

---

## SORTS D'ASSASSIN

---

### Sorts du 1er niveau

**Dépendance (ci).** Le sujet devient dépendant à une drogue.

**Fièvre furieuse (ci).** Le sujet est victime d'un malus de -2 aux jets d'attaque.

**Fourreau à éjection (ol).** L'assassin a automatiquement l'arme en main.

**Noir sac (ci).** Crée un sac extradimensionnel d'instruments de torture.

**Rictus de la mort (ci).** Le lanceur de sorts laisse sa « carte de visite » sur un cadavre.

**Stupeur (ci).** Un sujet sans défense est placé dans un état qui lui permet simplement d'être traîné.

### Sorts du 2e niveau

**Echappatoire (ol).** Des poursuivants se trompent de direction 50 % du temps.

**Lumière obscure (ci).** Crée une zone de 1,50 m de rayon où tous peuvent se voir sans lumière.

**Talent sacrificiel (ci).** Le lanceur de sorts bénéficie d'un bonus de +5 aux jets de Connaissances (religion) effectués lors d'un sacrifice.

### Sorts du 3e niveau

**Absorption d'arme (ol).** Dissimule une arme à l'intérieur du bras.

**Masochisme (ci).** Pour chaque tranche de 10 pts de dégâts dont le jeteur de sorts est victime, il bénéficie de +1 aux jets d'attaques, de sauvegarde et autres.

**Sadisme (ci).** Pour chaque tranche de 10 pts de dégâts qu'il inflige, le lanceur de sorts gagne +1 aux jets d'attaque, de sauvegarde et autres.

### Sorts du 4e niveau

**Armure de chair (ci).** Confère une RD (10/+1) au lanceur de sorts.

**Arrêt cardiaque (ci).** Le sujet tombe immédiatement à -8 pv.

**Œil du tireur d'élite (ol).** confère vision dans le noir, la possibilité de réaliser des attaques sournoises à distance jusqu'à une portée de 18 m avec une arme de distance, la possibilité de réaliser des attaques mortelles avec des armes de distance et un bonus de +15 au jet de Détection.

(ci) Les chapitres interdits  
 (dd-d) Dieux et demi-dieux  
 (es) Par l'encre et le sang  
 (gf) Les gardiens de la foi  
 (mj) Manuel des joueurs  
 (mn) Les maîtres de la nature  
 (mp) Manuel des plans  
 (ol) D'ombre et de lumière