

Nom : Hakim

Faction : Le guet

Rang de maîtrise : 1

Classe : Soldat du guet

Réputation : 134

ANNEAUX X 10 + COMPETENCES + BONUS A LA REPUTATION

Légende des Terres Brûlées

TERRE		EAU		FEU		AIR		VIDE
2		2		2		3		3
Constitution	Volonté	Force	Perception	Agilité	Intelligence	Réflexes	Intuition	Points de vide utilisés
2	2	3	2	2	3	3	3	

ARME : Épée longue

Jet d'attaque	4g2+3	VD	6g2	Qualité	M	Capacités
---------------	-------	----	-----	---------	---	-----------

ARMURE : Armure légère

Bonus au ND	+5	Qualité	M	Capacités	+5 aux ND d'Athlétisme et Discrétion
-------------	----	---------	---	-----------	--------------------------------------

ND pour être touché

Réflexes x 5 + modificateur d'Armure + autres modificateurs	20	Autres modificateurs
---	----	----------------------

INITIATIVE

Jet de Réflexes / Réputation	INIT actuelle
------------------------------	---------------

BLESSURES (rang de Terre x 2 par niveau)

Rang de Terre x 5 pour Hors de combat

NIVEAU DE BLESSURES	TOTAL	ACTUELLE
INDEMNÉ (+0)	4	
EGRATIGNÉ (+3)	8	
LEGEREMENT BLESSE (+5)	12	
BLESSE (+10)	16	
GRAVEMENT BLESSE (+15)	20	
IMPOTENT (+20)	24	
EPUISÉ (+40) 1 point de vide pour agir	28	
HORS DE COMBAT Impossible d'agir	28	

RENOMMEE : 1

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

INTEGRITE : 3.0

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

STATUT : 1

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □



Compétences	Spécialisation	Rang
Athlétisme		1
Défense		2
Equitation		1
Enquête		3*
Escrime		2
Lances		1
Archerie		1
Connaître les Chacals		1

CAPACITES DE MAITRISE

Formé pour la guerre : le personnage peut soustraire son rang de Classe à ses malus de blessures, de Retournements de situation de ses adversaires et du ND de tous les jets de Peur.

Il ajoute à ses jets d'attaque son rang de Vide.

AVANTAGES	DESAVANTAGES
- Clairvoyant (5) = +10 au ND pour lui mentir. Si feinte contre lui, il faut prendre deux augmentations	- Compulsif (3) = opium, Intégrité, ND 20 pour résister - Obnubilé (3) = dès que le personnage est sur une enquête il doit la terminer. - Phobie des chiens (2) = +10 au ND à chaque fois des chiens sont présent.

EQUIPEMENT

Épée longue (VD 3g2)
Épée courte (VD 2g2)
Arc composite
20 flèches normales (VD 4g2)
Armure légère
Vêtements
Nécessaire de voyage
Un sachet d'opium à fumer
Bottes
3 cuivres

* Vous bénéficiez d'une Augmentation Gratuite quand vous utilisez cette compétence.

HISTORIQUE

Vous êtes rentré comme agent du Guet à l'âge de 20 ans, et vous en avez 26 aujourd'hui. Vous assurez la sécurité dans la grande ville de Médinaat-al-Salaam, Joyau du Désert des Terres Brûlées. Au départ, vous faisiez des patrouilles au cours de vos deux jours de service.

Puis à la fin de ces dernières, vous avez passé le concours d'enquêteur que vous avez obtenu. Vous avez l'assistant d'un ancien Guetteur pendant un an, puis vous avez mené vos propres enquêtes, avec un taux de résolution fort honorable.

Il y a un mois de cela, on vous a confié l'enquête sur la mort d'un marchand, Rachid Al Jabnoun. Lors de vos investigations vous avez appris que le marchand avait rencontré le chef d'une caravane Ra'Shari (équivalent des Gitans), la veille de sa mort. Selon les esclaves de la maison, il y eut une violente altercation.

Cependant, la caravane était reparti le lendemain. Quand vous avez fait votre rapport, la famille de la victime a réclamé la tête de cet individu. Vous n'aviez pas la preuve formelle de sa culpabilité, mais pour la famille cela ne faisait aucun doute.

Le Guet vous a mandaté pour retrouver cette caravane et de découvrir en quoi ils sont concernés.

Vos recherches vous ont conduit dans le village de Jorne, où la caravane serait passer.