

De l'Assassin



Compétences

De l'Assassin



Compétences

De l'Assassin



Compétences

De l'Assassin



Compétences

**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.



Compétences de l'assassin

**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.



Compétences de l'assassin

**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.



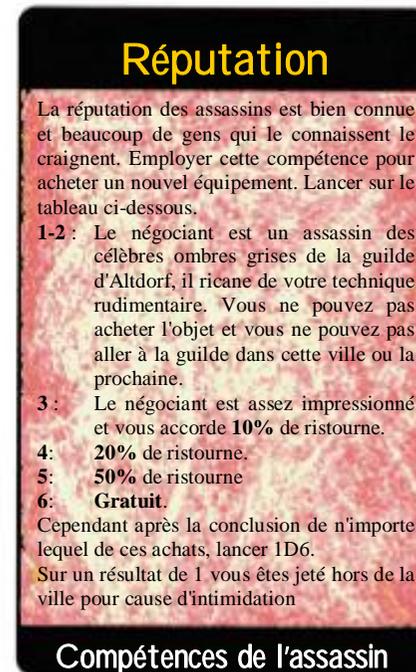
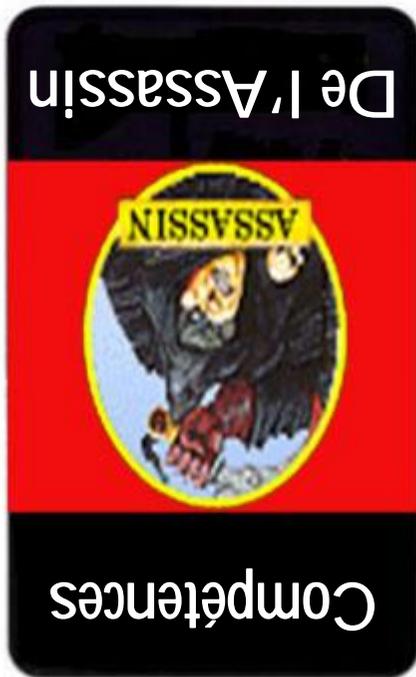
Compétences de l'assassin

**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.



Compétences de l'assassin



De l'Assassin



Compétences

De l'Assassin



Compétences

De l'Assassin



Compétences

**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.



Compétences de l'assassin

**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.



Compétences de l'assassin

**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.

Compétences de l'assassin