

L'ASSASSIN

Les assassins sont des experts dans l'art de tuer ainsi que dans le maniement et la fabrication de toutes sortes de poisons. Certaines de leurs capacités dépassent celles du voleur notamment dans le domaine de la discrétion. Les assassins préfèrent recourir à la ruse plutôt qu'à la force brute.

Les assassins se regroupent dans des guildes dont le siège est situé dans les grandes villes de Barsaive. Elles sont extrêmement difficiles à trouver et demandent une importante somme d'argent pour y entrer. Les assassins sont soumis à un code d'honneur très strict (finir toujours un contrat par exemple...)

Attributs principaux : Dextérité, perception, volonté

Restrictions raciales : Obsidien

Rituel karmique : L'assassin se met en méditation et commence à planifier dans son esprit l'assassinat d'une Grande personnalité de Barsaive durant 30 minutes. Puis il met son plan à exécution dans sa tête.

Compétences artisanales : gravure de rune sur arme, danse, sculpture.

.* Nouveau talent

· (D) Talent de discipline

Premier cercle

Escalade

Rituel karmique

Armes de mêlée (D)

Esquive

Pistage (D)

Déplacement silencieux (D)

Deuxième cercle

Déguisement

Longévité (6/5)

Armes de jet (D)

Troisième cercle

Anticipation

Poison*

Quatrième cercle

L'assassin peut dépenser 1 point de karma pour les jets de dextérité

Attaque surprise (D)

Tissage (D)

Cinquième cercle

La défense physique de l'assassin augmente de 1

Lecture & écriture

Deuxième arme

Sixième cercle

La défense magique de l'assassin augmente de 1

Arme de trait (D)

Dissimulation d'arme

Septième cercle

L'initiative de l'assassin augmente de 1

Paralysie* (D)

Détection du poison (D)

Huitième cercle

La défense sociale de l'assassin augmente de 1

Résistance du poison (D)

Attaque surprise

Neuvième cercle

La défense physique de l'assassin augmente de 1

L'assassin dispose d'un jet de récupération supplémentaire par jour

Attaque critique (D)

Lire & écrire la magie

Deuxième attaque

Dixième cercle

La défense magique de l'assassin augmente de 1

L'assassin peut dépenser 1 point de karma pour les jets de perception

Incantation

Attaque astrale

Onzième cercle

Pour 2 points de fatigue, l'assassin peut créer un manteau de ténèbres. L'assassin doit réussir au moins 10 sur un test de tissage. La création dure 1 minute. Les PJ ou PNJ ont un malus de 2 niveaux pour détecter l'assassin. Le manteau perdure tant qu'il n'est pas exposé au soleil.

Matrice de sort

Tissage (illusion)

Douzième cercle

L'assassin peut dépenser 1 point de karma pour augmenter les dégâts lors d'une attaque.

Caméléon

Attaque réflexe

Nouveaux talents

Poison

Niveau : rang + volonté

Action : oui

Compétence : non

Karma : non

Fatigue : 2

Discipline :

Un personnage peut utiliser du poison sur une des ses armes ou dans de la nourriture ou une boisson. Le personnage doit verser son sang qui devient toxique. Les dégâts sont égaux au niveau dans la compétence. Le personnage peut résister en opposant sa constitution au dégât du poison.

Une arme reste empoisonnée durant rang minutes. On ne peut affecter qu'une cible.

Paralyse

Niveau : rang + dextérité + 3

Action : oui

Compétence : non

Karma : oui

Fatigue : 2

Discipline : assassin

Le personnage doit réussir un jet de paralysie contre la défense physique de l'adversaire.

Si le résultat est :

Moyen : -2 niveaux à tous les jets pendant (rang) rounds

Bon : -3 niveaux à tous les jets pendant (rang) rounds

Excellent : paralysie pendant (rang) rounds

Extraordinaire : paralysie pendant (rang) minutes