

Flèche Noire

Description :

Citez le nom Flèche Noire dans une taverne même très animée suffit à jeter un froid sur toute l'assemblée. Ce nom n'est que trop connu. Celui que l'on appelle ainsi ne fait que trop parler de lui. On attribue à cet assassin surdoué plus d'une centaine de nettoyage et personne n'a encore la moindre idée de son identité, tout ce que l'on sait de lui se résume à la description faite par un homme ayant entrevu une silhouette tout de noir vêtue lors d'un assassinat. Il serait plutôt grand, de stature athlétique mais comme il portait une veste et un pantalon léger ces renseignements ne sont peut-être même pas exacts.

Caractéristiques de combat :

	100%	75%	50%	Actuel :
Pa :	45	34	22	
	100%	75%	50%	Actuel :
Pv :	69	52	34	

Ca : 18

Cd : 22

Armement : Arc à courbures ou rapière et dague de parade

rapière : 9

dague de parade : 7

Total : 27

29

Dégâts de l'arme : 1D10 + Force : 1D4 = 1D10 + 1D4 + poison (angoumoise)

R : R3 et R7

Type d'Armure : Veste en composite 1 R7 et
pantalon, bottes en cuir clouté R3.

Viser : 122*%

Volonté : 92%

Progression discrète :
130%

Puissance : 72%

* : +30% si il utilise son arc à courbures(+10% adresse au tir, +20% magie).

Liste des compétences :	
déguisement : 105%	torture : 74%
Crocheter serrures : 64%	Sens du combat 2
Folie	6ème sens
Adresse au tir(Arc à courbures)	Farbrication de potions(Angoumoise) : 62%
Spécialisation arme(rapière)	

Equipement :

Un pantalon et des bottes en cuir clouté, une veste en composite 1, une cagoule et une grande cape le tout en d'une couleur noire matte forment l'acoutrement de cette assassin exceptionnel.

Côté armement, son arc, en bandouillère, est à côté de son carquois rempli de 20 flèches(10 classiques, 5 perce-armure, 1 assomante, 4 meurtrières), sa rapière se trouve dans un fourreau fixé à sa ceinture et sa dague est cachée dans sa botte.

Il porte également un petit sac contenant une corde de 20 m. et un grappin, un jeux de passe-partout et une fiole contenant une quinzaine de dose d'angoimaise.

Son arc est un objet magique mineur lui donnant un bonus de 20% en visée et contenant le sort : flèche de vent au niveau 1, il est doté d'une reserve de 18 PA.

Il a sur lui près de 200 écus. Mais lisez il paragraphe suivant...

Histoire :

Sa première apparition fut très remarquée : Il abatit trois maître-marchands lors d'une réunion dans la ville de Galündel avec des flèches noires (d'où son surnom) peu de temps après c'est à un grand-prêtre catholique de succomber sous ses flèches.

Depuis sa tête est mise à prix par le famille des marchands pour plus de 500 écus, mais personne n'a jamais réussi à l'approcher.

On dit même que le conseil aurait tenté de l'éliminer en envoyant Gundar et Morgan et qu'ils auraient échoués.

Depuis peu une rumeur se propage : pour l'engager, c'est à la guilde des voleurs de Anorien qu'il faut s'adresser, elle fera en suite transmettre.

Bien entendu, la guilde nie fermement l'existence de liens entre elle et Flèche Noire mais...

Comportement :

Il y a bien peu de renseignements sur son compte, néanmoins, il semblerait que Flèche Noire soit très méthodique et qu'il étudie longtemps ses victimes avant de frapper lorsqu'il le fait c'est souvent depuis le toit d'un bâtiment où il est monté grâce à son grappin. Il semblerait qu'il attende parfois plusieurs jours pour trouver le meilleur moment .On a même parfois trouvé des vivres cachés sur le toit du haut duquel il a frappé et c'est cela qui le rend si efficace car il prépare méthodiquement le terrain frappe puis disparaît dans la nature avec une vitesse foudroyante.

Notes à l'intention de Maître de Jeu :

- pour l'expérience : je propose un minimum de 1000 px pour la personne l'ayant tué (environ 600 px si ils étaient plusieurs) mais compte-tenu de ses méthode il semble fort peu probable que des joueurs puissent l'atteindre surtout qu'il fuit au moindre problème.

Il est plus probable que les joueurs touchent les 100 px offert à ceux qui parviennent à empêcher un assassinat. Néanmoins, sachez que Flèche Noire reviendra, par professionnalisme, éliminer sa victime un peu plus tard lorsque les choses se seront calmées (et que les joueurs seront partis).

- Pour l'arc magique, ne craignez pas qu'il tombe entre les mains des joueurs en effet, comme pour tous les objets mineurs, il faut connaître le mot clef pour l'activer et comme Flèche Noire ne se laissera pas capturer (dans le pire des cas, il avalera son flacon d'angoimaise). Il n'y a pas de risques que les joueurs le découvrent.

- *La vérité sur Flèche Noire* : en fait, comme d'habitude, tout le monde est à côté de la plaque. Notre assassin est victime d'une propagande négative orchestrée par les alliés de ses victimes. Flèche noire est en faite une chevalière du Kraan qui, après avoir assisté à l'élimination de plusieurs de ses meilleures amies par un groupe de soldat d'Azharis décida d'opter pour une philosophie différente. Elle continue donc de combattre pour les valeurs du Kraan (Lutte contre les entités comme la Loi, le

Chaos et le Pendule) mais avec des méthodes différentes.

En fait près de la moitié de ses victimes faisaient partie des agents de ces trois Entités sur Eléckasë, l'autre moitié étaient mêlées à différents trafics illicites que ce soit de drogues, d'armes ou d'autres choses encore. Elle a également une rancune particulière contre Azharis et faute de pouvoir frapper l'empereur lui-même, trop bien défendu, elle essaye de le gêner un maximum en pourchassant ses agents dans tout Eléckasë.

Elle s'est donc fait un grand nombre d'ennemis puissants et la seule raison pour laquelle elle est encore en vie est qu'ils sont toujours certains qu'il s'agit d'un assassin enrôlé par une autre force. Si jamais son identité était révélée son espérance de vie ne dépasserait pas la semaine.