

# LES ASSASSINS



## Sommaire

Les assassins Rédempteurs	page 2 à 3
Les Ombres	page 4
La Confrérie du sang de glace	page 5
Fiche des assassins	page 6
Equipements spéciaux	page 7

# LES ASSASSINS

« Je suis une ombre implacable, ma cible tremble juste en pensant que je suis peut être la, capable de le suivre comme son ombre en attendant de frapper ».

dogme des Rédempteurs

## Les Rédempteurs

La branche des assassins a été créée par **Angélica Serln** peu de temps après la création de la Caste des Combattants sur la demande d'**Ankar** en personne. Il fit créer la branche des assassins dans le plus grand secret pour qu'ils puissent infiltrer toutes les organisations influentes, les autres Castes, les gouvernements étrangers, la pègre et certaines sociétés secrètes.

Cela permet d'éviter pas mal de conflits mais cela a fini par maître la puce à l'oreille aux autres Castes qui demandèrent des comptes aux Combattants. La Caste des Combattants a toujours nié l'existence des assassins et pour éviter les problèmes la Caste a rompu les liens avec les assassins seul le maître de Caste connaît le nom du maître des assassins. Le chef des assassins actuel est **Filius Serln**, pour garder le secret le titre de maître des assassins reste dans la famille **Serln** de génération en génération. Mais certains assassins se crurent trahit et rejoignirent les Fatalistes ou les Seigneurs ardents.

Les objectifs de **Serln** sont de neutraliser les traîtres qui ont quitté l'organisation mais surtout ré infiltrer les grandes organisations pour pouvoir révéler au monde entier l'existence des assassins et en faire une caste à par entière.

### Organisation :

Filius Serln est le grand maître des assassins, on pense qu'il vie à Ankar mais personne n'en est sur car il a de multiples identités pour éviter ses nombreux ennemis.

Après, on trouve le conseil des sages. Dans chaque cité draconique il y a un sage qui est chargé de diriger les actions des assassins de la région.

Les sages ont des hommes de mains qui en plus de leur activité normale travail pour la guilde. Ils sont chargés de trouver et de vérifier l'identité des clients et de la cible. Les transactions se font souvent dans des tavernes malfamées. Après l'accord du sage, ils transmettent l'ordre à l'assassin choisi.

### Leur mode d'action :

Après avoir passé le test, les assassins sont conduits devant le sage le plus proche qui sonde son esprit avant de placer une rune magique sur son front. Cette rune n'est visible que par les assassins, aucun mage à ce jour a réussi à la voir.

Les Rédempteurs sont les plus cher des assassins, leur tarif va de 50 drac d'argent pour une personne peut protégée à plus de 1000 drac d'argent pour une personne sur protégée. Si le client joue double jeux, la prochaine cible de l'assassin se sera lui !!!

Les Rédempteurs sont de vrai pro, Ils utilisent des techniques très discrètes et souvent indétectable. Leur armes favorites est une version miniature de la sarbacane combinée au voleur d'âme un poison que seul les herboristes de la guilde savent préparer. Bien sur, ils maîtrisent beaucoup d'autres armes et ils sont très forts pour les mises en scène.

### Relation avec le reste du monde :

Les assassins ont des relations tendu avec les questeurs gris, les milices et bien sur l'inquisition qui fourre toujours sont nez partout. Ces organisations savent très peut de chose sur les assassins, mais ils savent qu'ils existent et qu'ils sont à l'origine d'un grand nombre de meurtres.

# LES ASSASSINS

Les Historiens commencent à regrouper des informations mais la mort de plusieurs de leurs fouineurs les a un peu calmés. Pour le moins officiellement.

Mais ils ont pour but ultime de détruire les deux autres organisations d'assassins, les Rédempteurs et la confrérie du sang de glace.

## **Les Assassins :**

On ne choisit pas de devenir un assassin, on est choisit pour devenir un assassin. Ils acceptent toutes les personnes qui ont du potentiel même s'ils viennent d'une autre Caste.

L'assassin est une carrière accessible à toutes les personnes qui correspondent aux exigences de la profession. Cela s'explique par le besoin de s'infiltrer dans les autres organisations. Mais il y a un test à passer pour être accepté. Le plus souvent il consiste à voler un objet dans un bâtiment bien gardé et le tout sans armes.

**Devise :** "Quand la justice est inefficace, nous le sommes."

**Motivation :** "Servir Kar et le plus offrant."

**Interdit :** "La loi de la servitude ( tu appartiens corps et âme à la guilde, tu dois garder le secret le plus total sur tes activités secrètes, tu dois obéir et être fidèle ou accepter le silence éternel ). "

**Requiert :** une compétence d'armes à 8, Discrétion à 6, Déguisement à 6, Baratin à 6, Vie en cité à 4.

**Spécialisation :** armes de corps à corps.

**Bénéfice :** L'ombre

En réussissant un test de vie en cité difficulté 20, l'assassin peut semer n'importe quels poursuivants du moment que la poursuite à lieu en ville et la nuit.

## **Spécialisations réservées aux assassins :**

**Dard de Kroryn** spécialisation "d'Armes de distance" :

Il faut un entraînement spécifique pour pouvoir utiliser un Dard. Il ne faut pas se blesser avec les pointes en préparant l'arme et en suite il faut apprendre à viser les parties sensibles de la victime.

**Argot des assassins** spécialisation de "Langage des signes" :

C'est une version modifiée du langage des signes, il permet à deux assassins de communiquer sans que personne ne comprenne ni ne se rende compte de la discussion et cela même en plein milieu d'une taverne.

**Pièges magiques** Spécialisation "Connaissance de la magie" :

Cette spécialisation permet de reconnaître un piège poser par un mage de trouver un moyen de le neutraliser ou de l'éviter.

**Désamorçage** spécialisation de "Pièges" :

La personne qui possède cette spécialisation est un très fort pour neutraliser tous les types de pièges mécaniques.

# LES ASSASSINS

« L'honneur est la pire faiblesse de l'homme. Nous sommes les plus forts car nous savons utiliser les faiblesses des autres » .

dogme des Ombres

## Les Ombres

Après Que la caste des combattants ait renié les assassins officiellement, un grand nombre de tueurs quittèrent la guilde.

Cela permis aux agents de Kalimshar de corrompre certains des meilleurs assassins et de former une guilde parallèle, leur chef actuel ce nomme **Vespar** l'impitoyable. Les ombres ne savent pas que leur chef est en fait un de fils de Kalimshar.

Les agents du dragon de l'ombre ont formé et corrompu les assassins pour pouvoir les utiliser pour la gloire de Kali et les lâcher sur le monde.

### Organisation :

Il y a un seul chef pour cette guilde et il se nomme Vespar. Il utilise les fils de Kalimshar pour surveiller ses agents et leur transmettre le nom de leur cible.

Les ombres peuvent agir à leur bon sens s'il reste fidèle à Vespar et accomplissent ses missions.

### Leur mode d'action :

Les ombres portent une cicatrice sur le front ou se trouvaient la marque des rédempteurs qui est effacé par un marquage au fer rouge. Les ombres cachent cette marque par un bandeau noir.

Le prix des ombres varie grandement car ils prennent toute sorte de mission et surtout leurs talents varient grandement d'un assassin à l'autre.

Ils ne sont pas connus pour faire dans la dentelle. Ils aiment les poisons très spectaculaires, la torture et les gros carnages. Mais quand la mission vient de Vespar, ils respectent ses ordres à la lettre.

### Relation avec le reste du monde :

Les ombres sont en guerre permanente avec les Rédempteurs car les deux organisations pensent être les meilleurs et donc cela passe par l'élimination de leur adversaire. Par contre, il arrive qu'ils s'allient avec la confrérie du sang de glace pour nuire aux Rédempteurs.

Ils travaillent souvent pour des personnes influentes qui ne veulent pas se salir les mains et qui ne savent pas que les ombres sont une arme de Kalimshar.

Autrement les autorités ne connaissent pas l'existence de la guilde des ombres mais beaucoup d'ombres sont recherchés pour meurtre.

### Spécial :

Il est probable que vos joueurs entrent dans la guilde des ombres. Mais autrement l'examen de passage est de tuer un de leurs meilleurs amis.

Il faut avoir la tendance fatalité à 2 et savoir se battre et rien d'autre pour être accepté.

# LES ASSASSINS

« Kroryn et ses fils sont des faibles et des imposteurs, nous sommes charger de protéger le corps et l'esprit de Moryagorn par tous les moyens » .

dogme de la confrérie

## La confrérie du sang de glace :

Après Que la caste des combattants ait renié les assassins officiellement, un grand nombre de tueurs quittèrent la guilde.

Cette rupture permis aux assassins extrémistes de faire sessions avec le reste de la guilde et pour suivrent la formation de **Yvessa Delarmes**. Il pense que les assassins ne doivent pas avoir ou faire de sentiment. Il les transforme en tueurs psychopathes pour sa lutte contre Kroryn, les humanistes et les fatalistes. Pour accroître sa puissance, il recrute toutes les personnes qui ont envie de se battre et qui ont des problèmes avec la caste des combattants.

C'est de loin la guilde la plus active car il accepte toutes les missions sans poser de questions s'ils sont bien payés.

### Organisation :

La confrérie du sang de glace est dirigée par Yvessa Delarmes qui est l'élu d'un des seigneurs ardents.

Dans chacune des grandes villes se trouve un élu chargé de contrôler les assassins. Pour éviter les problèmes, ils ont de fausses identités et ils jouent un double jeu.

Quant aux assassins, toute personne qui sait se battre et qui n'a pas de scrupule peut entrer dans la confrérie.

### Leur mode d'action :

La confrérie utilise le même symbole que les Rédempteurs mais en plus ils portent une dague avec un œil de serpent sur la garde.

La confrérie demande de 50 à 5000 drac de bronze pour un meurtre tout dépend du niveau de l'assassin et de la cible.

Les membres de la confrérie travail en couple. Ils utilisent que très rarement le poison car ils préfèrent les armes de corps à corps. Cela leur permet de faire des blessures mortelles qui laisse agoniser la cible pendant plusieurs heures et avec aucune chance de soins.

### Relation avec le reste du monde :

Pour toutes les organisations la confrérie du sang de glace n'existe pas. Ses agents sont confondus avec les Rédempteurs ou les Ombres. Ils sont en guerre permanente avec les Rédempteurs et ils travail de temps en temps avec les ombres quand cela leur est profitable.

### Spécial :

Il est peut probable que vos joueurs entrent dans la confrérie du sang de glace. Mais autrement l'examen de passage est de commettre l'assassina le plus spectaculaire possible et après trouver une personne pour lui servir de partenaire.

Il faut être de la Caste des Combattants, avoir une tendance dragon de 4 minimums. Les meilleurs duos d'assassins peuvent se lier à un Seigneur Ardent après avoir combattu l'un contre l'autre, le vainqueur peut se lier.

# LES ASSASSINS

## Assassin Rédempteur

Force :	7	Résistance :	8	Physique :	7
Intelligence :	5	Volonté :	5	Mental :	3
Coordination :	8	Perception :	6	Manuel :	4
Présence :	5	Empathie :	6	Social :	4
Initiative :	4d				
Chance :	4	Maîtrise :	4		

### Type de blessures :

Blessures	0000 -3
Mort	0

### Compétences :

Armes de distance 8, Dard de Kroryn 10, Armes tranchantes 6, Dague 8, Corps à corps 6, Discrétion 6, esquive 4, Langage des signes 4, Argot des assassins 6, lire et écrire 4, Déguisement 6, Baratin 6, Eloquence 4, Vie en cité 4, Séduction 4.

### Equipements :

Vaste garde robe, Dard de Kroryn, Dague magique (dommages +4) , 5 doses de voleur d'âmes, 1 antidote et une armure d'assassin.

## Ombres

Force :	6	Résistance :	7	Physique :	6
Intelligence :	4	Volonté :	5	Mental :	1
Coordination :	6	Perception :	6	Manuel :	4
Présence :	4	Empathie :	4	Social :	2
Initiative :	3d				
Chance :	6	Maîtrise :	0		

### Type de blessures :

Blessures	0000 -3
Mort	0

### Compétences :

Armes tranchantes 6, Cimenterie 8, Corps à corps 6, Discrétion 6, Esquive 6, Crochetage 6,

### Equipements :

Armure de cuir souple, Cimenterie, divers poisons, Vêtements noir, armures diverses.

## Assassins de la Confrérie du sang de glace ( duo )

Force :	9	Résistance :	8	Physique :	7
Intelligence :	4	Volonté :	6	Mental :	2
Coordination :	7	Perception :	7	Manuel :	5
Présence :	3	Empathie :	3	Social :	1
Initiative :	4d				
Chance :	0	Maîtrise :	8		

### Type de blessures :

Blessures	0000 -3
Mort	0

### Compétences :

Armes contondantes 6, Armes tranchantes 10, Dague 12, Corps à corps 8, Acrobatie 6, Athlétisme 6, Discrétion 6, Escalade 6, Pister 6, Torture 10, Langues des signes 4, lire et écrire 4, Crochetage 6.

### Equipements :

Divers costumes, Plusieurs dagues, gourdin, outils de torture et armures diverses.

# LES ASSASSINS

**Equipement Spécial :** C'est équipement ne peuvent être acheté qu'a un de c'est supérieurs ou à un artisan de la guilde.

## - Dard de Kroryn :

Le dard de Kroryn est une mini sarbacane, on peut la cacher dans sa main et les fléchettes font la taille d'une tête d'épingle. Avec du poison, c'est une arme mortelle. Car la cible a l'impression d'avoir été piqué par un moustique et rien de plus.

C'est une arme à utilisation unique, car on peut la recharger que dans le plus grand calme et cela prend au moins 15 minutes dans de très bonne condition.

nom	Initiative	action	portée	dommages	spécial
Dard de kroryn	0	1	10m	1	Annule l'armure

## - Le Voleur d'âmes :

**Essence :** Végétale

**Difficulté :** 25

**Temps de création :** 24 heures

**Aspect :** liquide translucide

**Ingrédients :** eau de source  
Racine de prunier de Temeth  
Fleure d'acérinde

**Effets :** Le voleur d'âmes est un poison crée par les alchimistes de la guilde. C'est une arme parfaite, la cible à envie de dormir, elle peut résister au plus une heure avant de devoir dormir et une heure plus tard le poison fait sont effet et la cible meurt. Il ne laisse aucune trace dans le corps du mort.

On peut l'utiliser avec le dard de kroryn, dilué dans une boisson ou mélangé avec de la nourriture. Il est très dur à détecter car il n'a pas d'odeur ni de goût.

**Coût des ingrédients :** 40 Db

**Coût de la dose :** 150 Db

## - Cape multi-poche :

C'est une lourde cape de cuir. Elle n'a rien de spécial à première vue sauf pour l'assassin à qui elle appartient, il est le seul à pouvoir ouvrir les poches qui se trouvent à l'intérieur. Les poches sont assez grandes pour cacher des fioles, de petits objets et une des poches peuvent contenir une dague ou un objet de la même taille.

**Coût :** 1000 Db

## - Cape de caméléon :

C'est une cape légère de couleur sombre. Elle permet à son possesseur de se cacher plus facilement, la nuit il peut devenir presque invisible.

**Spécial :** discrétion +2

**Coût :** 1500 Db

Pour plus de renseignement contacter moi [Auclere@aol.com](mailto:Auclere@aol.com)