

SORTS D'ASSASSIN

Sorts du 1^e niveau

- Attaque du tireur d'élite** (ca). Supprime la limite de portée pour la prochaine attaque sournoise à distance.
- Brume de dissimulation** (mj). Le PJ est entouré de brouillard.
- Coup critique** (ca). Pendant 1 round, le personnage gagne +1d6 en dégâts, +4 aux jets d'attaque pour confirmer les coups critiques, et sa zone de critiques possibles est doublée.
- Détection du poison** (mj). Détecte le poison chez 1 créature ou 1 petit objet.
- Distraction d'assaillant** (ca). Une créature est prise au dépourvu pendant 1 round.
- Feinte intuitive** (ca). Confère +10 au prochain test de Bluff destiné à feinter au combat.
- Feuille morte** (mj). Ralentit la chute.
- Fouille instantanée** (ca). Permet d'effectuer un test de Fouille avec un bonus de +2 en tant qu'action libre.
- Saut** (mj). Confère un bonus aux tests de Saut.
- Serrurier instantané** (ca). Permet d'effectuer un test de Désamorçage/sabotage ou de Crochetage avec un bonus de +2 en tant qu'action libre.
- Sommeil** (mj). Endort 4 DV de créatures.
- Son imaginaire** (mj). Sons illusoire.
- Vision nocturne** (M) (cp). Voit deux fois plus loin qu'un humain dans des conditions de faible éclairage.

Sorts du 2^e niveau

- Acier silencieux** (ca). L'armure touchée n'inflige plus de malus d'armure aux tests de Déplacement silencieux et de Discrétion pendant 1 heure/niveau.
- Alignement indétectable** (mj). Masque l'alignement pendant 24 heures.
- Attaque spectrale** (ca). Les attaques du sujet sont résolues comme des attaques de contact pendant 1 round.
- Grâce féline** (mj). Confère +4 en Dex pendant 1 minute/niveau.
- Invisibilité rapide** (ca). Le personnage est invisible pendant 1 round ou jusqu'à ce qu'il attaque.
- Invisibilité** (mj). Sujet invisible pendant 1 minute/niveau ou jusqu'à ce qu'il attaque.
- Lame de douleur et de terreur** (lm). Crée une lame de mâchoires grinçantes.
- Modification d'apparence** (mj). Permet d'adopter la forme d'une créature.
- Passage sans traces** (mj). Les sujets (1/niveau) ne laissent pas de traces.
- Pattes d'araignée** (mj). Permet de grimper aux murs.
- Ruse du renard** (mj). Confère +4 en Int pendant 1 minute/niveau.
- Shuriken de feu** (M) (cp). Shuriken magiques infligeant 3d6 points de dégâts de feu.
- Ténèbres** (mj). Obscurité surnaturelle sur 6 m de rayon.
- Texte illusoire** (M) (mj). Seul le sujet parvient à le déchiffrer.
- Trait de glace** (M) (cp). Éclats de glace magique infligeant 2d8 points de dégâts de froid plus 2 points de Dex temporaires ; ou

1d8 points de dégâts de froid dans un rayonnement de 3 m de rayon.

Sorts du 3^e niveau

- Absorption d'arme** (ca). Le sujet cache une arme et gagne un test de Bluff assorti d'un bonus de +4 pour feinter quand il la dégage.
- Antidéttection** (M) (mj). Protège contre la scrutation et les divinations.
- Arme spectrale** (ca). Utilise une arme quasi-réelle pour porter des attaques de contact.
- Cercle magique contre la Loi/le Bien/le Chaos/le Mal** (mj). Comme *protection*, mais avec un rayon de 3 m et une durée de 10 minutes/niveau.
- Crocs du roi vampire** (lm). Développe des crocs de vampire.
- Détection faussée** (mj). Abuse les divinations lancées sur la cible (créature ou objet).
- Simulacre de vie** (mj). Confère 1d10 pv temporaires, +1/niveau (max. +10).
- Sommeil profond** (mj). Endort 10 DV de créatures.
- Ténèbres profondes** (mj). Ténèbres surnaturelles sur 18 m de rayon.

Sorts du 4^e niveau

- Arrache-coeur** (cp). Tue des créatures vivantes de 4 DV ou moins.
- Bagou** (mj). Confère +30 aux tests de Bluff ; résiste aux divinations censées détecter les mensonges.
- Clairaudience/clairvoyance** (mj). Permet d'entendre ou de voir de loin pendant 1 minute/niveau.
- Empoisonnement** (mj). Le sujet perd 1d10 points de Con, idem 1 minute plus tard.
- Forme d'ombre** (ca). Le personnage gagne un bonus de +4 en Discrétion, Déplacement silencieux et Évasion, ainsi qu'un camouflage. Il peut traverser les obstacles s'il a un degré de maîtrise suffisant en Évasion.
- Invisibilité suprême** (mj). Comme *invisibilité*, mais continue quand le sujet attaque.
- Lame maudite** (cm). Une arme inflige des dégâts qui ne peuvent guérir sans *délivrance des malédictions*.
- Liberté de mouvement** (mj). La cible bouge normalement malgré les entraves.
- Localisation de créature** (mj). Indique la direction d'une créature connue.
- Modification de mémoire** (mj). Change 5 minutes de souvenirs de la cible.
- Oeil du tireur d'élite** (ca). Le sujet gagne un bonus de +10 en Détection, la vision dans le noir, une portée de 18 m pour les attaques sournoises, et la capacité d'effectuer des attaques mortelles avec les armes à distance.
- Porte dimensionnelle** (mj). Téléporte le PJ sur une courte distance.