



AVANTAGES	DESAVANTAGES
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ambidextre (4) = aucun malus pour l'utilisation de la main non-directrice. Si combat à deux armes, malus de 5 au ND au lieu de 10.</li> <li>- Beauté du diable (2) = +2g0 à la tromperie envers un individu de sexe opposé.</li> <li>- Rapide (2) = +1g0 à l'initiative</li> <li>- Risque-tout (3) = +5 à tout test d'Athlétisme</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cruel (3) = - 1 rang d'Intuition lors d'Interaction sociale et -1 en Intégrité en cas de test d'Intégrité.</li> <li>- Impétueux (2) = ND 20 pour ne pas s'emporter à une insulte.</li> <li>- Faible (5) = 1 en Force à la naissance.</li> </ul>

### **EQUIPEMENT**

- Robe de bonne qualité
- Jambiya (VD 1g1) – Augmentation gratuite pour un passe-passe visant à dissimuler l'arme. Lors d'un duel tahaddi (en conjonction avec un second couteau), +5 au ND pour être touché.
- Kindjal (VD 1g1) – Augmentation gratuite pour un passe-passe visant à dissimuler l'arme.
- arc court d'assassin (VD 3g2) – Augmentation gratuite pour un passe-passe visant à dissimuler l'arme.
- 5 flèches normales
- tenue pour se déguiser
- voile
- matériel d'escalade
- sac de voyage
- 10 cuivres

### **HISTORIQUE**

Votre mère était une prostituée de Médinaat-Al-Salaam et votre père, l'un de ses nombreux clients. Elle s'occupait peu de vous et vous avez compensé votre faiblesse par une surprenante agilité.

Lorsque vous avez eu 7 ans, un client de votre mère qui avait trop bu l'a battu à mort et a cherché à s'en prendre à vous. Vous êtes parvenu à l'éviter jusqu'à ce qu'une personne entre dans la maison. Il s'agissait d'une belle jeune femme qui avait entendu le vacarme depuis la rue.

Voyant ce qu'il avait fait à votre père, elle le tua sans aucune difficulté. Quant elle remarqua votre présence, elle vous proposa de la suivre pour vous apprendre à vous défendre.

Elle vous emmena dans le repaire secret des Véritables Filles et Fils de la Montagne, et vous avez appris le métier de tueuse.

Lors du règne du Calife Immortelle, la secte des Assassins oeuvrait à la chute du gouvernement. Puis lors du grand Eveil, Aidira, la fille adoptive du Vieil Homme de la Montagne devint le nouveau Calife. La plupart des Assassins choisirent alors de l'aider à rebattirent la ville. Cependant, une frange de la secte décida de ne pas la suivre et de poursuivre l'activité de tueur à gage et se furent les Véritables Filles et Fils.

Le riche marchand, Rachid Al Jabnoun a été tué il y a un mois de cela. L'enquête porte ses soupçons sur une caravane Ra'Shari (équivalent des Gitans). La famille du marchand cherchant vengeance à fait appel aux Assassins pour tuer le chef de la caravane.

C'est à vous que la mission a été assignée et vous avez trouvé les traces du passage de la caravane au village de Jorne.