

Assassin

Il n'est pas rare de tuer pour de l'argent. Cependant, peu sont aussi meurtriers que les Assassins. Ces combattants passent leur vie à s'entraîner à tuer et manient un large arsenal d'armes, incluant dagues et poisons. Tuant autant par plaisir que pour remplir leur bourse, ces êtres sont l'expression même de la sournoiserie et de la dissimulation. Les meilleurs d'entre eux se débarrassent de leur cible en quelques secondes et ne laissent aucune trace. La présence d'un Assassin dans un groupe d'aventuriers n'est cependant pas à dédaigner. Un Assassin est tout à fait capable de causer des ravages dans les forces adverses tout en y trouvant le moyen d'y assouvir son lot de meurtres...

MODIFICATIONS DE CARACTÉRISTIQUES



NIVEAU	CAPACITÉS OPTIONNELLES	
1	Implacable	Agile ✳
2	Parade ✳	Attaque sournoise
3	Furtif	+ 1 dé de Tir (PC)
4	Venimeux	Frénésie ✳
5	Personnage douteux	Coriace ✳
6	Agile ✳	Coup dans le dos
7	Venimeux	+ 1 dé de Combat
8	Furtif	Coup dans le dos
9	+ 1 dé de Tir (PC)	Parade ✳
10	+1 Armure	Frénésie ✳



QUELQUES PERSONNAGES ASSASSINS

TYPE DE FIGURINE				BLESSURES	NOTES
Glum Slittercreep (Gobelin)	7	3 2 (PC)	2	♥♥♥♥♥	Attaque sournoise, Crochetage <u>Exploit</u> : Filer en douce
Mylaera Sorelia (Elfe du Crépuscule)	9	3 2 (PC)	2	♥♥♥♥♥	Furtif, Parade (1) <u>Exploit</u> : Tir ajusté
Shadow Walker (Humain)	7	3	3	♥♥♥♥♥	Agile (1), Frénésie (2), Furtif, Polyvalent <u>Exploit</u> : Frappe de précision

« Si c'est possible, on préfère les éviter. Ce sont des roublards, et n'ont aucune fierté. Hélas, nous en croisons régulièrement dans les tavernes, et nous les laissons se nourrir et se reposer... »

- Père Zenatus, Prêtre basiléen égorgé par un Assassin susceptible.

« Tous les êtres vivants meurent, mon frère. C'est de la façon que cela arrive qui compte. »

- Helkan Da'rresh, Assassin Elfe du Crépuscule.



Glum Slittercreep, Assassin Gobelin

CAPACITÉS

Agile (1-2)

Si la figurine subit une ou plusieurs touches dans un combat, lancez un nombre de dés correspondant au niveau de la capacité avant d'appliquer les dégâts. Sur un résultat de 6, la figurine n'est pas blessée. À la place, elle se désengage immédiatement. Considérez que toutes les attaques gratuites possibles échouent. Si la figurine n'a pas d'espace pour se désengager, elle subit normalement les dégâts.

Attaque sournoise

La figurine peut, après avoir effectué une action de combat, se déplacer d'autant de cases que le mouvement qu'il lui reste pour ce tour. Si la figurine se désengage, elle ne subit aucune attaque gratuite.

Coriace (1-3)

Chaque fois qu'elle se défend, la figurine peut relancer un nombre de dés, correspondant au niveau de sa capacité, qui n'ont pas dépassé sa propre valeur d'armure.

Coup dans le dos

Lorsque la figurine effectue une attaque de combat contre un ennemi dont il est dans l'arc arrière, il gagne +1 dé de combat et inflige un malus de -1 d'armure

à la cible, en plus des modificateurs habituels.

Crochetage

Chaque fois qu'une figurine essaye d'ouvrir un verrou, la valeur de ce dernier est diminuée de 1. Quand cette valeur tombe à zéro, le verrou s'ouvre. S'il s'agit d'une porte, elle est retirée. S'il s'agit d'un coffre au trésor ou de tout autre accessoire comportant un compartiment caché, le personnage qui l'a ouvert prend tous les objets qu'il contient.

Frénésie (1-3)

La figurine est envahie par la rage lorsqu'elle combat. Chaque fois qu'elle attaque dans un combat, elle peut relancer un nombre de dés correspondant au niveau de la capacité, et qui n'ont pas dépassé la valeur d'armure du défenseur.

Furtif

La figurine n'est pas visible au-delà de la portée courte (ce qui signifie qu'elle ne peut pas être visée par un tir). Elle peut cependant être ciblée par un sort à portée longue, tant que celui-ci ne nécessite pas de ligne de vue.

Implacable

Si la première attaque de combat du tour de la figurine inflige des dégâts au défenseur, elle peut

alors immédiatement effectuer une seconde attaque de combat contre le même défenseur ou un autre ennemi.

Parade (1-2)

Lorsque la figurine subit une attaque de combat, elle peut forcer l'attaquant à relancer un nombre de dés qui ont obtenu une touche, correspondant au niveau de la capacité. C'est le défenseur qui choisit les dés à relancer.

Personnage douteux

Pendant le repos, si la figurine choisit de se rendre à l'*Antre des voleurs*, elle peut lancer un dé supplémentaire et garder le résultat qu'elle préfère.

Polyvalent

Pendant le repos, la figurine peut lancer 1 dé supplémentaire dans le lieu choisi et garder le résultat qu'elle préfère.

Venimeux

A la fin de chaque round, la figurine dotée de cette capacité qui inflige une blessure au combat lance un dé. Sur un 6, l'ennemi blessé subit une blessure supplémentaire. Si la figurine blessée possède la capacité *Endurant* ou *Régénération*, faites le jet *Venimeux* en premier.

EXPLOITS

Filer en douce

Gobelins uniquement

Le personnage peut se déplacer selon son mouvement habituel, en ignorant les arcs ennemis et les attaques gratuites.

Frappe de précision

Le personnage peut faire un mouvement et effectuer une attaque de combat, tout en réduisant l'armure de la cible à 1.

Tir ajusté

Tireurs uniquement

Le personnage peut effectuer une unique attaque de tir à portée longue de 6 dés. De plus, il peut relancer une fois tous les dés qui n'ont pas dépassé la valeur d'armure du défenseur.

CRÉDITS

Conception

Dungeon Saga Univers

Edition

Juillet 2022

Cette publication est non-officielle et n'est en aucun cas le fait de Mantic Games ©. Le contenu de cet ouvrage a été réalisé pour la communauté Dungeon Saga et ne fait pas partie des publications officielles de Mantic Games.

Dungeon Saga, Kings of War et tous les personnages, noms, lieux et objets sont TM et © Mantic Entertainment Ltd 2015.