

Assassine

Voraussetzungen:	keine
Trefferwürfel:	W4
Max Stufe:	14
Rüstung:	Lederrüstung, kein Schild
Waffen:	Jede

Assassinen sind Abenteurer, die sich in der Kunst der Infiltration und des Meuchelns spezialisiert haben. Sie bilden manchmal Gilden, in denen sie ihre Dienste anbieten. Assassinen dürfen keine rechtschaffene Gesinnung haben.

Meuchelangriff

Wenn er einen humanoiden Gegner von hinten angreift, der nichts von der Anwesenheit des Assassinen weiss, erhält dieser Angriff einen Trefferbonus von +4, und bei einem Treffer muss das Opfer einen Rettungswurf gegen Tod ablegen oder augenblicklich sterben.

Assassinenfähigkeiten

Assassinen sind in den folgenden Fähigkeiten besonders ausgebildet:

- Steile Flächen erklettern
- Geräusche hören
- Im Schatten verstecken
- Lautlos bewegen

Level	XP	HD	THACO	Saving Throws				
				D	W	P	B	S
1	0	1d4	19 [0]	13	14	13	16	15
2	1,500	2d4	19 [0]	13	14	13	16	15
3	3,000	3d4	19 [0]	13	14	13	16	15
4	6,000	4d4	19 [0]	13	14	13	16	15
5	12,000	5d4	17 [+2]	12	13	11	14	13
6	25,000	6d4	17 [+2]	12	13	11	14	13
7	50,000	7d4	17 [+2]	12	13	11	14	13
8	100,000	8d4	17 [+2]	12	13	11	14	13
9	200,000	9d4	14 [+5]	10	11	9	12	10
10	300,000	9d4+2*	14 [+5]	10	11	9	12	10
11	425,000	9d4+4*	14 [+5]	10	11	9	12	10
12	575,000	9d4+6*	14 [+5]	10	11	9	12	10
13	750,000	9d4+8*	12 [+7]	8	9	7	10	8
14	900,000	9d4+10*	12 [+7]	8	9	7	10	8

Giftmischer

Opfer, die von einem Assassinen vergiftet wurden, erhalten einen Malus von -2 auf ihren Rettungswurf.

Meister der Verkleidung

Ein verkleideter Assassine kann nur mit 2% Wahrscheinlichkeit enttarnt werden.

Er kann sich ebenso als andere Klasse, Rasse oder Geschlecht tarnen. (Risiko steigt)

Bei Erreichen der Namensstufe (12te)

Ein Assassine kann versuchen, eine bestehende Assassinengilde zu übernehmen, indem er den bestehenden Gildenmeister tötet. Dies kann auf beliebige Art geschehen (Vergiften, Meucheln, Duell).