

PROPHECY

Les OMBRES

C'est une création de [swizzron](#)

Mise en page [le Sombre Fils](#)

Illustration [T. Masson](#)

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



Il semble difficile pour un homme de croire que les assassins ont une place sur Kor et pourtant. La vie de certains peu sauver la vie de beaucoup d'autres et c'est en cela la seule raison qui nous pousse à accomplir notre œuvre. Ne nous juger pas sur nos actions mais sur les motivations de ces actes. Si nous sommes coupable, c'est seulement de suivre une idéologie qui dépasse l'entendement du grand nombre.

Description

Na'hagan se mouvait discrètement dans l'ombre du couloir menant à la salle du trône. Il sentait son pouls s'accélérer et ses pas semblaient devenir de plus en plus bruyants malgré toute l'adresse qu'il avait pu acquérir durant sa longue carrière d'assassin.

Aujourd'hui, lui l'agent des rédempteurs, infiltré depuis 10 ans dans la guilde et ayant accédé au rang de maître assassin allait pouvoir en découdre avec ce chien de Vespar, ennemi juré de la guilde des assassins de Kroryn.

Au moment où il franchit l'embrasure de la porte, un éclair sombre s'abattit sur la tête de Na'hagan, la faisant rouler par terre jusqu'au pied du trône en sombre acier dressé dans le fond de la salle. Une ombre à la silhouette féminine restait debout au dessus du corps sans tête, un sourire au coin des lèvres. Un rire morbide semblant provenir du fin fond des âges flotta alors quelques secondes dans la salle pour disparaître aussi rapidement qu'il apparut.

Chaque recoin sombre de Kor regorge d'une population souterraine plus ou moins dangereuse. Les assassins sont les prédateurs des bas-fonds. Ils s'immiscent parfois dans le monde des riches pour remplir leur mission dans la discrétion la plus sombre. Ces chasseurs de l'ombre sont divisés en trois guildes : les rédempteurs, la confrérie du sang de la glace et enfin les ombres. Les deux premières guildes sont directement issues de la caste des combattants que ce soit par un lien secret disparu depuis longtemps pour les rédempteurs ou un lien de haine pour la confrérie du sang de la glace.

La dernière guilde, celle des ombres, est issue des rédempteurs. Ils incarnent les anté-rédempteurs car ils sont devenus ombres après avoir quittés, pour la plupart, cette guilde pour former celle des ombres. Quant aux autres, non issus des rédempteurs, ils ont été enrôlés pour venir grossir les rangs de la milice de l'ombre.

Ils sont très facilement reconnaissables car ils portent tous des bandeaux noirs sur le front et sont entièrement vêtus de noirs. Ces bandeaux noirs étaient à l'origine portés par les ombres pour cacher le symbole des rédempteurs, signe d'appartenance à cette guilde. A la création de la guilde Kalimssharienne, les nouveaux assassins furent marqués au fer rouge pour faire disparaître cette marque de soumission. Maintenant les nouveaux arrivants portent aussi ce bandeau noir, symbole de reconnaissance au sein et à l'extérieur de la caste et signe d'appartenance au dragon de l'Ombre. L'apparence de ce bandeau varie en fonction du rang de l'ombre qui le porte : au départ, ce bandeau est un simple morceau de tissu noir, puis il devient brodé de motifs, souvent argentés, représentant la personnalité du porteur lors du passage au rang d'ombre. Pour les maîtres assassins (statut 3), le bandeau se transforme en masque noir de cuir bouilli avec un « blason » sur le front forgé en sombre acier. Les masques des 10 grands maîtres assassins et de **Vespar** n'ont jamais été vu pour la simple et bonne raison qu'ils portent en permanence des capes noires les recouvrant entièrement.

Organisation

La guilde est très hiérarchisée contrairement à ce que l'on pourrait croire d'une organisation émergeant de l'esprit sinueux de **Kalimsshar** puisqu'il est directement à l'origine de sa création. En effet, pour accroître son influence dans les cités de Kor, il a préféré créer une organisation souterraine à l'ombre de la puissance des autres dragons. Quel dragon, hormis **Khy**, serait susceptible de se rendre compte de la menace qui pèse dans les bas fonds de leurs cités ?

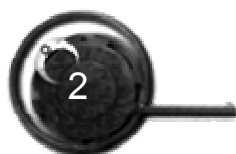
L'actuel et unique leader qu'a connu la guilde est **Vespar** l'impitoyable. Son nom fait trembler jusqu'au grand maître de caste des guildes rivales. On raconte que ce personnage en permanence dissimulé dans l'ombre serait un fils de **Kalimsshar**. Certaines rumeurs prétendraient même qu'il serait **Kalimsshar** en personne sous une de ses manifestations humaines. Les seules personnes qui peuvent le voir sont les maîtres assassins, bras droits de **Vespar**. Ils sont le relais entre le maître des Ombres et les exécutants. **Vespar** siège dans une grande salle, assis sur son trône en sombre acier représentant un magnifique dragon noir.

Une femme, **Dendérah**, est chargée de sa sécurité et reste en permanence dans la salle du trône. Elle serait la fille de **Vespar** et aurait reçu son enseignement de la main de son père. Hormis les grands maîtres assassins, personne ne connaît son existence. Elle fut à l'origine de plusieurs des missions au sein de la guilde dont notamment l'extermination de maîtres assassins rédempteurs infiltrés dans la guilde.

Les maîtres assassins dispensent aux ombres, les informations et les missions données par **Vespar**. Seul le grand maître des ombres est apte à donner des quêtes. Certains maîtres ont tenté de faire passer des missions d'ordre personnel comme étant des missives du Maître, cependant on ne les a jamais revus.

Le Maître est toujours drapé dans un épais manteau noir. Certains disent que ce manteau d'ombre serait en fait l'essence de ces traîtres condamnés à rester loyaux pour l'éternité à leur souverain.

Les maîtres assassins sont aussi employés par **Vespar** pour résoudre des affaires de très haute importance que seuls des êtres de leur puissance seraient capables de réaliser. Durant les multiples guerres de guildes qui ont fait s'affronter les rédempteurs et les ombres, ils ont joué maintes et maintes fois des rôles prédominants tels que l'empoisonnement de dizaines de rédempteurs où l'assassinat du maître de guilde d'Ankar qui semblait s'intéresser de trop près aux affaires des assassins de l'ombre.



Les formateurs des assassins sont très mystérieux et à l'heure actuelle personne, à part **Vespar**, n'a pu voir leur visage ou tout du moins n'a pu survivre assez longtemps pour le raconter. Ils sont chargés d'apprendre aux membres de la guilde les techniques inhérentes aux assassins de l'ombre. Ils se servent de cimenterres en sombre acier pour dispenser leur entraînement. L'accès au statut d'ombre est concrétisé par l'obtention de l'arme de son instructeur.

Des magiciens de l'ombre, aussi versés dans l'art de la magie des cités, interviennent en faveur des assassins disposant d'une certaine influence et position au sein de la guilde. Seuls les assassins reconnus et craints ont accès à un apprentissage personnel de la magie de l'ombre et/ou des cités.

Les exécutants de la guilde sont divisés en trois niveaux statutaires. Les assassins les plus puissants exerçant encore leurs activités de façon régulière sont les maîtres assassins (statut 3).

Les ombres sont les membres du second statut. Ils commencent à être reconnu dans leur guilde et connaissent beaucoup des techniques de leur métier. Enfin, les assassins sont les nouvelles recrues désireuses de s'intégrer corps et âme dans les rangs de la milice de l'Ombre. Ils savent déjà se battre mais ils reçoivent quand même un enseignement accéléré pour devenir le plus rapidement possible efficace dans toutes les situations et servir le Seigneur des Ténébres.

D'autres corps de métiers font partie intégrante de l'organisation : les laboratoires et les forgerons de sombre acier. Les premiers sont des alchimistes qui sont rentrés dans la guilde pour pouvoir expérimenter toute sorte de combinaisons interdites. Les dracs, pour la conception de nouveaux poisons, sont disponibles en quantité quasi infinie. Il est donc très intéressant pour un alchimiste avide de découvertes de servir les ombres car il dispose d'un financement inépuisable et n'a pas à se cacher pour exercer son activité car les laboratoires mis à leur disposition sont toujours intégrés aux locaux de la guilde.

Les forgerons sont eux plus discrets et conservent jalousement leur secret de fabrication et de modelage des cimenterres en sombre acier. Ce sont des corrompus versés uniquement dans l'art de la forge d'armes en sombre acier, plus particulièrement les cimenterres et les dagues. Ils ne possèdent pas leur équivalent sur Kor pour travailler le sang de Kalimsshar, si ce n'est les forgerons de Kezyl.

Les maîtres assassins ne sont pas assez nombreux pour être présents dans chaque ville de Kor. C'est pour cela que des messagers sont formés pour délivrer les missions aux assassins locaux. Ils se meuvent dans l'ombre comme si leur image était avalée par le néant. Cette faction se nomme la Missive Glaciale.

La guilde possède de nombreux contacts, surtout dans les bas fonds des cités. Ces principaux contacts sont les commerçants qui fournissent les objets tels que les dagues, cimenterres ou autres capes caméléon. On peut les reconnaître à leur léger insigne de l'ombre brodé sur la tenture ou gravé dans le bois de la façade. Il faut être un assassin de la guilde pour pouvoir repérer cet insigne qui nécessite une certaine observation pour être découvert (jet de perception difficulté 15).

Mentalité

Comme leur nom l'indique, les ombres travaillent quasiment toujours de nuit sous le couvert de leur seigneur : **Kalimsshar**. Ce sont des tueurs véloces et puissants qui aiment la traque de nuit. Ils ont d'ailleurs pour cela développé des techniques qui la rendent encore plus attrayante. Il n'est pas rare que de temps en temps, les ombres s'écartent de leur proie pour s'accorder un « moment de détente » en traquant un groupe de miliciens.

La traque attisant le désir de sang, il arrive qu'elle se finisse dans un bain de sang.

Ce qui les motive, c'est un combat à la déloyale contre des ennemis qui, s'ils étaient pris de face, seraient de redoutables adversaires. Les combattants sont leurs proies préférées car ils ont osé les renier. Il est très rare que les ombres se créent des ennuis entre elles car **Vespar** ne tolère pas les rivalités dans le clan. Très peu de contrats ont été volés. Ceux qui ont osé s'acquitter de la tâche d'un autre assassin ont souvent péri des mains de l'assassin lésé. La guilde connaît bien assez de problèmes avec les rédempteurs pour voir ses troupes s'entretuer et donc affaiblir sa puissance.

Mode d'action

Les ombres sont adeptes des poisons violents et spectaculaires. Leurs poisons préférés sont la salamandre et la tourmente. Ces assassins sont spécialisés dans les armes tranchantes contrairement aux rédempteurs qui préfèrent les (dard de Kroryn) ou les armes de corps à corps (dagues). Leur arme de prédilection est le cimenterre. Ils en possèdent tous un quelque soit leur statut et se voit adjuer celui de leur maître lorsqu'ils deviennent des ombres (statut 2). Ces assassins maîtrisent aussi les techniques basiques de corps à corps. Certains poussent davantage leur apprentissage dans ce domaine et se spécialisent souvent dans les coups rapides et violents : fracture des cervicales, section de la carotide,...

Nombreux furent les assassins désireux d'accéder au savoir de l'ombre. Cependant cette magie est l'une des formes d'énergie les plus corruptrices qui existe sur Kor. Les ombres qui reçurent le don de la magie ont du pour certains sacrifier une partie de leur « humanité » car l'épreuve est très éprouvante. Seuls certains membres de la guilde réussirent à conserver entièrement leur personnalité. Pour récompenser leur courage, les mages leurs offrirent le pouvoir de contrôler la sphère de l'ombre ou des cités sans qu'ils ressentent les limites normalement liées à l'apprentissage de cette forme d'énergie. Quant à ceux qui devinrent corrompus, ils purent aussi y accéder sans limite mais au prix de leur humanité, offerte au seigneur de l'Ombre. On raconte que ces assassins sont capables de rester invisibles durant des jours entiers à la poursuite de leur cible. Certains habitants de Kor déclarent avoir entraperçus, la nuit, des ombres filant tel un vent de mort dans les ruelles sombres des bas fonds. Bien heureux sont ceux qui n'ont pas cherché à les approcher.

Contrairement aux autres assassins, ils sont assez restreints dans le développement de leurs compétences et pour cause, ce ne sont pas des assassins très fins qui chercheraient à tromper par des déguisements ou en amadouant leurs victimes. Ce sont des tueurs implacables qui n'ont aucun état d'âme et qui s'ils doivent pour satisfaire les désirs de **Vespar** effectuer une action des plus cruelles comme le meurtre spectaculaire d'une jeune fille, ils n'hésiteront pas un seul instant.

Relation avec le reste du monde

Les assassins sont craints d'une manière générale et plus particulièrement par les hommes politiques de Kor. C'est pour cela que des milices sont très souvent mobilisées de nuit dans les cités car quel homme influent de Kor n'a pas d'ennemis de surcroît lorsque l'on est combattant...

Les relations avec les rédempteurs sont pleines d'animosité et si par malheur une ombre et un rédempteur viennent à se rencontrer, l'affrontement est inévitable. Les ombres réservent des traitements très particuliers à leur ennemis jurés : le cadavre du rédempteur est déposé devant l'entrée de l'arène des combattants pour que l'on fasse le rapprochement entre les deux organisations. Leur front est toujours mutilé et laisse apparaître l'endroit du crâne où se tenait auparavant la marque des rédempteurs.

Les liens avec la confrérie du Sang sont instables. De courtes ententes et partenariats se créent mais seulement lorsque les deux guildes en retirent un quelconque bénéfice. Leur aversion pour les combattants est un des liens qui permet cette fragile entente.

Il arrive souvent que les cibles des ombres soient déjà pistées par d'autres travailleurs de l'ombre : les voleurs de Khy. Dans ce cas, les ombres attendent patiemment dans les ténèbres que leur cible soit délestée puis les attaquent après avoir laisser partir les voleurs. Les assassins de l'ombre se servent parfois des voleurs à leur insu : certaines cibles sont retrouvées mortes avec auprès d'elle le corps d'une personne gisant sur le sol, la bourse du pauvre larron à la main ...

Localisation dans Kor

Les caches de l'ombre sont disséminées dans tout Kor mais elles se situent surtout dans les grandes cités car celles-ci regroupent plus de cibles potentielles. Il n'est pas rare de rencontrer des ombres dans des villes un peu moins importantes mais elles ne sont pas organisées autour d'une cache et préfèrent agir de façon solitaire. Les caches se situent toujours dans les bas fonds des cités et s'entourent de leur réseau de commerçants qui n'excède jamais 2 échoppes. Ce réseau n'est jamais très développé car si l'un des commerçants tente de les doubler, le coupable est alors très vite retrouvé.

- L'Antre de l'Ombre

La cache la plus importante se trouve à Nadjar et c'est de là que **Vespar** dirige son armée de l'ombre. Cette cache est appelée l'Antre de l'Ombre. Elle abrite plus de trois cents assassins dont la première moitié a pour tâche la garde de **Vespar**. Ces cent cinquante ombres sont toutes regroupées dans l'Antre et ne sortent que très rarement, la cache étant quasi autonome. Elles s'aguerrissent toute la journée dans des salles d'entraînement spéciales pour pouvoir défendre au mieux leur maître en cas de danger. L'entraînement qui y est dispensé est très dur et de temps en temps certaines ombres meurent durant leur apprentissage. Le reste de cette armée tente d'imposer une aura de terreur autour de la cache pour écarter les curieux. La ville appartenant à **Kalimsshar**, elles n'ont pas besoin de se cacher pour effectuer leur mission. Au contraire, plus les meurtres sont voyants, plus l'exemple donné a de l'impact.

L'Antre de l'Ombre est gigantesque et s'étend sous une grande partie de Nadjar. Elle comprend des salles d'entraînement, des salles consacrées à la magie de l'ombre, des salles de torture, des prisons, des salles pour les tatouages magiques ainsi que des forges où sont créées des armes en sombre acier et des armureries. C'est dans cette cache que 80% des armes en sombre acier des ombres sont fabriquées ainsi que les fameuses armures d'assassins qui sont confectionnées dans le plus grand des secrets. Nadjar est le lieu de rassemblement de toutes les techniques propres à la profession d'assassin, que ce soit les différentes techniques de combat, la torture ou la magie.

Dans une grande salle de l'Antre se trouve une pièce immense où siègent les 11. Ces onze ombres représentent les 10 maîtres assassins ainsi que **Vespar**. Ce conseil se tient tous les cycles, le premier jour du serpent, pour analyser les résultats des dernières missions distribuées par **Vespar**. C'est dans cette salle que l'on décide de la vie ou de la mort de plusieurs dizaines de personnes de Kor.



- Les 10 caches principales

Yris, Havre, Jalad, Griff, Dungard, Ankar, Hasran, Kalaraat, Maran-Djaar, Zandar sont les 10 caches principales. Même si ces caches n'égale pas par la taille celle de Nadjar, elles constituent tout de même l'ossature de l'organisation. Les guildes les plus virulentes dans les activités des cités sont bien évidemment celles du Territoire de Kali ainsi que celle de Jalad, en territoire de Jaspour, qui sombre dans la décadence et la corruption.

Il est important pour les agents du Héraut de la Fatalité de s'insinuer dans cette ville qui risque de devenir à terme un haut lieu de rassemblement du fatalisme. De plus, cette région offre des cibles de tout premier ordre en la personne des princes marchands qui sont des sources de revenus non négligeables.

Ces caches regroupent les activités nécessaires à leur bonne évolution: une salle de tatouage, une salle consacrée à la magie ainsi que des salles d'entraînement.

Cependant quelques caches disposent d'une particularité qui reflète sa nature profonde et les activités qui s'y déroulent. Cela ne signifie pas que les autres villes ne traitent pas cet aspect du travail d'une ombre, mais c'est dans ces villes que se trouve le meilleur enseignement pour une technique en particulier.

- Yris est le berceau de la magie des cités. Il est donc normal que ce soit dans cette ville que les ombres reçoivent son enseignement. Hormis Nadjar, Yris est la seule ville où les assassins peuvent recevoir l'essence de cette magie, au combien utile pour des hommes de l'ombre mais aussi et surtout des cités.

- Dungard est connue officiellement pour ses forges et pour ses artisans élémentaires, mais elle est aussi connue des ombres pour être le second lieu de fabrication des armes en sombre acier. Les artisans sont attirés par la création d'armes extraordinaires et avec le sombre acier ils peuvent espérer réaliser leur destinée. Ceux qui ont décidé de servir les ombres sont soit des artisans déçus, reniés par Kezyr pour leur tendance à trop vouloir tester leur arme sur des innocents, soit parce qu'ils sont attirés par l'entropie.

- Ankar, ou la cité des traîtres, constitue la principale cible de l'armée des Ombres. Cette ville, qui abrite en son sein la caste des combattants, se doit d'être meurtrie en s'attaquant à ses fondations : les enfants de Kroryn. Ankar est un lieu de pèlerinage pour les ombres qui souhaitent acquérir un poste important au sein de la guilde.

Ce voyage détermine l'issue de la vie d'une ombre. Seulement deux issues peuvent être envisagées lorsque l'on se rend à Ankar : la mort ou l'ultime triomphe. En effet, il n'est pas rare qu'une ombre meure avant même d'avoir pénétré l'enceinte de la ville tant la protection autour d'Ankar est resserrée. Une ombre ne se rend pas à Ankar sans avoir préparée longtemps à l'avance son « excursion ». Une fois les protections de la ville déjouées, il faut encore réussir à tromper les véritables ennemis : les rédempteurs.

Si une ombre ne réussit pas à tuer sa cible mais qu'elle arrive à s'enfuir de la ville, elle ne pourra en aucun cas envisager de rentrer dans sa cache. La fuite est la marque des faibles et il n'y a pas de place pour ceux de cette engeance dans les rangs des sombres assassins.

Si au contraire, elle réussit à tuer un rédempteur et à rentrer indemne à sa cache alors elle sera reconnue comme étant une légende vivante, avec les avantages liés à ce statut (soutien d'ombres en cas de problème, influence dans la caste,...).

Ankar reste donc le lieu idéal pour les ombres en manque d'accomplissement et qui souhaitent donner une nouvelle dimension à leur vie. Quelle soit fatale ou triomphante, l'issue d'un voyage à Ankar marque d'une façon indélébile la vie d'une ombre.

- Enfin, les villes du territoire de Kali sont réputées pour dispenser les techniques qui rendent un assassin plus mortel: la torture, l'égorgement et la localisation des points vitaux sont les principales leçons qui y sont enseignées (possibilité de développer des spécialisations).

Interdits

- La loi de l'appartenance : Tu appartiens corps et âme à la guilde. La guilde des ombres est une organisation où la trahison est condamnée par la mort, tu dois donc suivre cette loi à la lettre ou périr.

- La loi du mutisme : Tu dois garder le secret le plus total sur tes activités secrètes. Les autres guildes ne doivent rien savoir de la guilde de l'ombre. La moindre information divulguée peut être fatale. Les rédempteurs sont perpétuellement à la recherche de ses précieuses informations pour tenter une descente surprise dans l'une de nos caches.

- La loi de l'ombre : Servir Kalimsshar, c'est te servir à toi-même.

Swizzron observe sa proie dans le noir : un rédempteur qui rentre à sa cache. Après avoir passé les défenses de la ville, il savoure l'instant : il contemple le visage de sa future victime. Las de sa position au sein de la guilde, il s'est décidé à faire le grand voyage et d'en découdre avec son destin. C'est pour cela qu'il se retrouve, cette nuit, dans les rues d'Ankar, écrasé par la présence de ce grand dragon : Kroryn.

Mais ce soir, un des protégés de ce lézard ne serait plus. Tout du moins c'est ce qu'il souhaitait.

La traque aiguise sa soif de meurtre mais il doit attendre, l'heure n'est pas encore venue.

Après plus d'une heure, Swizzron se décide à passer à l'attaque. Il dégaine son cimenterre en sombre acier et saute sur son opposant. Le combat ne dura que quelques secondes, juste le temps que le rédempteur se retourne pour voir la tête de son assassin. Quel satisfaction pour lui de se dresser triomphant au dessus du corps d'un de ces chiens. Brève fut la victoire car deux rédempteurs, assoiffés de vengeance se jetèrent sur lui. Ce combat serait peut être son dernier mais un rédempteur de moins peuplera Kor ce soir.

Privilèges

- Noir parler (2)

Permet de connaître le langage secret des ombres. Ce langage est un dérivé du langage des assassins, donc une ombre pourra comprendre sommairement ce que dit un assassin ne faisant pas partie de la guilde, la réciprocité n'étant pas possible. Grâce à des signes de main, des inclinaisons de tête et des bruits gutturaux, deux ombres peuvent se comprendre.

- La traque infernale (5)

Les ombres développent des capacités surprenantes à traquer leur victime. Si l'assassin vient à perdre la trace de sa cible quelques secondes, ses sens surentraînés le guideront inconsciemment vers elle pour assouvir sa soif de sang. Un jet de Mental+Pister contre une difficulté de 20 pourra aider l'ombre à retrouver la piste de sa victime.

- La sombre attaque (5)

Lorsque l'assassin porte un coup dans le dos d'un adversaire avec une arme de corps à corps ou son cimenterre de sombre acier, il calcule ses dégâts avec un 1d10 supplémentaire. Ces dégâts sont dus à la façon particulière qu'ont les ombres de découper ou de lacérer les muscles et les chairs.

- La frappe invalidante (5)

Les Ombres sont passées maîtres dans l'art d'affaiblir leur adversaire. Les experts du cimenterre ou d'armes de corps à corps peuvent utiliser cette technique, si la cible est prise par surprise (difficulté de l'attaque 5), pour lui infliger un malus de 1 par NR à ses actions Physique.

Fonctionne uniquement avec un cimenterre.

- Connaissance des ombres (4)

Le personnage connaît une ombre dans chaque cache de plus de 50 assassins. Le statut de l'ombre connue ne peut excéder celui du personnage. Ce contact pourra lui donner des informations sur la ville, l'organisation de la cache et l'emplacement de certains magasins.

Spécialisation

- Egorgement

Que serait un assassin s'il ne savait pas profiter de sa discrétion pour trancher les carotides de sa victime. Cette spécialisation est basée sur la compétence de Corps à Corps car elle nécessite une certaine maîtrise du combat rapproché. L'égorgement est un exemple d'une spécialisation de corps à corps mais libre à vous d'en choisir une qui convient mieux à l'image que vous vous faites de votre personnage: coup du lapin, rotation des cervicales, coup visé à un organe,...

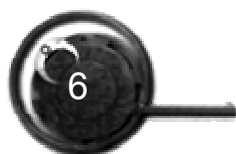
De plus les assassins peuvent développer les compétences Connaissance de la magie, Vie en Cité et Pièges sans aucune limitation.

Changement de statut

Les changements de statut dans les autres castes sont toujours orientés vers un accomplissement de plus en plus important en son sein qui se traduit généralement par des actions profitables à l'organisation. La loi du changement de statut n'est pas très différente chez les ombres hormis le fait que les « actions » à effectuer sont plus « sombres ». Le passage de niveau étant à chaque fois une action directe ou indirecte à l'encontre de la cité, quiconque se faisant arrêter, se fera renier par la guilde. Il est bien évident que l'assassin incarcéré mourra sans explication et sans avoir le temps de donner des informations aux autorités locales.

- Passage au statut 1 (assassin) :

Pour prétendre à l'entrée au sein de la guilde, il faut tuer un fervent défenseur des dragons. Le meurtrier aura uniquement droit à une arme de corps à corps. Une fois la mission effectuée, le personnage reviendra à la guilde avec la tête de celui-ci et se verra attribuer en échange de l'objet de son meurtre, le bandeau noir des ombres.



- Passage au statut 2 (*ombre*) :

Le second statut est très important car si le personnage réussit à y accéder, il se verra remettre le cimenterre en sombre acier de son instructeur. Pour accéder au second statut dans la guilde, il faut tuer un rédempteur. L'ennemi à tuer sera au moins d'un statut égal à celui de l'assassin. Malheureusement, le meurtre d'un rédempteur est très dangereux car un autre rédempteur se chargera de venger son défunt pair et n'aura de cesse de traquer le meurtrier jusqu'à l'affrontement final. Pour cela, l'assassin sera seulement équipé de deux dagues, de ses vêtements noirs et de son bandeau.

A ce stade de maîtrise, l'ombre est considérée comme ayant suffisamment prouvée sa valeur au sein de la guilde et se voit autoriser la cérémonie d'apprentissage de la sphère de l'ombre (ou des cités). Cette cérémonie est très difficile et c'est pour cela que peu d'assassins l'ont tenté. Elle consiste dans le tatouage d'un symbole en forme de spirale noire qui permet de canaliser la magie de l'ombre (ou des cités si c'est le choix de l'ombre).

Ce tatouage est très douloureux car le il introduit l'essence de la magie directement dans le corps de l'individu produisant des blessures insupportables. Le système de tatouage diffère de toutes les sortes de tatouage connus car il met l'individu directement au contact de la magie. Le tatouage s'effectue de la façon suivante :

- le dessin : artisanat : tatouage + manuel difficulté 25. Le tracé du tatouage est l'étape préliminaire au tatouage mais néanmoins obligatoire. La spirale possède une forme et un pouvoir très particuliers : le tatouage ne peut donc être effectué sans le dessin.

- le tatouage : une fois la spirale tracée, il devient assez facile cependant il occasionne d'importantes blessures et il arrive souvent que les assassins meurent avant la fin. Le tatouage s'effectue avec un ustensile propre aux tatoueurs des ombres : il mesure 35 cm dont 20 de « lame » qui n'est pas droite. Elle doit être plantée dans les chairs sur une longueur de 10 à 15 cm environ. Cette lame forme des zigzags qui augmentent la diffusion de la magie dans le corps mais aussi la douleur infligée.

En dehors du tatouage il pourrait être un excellent outil de torture. Pour les assassins avides de pouvoir mais qui n'arriveraient pas forcément à supporter la souffrance, il existe un moyen de pouvoir disposer quand même de ce pouvoir : il leur suffit de « laisser leur âme » à Kalimsshar et de venir grossir les rangs des corrompus. Lorsque les blessures de l'assassin deviennent insupportables, les maîtres tatoueurs leur demandent s'ils tiennent plus à la magie qu'à leur humanité. Si l'assassin répond en faveur de la magie, alors un mage s'approche de lui durant le tatouage et le transforme en corrompu.

Le processus peut aussi être arrêté en son milieu, cependant une nouvelle tentative ne peut être retenter qu'un mois après car le tatouage demande une grosse quantité d'énergie de la part des deux acteurs et entraîne une fatigue que seule une mois de repos peut effacer.

Pour endurer la souffrance du tatouage, l'ombre doit effectuer des jets de volonté avec une difficulté progressive. Le tatouage dure 3 heures et requiert 5 jets de Volonté. Chaque NR négatif sur le jet de volonté entraînera une blessure. Des points de maîtrise peuvent être dépensés (étant considéré comme une maîtrise de soi pour l'occasion) :

- 1^{er} : difficulté 15 -> début du tatouage
- 2^{ème} : difficulté 20 -> traçage du contour de la spirale
- 3^{ème} : difficulté 25 -> traçage des circonvolutions autour de la spirale
- 4^{ème} : difficulté 30 -> finition des circonvolutions
- 5^{ème} : difficulté 35 -> achèvement du tatouage ponctué par un minuscule tatouage du sigle de l'ombre au centre du tatouage principal

- Passage au statut 3 (*maître assassin*) :

Une ombre ne pourra atteindre ce statut qu'après de longues et loyales années de service. Rares sont les ombres qui désirent devenir maîtres assassins car cela signe quasiment l'arrêt de leur activité. Or le meurtre est souvent leur raison de vivre. Pour les ombres qui désireraient quand même accéder au statut de maître, ils devront tuer l'ennemi de la guilde le plus important dans la ville. Il aura droit à tout son matériel.

STATUT ET EXPERIENCE

1 : Apprenti assassin

Requiert : discrétion à 5, armes tranchantes à 6, corps à corps à 6, pister à 5, manuel à 5, physique à 5 et tendance fataliste à 3.

Bénéfice : L'assassin commence à manier certains poisons et risque moins de s'infecter par maladie. Cela se traduit par un bonus de 3 en application et maniement des poisons. Autorise une spécialisation de Corps à Corps ou d'armes tranchantes.

2 : Ombre

Requiert : discrétion à 7, cimeterre à 8, corps à corps à 8, vie en cité à 5, manuel à 7, physique à 7 et tendance fataliste à 4

Bénéfice : L'ombre se voit remettre le cimeterre en sombre acier de son maître. Elle est considérée comme une arme de maître. Par conséquent, le cimeterre donne un bonus de 1 pour toucher et parer. Dommages FOR+21+1d10.

3 : Maître Assassin

Requiert : discrétion à 9, cimeterre à 11, corps à corps à 9, esquivé à 9, intimidation à 6, physique à 9 et tendance fataliste à 5

Bénéfice : Le personnage est craint et respecté par l'ensemble de sa guilde mais aussi de celle des Rédempteurs et de la Confrérie du Sang. Au sein des Ombres, il dispose d'un bonus de 5 en intimidation et en psychologie sur les assassins d'un statut inférieur.

Objets magiques

- Cape multi-poches :

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 peut contenir une dague ou un objet de la même taille.

Coût : 1000 Df

- 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 Df

- Armure de voleur :

Cette armure est réservée aux meilleurs assassins, elle est si fine qu'on peut la porter sous des vêtements sans problème. Elle est donc très rare. Elle se compose en grande partie de cuir mais aussi de fines couches de métal.

Poids	DC	TC	Rareté	Carac	Protection	Malus
3	35	50	TR / 10 .000	For : 4 / Res : 4	10	0

- Dagues de Kali :

Les dagues courbées sont souvent utilisées par les rares ombres vivant sur le territoire de Kali. Une fois enfoncée dans les chairs, cette dague permet d'aggraver la douleur de la blessure.

Poids	DC	TC	Rareté	Initiative	Dommages
0,3	20	2	TR / 5.000	M: 0 / CC: +2	For+6+1d

Spécial : La dague se bloque dans le corps de la cible. S'il y a au moins 1NR sur le jet d'attaque, si on la retire, la cible subit une blessure d'un cran inférieur à la blessure de la dague. Elles guérissent très mal naturellement et infligent un malus de blessure supplémentaire de +1.

- Objets de torture :

Certains assassins affectionnent tout particulièrement la torture, que ce soit pour questionner un ennemi ou pour savourer pleinement une vengeance. Des objets de torture peuvent être trouvés dans le territoire de Kali et confèrent à l'utilisateur un bonus de +2 lorsqu'il est question de torture.

Coût : 2000 Df



Archétype

Apprenti assassin (statut 1)

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

Type de blessures :

Egratignure	OOO
Légère	OO
Grave	OO
Fatale	O
Mort	O



Compétences :

Armes tranchantes 6 (cimeterre 8), Corps à corps 6, Discrétion 6, Esquive 5, Pister 5

Avantages :

Noir parler (2)

Equipements :

Armure de cuir souple (protection 4), Cimeterre (Initiative M+1/CC-1, Dommages 19+1d), 2 Dagues (Initiative CC+1, Dommages 12+1d), divers poisons, Vêtements noir, masque d'ombre.

Ombre (statut 2)

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

Type de blessures :

Egratignure	OOO
Légère	OOO
Grave	OO
Fatale	OO
Mort	O



Compétences :

Armes tranchantes 6 (cimeterre 10), Corps à corps 8, Discrétion 8, Esquive 7, Pister 7, Vie en cité 7

Avantages :

Noir parler (2), La frappe invalidante (5)

Equipements :

Armure de voleur (protection 10), Cimeterre en sombre acier (Initiative M+1/CC-1, toucher +1, Dommages 28+1d), 2 Dague (Initiative CC+1, Dommages 13+1d), Une dague de Kali (Initiative CC+2, Dommages 13+1d divers poisons, Vêtements noir, masque d'ombre.