Spectre

Les Spectres sont des maîtres de l’ombre. Experts en infiltration, en manipulation et en mise à mort silencieuse, ils vivent dans les interstices du monde, là où la lumière n’atteint pas. Là où d’autres imposent leur force brute, le Spectre s’infiltre, frappe et disparaît sans laisser de trace.

□□ Caractéristiques de la classe

- **Crans de Santé** : 1d8 par niveau + dizaine de Physique
- **Compétences de classe** : Discrétion, Manipulation
- **Maîtrises** :
  - Armures légères
  - Armes fines/tranchantes (dagues, épées courtes, lames de jet)
  - Arbalètes et armes silencieuses

□□ Compétence de classe — **Attaque en Traître**

Chaque fois que vous attaquez par surprise, depuis les ombres ou contre une cible ayant désavantage, vous infligez des dégâts supplémentaires.

- Niv. 2 : +2d4
- Niv. 3 : +3d4
- Niv. 5 : +4d4
- Niv. 7 : +5d4
- Niv. 10 : +8d4

(ces dés bonus s’ajoutent aux dégâts normaux, uniquement dans les conditions de Trahison).

□□ Progression

Niveau	Gain

1	Style d’assassin + Pouvoirs de base
2	Attaque en Traître + Spécialisation
3	Pouvoir de spécialisation
4	Amélioration de caractéristique
5	Pouvoir de spécialisation
6	Compétence de classe : Double Vie
7	Pouvoir de spécialisation
8	Amélioration de caractéristique
9	Amélioration du style
10	Attaque en Traître améliorée
11	Pouvoir de spécialisation
12	Pouvoir de spécialisation
13	Pouvoir de spécialisation
15	Amélioration du style
17	Pouvoir de spécialisation
19	Pouvoir de spécialisation
20	Pouvoir ultime de spécialisation

□□ Styles d’assassin (niv. 1)

- **Ombre mobile**
  - Niv. 1 : +10 Discrétion.
  - Niv. 9 : vous pouvez vous déplacer à vitesse normale en étant camouflé.
  - Niv. 15 : après une attaque réussie, téléportation d’ombre de 3 m (1×/tour).
- **Poison & Lame**
  - Niv. 1 : 1×/tour, ajoutez +1d4 toxiques.
  - Niv. 9 : les poisons appliqués tiennent 2 attaques au lieu d’1.
  - Niv. 15 : vos poisons infligent aussi –5 à la défense.
- **Maître des Masques**
  - Niv. 1 : +10 Manipulation/Déguisement.
  - Niv. 9 : vous pouvez imiter voix et comportements d’une cible observée ≥1h.
  - Niv. 15 : en infiltration, vous êtes traité comme « allié » tant que vous n’êtes pas découvert.

□□ Compétence de classe (niv. 6) — **Double Vie**

2×/Repos long, changez d’identité en action libre. Tant que vous êtes « sous couverture », vous avez Avantage à tous jets sociaux liés à cette identité.

□□ Spécialisations du Spectre

1) **Lame Silencieuse** (Assassin pur)

> “ Frappe rapide et disparition.

- **Niv. 2 — Pas de l’Ombre + Doctrine (choix)**
  - *Pas de l’Ombre* (1 action) : téléportation ≤6 m vers une zone d’ombre, votre prochaine attaque a Avantage.
  - *Doctrine (choisir 1)* :
    - *Précision* : Attaque en Traître inflige +1d4.
    - *Exécution* : sur critique, la cible perd 1 action.
- **Niv. 3 — Forme Spectrale** (2 actions, 2/Repos long) : invisible 3 tours. Détection : Perception DD 50.
- **Niv. 5 — Silence Mortel** (1 action) : cible ≤9 m, Esprit DD 25 ou ne peut pas parler/alerter 2 tours.
- **Niv. 7 — Frappe Fatale** (passif) : contre une cible isolée, vos critiques infligent +2d6.
- **Niv. 11 — Assassin de l’Ombre** (2 actions) : attaquez puis redevenez invisible jusqu’à votre prochain tour.
- **Niv. 13 — Doctrine améliorée**
  - Précision → +2d4 à Attaque en Traître.
  - Exécution → critiques infligent aussi désavantage en défense.
- **Niv. 17 — Étreinte des Ténèbres** (1 action) : cible ≤6 m, Esprit DD 25 ou Immobilisée 1 tour.
- **Niv. 19 — Danse du Couteau** (passif) : à chaque mise à mort, vous gagnez 1 attaque gratuite (1×/tour).
- **Niv. 20 — Ombre de la Mort** (Ultime, 2 actions, 3 tours) : invisible en permanence, vos attaques par surprise réussissent automatiquement.

---

2) **Maître de l’Infiltration** (Manipulation / infiltration)

>

> Espion, manipulateur, expert du déguisement.

- **Niv. 2 — Monsieur Tout-le-Monde + Voie (choix)**
  - *Monsieur Tout-le-Monde* (passif) : après 1h d'observation, vous imitez une communauté. Jets sociaux dans ce cadre : Avantage.
  - *Voie (choisir 1)* :
    - *Subtilité* : +10 Discrétion en milieu urbain.
    - *Influence* : +10 Charisme en infiltration.
- **Niv. 3 — Filets d'Informations** (passif) : en 24h d'observation, vous identifiez la faiblesse sociale/politique d'un groupe.
- **Niv. 5 — Déviation Sociale** (1 action, 2/Repos court) : redirige suspicion/attaque sociale vers une autre cible.
- **Niv. 7 — Réseau d'Ombre** (passif) : vous avez un contact fiable dans chaque cité où vous êtes resté ≥1 semaine.
- **Niv. 11 — Déguisement Parfait** (1 action) : adoptez l'apparence d'une personne observée. Détection : Perception DD 50.
- **Niv. 13 — Voie améliorée**
  - Subtilité → indétectable par contrôles standards.
  - Influence → réussites critiques sociales durent 3 jours.
- **Niv. 17 — Manipulation Totale** (2 actions) : cible ≤9 m. Jet de Charisme DD 30 : si raté, obéit 1 heure.
- **Niv. 19 — Réseau Étendu** (passif) : vous avez toujours un refuge ou un complice secret dans toute grande cité.
- **Niv. 20 — Maître des Masques** (Ultime, 2 actions) : changez d'apparence instantanément. Détection : DD 70.

---

3) **Danseur d'Ombres** (Contrôle / diversion)

> “ Mobilité, illusions, redirection.

- **Niv. 2 — Pas Glissé + Style (choix)**
  - *Pas Glissé* (1 action) : déplacez-vous ≤3 m sans provoquer d'attaque d'opportunité.
  - *Style (choisir 1)* :
    - *Acrobate* : +10 Agilité en combat.
    - *Diversion* : quand vous esquivez, un ennemi proche subit –5 à son prochain jet.
- **Niv. 3 — Forme Spectrale Mineure** (1 action) : translucide, +10 défense 1 tour.
- **Niv. 5 — Déviation** (1 action, 2/Repos court) : redirigez une attaque vers une autre cible ≤9 m.
- **Niv. 7 — Feinte Parfaite** (Réaction, 1/Repos court) : forcez un ennemi à relancer son attaque contre vous (garde le plus bas).
- **Niv. 11 — Illusions d'Ombres** (2 actions) : créez 2 doubles illusoires (1 chance sur 3 de vous toucher).
- **Niv. 13 — Style amélioré**

    - Acrobate → ignore terrain difficile.
    - Diversion → malus passe à –10.
- **Niv. 17 — Voile d’Ombres** (2 actions, 2 tours) : zone 6 m. Ennemis : désavantage attaque/défense.
- **Niv. 19 — Réflexes Fantomatiques** (passif) : Avantage permanent aux jets d’Esquive.
- **Niv. 20 — Danse des Illusions** (Ultime, 2 actions, 3 tours) : créez 3 doubles permanents qui imitent vos attaques (1d6 chacun).

Révision #3
Créé 10 septembre 2025 11:24:27 par karubak
Mis à jour 12 mai 2026 22:41:46 par karubak