

Classe de prestige: le Contre-assassin

Description

Le contre-assassin est une sorte de garde du corps spécialisé dans la protection contre les assassins. Discret et vigilant, le contre-assassin quitte rarement son protégé, partageant même souvent sa chambre et la plupart de ses activités, mais restant toujours dans l'ombre. Le contre-assassin est totalement dévoué à son protégé, et doit être prêt à donner sa vie s'il le faut.

Les guerriers et roublards sont les plus fréquents à devenir contre-assassin. Ils possèdent en effet les talents les plus utiles à cette profession. Lorsque le contre-assassin agit dans une région où la magie est abondante, il n'est pas rare de voir un personnage possédant quelques niveaux de magicien ou ensorceleurs embrasser la carrière de contre-assassin. Les paladins, druides, rôdeurs et prêtres ont déjà la charge de protéger quelque chose ou quelqu'un, très rares sont ceux qui vont dédier tout leur pouvoir à la protection d'un seul individu. Barbares et bardes, dont le tempérament est plutôt chaotique, sont peu enclins à posséder la discipline nécessaire à une telle carrière.

Dé de vie: d6

Pré-requis: Le contre-assassin a une relation de confiance avec celui ou celle qu'il défend. De plus, une attention de tous les instants est requise pour être efficace. Un contre-assassin doit posséder un alignement Loyal. De plus, une personne qui engage un contre-assassin essaiera toujours de trouver quelqu'un dont l'alignement correspond à ses valeurs.

Déplacement silencieux: 4 rangs

Discrétion: 4 rangs

Détection: 4 rangs

Perception auditive: 4 rangs

Dons: Vigilance

Compétences de classe:

Connaissance des sorts, Déplacement silencieux, Détection, Discrétion, Lecture sur les lèvres, Perception auditive, Premiers secours, Psychologie, Renseignements, Vol à la tire.

Points de compétence par niveau: 4+Int (+1 pour les humains)

Caractéristiques de classe:

- **Personne protégée:** Le contre-assassin dédie sa concentration à la protection d'une seule personne. Certaines capacités de classe ne fonctionnent qu'avec cette personne: Bouclier humain, Vigilance permanente, Lien télépathique et Don de vie. La personne protégée doit bien évidemment être consentante, et au courant qu'elle est sous la protection du contre-assassin. Si le contre-assassin désire changer de personne protégée, libre à lui. Il doit l'annoncer en présence de la nouvelle personne. Ensuite, il faut une journée complète passée ensemble pour que la protection prenne réellement effet.
- **Armes et armures:** Le contre-assassin sait manier les armes courantes et de guerre. Il est habitué au port des armures légères et à l'utilisation des boucliers.
- **Attaque sournoise:** le contre-assassin est très habile pour porter des attaques très dangereuses sur un adversaire qui baisserait sa garde. Dès qu'un adversaire est privé de son bonus de dextérité à la classe d'armure, le contre-assassin peut porter une attaque sournoise. Une attaque sournoise est également possible si le contre-assassin prend son adversaire en tenaille. Les dommages supplémentaires ne sont pas multipliés en cas de coup critique.
- **Bouclier humain:** la base, pour le contre-assassin, c'est de protéger une personne. Un contre-assassin peut donc s'interposer entre un assaillant et la personne qu'il protège s'il est à moins de 3 mètres de cette dernière quand l'attaque survient. Cette technique n'est pas possible si le contre-assassin est privé de son bonus de dextérité à la classe d'armure. Lorsqu'il s'interpose, l'attaque portée par l'assaillant prend alors le contre-assassin comme cible, qui en subit toutes les conséquences. Cette technique fonctionne également contre une attaque portée à distance, et les sorts ciblés tels que les rayons. Au niveau 6, le contre-assassin réagit encore plus vite, et peut ainsi s'interposer s'il se situe à 6 mètres ou moins de la personne qu'il protège.
- **Technique anti-poison:** dès le niveau 2, le contre-assassin connaît les techniques nécessaires pour éviter un empoisonnement. Sur une personne venant juste d'être empoisonnée (ce round, ou le round précédent), le contre-assassin peut utiliser une action simple pour extraire le poison du corps de la victime. Cette dernière peut alors retenter un second jet de sauvegarde contre le

poison. Si ce second jet est réussi, le poison est totalement annulé, il n'aura donc pas de second effet une minute plus tard. En cas d'échec, le contre-assassin ne peut rien pour aider la victime.

- **Meilleure sauvegarde contre le poison:** Aux niveaux 2, 4 et 8, le contre-assassin gagne un bonus aux jets de sauvegarde contre le poison. Ceci car il est précieux pour lui de pouvoir s'interposer entre un assassin et sa cible.
- **Esquive surnaturelle:** Au niveau 3, l'assassin bénéficie en permanence de son bonus à la dextérité, même lorsqu'il est pris au dépourvu. Au niveau 5, le contre-assassin ne peut plus être pris en tenaille.
- **Instinct de l'assassin:** Dès le niveau 4, le contre-assassin a les sens suffisamment aiguisés pour repérer un assassin qui rôderait dans les parages. Si un assassin se situe à moins de 20 mètres de lui, le contre-assassin a droit à un jet de Détection (DD 20 + le niveau d'assassin de sa cible). En cas de réussite, l'assassin est repéré.
- **Attaque paralysante:** Ceci est la même capacité que l'attaque mortelle de l'assassin, à ceci près que le contre-assassin ne peut choisir que l'option paralysante. En effet, son but est des stopper un assaillant, pas de le tuer.
- **Vigilance permanente:** A partir du niveau 7, le contre-assassin est en permanence prêt à répondre à une agression sur sa cible. Il est considéré comme préparant une attaque sur quiconque se placerait à moins de 3 mètres de son protégé. Ainsi, il agira avant que l'assaillant ne porte son attaque. Ceci n'est possible que si le contre-assassin se trouve à moins de 6 mètres de son protégé.
- **Lien télépathique:** Au niveau 9, le contre-assassin se découvre un lien télépathique avec la personne qu'il protège. Il sait donc en permanence son état physique (Points de vie, empoisonnement) et sa position relative. Ce lien ne fonctionne qu'à une distance de 1,5 kilomètre.
- **Don de vie:** Au niveau 10, le contre-assassin peut sauver la vie de la personne qu'il protège, même si cela est très risqué. Au prix d'une action complexe, le contre-assassin met son corps au contact de son protégé, créant ainsi un lien entre avec lui. Le protégé est alors soigné de 5d6 points de vie. Hélas pour le contre-assassin, il souffre lui-même d'une blessure égale au double des points de vie soignés chez le protégé. Cette technique peut bel et bien tuer le contre-assassin.
- **Sorts:** Dès le premier niveau, le contre-assassin peut lancer des sorts de sa liste, comme un magicien. Le contre-assassin possède un grimoire, et prépare ses sorts et les lance tout comme un magicien. Lorsque la table des sorts indique 0, le contre-assassin ne peut lancer des sorts de ce niveau que s'il possède des sorts bonus dus à son Intelligence. Pour lancer un sort, un contre-assassin doit posséder une intelligence minimum de 10+le niveau du sorts. La difficulté des jets de sauvegarde est égale à 10+modificateur d'intelligence+niveau du sort. Lorsqu'il débute sa carrière de contre-assassin, le personnage ne possède pas de grimoire. Par contre, il a maintenant la possibilité d'en créer un s'il rencontre quelqu'un lui offrant la possibilité de recopier des sorts. Le contre-assassin ne peut, cependant, que comprendre les sorts de sa liste.

Liste des sorts du contre-assassin

Niveau 1: Alarme, Changement d'apparence, Couleurs dansantes, Frayeur, Coup au but

Niveau 2: Poussières scintillantes, Toucher de la goule, Vision dans le noir, Force du taureau

Niveau 3: Détection de l'invisible, Invisibilité, Clairaudience/Clairvoyance, Lenteur.

Niveau 4: Guérison des blessures légères, Dissipation de la magie, Immobilisation de personne, Globe mineur d'invulnérabilité.

Le contre-assassin

Niveau	Attaque	Vigueur	Réflexes	Volonté	Spécial	Sorts par jour			
						1	2	3	4
1	0	0	+2	0	Attaque sournoise +1d6 ; Bouclier humain (3 mètres)	0	-	-	-
2	+1	0	+3	0	Technique anti-poison ; +1 sauvegarde contre poisons	1	-	-	-
3	+2	+1	+3	+1	Attaque sournoise +2d6 ; Esquive surnaturelle (Dex à la CA)	1	0	-	-
4	+3	+1	+4	+1	Instinct de l'assassin ; +2 sauvegarde contre poisons	1	1	-	-
5	+3	+1	+4	+1	Attaque paralysante ; Esquive surnaturelle (Tenaille)	1	1	0	-
6	+4	+2	+5	+2	Attaque sournoise +3d6 ; bouclier humain (6 mètres)	1	1	1	-
7	+5	+2	+5	+2	Vigilance permanente	2	1	1	0
8	+6	+2	+6	+2	Attaque sournoise +4d6 ; +3 sauvegarde contre poisons	2	1	1	1
9	+6	+3	+6	+3	Lien télépathique	2	2	1	1
10	+7	+3	+7	+3	Attaque sournoise +5d6 ; Don de vie	2	2	2	1