

## FICHE MÉTIER : ASSASSIN / NINJA

Personnage adroit destiné à des frappes cruelles et à des techniques roublardes utilisant l'infiltration.

Si l'intelligence naturelle est supérieure à 10 : peut utiliser des objets magiques.

Armure naturelle max. : PR3. Accès aux coups spéciaux « pour le ninja ».

Consulter le livret « Origines et métiers » pour en savoir plus.

### BULLETIN CÉRÉBRAL

J'aime bien tuer des gens. C'est dingue, non ? C'est même un peu dommage, je ne suis bon qu'à ça... J'ai grandi en ourdissant des plans secrets pour me débarrasser des imbéciles qui m'entouraient. Je sais me glisser furtivement, frapper là où ça fait mal. Je n'ai pas d'états d'âme... Ce n'est pas de la cruauté, je fais juste mon boulot. J'aime ce qui est tranchant et pointu, ce qui fait couler le sang. Quant aux autres aventuriers... Hum, du moment qu'ils ne me trahissent pas, ils n'ont rien à craindre de moi.

### COMPÉTENCES HÉRITÉES DU MÉTIER

- **AMBIDEXTRIE** : à partir du niveau 2 et d'une adresse égale ou supérieure à 14, permet l'utilisation de deux armes avec un malus à la deuxième Attaque.
- **DÉPLACEMENT SILENCIEUX (AD)** : bonus aux épreuves de discrétion et d'infiltration.
- **ESQUIVE** : après une esquive, lance un D6 et peut ré-attaquer au tour suivant sur 4,5,6.
- **FRAPPER LÂCHEMENT** : permet de doubler les dégâts d'une attaque lorsque celle-ci est placée dans le dos, une fois par combat (si l'approche en discrétion est réussie).
- **TIRER CORRECTEMENT (AD)** : le personnage peut utiliser un arc ou d'autres armes de jet (les restrictions s'appliquent selon l'origine).

### COMPÉTENCES DU MÉTIER À DÉBLOQUER

- ☐ Chercher des noises (attaquer le premier)
- ☐ Chevaucher (monter un animal)
- ☐ Entretien du matériel (préparer ses armes et armures)
- ☐ Érudition (savoir lire, écrire et compter – INT minimum 10)
- ☐ Escalader
- ☐ Méfiance (découvrir si un PNJ ment)
- ☐ Nager
- ☐ Ressemble à rien (être difficile à reconnaître)

