Nom **Peuple** **Niveau** **PX**

Nom : *Artemis, Algol, Beatrix, Corvo, Desmond, Grace, Léon, Jade, Havelock, Mara, Konrad, Rowland, Raven, Slade, Talia, Togo*
Surnom : *13, L'Archer, La Bête, La Veuve noire, Le Nettoyeur, Le docteur, La Goule, Le Chacal, Le Tailleur, La Vipère, Le Spectre*

Aspect

Corps : _____
Tonique, scarifié, excroissances métalliques

Regard : _____
Perturbé, mort, malicieux

Visage : _____
Capuche, tatoué, masqué

Vêtements : _____
Ordinaires, fripes sales, parures extravagantes

Armure

Points de Vie

Max (8+Constitution) *Actuel*

Dégâts

d8

Alignement

.....
.....
.....
.....

Neutre : *Tuer quelqu'un de façon spectaculaire.*
Chaotique : *Blesser ceux qui vous ont offensé.*
Mauvais : *Voler une de vos victimes.*

Assignez ces scores à vos caractéristiques : 16(+2), 15(+1), 13(+1), 12(+0), 9(+0), 8(-1)

Force	Dextérité	Constitution
FOR — Faible -1 ☐	DEX — Secoué -1 ☐	CON — Malade -1 ☐

Intelligence	Sagesse	Charisme
INT — Sonné -1 ☐	SAG — Confus -1 ☐	CHA — Marqué -1 ☐

Actions de départ

☑ Tueur à gages
Quand vous avez du temps devant vous et que vous faites savoir que vous cherchez à décrocher un contrat, lancez 2d6+INT. Sur une réussite (7+), quelqu'un vous propose un emploi - il vous donnera un nom et peut-être une description. Lancez 2d6 : c'est ce que vaut le travail pour eux, en dizaines de Po ; à prendre ou à laisser. Sur 7-9, le travail est assorti de conditions : il veut que vous tuiez la cible d'une certaine manière, dans un lieu particulier, à un moment précis, etc. Quoi qu'il en soit, une fois le travail accompli, il trouvera un moyen de vous payer.

Si vous n'arrivez pas à honorer un contrat, vous avez -1 continu à l'action *Tueur à gages* jusqu'à ce que vous ayez à nouveau fait vos preuves.

☑ Miséricorde
Quand vous prenez le temps de bien préparer votre attaque contre une créature sans défense ou par surprise, votre jet de dégât est maximisé (infligez votre maximum de dégâts sans lancer les dés).

☑ Surveillance
Quand vous passez environ une heure à surveiller un lieu, une personne ou une situation, vous pouvez *discerner la réalité* au sujet de votre cible en lançant 2d6+INT au lieu de 2d6+SAG, et ce, sans avoir à interagir avec elle.

☑ Connaissance de la rue
Quand vous sortez parmi les gens à la recherche d'informations sur un lieu, une personne ou une chose, dites au MJ ce que voulez savoir et lancez 2d6+INT. Sur une réussite (7+), vous obtenez une piste solide qui vous mènera à cette information si elle est suivie.
Sur 7-9, quelque chose ne vas pas – choisissez une option :
- ❖ Vos informations sont faibles ou la piste s'est refroidie. Vous devrez faire des efforts supplémentaires pour atteindre votre but.
- ❖ Vos recherches attirent une attention malvenue.

Historique

☐ Garde du corps
Vous connaissez les meilleurs moyens d'atteindre une cible. Quand vous d*iscernez la réalité*, sur un 10+, vous pouvez poser gratuitement la question « Quel est le moment le plus opportun pour frapper ? ».

☐ Fanatique
La force de vos convictions est visible de tous. Quand vous portez un coup fatal à une créature, vous pouvez lui poser une question à laquelle elle répondra en toute franchise avant de mourir.

☐ Guilde d'assassins
Votre réputation est déjà bien établie. Quand vous faites savoir que vous cherchez à décrocher un contrat et que l'on vous propose un emploi, vous pouvez exiger de recevoir immédiatement la moitié du paiement final.

Liens

❖ .....
.....
.....
❖ .....
.....
.....
❖ .....
.....
.....
❖ .....
.....
.....

❖ *... a été ma cible, jusqu'à ce que le contrat soit annulé.*
❖ *... s'est payé mes services par le passé.*
❖ *... et moi avons une affaire à régler.*
❖ *J'ai déjà fait de la prison avec ... .*

Assassin

Or

100 Po = 1 poids

Equipement

Max (9+FOR) Actuel

Nom	Util.	Poids

Equipement de départ :

Choisissez deux armes :

- ☐ Lame pliante (*proche, discret, 1 poids*)
- ☐ Arbalète de poing (*courte, recharge, discret, 1 poids*)
  Carreaux (*1 utilisation, 0 poids*)
- ☐ Stylet (*contact, précis, 1 poids*)
- ☐ Arc long (*courte, longue, 2 poids*)
  Carquois et flèches (*3 munitions, 1 poids*)

Choisissez un lot :

- ☐ Le petit livre des secrets de Doxy
- ☐ Un mois payé à l'avance dans une auberge de luxe
- ☐ Un billet pour un voyage en navire vers le lieu de votre choix

Vous débutez aussi avec :

- Brigandine (*1 armure, porté, discret, 1 poids*)
- 30 Po

Notes

Actions avancées

Quand vous gagnez un niveau, choisissez l'une de ces actions :

☐ Esquisse

Quand vous prenez quelques heures pour préparer rituellement un objet, vous pouvez le faire sortir de n'importe quelle ombre, quel que soit son emplacement physique d'origine.

☐ Grâce féline

Votre coordination et votre agilité sont renforcées. Vous pouvez sauter à trois fois votre hauteur et tomber de haut sans vous blesser.

☐ Le credo

Vous avez juré de respecter un code de conduite, dont les principes guident votre travail. Décrivez votre credo. Quand votre obéissance à votre credo met en danger ce qui vous est cher, choisissez une option :

- ❖ Vous apprenez une information utile.
- ❖ Vous captez l'attention de quelqu'un (choisissez qui).
- ❖ Vous vous faites un nouveau contact utile.

☐ Cherche-cœur

Quand vous goûtez le sang d'un être vivant, vous pouvez suivre le son de son cœur aussi longtemps qu'il bat.

☐ Grande réputation

Quand vous cherchez à décrocher un contrat et que l'on vous propose un emploi, l'offre est deux fois plus intéressante que la normale.

☐ Escapade

Quand vous chuchotez une formule de passage et que vous entrez dans l'ombre ou l'obscurité, lancez 2d6+INT. Sur 10+, vous réapparaissez instantanément n'importe où à portée *courte*. Sur 7-9, choisissez une option :

- ❖ Vous réapparaissez à quelques mètres de la destination prévue, ce qui vous met dans une position délicate.
- ❖ Vous réapparaissez quelques secondes plus tard.
- ❖ Vous avez laissé quelque chose derrière vous.

☐ Prédateur

Vous gagnez une action non-multiclasse provenant de la liste de n'importe quelle classe. Choisissez l'action comme si vous possédiez un niveau de moins que votre niveau actuel, à moins que celle-ci vous rende plus furtif ou vous aide directement à atteindre vos objectifs.

☐ Le silence est d'or

Quand vous êtes au moins partiellement dans l'ombre ou l'obscurité, tout ce que vous touchez ne peut faire aucun bruit, sauf si vous le souhaitez.

☐ Ami des vermines

Vous êtes l'ami des insectes, chauves-souris, rats, petits oiseaux et autres vermines. Elles ne vous attaqueront jamais, et quand vous leur donnez un simple ordre ("mangez ceci", "allez là-bas", "fuyez"), elles le suivront tant que cela ne va pas à l'encontre de leur instinct.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

☐ Un balle à ton nom

Quand vous tirez sur une créature que vous pouvez voir avec un projectile sur lequel vous avez pris le temps de graver son nom de naissance, il l'atteindra toujours - même en cas de tir improbable.

☐ Corps froid

Requiert : Cherche-cœur

Tant que vous vous concentrez sur le ralentissement de votre rythme cardiaque, vous ne pouvez être détecté par aucune créature ou magie qui recherche des signes de vie (chaleur corporelle, odeur, ...).

☐ Ombres dévorantes

Quand vous chuchotez une formule vous liant aux ombres, vous pouvez les brandir comme une arme possédant les marqueurs *précis*, *allonge*, *zone* et *terrifiant*.

☐ Réflexes renforcés

Requiert : Grâce du chat

Vous êtes toujours le premier à réagir quand une menace a été détectée. De plus, vous finissez toujours une tâche nécessitant de la dextérité manuelle avant tout le monde.

☐ Le professionnel

Remplace : Grande réputation

Quand vous cherchez à décrocher un contrat et que l'on vous propose un emploi, donnez votre prix. Si votre client peut se le permettre, il le paiera.

☐ Tueur chevronné

Quand vous avez utilisé un poison une fois avec succès, il n'est plus jamais *dangereux* pour vous. De plus, quand vous avez le temps de réunir les ingrédients nécessaires et un endroit calme où concocter vos mélanges, vous pouvez préparer 3 doses d'un poison que vous avez déjà utilisé.

☐ Le professionnel

Requiert : Escapade

Quand vous cherchez à décrocher un contrat et que l'on vous propose un emploi, donnez votre prix. Si votre client peut se le permettre, il le paiera.

☐ Translocation

Requiert : Escapade

Quand vous utilisez l'action *Escapade*, vous pouvez emporter un passager avec vous. Si vous voyagez seul, vous pouvez réapparaître jusqu'à portée *longue* (au lieu de *courte*).

☐ Seigneur des vermines

Requiert : Ami des vermines

Quand vous invoquez des vermines, lancez 2d6+INT. Sur une réussite (7+), une petite horde d'entre elles répond à votre appel. Sur 10+, elles suivront aussi vos ordres quand ceux-ci iront à l'encontre de leur instinct.