, gros ou de n'importe quelle taille entre les deux. Ce sort ne peut pas changer la forme du corps du lanceur (pour ressembler à un chien, par exemple). Dans le cas contraire, l'ampleur du changement apparent dépend du lanceur.

Le sort ne fournit pas les capacités ou les manières de la forme choisie, ni ne modifie les propriétés tactiles (toucher) ou audibles (son) perçues du lanceur ou de son équipement.

Une créature qui interagit avec le lanceur de sorts peut, à la discrétion du maître de jeu, se voir accorder une Sauvegarde contre les Sorts pour reconnaître l'illusion.

Détecter l'Illusion

I 1

Portée : 18 mètres
Durée : 2 tours

Ce sort permet au lanceur de reconnaître les illusions à vue. Pour le lanceur, toutes les illusions à l'intérieur de la portée apparaissent légèrement translucides et manifestement fausses. Détecter l'Illusion permet de détecter uniquement les illusions visuelles ; il ne détecte pas les illusions auditives telles que **Audible Clameur**.

Détecter la magie

C 1, D 1

M 1, I 2, N 1

Portée: 18 mètres
Durée : 2 tours

Le lanceur est capable de détecter des objets ou des créatures enchantés ou ensorcelés dans la limite de la portée du sort et de ce qu'il peut observer ; il est le seul à pouvoir les distinguer et les verra entourés d'un pâle halo lumineux. Les objets ou créatures invisibles ne sont pas détectables par ce sort, mais les émanations de magie d'invisibilité seront perçues comme une brume informe légèrement luisante, ce qui permet au lanceur et uniquement à lui d'attaquer cette créature avec un malus à l'attaque de -2.

Dissiper l'Illusion

I 2

Portée : 36 mètres
Durée : instantanée

Le lanceur peut utiliser ce sort pour mettre fin à tous les "sorts d'illusion" en cours dans une zone cubique de 6 mètres de côté. Dissiper l'Illusion affecte les sorts tels que **Audible Clameur**, **Force Fantomatique**, **Force Spectrale**, **Illusion Avancée**, etc. Le maître de jeu a la responsabilité d'identifier les sorts qui sont des illusions.

Tout sort d'illusion lancé par un personnage d'un niveau égal ou inférieur au niveau du lanceur de Dissiper l'Illusion est automatiquement terminé. Ceux créés par les lanceurs de niveau supérieur peuvent ne pas être annulés ; il y a 5% de chances d'échec pour chaque niveau du lanceur de l'illusion qui dépasse le niveau de lanceur de **Dissiper l'Illusion**. Par exemple, un lanceur de niveau 10 qui dissipe une illusion créée par un lanceur de niveau 14 a 20% de chances de ne pas dissiper l'illusion.

Lorsqu'un illusionniste tente de dissiper une illusion lancée par un non illusionniste, l'illusionniste est traité comme s'il était deux niveaux plus haut ; s'il n'est pas évident que l'illusion a été créée par un illusionniste ou non, le Mj doit le supposer.

Les sorts qui ne sont pas des illusions ne peuvent pas être dissipés par ce sort.

Double Illusoire

I 5

Portée : 3 mètres
Durée : spéciale

Le lanceur devient invisible (comme avec une **Invisibilité Améliorée**) et en même temps un double illusoire de lui apparaît (comme avec **Force Spectrale**). Le lanceur est alors libre d'aller ailleurs pendant que son double s'éloigne. Le double apparaît à l'intérieur de la portée donnée, mais se déplace ensuite selon les directives du lanceur de sorts (ce qui demande de la concentration). Le double peut être contrôlé à n'importe quelle distance du lanceur de sorts, tant que le lanceur reste capable de le voir.

Le lanceur peut faire en sorte que le double apparaisse parfaitement superposé sur son corps pour que l'observateur ne remarque pas une image apparaissant lorsque le lanceur devient invisible. Le lanceur et le double peuvent alors se déplacer dans des directions différentes. Le double se déplace à la vitesse du lanceur de sorts et peut parler et gesticuler comme s'il était réel, mais il ne peut ni attaquer ni lancer de sorts, bien qu'il puisse prétendre le faire.

Le double illusoire dure aussi longtemps que le lanceur se concentre dessus, plus 3 rounds supplémentaires. Après que le lanceur cesse de se concentrer, le double illusoire continue d'exercer la même activité jusqu'à l'expiration de la durée. L'invisibilité améliorée dure 1 round par niveau de lanceur, quelle que soit la concentration.

Flou

I 2

Portée : contact
Durée : 1 minute / niveau

Lorsqu'un sort Flou est lancé, le lanceur fait apparaître le contour de la créature ciblée flou, se déplaçant et oscillant. Cette distorsion fait que toutes les attaques de projectiles et de mêlée se font à -4 à la première tentative et à -2 à toutes les attaques suivantes. Elle accorde également un +1 au jet de dé de sauvetage contre toute attaque magique directe.

Un sort **Détecter Invisible** ne contrebalance pas l'effet de Flou, mais **Révéler la Vérité** le fait. Les adversaires qui ne peuvent pas voir la cible ignorent l'effet du sort (bien que combattre un adversaire invisible entraîne ses propres pénalités).

Force Spectrale

I 3

Portée : 55 mètres
Durée : spéciale

Ce sort fonctionne comme une **Force Fantomatique**, à l'exception des éléments suivants : le son, l'odeur et les effets thermiques sont inclus, les créatures créées ne disparaissent pas nécessairement lorsqu'on les touche, à condition que le lanceur fasse réagir l'illusion correctement. Par exemple, le lanceur de sorts affiche des blessures illusoires lorsque l'image est attaquée. Le sort durera 3 rounds après la fin de la concentration.

Illusion Avancée

I 4

Portée : 60 mètres
Durée : 1 minute / niveau

Ce sort fonctionne comme le sort, Force Spectrale, qui est une forme avancée de Force Fantomatique complétée avec des effets auditifs, olfactifs et thermiques, sauf que l'illusion suit un scénario déterminé par le lanceur. L'illusion suit le scénario sans que le lanceur n'ait besoin de se concentrer sur lui. L'illusion peut inclure un discours intelligible si le lanceur le souhaite ; cependant, un tel discours est également écrit, de sorte que l'illusion ne répondra pas si on lui parle ou si on tente une autre communication.

Illusion Permanente

I 6 Portée : 55 mètres
 Durée : permanente

Ce sort fonctionne un peu comme une **Illusion Avancée** (qui est basée sur la Force Spectrale et la **Force Fantomatique**), sauf que le sort est permanent. Le "script" de ce sort se répète à l'infini.

Illusion Programmée

I 5 Portée : 55 mètres
 Durée : spéciale

Ce sort fonctionne comme une **Illusion Avancée**, sauf que ce sort s'active lorsqu'une condition spécifique se produit. Le lanceur définit la condition de déclenchement lors de l'exécution du sort. L'événement qui déclenche l'illusion peut être aussi général ou aussi spécifique et détaillé que souhaité, mais doit être basé sur un déclencheur audible, tactile, olfactif ou visuel. Le déclencheur ne peut pas être basé sur une qualité qui n'est normalement pas tangible pour les sens, comme une croyance religieuse ou une capacité magique. Par exemple, le sort pourrait être configuré pour se déclencher lorsqu'un personnage portant une robe et un chapeau pointu entre dans une zone, mais pas lorsqu'un utilisateur de magie entre dans cette zone.

Le sort reste en veille indéfiniment. Lorsqu'il est déclenché, le sort dure au maximum 1 round par niveau de lanceur.

Invisibilité Améliorée

I 4 Portée : contact
 Durée : 1 round / niveau

Ce sort fonctionne exactement comme l'invisibilité, sauf qu'il ne se termine pas si la cible attaque ou jette un sort.

Invisibilité de Masse

M 7, I 6, N 7 Portée : 80 mètres
 Durée : spéciale

Ce sort confère l'effet d'un sort d'invisibilité à toutes les créatures dans un carré de 9x9 mètres. Chaque sujet restera invisible jusqu'à ce qu'il attaque ou jette un sort. Un sujet qui quitte la zone d'effet d'origine reste invisible.

Labyrinthe

I 6 Portée : 18 mètres
 Durée : 1 tour (voir texte)

Grâce à ce sort, le lanceur bannit la créature cible dans un labyrinthe extra-dimensionnel. Une fois par round, la victime de ce sort peut tenter d'échapper au labyrinthe en tentant une Sauvegarde contre les Sorts. Si la victime ne s'échappe pas, le labyrinthe disparaît au bout de 10 minutes, libérant la victime à ce moment-là.

En s'échappant ou en quittant le labyrinthe, la créature cible réapparaît là où elle se trouvait lorsque le sort du labyrinthe a été lancé. Si cet emplacement est rempli d'un objet solide, le sujet apparaît dans l'espace ouvert le plus proche. Les sorts et les capacités qui déplacent une créature à l'intérieur d'un plan, comme la **Téléportation** ou le **Portail Dimensionnel**, n'aident pas une créature à échapper à un sort **Labyrinthe**. Les minotaures ne sont pas affectés par ce sort.

Lumières Dansantes

I 1 Portée : 12 mètres +3m/niveau
 Durée : 2 rounds / niveau

Selon la version du sort choisi, le lanceur crée jusqu'à quatre lumières qui ressemblent à des lanternes ou des torches (et projettent une lumière équivalent à cette quantité de lumière), ou jusqu'à quatre sphères lumineuses (qui ressemblent à des feux follets), ou une forme légèrement brillante et vaguement humanoïde.

Les **Lumières Dansantes** doivent rester dans un rayon de 3 mètres l'une par rapport à l'autre, mais se déplacent comme le lanceur le désire, jusqu'à 30 mètres par round. Notez que la concentration n'est pas nécessaire ; si elle est abandonnée, les lumières continuent à bouger comme elles bougeaient lorsque le lanceur les a dirigées pour la dernière fois. Si les lumières dépassent la portée maximale, le sort prend fin immédiatement.

Marche d'Ombre

I 6 Portée : toucher (voir texte)
 Durée : 1 heure / niveau

La Marche d'Ombre ne peut être incantée que dans une zone d'ombres profonde. Le lanceur de sorts et jusqu'à une créature volontaire par niveau sont transportés jusqu'au bord du plan matériel là où il borde le plan de l'Ombre. Dans le plan de l'Ombre, le lanceur (et toutes les créatures qui l'accompagnent) se déplace à un rythme effectif de 80 km/h.

En raison du flou de la réalité entre le plan de l'ombre et le plan matériel, le lanceur de sorts ne peut pas distinguer les détails du terrain ou des zones qu'il ou elle traverse pendant le transit, ni prédire parfaitement où le voyage se terminera. Lorsque l'effet du sort prend fin, le lanceur et toutes les créa-

tures qui l'accompagnent arrivent 1d10 fois 30 mètres dans une direction horizontale aléatoire à partir du point final désiré, aussi près que possible. Le lanceur et ses compagnons arrivent toujours au niveau du sol, sauf si la zone de sortie se trouve dans un plan d'eau (auquel cas ils arrivent au niveau de l'eau) ou sous terre. En cas d'arrivée sous terre, l'altitude d'arrivée doit être aussi proche que possible de la même altitude que l'emplacement prévu du point final.

Messenger Fantôme

Portée: spécial
I 3 Durée : spéciale

Quand ce sort est lancé, il crée une créature quasi-réelle, semblable à un oiseau. Elle peut ressembler à un petit faucon ou à une grande colombe, et peut être de n'importe quelle nuance de gris, du presque blanc au presque noir. Il ne se bat pas, mais tous les animaux normaux l'évitent et seuls les monstrueux attaqueront. Le messenger a une Classe d'Armure de 18 et 2 points de vie, plus 1 par niveau du lanceur. S'il perd tous ses points de vie, le Messenger disparaît.

Le Messenger vole à une vitesse de 36 mètres par round. Il peut supporter jusqu'à 30 grammes par cinq niveaux complets du lanceur (30 grammes jusqu'au niveau 9, 60 grammes jusqu'au niveau 14, 90 grammes des niveaux 15 à 19, 120 grammes au niveau 20).

Une fois créé, le Messenger doit recevoir une destination spécifique, qui peut être n'importe quel endroit sur le même plan d'existence où le lanceur a été au moins une fois (même s'il était perdu à ce moment). Une fois que le lanceur a attaché un message ou un petit objet aux pattes de l'oiseau, il le relâche et il vole sans erreur jusqu'à l'endroit spécifié.

Le lanceur de sorts peut en outre visualiser une personne spécifique, que le Messenger cherchera près de l'emplacement ciblé. Notez que cela ne permet pas de localiser une personne ; le Messenger volera autour de la zone cible à la recherche de la créature cible.

Le Messenger voyagera à son mouvement maximum du lanceur de sorts jusqu'à l'emplacement de la cible. La distance n'est pas un problème ; le Messenger continuera indéfiniment jusqu'à ce que la zone cible soit atteinte. Si une créature cible a été spécifiée, le Messenger volera alors autour jusqu'à un jour par niveau du lanceur de sorts, jusqu'à ce que la créature cible soit trouvée ; sinon le Messenger atterrira immédiatement dans la zone cible. Après l'atterrissage, le Messenger attendra patiemment que le message ou le(s) élément(s) soit retiré, puis disparaîtra dans une légère bouffée de fumée. Si le(s) objet(s) ou message(s) n'est (ne sont) pas retiré(s) immédiatement, le Messenger disparaîtra de toute façon après avoir attendu un round par niveau du lanceur de

sorts, laissant tomber les objets sur place ; cela se produira également si une créature cible est spécifiée et ne peut être trouvée (le Messenger se posera avant cela afin de ne laisser aucun objet porté à une distance importante).

Monture Fantôme

Portée : contact
Durée : 1 heure / niveau
I 3

Le lanceur de sorts convoque une créature quasi-réelle semblable à un cheval. Le cheval ne peut être monté que par le lanceur ou par la personne pour laquelle il a spécifiquement créé la monture. Un cheval fantôme a une tête et un corps noirs, une crinière et une queue grises, et des sabots de couleur fumée et peu substantiels qui ne font aucun bruit. Il a ce qui semble être une selle, un mors et une bride. Il ne se bat pas, mais les animaux le fuient et refusent de l'attaquer.

La monture a une CA de 18 et 12 points de vie. S'il perd tous ses points de vie, le cheval fantôme disparaît. Une monture fantôme a une vitesse de 3 mètres par niveau de lanceur, jusqu'à un maximum de 36 mètres. Il peut supporter le poids de son cavalier et ce qu'il ou elle porte (la monture ne peut pas porter de sacs ou autres).

Ces montures gagnent des pouvoirs supplémentaires en fonction du niveau du lanceur :

8ème niveau: Capacité de chevaucher sur un terrain sablonneux, boueux ou même marécageux sans difficulté ou diminution de vitesse.

Niveau 10 : Capacité de passer au-dessus de l'eau comme s'il s'agissait d'un sol ferme et sec.

Niveau 12 : Capacité de voyager dans les airs comme s'il s'agissait d'une terre ferme, de sorte qu'il est possible de franchir les gouffres et autres abîmes sans avoir recours à un pont. Notez que la monture ne peut pas décoller et voler par hasard.

Niveau 14 : Capacité de voler comme si c'était un pé-gase.

Les capacités de la monture incluent celles d'un niveau inférieur. Par exemple, un cheval fantôme créé par un lanceur de niveau 13 peut passer au-dessus de l'eau, du sable ou de la boue ainsi que des gouffres croisés.

Mur Illusoire

I 3 Portée : 18 mètres
 Durée : permanente

Ce sort crée l'illusion d'un mur, d'un plancher, d'un plafond ou d'une surface similaire, couvrant un carré jusqu'à 3 mètres de côté, et 30 cm d'épaisseur. La section de mur créée semble tout à fait réelle lorsqu'on la regarde, mais les objets physiques peuvent la traverser sans difficulté. Lorsque le sort est utilisé pour cacher des fosses, des pièges ou des portes, toutes les capacités de détection qui ne nécessitent pas un travail de vue fonctionnent normalement. Le toucher ou une recherche en palpant peut révéler la vraie nature illusoire de la surface ; le maître de jeu peut soit autoriser une Sauvegarde contre les Sorts pour détecter l'illusion, soit, si la tentative de palpation est bien conçue, le Mj peut lui permettre de réussir automatiquement sa Sauvegarde. Dans les deux cas, de telles mesures ne font pas disparaître l'illusion.

Obscurcissement

I 2 Portée : 33 mètres +3m/niveau
 Durée : 10 minutes / niveau

Un banc de brouillard, jusqu'à un cube de 6x6x6 mètres de volume, s'échappe du point désigné par le lanceur. Le nuage se déplace à une vitesse de 3 mètres par round sous le contrôle du lanceur de sorts (tant qu'il ou elle s'y concentre). Le brouillard obscurcit toute vue, y compris celle de **Vision Nocturne**, au-delà de 1,5 mètres. Ainsi, au-delà de 1,5 mètres, toutes les créatures seront effectivement aveugles.

Le nuage persiste pendant toute la durée même si le lanceur de sorts cesse de se concentrer sur lui, mais un vent modéré (15+ kmh) disperse le brouillard en 4 rounds et un vent fort (30+ kmh) le disperse en 1 round. Ce sort ne fonctionne pas sous l'eau.

Porte d'Ombre

I 3 Portée : 3 mètres
 Durée : 1 round / niveau

Avec ce sort, le lanceur de sorts crée l'illusion d'une porte qu'il ou elle semblera traverser et fermer. En réalité, le lanceur devient invisible (comme le sort) lorsque le sort est lancé. Toute créature qui ouvre la "porte" verra une pièce vide de 3 mètres de côté de style similaire à celui de la zone environnante. Le lanceur reste invisible pendant toute la durée du sort, sauf si, comme pour un sort d'invisibilité, il attaque une créature ou lance un sort.

Porte de Phase

M 3, I 5, N 4 Portée : contact
 Durée : 1 utilisation / 2 niveaux

Ce sort crée un passage magique à travers un mur, le sol, le plafond ou même à travers une partie du sol. La **Porte de Phase** est invisible et inaccessible à toutes les créatures sauf au lanceur, qui est le seul à pouvoir utiliser le passage. Le passage est de 3 mètres de profondeur plus 1,5 mètres de plus pour chaque trois niveaux de lanceur. Le lanceur disparaît à l'entrée de la **Porte de Phase** et apparaît à la sortie. Si vous le souhaitez, le lanceur peut faire passer une autre créature par la porte. Ceci compte comme deux utilisations de la porte. La porte ne laisse pas passer la lumière, le son ou les effets d'un sort, et il n'est pas possible d'y voir à travers sans l'utiliser.

Une porte de phase est sujette à **Dissiper la Magie**, mais seulement avec quelqu'un qui est de niveau supérieur à celui du lanceur de sorts. Si quelqu'un se trouve à l'intérieur du passage lorsqu'elle est dissipée, il ou elle est éjecté(e) sans danger (déterminez une direction aléatoire).

Il est possible de permettre à d'autres créatures d'utiliser la **Porte de Phase** en définissant une condition de déclenchement pour la porte. Ces conditions peuvent être aussi simples ou élaborées que vous le souhaitez. Elles peuvent être basées sur le nom ou l'identité d'une créature, mais autrement elles doivent être basées sur des actions ou des qualités observables. Les conditions intangibles telles que le niveau, la classe, les dés et les points de vie ne sont pas admissibles.

Spray Coloré

I 1

Portée : 6 mètres (voir texte)

Durée : instantanée

Ce sort provoque la projection d'un cône de couleurs vives et contradictoires à partir des mains du lanceur de sorts, ce qui rend les créatures vivantes dans la zone de l'effet aveugles ou même peut-être inconscientes. Le cône a un diamètre de 1,5m à la base, 6 mètres à l'extrémité et 6 mètres de long. Chaque créature à l'intérieur du cône est affectée selon les Dés de Vie :

- 2 DV ou moins : La créature est inconsciente pendant 2d4 rounds, puis aveuglée pendant 1d4 rounds.

- 3 ou 4 DV : La créature est aveuglée pendant 1d4 rounds.

- 5 DV ou plus : La créature est aveuglée pendant 1 round.

Toutes les créatures ayant plus de niveaux ou de Dés de Vie que le lanceur de sorts, ou ayant 6 niveaux ou Dés de Vie au moins ont dans tous les cas droit à une Sauvegarde contre les Sorts pour annuler l'effet. Les créatures aveugles ne sont pas affectées par le Spray Coloré.

Suggestion

I 4

veau

Portée : 9 mètres

Durée : jusqu'à 1 heure /niveau

Grâce à ce sort, le lanceur de sorts influence une créature cible en lui suggérant en une phrase ou deux de se lancer dans une activité. La suggestion doit être formulée de manière à ce que l'activité semble raisonnable. Demander à la créature de faire un acte manifestement nuisible annule automatiquement l'effet du sort.

L'activité proposée peut se poursuivre pendant toute la durée de la **Suggestion**. Si l'activité suggérée peut être réalisée en moins de temps, le sort prend fin lorsque le sujet termine l'activité. Le lanceur de sorts peut spécifier les conditions qui déclencheront une activité pendant la durée. Si la condition n'est pas remplie avant l'expiration de la durée, l'activité n'est pas effectuée.

Si la créature cible réussit son Jet de Sauvegarde, le sort n'a aucun effet. Une suggestion très raisonnable entraîne un Jet de Sauvegarde avec une pénalité (-1 ou -2 est recommandé).

La créature à influencer doit, bien sûr, être capable de comprendre la **Suggestion** ; elle doit être donnée dans une langue que le destinataire du sort comprend. Les morts-vivants ne sont pas sujets à la **Suggestion**.

Tour de Corde

I 2

Portée : contact

Durée : 1 heure / niveau

Lorsque ce sort est lancé sur un morceau de corde normale, non magique de 1,5 à 9 mètres de long, une extrémité de la corde monte en l'air jusqu'à ce que la corde entière soit suspendue perpendiculairement au sol, comme si elle était fixée à son extrémité supérieure. L'extrémité supérieure est, en fait, fixée à un espace extra-dimensionnel, semblable à un sac sans fond. Les créatures dans l'espace sont cachées, hors de portée des sorts (y compris les divinations), à moins que ces sorts ne fonctionnent sur plusieurs plans.

L'espace peut contenir jusqu'à huit créatures de taille humaine ou plus petites (les créatures plus grandes ne peuvent pas passer à travers l'ouverture invisible au sommet de la corde). Les créatures dans l'espace peuvent tirer la corde vers le haut dans l'espace, faisant "disparaître" la corde. Sinon, la corde est simplement suspendue dans l'air.

Les sorts ne peuvent pas être lancés à travers l'ouverture extra-dimensionnelle, et les effets de surface ne peuvent pas la traverser. Ceux qui se trouvent dans l'espace extra-dimensionnel peuvent voir à partir de celui-ci comme si une fenêtre carrée de 1mètre de côté était centrée sur la corde. La fenêtre est présente sur le plan matériel, mais elle est invisible, et même les créatures qui peuvent voir la fenêtre ne peuvent pas voir à travers elle.

La corde ne peut être montée que par une seule personne à la fois. Le sort du tour de corde permet aux grimpeurs d'atteindre un endroit normal s'ils ne grimpent pas jusqu'à l'espace dimensionnel supplémentaire.

Lorsque le sort prend fin, des créatures ou des objets dans l'espace dimensionnel supplémentaire sont éjectés par la fenêtre. La corde, si elle est toujours attachée, tombe libre au même moment.

Illusions, Jet de Sauvegarde et Incrédulité

La victime d'une illusion ne peut pas automatiquement sauvegarder contre des sorts pour résister aux effets de l'illusion. La victime doit plutôt avoir de bonnes raisons de croire qu'une créature, un objet ou une situation est une illusion. Le maître de jeu doit fonder sa décision sur la qualité et la crédibilité de l'illusion.

Une illusion de haute qualité est une illusion créée par un lanceur qui a une "image mentale" claire de la créature, d'un objet ou d'une situation simulée. Par exemple, la qualité d'une illusion de dragon ne peut pas être élevée si le lanceur n'a jamais vu un vrai dragon.

Une illusion ne peut être crédible que si la créature, l'objet ou la situation est réaliste. Par exemple, l'illusion d'une porte sur un mur est crédible, mais pas une porte flottant dans l'air. Les illusions créées par les sorts de niveau supérieur sont généralement plus crédibles puisque plusieurs sens sont affectés.

Si une illusion est de mauvaise qualité et/ou n'est pas crédible, le MJ peut décider d'autoriser une sauvegarde automatique contre des sorts.

De plus, un joueur peut annoncer au Maître de Jeu que son personnage ne "croit" pas à l'existence d'une créature, d'un objet ou d'une situation. Le MJ doit alors faire une sauvegarde secrète contre les sorts pour ce personnage. Notez que le MJ doit toujours faire un jet, même si la créature, l'objet ou la situation n'est pas une illusion, car omettre le jet donnerait ce fait au joueur.

Si un jet de sauvegarde contre une illusion est réussi, le maître de jeu doit annoncer ce fait au joueur ; si le personnage le dit à ses camarades, ils reçoivent à leur tour une sauvegarde contre les sorts avec un bonus de +4.

Open Game License

INTRODUCTION

Illusionists: A Basic Fantasy Supplement (hereinafter "the Supplement") is based on the System Reference Document v3.5 ("SRD"), which is Open Game Content. The text of the Open Game License itself is not Open Game Content. Instructions on using the License are provided within the License itself.

Designation of Open Game Content: The entire text of the Supplement (except the Open Game License, as noted above) is Open Game Content, released under the Open Game License, Version 1.0a (reproduced below) as described in Section 1(d) of the License. Artwork incorporated in this document is not Open Game Content, and remains the property of the copyright holder.

Designation of Product Identity: Product identity is not Open Game Content. The following is designated as product identity pursuant to OGL v1.0a(1)(e) and (7): (A) product and product line names, including Basic Fantasy Role-Playing Game, Basic Fantasy RPG, and BFRPG, as well as the phrase "make mine Basic"; (B) all artwork, logos, symbols, graphic designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual representations, including the "eye" logo, which is the personal mark of Chris Gonnerman for his various products, and which is Copyright © 2002 Chris Gonnerman, and the "Scribbled Dragon," which is Copyright © 2005 Erik Wilson; (C) logos and trademarks, including any trademark or registered trademark clearly identified as product identity by the owner of the product identity, and which specifically excludes the open game content.

More information on the Open Game License can be found at:

<http://www.wizards.com/d20>

OPEN GAME LICENSE VERSION 1.0A

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Basic Fantasy Role-Playing Game Copyright © 2006-2016 Chris Gonnerman.

Illusionists: A Basic Fantasy Supplement Copyright © 2006-2009, 2018 Chris Gonnerman, Serge Petitclerc, and R. Kevin Smoot.

END OF LICENSE