

ASSASSIN IMAGINAIRE

[émotion, mental, peur]

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G
Portée	moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Zone/Cible	1 créature vivante
Durée	instantanée
JS	Volonté, dévoile (en cas d'interaction), puis Vigueur, partiel (voir texte)
RM	oui

Ce sort permet au mage de faire apparaître l'image de la créature la plus abominable qui soit pour la cible en donnant corps aux pires craintes de cette dernière. La victime est la seule à voir pleinement l'assassin imaginaire, le mage ne percevant, lui, qu'une vague forme spectrale. La cible a droit à un jet de Volonté pour comprendre que son agresseur n'est qu'une hallucination. Si elle le rate, elle est touchée par l'illusion et doit alors réussir un jet de Vigueur sous peine de mourir de peur. Même si elle réussit ce second jet de sauvegarde, le choc est tel qu'elle perd 3d6 points de vie.

Si la cible possède la télépathie ou porte un casque de télépathie et réussit son jet de Volonté, elle peut renvoyer l'assassin imaginaire sur son lanceur. C'est alors ce dernier qui doit effectuer un ou deux jets de sauvegarde s'il ne veut pas être tué par son propre sort.

===Version mythique===

Si la cible rate son jet de Volonté mais réussit son jet de Vigueur, l'assassin imaginaire hante son esprit et elle est alors hébétée jusqu'au prochain tour du personnage. À ce moment là, la cible doit effectuer un autre jet de Vigueur contre le fantôme. Une réussite signifie que la cible subit 3d6 points de dégâts, un échec qu'elle meurt de peur.