

Agar Nibul dit L'Artiste

Description :

Vêtus de manière élégante et distinguées dans des couleurs allant du bleu au noir, Nibul pourrait aisément passer pour un noble ce que son caractère aimable et ses manières distinguées semblent confirmer.

Néanmoins, ne vous laissez pas abuser : son métier de représentant de commerce de luxe n'est qu'une façade. Derrière ce petit homme bedonnant d'environ 45 ans se cache un des meilleurs assassins de la planète.

Note : Nibul est un assassin humain de niveau 12.

Caractéristiques de combat :

	100%	75%	50%	Actuel :
Pa :	30	22	15	
	100%	75%	50%	Actuel :
Pv :	30	22	15	

Ca : 16

Cd : 12

Armement : une dague longue et une dague de parade

Dague longue/de parade : 6 / 5

Dague longue/de parade : 6 / 7

Total : 22 / 21

18 / 19

Dégâts de l'arme : 1D4 / 1D4 + Force : 1D4 = 2D4

R : 1 à 4

Type d'Armure : Cuir et Cuir Clouté

Viser : 91%

Volonté : 74%

Progression discrète :
93%

Puissance : 52%

Liste des compétences :

Attaque Double	Equitation : 48%
Combat sans Arme	Fabrication Pièges : 116%
Résistance à l'alcool	Décélérer pièges : 71%
Contorsionisme	Voler : 100%
6ème sens	Déguisement : 92%
	Crocheter serrures : 95%

Equipement :

Pantalon de cuir noir de bonne qualité (R1).

Veste en cuir bleu roi brodée de motif noir sur les bordures (R2).

Gilet de cuir clouté très ouvragé (R4).

Bottes noires de cuir souple (R1).

Une dague de parade dans la botte droite et une dague de longue dans un étui à la ceinture.

Une sacoche contenant des échantillons de produits de luxe (pour environ 5 écus) avec un double fond contenant un nécessaire de bricolage bien fourni pour construire ses pièges (ressort, cordelettes, flacon de poison, pointe de métal, ...).

Une capsule de verre contenant un poison foudroyant monté en pendentif.

Un gant de velour noir donnant un bonus de + 10 % en habilité pour tous les travaux de précisions.

Il a sur lui près de 200 écus.

Histoire :

Nibul n'était qu'une petite frappe jusqu'à ce qu'il se découvre un don pour la mécanique à l'âge de 19 ans. Depuis il n'a cessé de développer ses talents et est un des rares assassins indépendants du circuit. Même les plus grandes guildes de voleurs et d'assassins le respectent et le craignent car ses méthodes originales et ses pièges variés n'ont jamais manqué leur cible en plus de vingt ans de carrière.

Comportement :

Nibul est toujours très poli et sympathique ce qui, avec son métier, lui ouvre bien des portes. Il passe quelque temps chez sa future victime pour lui présenter ses échantillons et effectuer un repérage puis revient le jour suivant avec son piège près à être installé dans le double fond de sa sacoche sous le prétexte de conclure la vente de ses produits ou de présenter de nouveaux échantillons.

En général, il pose le piège de manière à ce qu'il se déclenche un ou deux jours plus tard de manière à être déjà hors de poursuite. Il ne prend donc que peu de risques, néanmoins, il est tout à fait capable de combattre avec ses dagues (empoisonnées ou pas au choix du MJ) comme il n'est plus tout jeune il se fatigue assez vite au combat en terme de jeu retirez lui un point de Cd et de Ca par round au-delà du quatrième, néanmoins il se suicidera plutôt que d'être pris : si le combat tourne mal et qu'il n'y a plus d'autres issues il mordra son pendentif.

Dans un certain nombre de ses pièges favoris la mort se trouve dans le produit qu'il vend par exemple une boîte à musique qui lorsqu'on ouvre le couvercle pour la X fois explose violemment. Si la plupart de ses pièges sont mécaniques, un certain nombre le sont moins par exemple une boîte de petits savons de bain pourrait contenir un savon qui contient un poison à effet cutané ou un parfum un poison respiratoire lent.

Notes à l'intention de Maître de Jeu :

- pour l'expérience : cela dépend totalement de vous, de la situation et de la manière dont se comporte les joueurs ainsi que de l'importance que vous lui donnez (Personnage principal d'une intrigue, simple exécuteur au service de quelqu'un, simple rencontre pourquoi pas). Dans tous les cas, essayez de vous arranger pour qu'il s'en tire car c'est un personnage intéressant très capable de meubler des vides dans vos futurs scénarios. Si les PJ l'on contrecarré dans une mission, il pourrait très bien se venger au moment le plus inattendu.

- pour le gant vous avez peut-être tiqué : c'est en effet un objet venant de Saragenne (Supplément : Terre!). Tous mage confirmé pourra détecter quelque chose d'étrange dans son aura magique : en fait personne ne sait comment il est arrivé sur Elékasë mais Nibul l'a acheté pour une fortune lors

d'une vente aux enchères secrète réservée aux voleurs et autres proposant des produits et des inventions étranges concernant leurs domaines.

Si vous ne voulez pas perturber vos joueurs plus que nécessaire, replacez le gant par environ 50 écus.

- Pour les bombes: L'état technologiques d'Eléckasë est très proche de celui du l'europe moyenageuse lors de la découverte de la poudre par les européens c'est donc à vous de décidez si les alchimistes ont fait cette découverte sur Eléckasë.

PS : si vous trouver des pièges astucieux ou particulièrement intéressants envoyez-moi un [e-mail](#) les décrivants. Je les ferais paraître sur le site