



le Scriptorium

présente :
une aide pour
D&D 3.5



LE TUEUR À GAGES



Image © Wizards of the Coast

LE TUEUR À GAGES

UNE AIDE DE JEU POUR D&D 3.5, PAR AEGIS

Pour utiliser cette aide, vous aurez besoin des manuels suivants : les Arcanes Exhumées, Races de la Pierre, Spell Compendium (optionnel)

Introduction

Cette aide de jeu présente le tueur à gages (et sa progression des niveaux 1 à 10), un personnage à thème destiné à servir d'adversaire d'élite pour des personnages sur la piste d'assassins. Il exploite une règle optionnelle lui conférant un don supplémentaire au premier niveau, que vous pouvez décider de supprimer à votre convenance. L'utilisation de cette aide de jeu nécessite essentiellement de posséder Races de la Pierre, mais il est également conseillé d'avoir accès aux manuels suivants.

Bibliographie

AE : les Arcanes Exhumées

RP : Races de la Pierre

SC : Spell Compendium

Description

Les tueurs à gages ne sont ni plus ni moins qu'un service, qui vend sa lame au plus offrant. Généralement affiliés à des guildes, ils se voient confier des contrats en aveugle, dont ils sont les implacables exécutants. Certains préfèrent toutefois œuvrer en solitaire, ce qui rend leur position d'autant plus précaire mais leur permet de profiter pleinement des bénéfices de leurs contrats et de choisir ces derniers. L'espérance de vie d'un tueur à gages n'est jamais bien grande, car ils ont de nombreux ennemis, notamment les milices locales déterminées à les arrêter, mais aussi leurs propres proies qui s'entourent parfois de défenses redoutables. Leur seul espoir réside dans la discrétion, au travail comme en dehors. La plupart d'entre eux ont ainsi un second emploi pour faire illusion et sont d'honnêtes citoyens dans la journée. Taciturnes et réservés, ils n'attirent que peu l'attention et c'est tant mieux. La compagnie ne leur sied guère, et la seule raison qui pourrait amener l'un d'eux à rejoindre un groupe d'aventuriers serait la promesse d'un profit colossal.

Combat

Le tueur à gages combat seul. C'est sa règle d'or. Capable de se rendre presque invisible, il commencera par plonger sa proie dans une zone de silence pour éviter d'affronter des renforts, avant de l'éliminer méthodiquement en la prenant par surprise. Toutefois, lorsque les circonstances l'exigent, il sait combattre en groupe. Il usera de ses talents pour passer inaperçu avant de prendre ses ennemis à revers, une tactique qui bénéficiera à ses alliés.



TUEUR À GAGES 1

Gnome murmure^{RP} Roublard 1

Humanoïde (gnome) de taille P

Dés de vie : 1d6+3 (9 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 17 (+4 Dex, +2 armure, +1 taille), contact 15, pris au dépourvu 13 ; bonus d'esquive de +4 contre les géants

Attaque de base/lutte : +0/-3

Attaque : épée courte (+5 corps à corps, 1d4+1/19-20) ; ou arbalète de poing (+5 distance, 1d3/19-20)

Attaque à outrance : épée courte (+5 corps à corps, 1d4+1/19-20) ; ou arbalète de poing (+5 distance, 1d3/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : attaque sournoise (+1d6), +1 aux jets d'attaque contre les kobolds et les gobelinoïdes

Particularités : traits des gnomes, vision nocturne, vision dans le noir (18 m), pouvoirs magiques, recherche des pièges

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +3, Vol +1

Caractéristiques : For 12, Dex 18, Con 16, Int 14, Sag 12, Cha 6

Compétences : Acrobaties (4) +8, Crochetage (4) +8, Déguisement (4) +2, Déplacement silencieux (4) +12, Désamorçage/sabotage (4) +6, Détection (4) +7, Discrétion (4) +16, Evasion (4) +8, Fouille (4) +6, Perception auditive (4) +7

Dons : Attaque en finesse, Frappe aphonisante^{RP}

Langues : Commun, Gnome, Elfique, Sylvestre

Environnement : Grandes villes et métropoles

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 1

Équipement : épée courte, arbalète de poing, 60 carreaux, armure de cuir, sac à dos d'équipement d'aventurier, 30 po

Alignement : généralement loyal mauvais

Ajustement de niveau : -

Pouvoirs magiques. *Silence* (comme le sort du même nom, centré sur le personnage) ; 1 fois/jour avec un niveau de lanceur de sorts de 1.



TUEUR À GAGES 2

Gnome murmure^{RP} Roublard 1 / Brute^{AE} 1

Humanoïde (gnome) de taille P

Dés de vie : 1d6+1d10+6 (17 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 18 (+4 Dex, +3 armure, +1 taille), contact 15, pris au dépourvu 14 ; bonus d'esquive de +4 contre les géants

Attaque de base/lutte : +1/-2

Attaque : épée courte de maître (+7 corps à corps, 1d4+1/19-20) ; ou arbalète de poing de maître (+7 distance, 1d3/19-20)

Attaque à outrance : épée courte de maître (+7 corps à corps, 1d4+1/19-20) ; ou arbalète de poing de maître (+7 distance, 1d3/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : attaque sournoise (+1d6), +1 aux jets d'attaque contre les kobolds et les gobelinoïdes

Particularités : traits des gnomes, vision nocturne, vision dans le noir (18 m), pouvoirs magiques, recherche des pièges

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +5, Vol +1

Caractéristiques : For 12, Dex 18, Con 16, Int 14, Sag 12, Cha 6

Compétences : Acrobaties (4) +8, Bluff (2) +0, Crochetage (4) +10, Déguisement (4) +2, Déplacement silencieux (4) +12, Désamorçage/sabotage (4) +6, Détection (4) +7, Discrétion (4) +16, Escalade (2) +3 (+2 avec du matériel), Evasion (4) +8, Fouille (4) +6, Perception auditive (4) +7, Saut (2) +3

Dons : Attaque en finesse, Frappe aphonisante^{RP}

Langues : Commun, Gnome, Elfique, Sylvestre

Environnement : Grandes villes et métropoles

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 2

Équipement : épée courte de maître, arbalète de poing de maître, 60 carreaux, armure de cuir cloutée de maître, sac à dos d'équipement d'aventurier, outils de crochetage de qualité, matériel d'escalade, 15 pp

Alignement : généralement loyal mauvais

Ajustement de niveau : -

Pouvoirs magiques. *Silence* (comme le sort du même nom, centré sur le personnage) ; 1 fois/jour avec un niveau de lanceur de sorts de 2.

TUEUR À GAGES 3

Gnome murmure^{RP} Roublard 1 / Brute^{AE} 2

Humanoïde (gnome) de taille P

Dés de vie : 1d6+2d10+9 (26 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 19 (+4 Dex, +4 armure, +1 taille), contact 15, pris au dépourvu 15 ; bonus d'esquive de +4 contre les géants

Attaque de base/lutte : +2/-1

Attaque : épée courte de maître (+9 corps à corps, 1d4+1/19-20) ; ou arbalète de poing de maître (+8 distance, 1d3/19-20)

Attaque à outrance : épée courte de maître (+9 corps à corps, 1d4+1/19-20) ; ou épée courte de maître (+7 corps à corps, 1d4+1/19-20) et épée courte de maître (+7 corps à corps, 1d4/19-20) ; ou arbalète de poing de maître (+8 distance, 1d3/19-20) ; ou arbalète de poing de maître (+6 distance, 1d3/19-20) et arbalète de poing de maître (+6 distance, 1d3/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : attaque sournoise (+1d6), +1 aux jets d'attaque contre les kobolds et les gobelinoïdes

Particularités : traits des gnomes, vision nocturne, vision dans le noir (18 m), pouvoirs magiques, recherche des pièges

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +6, Vol +1

Caractéristiques : For 12, Dex 18, Con 16, Int 14, Sag 12, Cha 6

Compétences : Acrobaties (4) +8, Bluff (4) +2, Crochetage (4) +10, Déguisement (4) +2, Déplacement silencieux (4) +12, Désamorçage/sabotage (4) +6, Détection (4) +7, Discrétion (4) +16, Escalade (4) +5 (+2 avec du matériel), Evasion (4) +8, Fouille (4) +6, Perception auditive (4) +7, Saut (4) +5

Dons : Arme de prédilection (épée courte), Attaque en finesse, Combat à deux armes, Frappe aphonisante^{RP}

Langues : Commun, Gnome, Elfique, Sylvestre

Environnement : Grandes villes et métropoles

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 3

Équipement : 2 épées courtes de maître, 2 arbalètes de poing de maître, 60 carreaux, chemise de mailles de mithral, sac à dos d'équipement d'aventurier, 1 dose d'ajonc à feuilles bleues, 1 dose de venin de scorpion monstrueux (taille G), 1 dose d'huile de taggit, outils de crochetage de qualité, matériel d'escalade, 20 pp

Alignement : généralement loyal mauvais

Ajustement de niveau : -

Pouvoirs magiques. *Silence* (comme le sort du même nom, centré sur le personnage) ; 1 fois/jour avec un niveau de lanceur de sorts de 3.



TUEUR À GAGES 4

Gnome murmure^{RP} Roublard 1 / Brute^{AE} 3

Humanoïde (gnome) de taille P

Dés de vie : 1d6+3d10+12 (34 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 21 (+4 Dex, +5 armure, +1 taille, +1 parade), contact 16, pris au dépourvu 17 ; bonus d'esquive de +4 contre les géants

Attaque de base/lutte : +3/+0

Attaque : épée courte de maître (+10 corps à corps, 1d4+1/19-20) ; ou arbalète de poing de maître (+9 distance, 1d3/19-20)

Attaque à outrance : épée courte de maître (+10 corps à corps, 1d4+1/19-20) ; ou épée courte de maître (+8 corps à corps, 1d4+1/19-20) et épée courte de maître (+8 corps à corps, 1d4/19-20) ; ou arbalète de poing de maître (+9 distance, 1d3/19-20) ; ou arbalète de poing de maître (+7 distance, 1d3/19-20) et arbalète de poing de maître (+7 distance, 1d3/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : attaque sournoise (+1d6), +1 aux jets d'attaque contre les kobolds et les gobelinoïdes

Particularités : traits des gnomes, vision nocturne, vision dans le noir (18 m), pouvoirs magiques, recherche des pièges

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +6, Vol +2

Caractéristiques : For 12, Dex 18, Con 16, Int 15, Sag 12, Cha 6

Compétences : Acrobaties (4) +10, Bluff (5) +3, Crochetage (4) +10, Déguisement (4) +2 (+2 pour jouer un rôle), Déplacement silencieux (4) +12, Désamorçage/sabotage (4) +6, Détection (4) +7, Diplomatie +0, Discrétion (4) +16, Escalade (5) +6 (+2 avec du matériel), Escamotage (3) +9, Evasion (4) +8, Fouille (4) +6, Intimidation +0, Perception auditive (4) +7, Saut (5) +6

Dons : Arme de prédilection (épée courte), Attaque en finesse, Combat à deux armes, Frappe aphonisante^{RP}

Langues : Commun, Gnome, Elfique, Sylvestre

Environnement : Grandes villes et métropoles

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 4

Equipement : 2 épées courtes de maître, 2 arbalètes de poing de maître, 60 carreaux, *chemise de mailles de mithral* +1, *anneau de protection* +1, sac à dos d'équipement d'aventurier, 1 dose d'ajonc à feuilles bleues, 1 dose de venin de scorpion monstrueux (taille G), 1 dose d'huile de taggit, outils de crochetage de qualité, matériel d'escalade, 10 pp

Alignement : généralement loyal mauvais

Ajustement de niveau : -

Pouvoirs magiques. *Silence* (comme le sort du même nom, centré sur le personnage) ; 1 fois/jour avec un niveau de lanceur de sorts de 4.

TUEUR À GAGES 5

Gnome murmure^{RP} Roublard 1 / Brute^{AE} 4

Humanoïde (gnome) de taille P

Dés de vie : 1d6+4d10+15 (43 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 21 (+4 Dex, +5 armure, +1 taille, +1 parade), contact 16, pris au dépourvu 17 ; bonus d'esquive de +4 contre les géants

Attaque de base/lutte : +4/+1

Attaque : épée courte de maître (+11 corps à corps, 1d4+3/19-20) ; ou arbalète de poing de maître (+10 distance, 1d3/19-20)

Attaque à outrance : épée courte de maître (+11 corps à corps, 1d4+3/19-20) ; ou épée courte de maître (+9 corps à corps, 1d4+3/19-20) et épée courte de maître (+9 corps à corps, 1d4+2/19-20) ; ou arbalète de poing de maître (+10 distance, 1d3/19-20) ; ou arbalète de poing de maître (+8 distance, 1d3/19-20) et arbalète de poing de maître (+8 distance, 1d3/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : attaque sournoise (+1d6), +1 aux jets d'attaque contre les kobolds et les gobelinoïdes

Particularités : traits des gnomes, vision nocturne, vision dans le noir (18 m), pouvoirs magiques, recherche des pièges

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +8, Vol +3

Caractéristiques : For 12, Dex 18, Con 16, Int 15, Sag 12, Cha 6

Compétences : Acrobaties (4) +10, Bluff (7) +5, Crochetage (4) +10, Déguisement (4) +2 (+2 pour jouer un rôle), Déplacement silencieux (4) +17, Désamorçage/sabotage (4) +6, Détection (4) +7, Diplomatie +0, Discrétion (4) +16, Escalade (5) +6 (+2 avec du matériel), Escamotage (7) +13, Evasion (4) +8, Fouille (4) +6, Intimidation +0, Perception auditive (4) +7, Saut (5) +6

Dons : Arme de prédilection (épée courte), Attaque en finesse, Combat à deux armes, Frappe aphonisante^{RP}, Spécialisation martiale (épée courte)

Langues : Commun, Gnome, Elfique, Sylvestre

Environnement : Grandes villes et métropoles

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 5

Équipement : 2 épées courtes de maître, 2 arbalètes de poing de maître, 60 carreaux, *chemise de mailles de mithral +1*, *anneau de protection +1*, *bottes d'elfe, gilet de résistance +1*, sac à dos d'équipement d'aventurier, 1 dose d'ajonc à feuilles bleues, 1 dose de venin de scorpion monstrueux (taille G), 1 dose d'huile de taggit, 1 dose de fluide cervical de charognard rampant, outils de crochetage de qualité, matériel d'escalade, 20 pp

Alignement : généralement loyal mauvais

Ajustement de niveau : -

Pouvoirs magiques. *Silence* (comme le sort du même nom, centré sur le personnage) ; 1 fois/jour avec un niveau de lanceur de sorts de 5.



TUEUR À GAGES 6

Gnome murmure^{RP} Roublard 2 / Brute^{AE} 4

Humanoïde (gnome) de taille P

Dés de vie : 2d6+4d10+18 (49 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 23 (+5 Dex, +5 armure, +1 taille, +1 parade, +1 bouclier), contact 17, pris au dépourvu 18 ; bonus d'esquive de +4 contre les géants

Attaque de base/lutte : +5/+2

Attaque : épée courte de maître (+13 corps à corps, 1d4+3/19-20) ; ou arbalète de poing de maître (+12 distance, 1d3/19-20)

Attaque à outrance : épée courte de maître (+13 corps à corps, 1d4+3/19-20) ; ou épée courte de maître (+11 corps à corps, 1d4+3/19-20) et épée courte de maître (+11 corps à corps, 1d4+2/19-20) ; ou arbalète de poing de maître (+12 distance, 1d3/19-20) ; ou arbalète de poing de maître (+10 distance, 1d3/19-20) et arbalète de poing de maître (+10 distance, 1d3/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : attaque sournoise (+1d6), +1 aux jets d'attaque contre les kobolds et les gobelinoïdes

Particularités : traits des gnomes, vision nocturne, vision dans le noir (18 m), pouvoirs magiques, recherche des pièges, esquive totale

Jets de sauvegarde : Réf +10, Vig +8, Vol +3

Caractéristiques : For 12, Dex 20, Con 16, Int 15, Sag 12, Cha 6

Compétences : Acrobaties (6) +13, Bluff (7) +5, Crochetage (4) +11, Déguisement (4) +2 (+2 pour jouer un rôle), Déplacement silencieux (8) +22, Désamorçage/sabotage (4) +6, Détection (4) +7, Diplomatie +0, Discrétion (8) +21, Equilibre +7, Escalade (5) +6 (+2 avec du matériel), Escamotage (7) +14, Evasion (4) +9, Fouille (4) +6, Intimidation +0, Perception auditive (4) +7, Saut (5) +8

Dons : Arme de prédilection (épée courte), Attaque en finesse, Combat à deux armes, Défense à deux armes, Frappe aphonisante^{RP}, Spécialisation martiale (épée courte)

Langues : Commun, Gnome, Elfique, Sylvestre

Environnement : Grandes villes et métropoles

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 6

Équipement : 2 épées courtes de maître, 2 arbalètes de poing de maître, 60 carreaux, *chemise de mailles de mithral* +1, *anneau de protection* +1, *bottes d'elfe*, *gilet de résistance* +1, *gantelets de Dextérité* +2, sac à dos d'équipement d'aventurier, 1 dose d'ajonc à feuilles bleues, 1 dose de venin de scorpion monstrueux (taille G), 1 dose d'huile de taggit, 1 dose de fluide cervical de charognard rampant, outils de crochetage de qualité, matériel d'escalade, 30 pp

Alignement : généralement loyal mauvais

Ajustement de niveau : -

Pouvoirs magiques. *Silence* (comme le sort du même nom, centré sur le personnage) ; 1 fois/jour avec un niveau de lanceur de sorts de 6.

TUEUR À GAGES 7

Gnome murmure^{RP} Roublard 2 / Brute^{AE} 4 / Assassin 1

Humanoïde (gnome) de taille P

Dés de vie : 3d6+4d10+21 (56 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 24 (+5 Dex, +5 armure, +1 taille, +1 parade, +1 bouclier, +1 naturelle), contact 17, pris au dépourvu 19 ; bonus d'esquive de +4 contre les géants

Attaque de base/lutte : +5/+2

Attaque : *épée courte* +1 (+13 corps à corps, 1d4+4/19-20) ; ou arbalète de poing de maître (+12 distance, 1d3/19-20)

Attaque à outrance : *épée courte* +1 (+13 corps à corps, 1d4+4/19-20) ; ou *épée courte* +1 (+11 corps à corps, 1d4+4/19-20) et *épée courte* +1 (+11 corps à corps, 1d4+3/19-20) ; ou arbalète de poing de maître (+12 distance, 1d3/19-20) ; ou arbalète de poing de maître (+10 distance, 1d3/19-20) et arbalète de poing de maître (+10 distance, 1d3/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : attaque sournoise (+2d6), attaque mortelle (DD 13), +1 aux jets d'attaque contre les kobolds et les gobelinoïdes

Particularités : traits des gnomes, vision nocturne, vision dans le noir (18 m), pouvoirs magiques, recherche des pièges, esquive totale, sorts, utilisation du poison

Jets de sauvegarde : Réf +12, Vig +8, Vol +3

Caractéristiques : For 12, Dex 20, Con 16, Int 15, Sag 12, Cha 6

Compétences : Acrobaties (8) +15, Bluff (7) +5, Crochetage (4) +11, Déguisement (4) +2 (+2 pour jouer un rôle), Déplacement silencieux (8) +22, Désamorçage/sabotage (4) +6, Détection (4) +7, Diplomatie +0, Discrétion (8) +21, Equilibre +7, Escalade (5) +6 (+2 avec du matériel), Escamotage (7) +14, Evasion (8) +13, Fouille (4) +6, Intimidation +0, Perception auditive (4) +7, Saut (5) +8

Dons : Arme de prédilection (*épée courte*), Attaque en finesse, Combat à deux armes, Défense à deux armes, Frappe aphonisante^{RP}, Spécialisation martiale (*épée courte*)

Langues : Commun, Gnome, Elfique, Sylvestre

Environnement : Grandes villes et métropoles

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 7

Équipement : 2 *épées courtes* +1, 2 arbalètes de poing de maître, 60 carreaux, *chemise de mailles de mithral* +1, *anneau de protection* +1, *bottes d'elfe*, *gilet de résistance* +1, *gantelets de Dextérité* +2, *amulette d'armure naturelle* +1, sac à dos d'équipement d'aventurier, 1 dose d'ajonc à feuilles bleues, 1 dose de venin de scorpion monstrueux (taille G), 1 dose d'huile de taggit, 1 dose de fluide cervical de charognard rampant, outils de crochetage de qualité, matériel d'escalade, 40 pp

Alignement : généralement loyal mauvais

Ajustement de niveau : -

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 1. *Sorts par jour* (1 ; DD du jet de sauvegarde 12 + niveau du sort). *Sorts connus* (2). 1^{er} - *Changement d'apparence, distraction de l'ennemi^{SC}*.

Pouvoirs magiques. *Silence* (comme le sort du même nom, centré sur le personnage) ; 1 fois/jour avec un niveau de lanceur de sorts de 7.



TUEUR À GAGES 8

Gnome murmure^{RP} Roublard 2 / Brute^{AE} 4 / Assassin 2

Humanoïde (gnome) de taille P

Dés de vie : 4d6+4d10+24 (62 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 24 (+5 Dex, +5 armure, +1 taille, +1 parade, +1 bouclier, +1 naturelle), contact 17, pris au dépourvu - ; bonus d'esquive de +4 contre les géants

Attaque de base/lutte : +6/+3

Attaque : *épée courte* +1 (+14 corps à corps, 1d4+5/19-20) ; ou arbalète de poing de maître (+13 distance, 1d3/19-20)

Attaque à outrance : *épée courte* +1 (+14/+9 corps à corps, 1d4+5/19-20) ; ou *épée courte* +1 (+12/+7 corps à corps, 1d4+5/19-20) et *épée courte* +1 (+12 corps à corps, 1d4+4/19-20) ; ou arbalète de poing de maître (+13 distance, 1d3/19-20) ; ou arbalète de poing de maître (+11 distance, 1d3/19-20) et arbalète de poing de maître (+11 distance, 1d3/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : attaque sournoise (+2d6), attaque mortelle (DD 15), +1 aux jets d'attaque contre les kobolds et les gobelinoïdes

Particularités : traits des gnomes, vision nocturne, vision dans le noir (18 m), pouvoirs magiques, recherche des pièges, esquive totale, sorts, utilisation du poison, esquive instinctive

Jets de sauvegarde : Réf +13, Vig +8, Vol +3 ; +1 contre le poison

Caractéristiques : For 14, Dex 20, Con 16, Int 16, Sag 12, Cha 6

Compétences : Acrobaties (11) +18, Bluff (7) +5, Crochetage (4) +11, Déguisement (4) +2 (+2 pour jouer un rôle), Déplacement silencieux (8) +22, Désamorçage/sabotage (4) +7, Détection (4) +7, Diplomatie +0, Discrétion (8) +26, Equilibre +7, Escalade (5) +7 (+2 avec du matériel), Escamotage (8) +15, Evasion (11) +16, Fouille (4) +6, Intimidation +0, Perception auditive (4) +7, Saut (5) +9

Dons : Arme de prédilection (*épée courte*), Attaque en finesse, Combat à deux armes, Défense à deux armes, Frappe aphonisante^{RP}, Spécialisation martiale (*épée courte*)

Langues : Commun, Gnome, Elfique, Sylvestre

Environnement : Grandes villes et métropoles

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 8

Equipement : 2 *épées courtes* +1, 2 arbalètes de poing de maître, 60 carreaux, *chemise de mailles de mithral* +1, *anneau de protection* +1, *bottes d'elfe*, *gilet de résistance* +1, *gantelets de Dextérité* +2, *amulette d'armure naturelle* +1, *cape d'elfe*, *bracelets de Force* +2, sac à dos d'équipement d'aventurier, 1 dose d'ajonc à feuilles bleues, 1 dose de venin de scorpion monstrueux (taille G), 1 dose d'huile de taggit, 1 dose de fluide cervical de charognard rampant, 1 dose de bile de dragon, outils de crochetage de qualité, matériel d'escalade, 50 pp

Alignement : généralement loyal mauvais

Ajustement de niveau : -

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 2. *Sorts par jour* (2 ; DD du jet de sauvegarde 13 + niveau du sort). *Sorts connus* (3). 1^{er} - *Changement d'apparence*, *distraction de l'ennemi*^{SC}, *frappe critique*^{SC}.

Pouvoirs magiques. *Silence* (comme le sort du même nom, centré sur le personnage) ; 1 fois/jour avec un niveau de lanceur de sorts de 8.

TUEUR À GAGES 9

Gnome murmure^{RP} Roublard 2 / Brute^{AE} 4 / Assassin 3

Humanoïde (gnome) de taille P

Dés de vie : 5d6+4d10+36 (78 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 25 (+5 Dex, +6 armure, +1 taille, +1 parade, +1 bouclier, +1 naturelle), contact 17, pris au dépourvu - ; bonus d'esquive de +4 contre les géants

Attaque de base/lutte : +7/+4

Attaque : *épée courte* +1 (+15 corps à corps, 1d4+5/17-20) ; ou arbalète de poing de maître (+14 distance, 1d3/19-20)

Attaque à outrance : *épée courte* +1 (+15/+10 corps à corps, 1d4+5/17-20) ; ou *épée courte* +1 (+13/+8 corps à corps, 1d4+5/17-20) et *épée courte* +1 (+13 corps à corps, 1d4+4/17-20) ; ou arbalète de poing de maître (+14 distance, 1d3/19-20) ; ou arbalète de poing de maître (+12 distance, 1d3/19-20) et arbalète de poing de maître (+12 distance, 1d3/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : attaque sournoise (+3d6), attaque mortelle (DD 16), +1 aux jets d'attaque contre les kobolds et les gobelinoïdes

Particularités : traits des gnomes, vision nocturne, vision dans le noir (18 m), pouvoirs magiques, recherche des pièges, esquive totale, sorts, utilisation du poison, esquive instinctive

Jets de sauvegarde : Réf +13, Vig +10, Vol +4 ; +1 contre le poison

Caractéristiques : For 14, Dex 20, Con 18, Int 16, Sag 12, Cha 6

Compétences : Acrobaties (12) +19, Bluff (7) +5, Crochetage (4) +11, Déguisement (4) +2 (+2 pour jouer un rôle), Déplacement silencieux (8) +22, Désamorçage/sabotage (4) +7, Détection (4) +12, Diplomatie +0, Discrétion (8) +26, Equilibre +7, Escalade (5) +7 (+2 avec du matériel), Escamotage (12) +19, Evasion (12) +17, Fouille (4) +6, Intimidation +0, Perception auditive (5) +8, Saut (5) +9

Dons : Arme de prédilection (*épée courte*), Attaque en finesse, Combat à deux armes, Défense à deux armes, Frappe aphonisante^{RP}, Science du critique (*épée courte*), Spécialisation martiale (*épée courte*)

Langues : Commun, Gnome, Elfe, Sylvestre

Environnement : Grandes villes et métropoles

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 9

Équipement : 2 *épées courtes* +1, 2 arbalètes de poing de maître, 60 carreaux, *chemise de mailles de mithral* +2, *anneau de protection* +1, *bottes d'elfe*, *gilet de résistance* +1, *gantelets de Dextérité* +2, *amulette d'armure naturelle* +1, *cape d'elfe*, *bracelets de Force* +2, *ceinturon de Constitution* +2, *yeux de lynx*, sac à dos d'équipement d'aventurier, 1 dose d'ajonc à feuilles bleues, 1 dose de venin de scorpion monstrueux (taille G), 1 dose d'huile de taggit, 1 dose de fluide cervical de charognard rampant, 1 dose de bile de dragon, outils de crochetage de qualité, matériel d'escalade, 20 pp

Alignement : généralement loyal mauvais

Ajustement de niveau : -

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 3. *Sorts par jour* (3/1 ; DD du jet de sauvegarde 13 + niveau du sort). *Sorts connus* (3/2). 1^{er} - *Changement d'apparence, distraction de l'ennemi^{SC}, frappe critique^{SC}* ; 2^e - *Ennemi fantôme^{SC}, voile de ténèbres^{SC}*.

Pouvoirs magiques. *Silence* (comme le sort du même nom, centré sur le personnage) ; 1 fois/jour avec un niveau de lanceur de sorts de 9.



TUEUR À GAGES 10

Gnome murmure^{RP} Roublard 2 / Brute^{AE} 4 / Assassin 4

Humanoïde (gnome) de taille P

Dés de vie : 6d6+4d10+40 (85 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 25 (+5 Dex, +6 armure, +1 taille, +1 parade, +1 bouclier, +1 naturelle), contact 17, pris au dépourvu - ; bonus d'esquive de +4 contre les géants

Attaque de base/lutte : +8/+5

Attaque : *épée courte* +2 (+17 corps à corps, 1d4+6/17-20) ; ou arbalète de poing de maître (+15 distance, 1d3/19-20)

Attaque à outrance : *épée courte* +2 (+17/+12 corps à corps, 1d4+6/17-20) ; ou *épée courte* +2 (+15/+10 corps à corps, 1d4+6/17-20) et *épée courte* +2 (+15 corps à corps, 1d4+5/17-20) ; ou arbalète de poing de maître (+15 distance, 1d3/19-20) ; ou arbalète de poing de maître (+13 distance, 1d3/19-20) et arbalète de poing de maître (+13 distance, 1d3/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : attaque sournoise (+3d6), attaque mortelle (DD 17), +1 aux jets d'attaque contre les kobolds et les gobelinoïdes

Particularités : traits des gnomes, vision nocturne, vision dans le noir (18 m), pouvoirs magiques, recherche des pièges, esquive totale, sorts, utilisation du poison, esquive instinctive

Jets de sauvegarde : Réf +14, Vig +10, Vol +4 ; +2 contre le poison

Caractéristiques : For 14, Dex 20, Con 18, Int 16, Sag 12, Cha 6

Compétences : Acrobaties (13) +20, Bluff (7) +5, Crochetage (4) +11, Déguisement (4) +2 (+2 pour jouer un rôle), Déplacement silencieux (12) +26, Désamorçage/sabotage (4) +7, Détection (4) +12, Diplomatie +0, Discrétion (8) +26, Equilibre +7, Escalade (5) +7 (+2 avec du matériel), Escamotage (13) +20, Evasion (13) +18, Fouille (4) +6, Intimidation +0, Perception auditive (5) +8, Saut (5) +9

Dons : Arme de prédilection (*épée courte*), Attaque en finesse, Combat à deux armes, Défense à deux armes, Frappe aphonisante^{RP}, Science du critique (*épée courte*), Spécialisation martiale (*épée courte*)

Langues : Commun, Gnome, Elfique, Sylvestre

Environnement : Grandes villes et métropoles

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 10

Equipement : 2 *épées courtes* +2, 2 arbalètes de poing de maître, 60 carreaux, *chemise de mailles de mithral* +2, *anneau de protection* +1, *bottes d'elfe*, *gilet de résistance* +1, *gantelets de Dextérité* +2, *amulette d'armure naturelle* +1, *cape d'elfe*, *bracelets de Force* +2, *ceinturon de Constitution* +2, *yeux de lynx*, sac à dos d'équipement d'aventurier, 1 dose d'ajonc à feuilles bleues, 1 dose de venin de scorpion monstrueux (taille G), 1 dose d'huile de taggit, 1 dose de fluide cervical de charognard rampant, 1 dose de bile de dragon, 1 dose de ténébreux vireux, 3 doses de *poudre de dissimulation des traces*, outils de crochetage de qualité, matériel d'escalade, 50 pp

Alignement : généralement loyal mauvais

Ajustement de niveau : -

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 4. *Sorts par jour* (4/2 ; DD du jet de sauvegarde 13 + niveau du sort). *Sorts connus* (4/3). 1^{er} - *Changement d'apparence*, *distraction de l'ennemi*^{SC}, *feuille morte*, *frappe critique*^{SC} ; 2^e - *Ennemi fantôme*^{SC}, *pattes d'araignée*, *voile de ténèbres*^{SC}.

Pouvoirs magiques. *Silence* (comme le sort du même nom, centré sur le personnage) ; 1 fois/jour avec un niveau de lanceur de sorts de 10.