



L'ASSASSIN

Adapté par HARENDAL à partir de la version originale de Bob Francis.

L'assassin est un personnage indépendant particulièrement craint. Cette crainte vient surtout du fait qu'il est souvent impossible de pouvoir le repérer et qu'il est capable d'utiliser des poisons.

PROFIL DE L'ASSASSIN

Niv	nom	M	CC	CT	F	E	PdV	I	A	Dégats	Ch	Vo	Comp	Déblochage
1	Apprenti	4	4	4+	3	3	1D6+7	5	1	1D	0	3	0	5+
2	Assassin	4	4	4+	3	3	2D6+7	5	1	1D	1	2	1	4+
3	Assassin	4	5	4+	3	3	2D6+7	5	2	1D	2	4	2	4+
4	Assassin	4	5	3+	3	3	3D6+7	6	2	1D	2	4	2	4+
5	Maître	4	6	3+	3	3	3D6+7	6	2	2D	3	4	3	4+
6	Maître	4	6	3+	4	3	4D6+7	6	2	2D	3	5	3	3+
7	Maître	4	6	3+	4	3	4D6+7	7	2	2D	3	5	4	3+
8	Maître	4	7	2+	4	4	5D6+7	7	3	2D	4	5	4	3+
9	Grand Maître	4	7	2+	4	4	5D6+7	8	3	3D	4	6	5	2+
10	Grand Maître	4	8	2+	4	4	6D6+7	8	3	3D	4	6	6	2+

Armement: L'assassin peut utiliser tous les types d'épées à une main, dagues et dérivées, sauf les armes spécifiques à certaines races. Il commence avec une dague infligeant 1D6+1 blessures.

Armure: Il est limité au port des armures légères et ne peut utiliser celles réservées à des classes ou races spécifiques.

Équipement: Il commence la partie avec une potion de rapidité.

La potion de rapidité permet de doubler durant 1 tour complet: la valeur de mouvement de base, le nombre d'attaques. De plus le buveur ajoute +2 à sa valeur d'initiative.

Règles spéciales:

Attaque en traître: Lorsque l'assassin frappe dans le dos d'un adversaire, il double les blessures infligées. Ces dernières s'appliquent après soustractions des modifications d'armure et d'endurance pour chaque attaque réussie.

Déguisement : L'art du déguisement permet à l'Assassin de se faire passer pour ce qu'il n'est pas. A chaque fois que nécessaire lancez un dé 6, sur 5+ la supercherie est découverte.

Compétences génériques: 5, +1 tous les 2 niveaux

Moralité: Mauvaise, chaotique, neutre.

COMPETENCE DE L'ASSASSIN

1 - 3

	Compétence	
1	Course	L'assassin est très agile à la course sur 5+ il double son potentiel de mouvement pour le tour et ne peut être bloqué.
2	Maître des Ombres	Les méthodes de travail employées par l'assassin ont développé ses facultés à se cacher dans les ombres. En extérieur, il peut utiliser cette compétence en se déplaçant à demi vitesse et ne sera détecté que sur 5+ (Vous pouvez donner des malus ou un bonus au test de détection en fonction du terrain traversé ou des éléments extérieurs). En donjon le test de détection est à 5+, cette compétence permet à l'assassin de pouvoir explorer une nouvelle salle. Si des monstres sont présents, ou tirés de façon aléatoire, les guerriers peuvent bénéficier d'un tour d'attaque comme s'ils bénéficiaient de la capacité "embuscade". Si l'Assassin attaque un adversaire, il devient visible et peut être attaqué normalement.
3	Maître du Déguisement	L'art du déguisement permet à l'Assassin de se faire passer pour ce qu'il n'est pas. A chaque fois que nécessaire lancez un dé 6, sur 6+ la supercherie est découverte.
4	Piégeage	L'Assassin est un expert dans la pose de piège. La pose d'un piège prend deux tours complets, et couvre une case. Si un monstre passe sur la case, le piège se déclenche sur 4+, infligeant 2D6 points de dégât. De même, lorsqu'un piège est déclenché par les guerriers et que l'assassin est présent dans cette section de donjon, lancez 1D6, sur 6+ le piège est évité grâce à son intervention
5	Poisons	Expert dans l'art de la confection des poisons, l'assassin peut utiliser du poison (voir règles additionnelles plus bas) pour venir à bout ses adversaires. l'assassin ne peut porter que 10 fioles de poisons divers.
6	Acrobate	Avec cette compétence, l'assassin peut se déplacer dans toutes les directions de 6 pas. Il peut traverser des cases occupées par des monstres. Si l'assassin traverse une case occupé par un monstre, lancer 1D6, il sera bloqué sur un 6. En utilisant cette compétence, l'assassin ignore les obstacles (chaises, tables...) et n'a pas de pénalité pour les franchir. De même il peut tenter de franchir une crevasse ou bondir par dessus un obstacle particulier en crevasse, suivant la règle suivante: 7 - nombre de cases franchies = chiffre d'échec. Ainsi si un assassin tente de sauter 3 cases, lancer 1D6. Sur 4 + c'est un échec. Appliquer les règles des chutes.

4 - 6

	Compétence	
1	Tir sûr	Permet une fois par tour de relancer une attaque de tir ratée.
2	Couteaux de lancé	L'assassin peut lancer autant de couteaux ou de dagues de lancé qu'il a d'attaque sur son profil.
3	Evasion	Sur 5+ l'assassin peut déjouer les attaques qui lui sont portées en se déplaçant sur une case adjacente libre; Si aucune case n'est libre cette compétence ne peut être utilisée.

4	Parade	En utilisant une fois par tour cette compétence, grappin est capable de détourner les attaques de ces ennemis. Pour chaque touche infligée par les monstres, lancez 1D6, sur 6+, cette attaque est détournée et l'assassin ne subit aucun dégât.
5	Feinte	Cette compétence donne à l'assassin un bonus de +1 pour se débloquent.
6	Erudition	Permet de choisir une compétence générique supplémentaire.

REGLES ADDITIONNELLES POUR L'ASSASSIN

CONFECTION DES POISONS: C'est sans doute l'une des compétences qui rend l'assassin particulier. Le sommet de son art perfide est très compliqué et n'est pas une science des plus exactes dans la manipulation des ingrédients. Il existe plusieurs types de poison plus ou moins difficile à réaliser. La création d'une fiole est donc exprimée par un coût des ingrédients, une durée de fabrication et un jet de réussite. Un 6 est toujours une réussite et 1 un échec. La fabrication couvre la réalisation d'une fiole. Une fiole ne peut couvrir qu'une seule utilisation.

Mordrax: Coût de fabrication: 750 po. Temps: 3 jours. Test de réussite 5+. Effet: Mettez un marqueur poison sur la cible à chaque fois qu'elle est touchée par l'assassin. Durant la phase des monstres lancer 1 D6 pour chaque marqueur. Sur 4+ elle subit 2 blessures.

Venin noir: Coût de fabrication: 550 po. Temps: 3 jours. Test de réussite 3+. Effet: La lame de l'assassin est enduite de ce poison. Gain de +1 à la force des attaques. Durant la phase des guerriers lancer 1 d6, sur 5+ le poison devient sans effet.

Vaporantine: Coût de fabrication: 500 po. Temps: 2 jours. Test de réussite 4+. Effet: L'assassin doit jeter la fiole comme si c'était une arme de lancé et doit réussir un touche de tir sur une cible. Si cette dernière est atteinte, lancer 1 D6, sur 4+ elle tombe inconsciente. Durant la phase des monstres, elle se réveillera sur 5+. Tant que la victime est dans cet état elle est touchée automatiquement si des attaques lui sont portées.

Cobrax: Coût de fabrication: 450 po. Temps: 2 jours. Test de réussite 5+ Effet: La lame de l'assassin est enduite de ce poison. A chaque fois qu'il touche un adversaire, Lancer 1 D6, sur 5+ il perd 1D6 points de vie. Durant la phase des guerriers lancer 1 D6, sur 4+ le poison devient sans effet.

Vipérine: Coût de fabrication: 500 po. Temps: 2 jours. Test de réussite 4+. Effet: L'assassin doit jeter la fiole comme si c'était une arme de lancé et doit réussir un touche de tir sur une cible. Si cette dernière est atteinte, lancer 1 D6, sur 3+ elle est prise de convulsions. Durant la phase des monstres, sur 5+ ses convulsions persistes et ne peut rien faire d'autre que se tordre de douleur. Dans cet état elle est touchée automatiquement si des attaques lui sont portées.

Modification au jet de réussite

Apprenti Assassin	-2
Assassin	-1
Maître Assassin	0
Grand Maître Assassin	+1

L'ASSASSIN DANS LE JEU DE ROLE

L'Assassin est un individu sans scrupule qui utilise ses compétences dans le seul but de tuer contre de l'argent. L'Assassin se joint parfois à des groupes de guerriers pour affiner son art, chercher des objets magiques qui lui seraient utiles ou tout simplement se mettre au vert... C'est un personnage solitaire qui n'entretient pas de vraies amitiés, demain un commanditaire cherchera peut-être à supprimer l'un d'entre eux! Comme il n'est pas un individu qui se complique la tâche, il s'efforcera de garder ses distances avec ses compagnons d'aventure. Dans la plus part des cas, les assassins sont des gens prudents, patients, méticuleux et calculateurs. L'essentiel pour lui est d'arriver à ses fins en prenant le moins de risques possibles. Très rarement il montrera sa vraie nature, préférant utiliser la duperie pour dissimuler ce qu'il est vraiment... Le métier d'assassin ne se limite pas à l'assassinat, ses compétences sont aussi très utiles et recherchées pour l'espionnage.

L'assassin est un hors-la-loi qui peut avoir plusieurs primes sur sa tête (voir les règles Outlaw), mais il s'efforcera toujours de garder sa couverture le plus longtemps possible.