

L'ASSASSIN DU POING DE LA MORT

PAR ELVITH GENT

La guilde du Poing de la Mort est la plus grande guilde d'assassins de Nil. Capable de tuer n'importe qui, n'importe où et n'importe quand, elle est extrêmement crainte des faibles comme des puissants. Pourchassés, ses dirigeants ont trouvé refuge sur le plan du dieu du crime, Raunor. Depuis leur nouveau repaire, ils continuent de vendre leurs très chers services au plus offrant.

La redoutable Technique Zent'Ol, que les assassins gardent soigneusement secrète, leur permet de tuer instantanément une cible en fermant son poing d'un coup sec. L'utilisation de cette technique requiert de grands talents d'anatomiste et chaque assassin du Poing de la Mort est un maître dans ce domaine.

La guilde signe toujours ses meurtres. Un mort retrouvé le poing fermé posé sur le cœur a à coup sûr été victime de l'organisation. Les assassins du Poing de la Mort mettent par ailleurs un point d'honneur à se différencier des autres : ils n'utilisent ni poison et ni armes... ou presque.

Bien que la majorité des assassins du Poing de la Mort découlent de la classe de roublard, certains moines maléfiques rejoignent parfois les rangs de la guilde, ainsi que quelques guerriers ou rôdeurs atypiques.

Dés de vie. d8.

Conditions

Compétences. 2 rangs en Bluff, Déguisement et Évasion ; 5 rangs en Discrétion.

Dons. Anatomiste, Science du combat à mains nues.

Alignement. Loyal mauvais ou neutre mauvais.

Spécial. On ne postule pas pour entrer dans le Poing de la Mort, on attend de se faire inviter. La meilleure méthode pour se faire remarquer consiste à tuer quelqu'un dans une grande ville en reproduisant les techniques de la guilde : pas de témoin, pas de trace, pas de poison, combat à mains nues ou avec gantelet clouté ou dague coup-de-poing. Toutefois, le personnage désireux d'entrer dans la guilde prendra soin de ne pas reproduire la signature de la guilde, sans quoi la copie serait considérée comme une insulte et, au lieu de se faire embaucher, l'assassin serait éliminé dans les jours à venir... Si l'assassin est remarqué positivement par la guilde, il sera observé en secret durant quelques semaines, après quoi, si l'organisation le juge capable, il recevra une offre d'embauche.

Compétences

Les compétences de classe de l'assassin du Poing de la Mort (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Bluff (Cha), Détection (Sag), Déguisement (Cha), Désamorçage/Sabotage (Dex), Discrétion (Dex), Escalade (For), Évasion (Dex), Perception auditive (Sag), Premiers secours (Sag).

Points de compétence à chaque niveau : 6 + modificateur d'Int.

TABLE 1 : L'ASSASSIN DU POING DE LA MORT

Niveau	BBA	Réf	Vig	Vol	Spécial
1	+0	+1	+0	+0	Attaque sournoise (+1d6), Technique Zent'Ol, Science du désarmement
2	+1	+1	+0	+0	Maître anatomiste (+1)
3	+2	+2	+1	+1	Attaque sournoise (+2d6)
4	+3	+2	+1	+1	Frapper où ça fait mal
5	+3	+3	+1	+1	Attaque sournoise (+3d6)
6	+4	+3	+2	+2	Maître anatomiste (+2)
7	+5	+4	+2	+2	Attaque sournoise (+4d6)
8	+6/+1	+4	+2	+2	Contorsionniste
9	+6/+1	+5	+3	+3	Attaque sournoise (+5d6)
10	+7/+2	+5	+3	+3	Maître anatomiste (+3)



Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de la classe d'assassin du Poing de la Mort.

Armes et armures. L'assassin du Poing de la Mort est formé au maniement de la dague coup-de-poing et des gantelets cloutés, ainsi qu'au port des armures légères.

Attaque sournoise (Ext). Au niveau 1, l'assassin du Poing de la Mort obtient l'attaque sournoise. Cette aptitude est en tout point similaire à celle du roubleur du même nom. Les dégâts supplémentaires augmentent de +1d6 tous les niveaux impairs (niveaux 3, 5, 7 et 9). Si l'assassin bénéficie également de l'attaque sournoise par le biais d'une autre classe (par exemple, roubleur), les dégâts supplémentaires se cumulent.

Technique Zent'Ol (Ext). Cette technique ne fonctionne que si l'assassin parvient à fermer le poing de son ennemi. Une main ne peut être fermée si elle tient quelque chose. Il faut réussir une attaque sournoise à mains nues ou une lutte pour pouvoir fermer une main vide. Si l'assassin parvient à fermer le poing de son ennemi, celui doit réussir un jet de Vigueur (DD 10 + niveau d'assassin du Poing de la Mort + mod. Sag) ou mourir. La taille d'une main est inférieure de trois catégories par rapport à celle de la créature. Ainsi, la main d'un humain de taille M sera de taille Min. Ajustez le bonus de taille en conséquence.

Science du désarmement. L'assassin du Poing de la Mort obtient ce don gratuitement au niveau 1, et ce même s'il n'en remplit pas les conditions.

Maître anatomiste (Ext). Au niveau 2, l'assassin du Poing de la Mort obtient un bonus supplémentaire de +1 à ses jets d'attaque visant à confirmer un coup critique. Tous les quatre niveaux par la suite, ce bonus augmente de +1.

Frapper où ça fait mal (Ext). A partir du niveau 4, l'assassin du Poing de la Mort peut ajouter son modificateur de Sagesse aux dégâts de ses attaques au corps-à-corps.

Contorsionniste (Ext). Au niveau 8, les connaissances en anatomie de l'assassin lui permettent de savoir comment désarticuler son corps et comment en tirer profit. Il obtient un bonus de +10 en Acrobaties, en Escalade et en Évasion.

Code d'honneur. Les assassins du Poing de la Mort doivent suivre un code d'honneur strict. Il leur est interdit d'utiliser une arme manufacturée autre que dague-coup-de-poing et gantelet clouté. Ils doivent systématiquement signer leurs meurtres en fermant le poing de leur victime et en le posant sur son cœur. Ils doivent aussi protéger le secret de la Technique Zent'Ol, jusqu'à la mort s'il le faut, et obéir aveuglément aux ordres de leurs supérieurs.

... DANS VOTRE UNIVERS

Si vous ne jouez pas dans [le monde de Niil](#), et si les assassins lanceurs de sorts du *Guide du Maître* vous dérangent, vous pouvez aisément les remplacer par des assassins du Poing de la Mort.