



Assassino

Chiamarti “Avventuriero” è forse esagerato, visto che sei un sicario addestrato nelle arti della morte piuttosto che un prode esponente delle forze del bene. Potresti essere un nobile membro della setta Marijah, un uomo-ombra al servizio del perfido Mago Vyl, un prezzolato assassino mercenario o anche solo un esperto tagliagole di città. Non è detto che tu sia sadico, spietato o malvagio, ma il tuo addestramento prevede essenzialmente le discipline dei veleni, dell'agguato e dell'ombra.

Livello	Esperienza	Prodezza	Intelligenza	Prontezza	Resistenza	Impatto	Talenti
1	0	7	6	6	5	1D	Tecnica del Pugnale/Ombra 1
2	250	7	7	6	10	1D+1	Addestramento ai Veleni
3	500	7	7	6	15	1D+2	Ombra/2
4	750	7	7	7	20	1D+3	Schivata/1
5	1000	7	7	7	25	2D	Danza della Lama
6	1250	7	7	7	30	2D+1	Anticipo/1
7	1500	7	7	7	35	2D+2	Acrobazia/Colpo Mortale
8	1750	8	8	8	40	3D	Schivata/2
9	2000	8	8	8	45	3D+1	
10	2250	8	8	8	50	3D+2	Svanizione/Ombra 3
11	2500	8	8	8	55	4D	
12	2750	8	8	9	60	4D+1	Anticipo/2
13	3000	8	8	9	65	4D+2	
14	3250	9	9	9	70	5D	
15	3500	9	9	9	75	5D+1	
16	3750	9	9	10	80	5D+2	Schivata/3
17	4000	9	9	10	85	6D	
18	4250	9	9	10	90	6D+1	
19	4500	9	9	10	95	6D+2	
20	5000	10	10	11	100	7D	Anticipo/3

Scrivi il tuo Livello e le tue Caratteristiche sulla Scheda del Personaggio.

Cominci l'avventura con i seguenti Oggetti che dovresti segnare nel tuo Equipaggiamento:

- 2 Pugnali, 7 Shuriken (contano come 1 solo Oggetto).
- 1 Vesti dell'Assassino (da aggiungere nelle Note).
- 1 Borsa del denaro con dentro 5 Pezzi d'Oro (+5 per ogni Livello superiore al primo in cui si genera il Personaggio).

Ombra: L'addestramento principale degli assassini è quello di saper camminare e saltare come gatti, arrampicarsi come lucertole e strisciare come serpenti. Per completare la pratica delle tue arti hai dovuto rinunciare a usare le protezioni come gli altri Avventurieri. Tutti i tuoi Talenti hanno effetto solo se non indossi Armature ma solo abiti comuni o le tue Vesti da Assassino. Fin dal Livello 1 ottieni un bonus di +2 a tutte le Prove di Arrampicarsi, Cadere e Saltare. Al Livello 3 questo bonus si estende anche alle Prove per Nascondersi, Muoversi Silenziosamente, Imbrogliare e Camuffarsi. Al Livello 10 questo bonus si estende anche ad Ascoltare, Origliare e alla Prova per vedere al buio.

Tecnica del Pugnale: dopo esserti allenato per anni, sei ora in grado di usare Pugnali e Stelle da Lancio (e anche i mortali Sha-Ken) come Armi a distanza. Pugnali e Stelle da lancio possono essere tirate entro una distanza di 6 Caselle, con un Impatto di 1D-1. I Pugnali causano però un malus di -1 alla Prodezza di chi li lancia (nonostante il Talento).

Addestramento ai Veleni: sei ormai in grado di utilizzare i Veleni in ogni occasione senza rischio: puoi cospargere le tue lame e maneggiare sostanze tossiche senza effettuare Prove di Prontezza, riconosci tutti i Veleni con l'olfatto e la vista appena te li trovi davanti e non puoi essere avvelenato di sorpresa con il cibo o le bevande senza accorgertene. Tutti i Veleni che ti possono colpire su Armi e proiettili e che necessiterebbero una Prova di Prodezza o Resistenza per evitare i loro effetti, su di te non hanno alcuna efficacia, ma altri Veleni più potenti possono comunque ucciderti come qualsiasi altro.

Schivata: sei diventato in grado di evitare Frecce, Quadrelli e altri proiettili. Quando un avversario ti attacca a distanza deve lanciare 2D+1 invece dei soliti 2D, o 3D+1 in caso tu ti stia difendendo. Al Livello 8 questo bonus diventa 2D+2 (o 3D+2 se ti stai difendendo) e al Livello 16 diventa 3D (o 4D se ti stai difendendo).

Colpo Mortale: sei finalmente riuscito a padroneggiare le tecniche della distruzione dei punti vitali. Quando utilizzi un Pugnale a contatto contro una creatura Umana, puoi decidere se usarlo normalmente o tentare un Colpo Mortale. In questo caso, devi lanciare 1D in + per colpirlo (o 2D in + se si sta difendendo) ma se lo colpisci lo uccidi sul colpo.

Anticipo: ormai sei veloce come un serpente. All'inizio di ogni Combattimento sei in grado di anticipare le azioni di tutti i combattenti ed effettuare una azione extra-Round. Al termine della tua azione, si determina il corretto ordine di iniziativa e si procede come al solito per il resto del combattimento. La tua mossa di anticipo non si sovrappone alla normale Sorpresa: se gli avversari o il tuo gruppo (compreso te) subiscono una Sorpresa, essa si risolve normalmente e poi tu agisci di anticipo. La mossa di anticipo non causa Sorpresa. Al Livello 6 l'azione può essere solo di *movimento* (senza attacco), *tiro*, *ritirata* o *difesa*. Al Livello 12 a queste azioni si aggiunge anche quella di *manovra*. Al Livello 20 a tutte queste azioni si aggiungono anche quelle di *attacco* e *assalto*.

Danza della Lama: sei ormai esperto nell'usare le Armi più letali. Puoi usare Pugnali, Sha-Ken, Shuriken e Scimitarre senza il relativo malus alla Prodezza. Inoltre, se li usi a distanza, Pugnali e Shuriken causano da adesso in poi 1D+1 di Impatto.

Acrobazia: ormai sei un maestro di destrezza e agilità. Al posto del *Movimento* durante un'azione (quindi anche durante assalti, manovre e ritirate) puoi compiere un salto mortale di 3 Caselle (contando solo quelle orizzontali e verticali), anche superando Caselle occupate da alleati, avversari o ostacoli non sormontabili (caselle ombreggiate delle mappe tattiche). Le regole di ingaggio e colpi automatici funzionano come sempre.

Svanizione: puoi utilizzare l'azione *Ritirata* al tuo Turno, senza subire colpi automatici.