



Nouvelle discipline : l'Assassin

Informations pour le jeu

Les Assassins apprennent rapidement à tuer pour survivre. Ils tirent leur force de leur confiance en eux et de la conscience qu'ils ont de ne pouvoir compter que sur eux-mêmes. Les rumeurs circulant autour des guildes d'Assassins sont abondantes mais les éléments qui pourraient confirmer ou infirmer leur existence restent secrets.

Attributs principaux : Dextérité et Perception.

Restrictions raciales : odsidien.

Rituel de karma : pour commencer son Rituel de karma, l'Assassin s'isole dans un endroit sombre et se concentre pendant une demi-heure sur l'idée qu'il est en train de suivre une cible au travers d'endroits qu'il connaît. Une fois cette idée fermement ancrée dans son esprit et dans son cœur, l'Assassin fait en sorte d'utiliser ses talents de Déplacement silencieux et d'Armes de mêlée. Le rituel s'achève dès que l'Assassin est parvenu à éliminer sa cible.

Compétences d'Art : Danse, Comédie, Tatouage et Cuisine.



Aptitudes de l'Assassin

(D) Indique un talent de discipline.

Premier cercle

Talents : *Armes de mêlée (D)*, *Combat à mains nues*, *Déplacement silencieux (D)*, *Escalade*, *Rituel de karma*, *Esquive (D)*

Deuxième cercle

Talents : *Attaque surprise (D)*, *Endurance (6/5)*, *Pistage*

Troisième cercle

Talents : *Armes de jet*, *Riposte (D)*

Quatrième cercle

Aptitude : en encaissant 1 point de dommages permanents, l'adepte gagne l'aptitude **Assassinat**. Ces dommages ne peuvent jamais être guéris. Pour 2 points de dommages d'effort, le seuil d'une attaque critique est réduite de 1 cran et en cas d'attaque de dos les dommages finaux sont augmentés du niveau de Dextérité.

Talents : *Vigilance*, *Tissage de filament (Tissage d'Assassin) (D)*

Cinquième cercle

Karma : l'adepte peut dépenser 1 point de karma sur les tests restreints de Dextérité.

Talents : *Désamorçage des pièges*, *Dissimulation d'arme*, *Rituel du maître fantôme (D)* ou *Sortie gracieuse (D)*

Sixième cercle

Karma : l'adepte peut dépenser 1 point de karma sur les tests restreints de Perception.

Talents : *Arme de tir*, *Attaque enchaînée (D)*

Septième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.

Talents : *Sprint*, *Deuxième arme*





Huitième cercle

Initiative : l'adepte ajoute +1 à son niveau d'initiative.

Talents : Coup dévastateur, *Attaque critique* (D) ou *Commandement* (D), *Vision astrale* (D)

Neuvième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.

Karma : l'adepte peut dépenser 1 point de karma sur ses tests de récupérations.

Talents : *Deuxième attaque* (D), *Attaque astrale* (D), Résistance au poison

Dixième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense sociale.

Récupération : l'adepte peut réaliser 1 test de récupération supplémentaire par jour.

Talents : Caméléon, Détection du poison

Onzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique et à sa Défense magique.

Talents : *Vive lame* (D), Arme éthérée

Douzième cercle

Aptitude : en encaissant 2 points de dommages permanents, l'adepte gagne l'aptitude **Embuscade**.

L'adepte est alors capable de frapper plus rapidement lors de sa première attaque. Ajoutez le Cercle de l'adepte à son niveau d'initiative pour le premier round de combat et appliquez le modificateur « Surpris » à son adversaire.

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense sociale.

Talents : *Discrétion impossible* (D), *Déguisement magique*



Treizième cercle

Initiative : l'adepte ajoute +1 à son niveau d'initiative.

Karma : l'adepte ajoute +25 à son nombre maximum de points de karma.

Talents : *Approche surprise* (D), Détection de la vie, *Tramage de Talent*

Quatorzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +2 à sa Défense physique et +1 à sa Défense magique.

Talents : *Attaque décisive* (D), *Venin* (D)

Quinzième cercle

Aptitude : en encaissant 3 points de dommages permanents, l'adepte gagne l'aptitude **Guérison de l'ombre**. Ces dommages ne peuvent jamais être guéris.

L'adepte doit porter une Cape d'ombre avant de pouvoir utiliser cette aptitude pour se soigner. L'aptitude **Guérison de l'ombre** permet à l'adepte de dépenser autant de points de karma qu'il le souhaite sur son prochain test de récupération. Il doit cependant déterminer ce nombre de points de karma avant de lancer ses dés d'action. Les dommages récupérés sont égaux au résultat du test de récupération, comme d'habitude. Les ombres qui composent la cape soignent l'adepte. L'effet de l'aptitude **Guérison de l'ombre** se termine après le test de récupération.

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.

Talents : *Vitalité*, *Trame d'attribut*, *Regard froid*

Demi-magie

Les Assassins peuvent effectuer des tests de demi-magie pour entretenir leurs armes et armures, ainsi que pour tout jet impliquant une tactique ou une stratégie d'assassinat.

