

Warhammer Quest

ASSASSIN

D'après l'article « Tu ne m'a pas vu, d'accord ? » par Matthew Francis
Parution Deadblow n° 1

Autre addition à votre galerie de Vilains pour vos parties de Warhammer Quest, voici l'assassin. Les figurines pour ce personnage sont un peu vieilles, mais en surfant sur les anciens catalogues vous devriez pouvoir trouver quelques figurines appropriés munies de manteau et de poignard. Matthew suggère les assassins elfes noirs ou un des chiens de guerre de Vendetta Vespero.

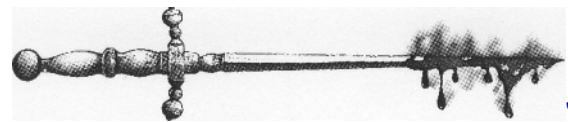
Le vieux monde est un endroit dangereux et mystérieux, et la politique est partout la même. Les états rivaux exercent constamment une surveillance les uns sur les autres et les royaumes puissants tels que Bretonnia, Kislev, Tilea et l'empire vivent avec la menace constante de l'annihilation au-dessus de leurs têtes. Souvent ils manipulent des bandes de maraudeurs Orques ou du Chaos lorsque la guerre ouverte n'est pas possible. Mais parfois une approche plus subtile fait intervenir les assassins. La plupart des villes principales du vieux monde ont un petit conclave d'assassins réunis dans "la guilde". La guilde est habituellement dissimulée dans une grande maison bourgeoise dans une partie huppée de la ville où les émissaires des états peuvent se rendre discrètement. Les assassins sont les héritiers des assassins de Cathayan qui ont également influencé le clan Skaven Eshin. Masqués et encapuchonnés de noir, ils sont adroits et subtils, ils excellent dans l'art du combat et de la trahison, capables de se mélanger à la meilleure compagnie de la cour ou de tuer des monstres affreux dans un égoût.

La plupart des assassins viennent des couches criminelles des villes, ce sont des individus perspicaces et rapides. Beaucoup viennent de familles respectables telles que les marchands, les artisans, etc... Tous sont sélectionnés pour leur adresse et leur intelligence.

Une fois entraîné, un assassin accomplira de nombreuses missions, habituellement commandité par le maître et le grand conseil de sa guilde. Bien que leur nom suggère la nature principale de leur travail, ils sont également sélectionnés pour une multitude d'autres missions : espionnage, sauvetage, enlèvement, courriers et même infiltration.

Les assassins ont un grand sens du style et travaillent l'éthique, ils peuvent être aussi arrogants ou se sentir aussi supérieurs qu'un noble impérial quand ils viennent à évaluer un autre assassin ou toute autre personne dans la même activité. Bien qu'un assassin ne manque jamais de prêter main forte à un autre assassin, même s'il est d'une guilde d'une ville différente, ils auront un regard méprisant sur n'importe quel assassin qui n'emploie pas le dernier équipement ou technique à la mode. Ils sont plus mauvais que des courtisans parfois !

Un assassin est une addition utile à un groupe de guerriers car il apporte une variété de combat et de qualification sociale au groupe. Cependant beaucoup considéreront ses singeries comme excessivement dangereuses et ses exploits audacieux (ou ses trahisons selon le cas) gêneront parfois ses camarades.



COMMENCER EN TANT QU'ASSASSIN

N'importe quel joueur peut commencer le jeu en tant qu'assassin plutôt qu'un des guerriers de la boîte de base de Warhammer Quest. Toutes les règles pour créer un nouveau personnage s'appliquent sauf indication contraire.

REGLES DE BASE

Points de vie	1D6 + 7
Mouvement	4
Capacité de combat	4
Tir	4+
Force	3
Endurance	3
Initiative	5
Attaque	1
Débloqué	3+
Volonté	3

POINTS DE VIE

L'assassin commence avec 1D6+7 Points de vie. Si vous obtenez un 1, en lançant pour les Points de vie, vous pouvez relancer, mais si vous obtenez un 1 une deuxième fois, vous devez le garder.

ARMES

L'assassin préfère de petites lames dissimulables pour mener à bien ses missions qui sont excellentes pour le combat rapproché. Il a toujours une pléthore de lames sur lui. L'assassin commence le jeu avec une épée (1D6 plus sa force de 3 quand il l'utilise), 1 couteau (force 1 mais peut être cachée dans sa botte), et quatre poignards (force 1 au corps à corps ou arme de jet, peut être récupérés quand tous les monstres de la pièce sont morts).

ARMURE

L'assassin compte sur la vitesse et sur l'agilité dans le combat, il ne porte jamais d'armure.

EQUIPEMENT

L'assassin commence le jeu avec le manteau d'ombre d'assassin, particulièrement tissé pour guider et déformer la lumière. Si l'assassin est au moins à deux cases du guerrier porteur de la lanterne toutes les attaques avec arme de contre lui sont à -1 pour toucher.

TALENT D'ASSASSIN

L'assassin a passé des années s'exerçant pour rechercher les points faibles des créatures pour les massacrer sans coup férir. Regarder sur le tableau suivant. Selon le niveau de l'assassin le résultat indiqué sur 1D6 ignore l'endurance et l'armure lors du décompte des dommages.

Novice	6 +
Maître	5+
Novice	5 +
Maître	4+

RÈGLES AVANÇÉES**ASSASSINS ET TRÉSOR**

L'assassin peut utiliser les armes suivantes : épées, couteaux, poignards, shurikens, coup de poing américain, arbalètes et tous ceux qui peuvent être achetés à la guilde des assassins

Ils ne peuvent utiliser AUCUNE arme à deux mains (sauf l'arbalète).

A part cela il peut employer tout ce qui est normalement permis aux guerriers (indiqué par TOUS ou BENS dans le code)

EN VILLE

En visitant les agglomérations un assassin peut visiter tous les endroits standard tels que les divers commerçants et les endroits spéciaux suivants : L'alchimiste, le tripot, le temple, le camp d'entraînement et la taverne (aucun modificateur). Il y a un nouvel endroit spécial, la guilde des assassins.

Toutes les règles habituelles s'appliquent pour voir si ces endroits spéciaux peuvent être trouvés.

ÉVÉNEMENTS CITADINS

Tout événement qui conduit l'assassin à être arrêté ou enrôler double le montant de l'amende qu'il doit acquitter pour être libre. L'assassin obtient + 1 à son jet de dés dans les événements où il doit s'enfuir, et -1 quand il est soupçonné.

LA GUILDE DES ASSASSINS

Les assassins maintiennent une base d'opérations dans chaque ville. A première vue elle semblera juste être la maison cossue d'un riche négociant sur une grande avenue du centre ville. À l'intérieur, cependant, c'est différent. La maison est toujours bien plus grande que vous ne l'imaginiez de l'extérieur et elle est rempli de couloirs, de cours, de salles et de halls.

Les assassins fréquentent l'endroit et y côtoient le plus naturellement du monde des domestiques, de simples gardes, des instructeurs et des messagers. Contrairement à l'opinion populaire le siège de la guilde est toujours clair et bien aéré, le bâtiment est décoré d'œuvre d'art et il n'y a rien sinistre dans ces murs.

Chaque guilde a un grand maître résident. C'est souvent un assassin qui a gagné la confiance de son monarque et d'un âge avancé. Il est habituellement doté d'un intellect vif et d'un esprit structuré et a beaucoup de sagesse et d'expérience à partager avec les jeunes assassins.

TROUVER LA GUILDE

La guilde des assassins est un endroit spécial et ne peut être trouvée dans une ville sur un jet de sept ou plus sur 2D6.

La guilde est pour un assassin l'endroit où il peut être au courant des dernières nouvelles, recevoir de nouvelles missions, recevoir de l'aide pour lui et sa bande et s'exercer pour gravir des niveaux de combat. Quand il le fait son profil change comme d'habitude. Il gagne également des jets de dés sur le tableau des qualifications.

RÉSEAU D'INFORMATION

Quand il est dans la guilde, l'assassin peut se payer une visite au grand maître et son conseil et recueillir n'importe quelle information pour l'aider lui et ses amis. Les assassins ayant des informateurs partout et des relations étroites avec le gouvernement ils peuvent apprendre beaucoup d'informations très utile. Lancer 1D6 pour voir ce que le grand maître lui dit. Vous pouvez lancer seulement une fois par guilde.

INFORMATIONS (Roulement 1D6)

- 1 : L'information est rare et l'assassin n'apprend rien d'intéressant.
- 2 : L'assassin apprend d'un vieil ami qui est récemment revenu de missions au Cathay beaucoup de nouvelles et d'étranges techniques. Quand l'assassin lance pour sa compétence, quand il passe un niveau, il peut relancer une fois.
- 3 : L'assassin a visité plusieurs tanières de monstres dans ce secteur et l'assassin possède une carte du donjon. S'il le souhaite il peut être le chef au prochain donjon.
- 4 : L'assassin a appris dans un donjon précédent les techniques d'embuscade de plusieurs monstres particulièrement féroces et assez intelligents qui avaient causé des ravage avec leurs attaques surprise. Une fois pendant la prochaine aventure quand l'assassin sera pris en embuscade par des monstres, il peut déclarer que ces derniers sont les monstres qu'il a étudié et l'embuscade échoue. Les guerriers peuvent attaquer d'abord. En outre l'assassin obtient +20% d'or pour chaque monstre qu'il tue.
- 5 : Un membre du conseil avertit l'assassin qu'un monstre du prochain donjon possède un trésor mystérieux... À la fin du prochain donjon, si l'ennemi de rang le plus élevé (habituellement un chef) mourait, alors l'assassin peut lancer pour un trésor supplémentaire sur le tableau de trésor de donjon (relancer sur un résultat de 0 pièce d'or).
- 6 : Le grand maître charge d'une mission d'élimination l'assassin. N'importe quand dans le prochain donjon, l'assassin peut déclarer qu'un monstre est celui qu'il a pour mission d'assassiner. S'il le tue il gagne le double de sa valeur en or.

ARMURERIE

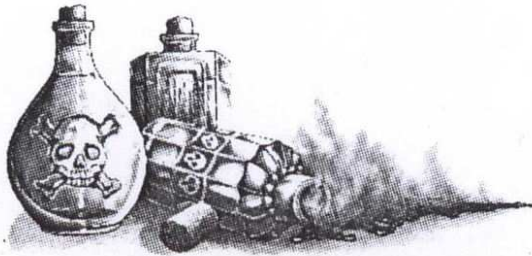
L'assassin peut visiter l'armurerie de la guilde pour obtenir les armes et les approvisionnements spéciaux qui l'aideront dans ses aventures. Les assassins tiennent leur équipement en très haute estime et serait déconsidérer de ne pas utiliser le dernier cri en matière d'armement. Lancer 1D6. Sur un résultat de 1, de 2 ou de 3 l'assassin doit obligatoirement acheter quelque chose.

Aucun prix de vente n'est donné car aucun assassin ne vendrait son excellent équipement au rabais, et aucun assassin n'achèterait de l'équipement spécial d'occasion.

ARTICLE **COÛT**
 Fiole de Poison 50 Pièces d'or
 Peut être appliqué aux dards ou aux carreaux d'arbalète. Une fiole fournit assez de poison pour l'aventure. En établissant les blessures d'un dard ou d'un carreau empoisonné lancer 1D6.

1-3: Le poison est périmé, aucuns dommages supplémentaires n'est causé.

4-6: Le poison cause 1D3+2 blessures supplémentaires



Sarbacane 150 Pièces d'or
 Force 2. Ignore 1 point d'armure.

Dards pour sarbacane 30 Pièces d'or
 Assez pour toute l'aventure.

1D6 Bombes fumigène 100 Pièces d'or
 Une bombe fumigène peut être jeté à tout moment et couvre une surface de 2x2 cases. Elle reste en place pour deux tours. Elle ne peut pas être déplacé

Rosignol 200 Pièces d'or
 (Voir les règles pour la version naine).

Grappin 60 Pièces d'or
 Doit être attaché à une corde. Il peut alors être employé pour agripper des ennemis. Accroche sur un jet de tir normal. Lancer 1D6 et ajouter la force du lanceur. Comparer ce total à la force du monstre de la cible. La différence est le nombre de case sur lesquelles le monstre est traîné. Si la force du monstre est plus grande, il reste où il est.

Lames de botte 150 Pièces d'or
 Donne à l'assassin + 1 attaque, mais -1 pour toucher.

Shurikens 100 Pièces d'or
 Un assassin peut jeter autant de shurikens en un tour qu'il a d'attaques. L'assassin emploie sa capacité de tir normale pour toucher. Chaque touche a une force de 1 mais ignore n'importe quelle armure en établissant les dommages.

QUALIFICATIONS**2 Lanceur de couteaux**

Les bras de l'assassin semblent flous quand il jette ses lames avec une exactitude infaillible

Il peut jeter autant de poignards par tour qu'il a d'attaques.

3 Saut acrobatique

Tendant ses muscles, l'assassin saute en avant, fendant l'air.

L'assassin peut se déplacer de 6 cases dans n'importe quelle direction. Il ne peut pas être engagé au corps à corps pendant le saut, mais les sorts et les armes de jets peuvent le toucher avec -2 pour toucher. Accomplir un saut prend un tour entier.

4 Attaque d'assassin

Placé derrière une créature vous pouvez échanger toutes les attaques contre une attaque simple d'assassin. Lancer un 1D6. Sur 1 à 3 vous êtes écarté d'un coup de coude en arrière et c'est terminé pour ce tour. Sur 4 à 6 vous causez 1D6 blessures x niveau de l'assassin en ignorant les armures.

5 Saut

Vous pouvez sauter une case dans n'importe quelle direction en tant qu'élément de votre mouvement. N'importe quel obstacle sur la case est ignoré, bien qu'il compte toujours en tant qu'une case de mouvement.

6 Esquive

Sur un 5 ou 6 l'assassin esquive un coup en se déplaçant sur une case libre adjacente.

7. Attaque en passant

L'assassin peut dépasser un ennemi, ignorant les blocages. Lancer une attaque normalement. S'il s'arrête à côté du monstre et veut l'attaquer cette compétence ne peut être employée. De même il peut devoir échapper à un blocage d'abord. Ne peut pas causer de coups mortels.

8. Déguisement

L'assassin est un maître du déguisement et sait contrefaire son corps pour ressembler à n'importe quel monstre. Quand l'assassin prend l'aspect d'un monstre, lancer 1D6. Sur un résultat de 4 à 6 le monstre vous ignore, sélectionner un autre guerrier immédiatement. Sur un 1 à 3 résolvez le combat normalement.

9. Réputation

La réputation des assassins est bien connue et beaucoup de gens qui le connaissent le craignent. Employer cette compétence pour acheter un nouvel équipement. Lancer sur le tableau ci-dessous.

1-2 : Le négociant est un assassin des célèbres ombres grises de la guilde d'Altdorf, il ricane de votre technique rudimentaire.

Vous ne pouvez pas acheter l'objet et vous ne pouvez pas aller à la guilde dans cette ville ou la prochaine.

3 : Le négociant est assez impressionné et vous accorde 10% de ristourne.

4: 20% de ristourne.

5: 50% de ristourne

6: Gratuit.

Cependant après la conclusion de n'importe lequel de ces achats, lancer 1D6.

Sur un résultat de 1 vous êtes jeté hors de la ville pour cause d'intimidation

10 Contorsionniste

Vous pouvez vous déplacer en diagonale entre deux guerriers en utilisant les terrifiants mouvements de votre corps.

Chaque fois que vous êtes incarcéré en prison à la suite d'un jet d'événement citadin, lancer 1D6. Sur un 3+ vous vous échappez dès le premier jour.

11. Ignore la peur

L'assassin pratique la méditation transcendante qui lui permet de rester calme face au danger le plus grave. Il additionne +2 aux tests de peur et + 1 aux tests de terreur.

12. Infiltrer

Par sa faculté de passer inaperçu au milieu d'autres peuples, l'assassin noue facilement de nouveaux contacts et se fait des relations.

L'assassin peut passer une semaine à essayer d'infiltrer un endroit spécial de son choix.

Lancer sur ce tableau à la fin de la semaine :

1. Vous êtes pris et mis en prison pour espionnage.

Il vous en coûte 1D6 x 100 pièces d'or pour être libéré.

2 : Vous échouez, après paiement des dépenses 1D6 x 50 pièces d'or

3 : Vous échouez, après paiement des dépenses 1D6 x 10 pièces d'or

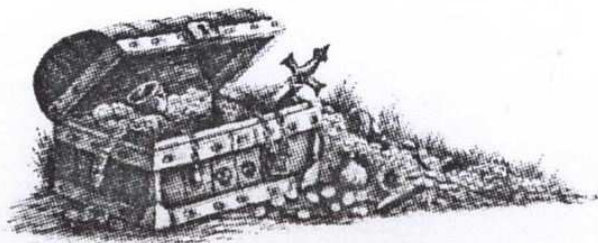
4 : Vous réussissez après paiement des dépenses 1D6 x 50 pièces d'or

5 : Vous réussissez après paiement des dépenses 1D6 x 10 pièces d'or

6 : Vous devenez un homme de confiance. Vous pourrez visiter l'endroit infiltré à nouveau, à la prochaine ville que vous visiterez. A supposer que cet endroit y existe.

Une fois qu'un endroit est infiltré avec succès vous pouvez acheter les marchandises convoitées et lancer sur les tableaux appropriés.

Niveau	Coût	Titre	Mouv	Combat	Tir	Force	Dommm	Endur	PdeV	Init	Attaq	Chance	Vol	Comp	Bloc
1	0	Novice	4	4	4+	3	1	3	1D6+7	5	1	0	3	Assassi	3+
2	2000	Adepté	4	5	4+	3	1	3	2D6+7	5	1	0	3	1	3+
3	4000	Adepté	4	5	4+	3	1	3	3D6+7	5	2	1	4	1	3+
4	8000	Adepté	5	5	3+	3	1	3	3D6+7	6	2	1	4	2	3+
5	12000	Maître	5	6	3+	3	2	3	4D6+7	6	3	2	4	2	3+
6	18000	Maître	5	6	3+	3	2	3	4D6+7	7	3	2	5	3	3+
7	24000	Maître	5	6	3+	4	2	3	5D6+7	7	3	2	5	3	3+
8	32000	Maître	6	7	2+	4	2	4	5D6+7	7	4	3	5	4	2+
9	45000	Seigneur	6	7	2+	4	3	4	6D6+7	8	4	3	5	5	2+
10	50000	Seigneur	6	7	2+	4	3	4	7D6+7	8	4	3	5	6	2+



ASSASSIN

Points de vie:	1D6+7
Mouvement:	4
Capacité de Combat:	4
Capacité de tir:	4+
Force:	3
Endurance:	3
Initiative:	5
Attaque:	1
Volonté:	3



Arme: une épée (1D6 plus sa force de 3 quand il l'utilise), un couteau (force 1 mais peut être cachée dans sa botte), et quatre poignards (force 1 au corps à corps ou arme de jet, peut être récupérés quand tous les monstres de la pièce sont morts).

Armure: L'assassin compte sur la vitesse et sur l'agilité dans le combat, il ne porte jamais d'armure.

Blocage: L'assassin se dégage sur un jet de 3+.

Règles spéciales: Voir au dos de cette carte.

CC adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pour toucher	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5

REGLES SPECIALES ASSASSIN

EQUIPEMENT;

L'assassin préfère de petites lames dissimulables pour mener à bien ses missions qui sont excellentes pour le combat rapproché. Il a toujours une pléthore de lames sur lui.

L'assassin commence le jeu avec le manteau d'ombre d'assassin, particulièrement tissé pour guider et déformer la lumière. Si l'assassin est au moins à deux cases du guerrier porteur de la lanterne toutes les attaques avec arme de contre lui sont à -1 pour toucher.

TALENT D'ASSASSIN

L'assassin a passé des années s'exerçant pour rechercher les points faibles des créatures pour les massacrer sans coup férir. Regarder sur le tableau suivant. Selon le niveau de l'assassin le résultat indiqué sur 1D6 ignore l'endurance et l'armure lors du décompte des dommages.

Novice	6 +
Maître	5+
Novice	5 +
Maître	4+

POIGNARD D'ASSASSIN

Force 1 au corps à corps ou arme de jet, peut être récupérés quand tous les monstres de la pièce sont morts.

