

AVANTAGES	DESAVANTAGES
<ul style="list-style-type: none"> - Force de la Terre (2) = les malus dus aux blessures sont diminués de 5. - Réflexes de Combat (6) : le personnage peut soit agir avant celui qui le précède, soit après celui qui le suit dans l'ordre d'initiative. 	<ul style="list-style-type: none"> - Idéaliste (3) : si perd de l'Intégrité, il en perd un supp. S'il gagne au moins 5 points d'Intégrité, il en gagne 1 supp. - impétueux (2) = ND 20 pour garder son calme quant on l'insulte - présomptueux (2) = ND 30 en Perception pour reculer face à un danger.

EQUIPEMENT

Vêtements robustes

Nécessaire de voyage

Armure Ebonite

Épée longue Ebonite (VD 2g2) - +5 si effectue une manœuvre d'Esquive

Masse lourde (VD 1g3) – réduit le bonus d'Armure et de carapace de 5

10 cuivres

HISTORIQUE

Votre père était un Templier Ebonite et c'est tout naturellement que vous avez suivi ses traces. Après un entraînement militaire depuis votre plus jeune âge, à vos 18 ans, vous avez passé l'épreuve.

L'ordre de la Main d'Ebène a pour mission de protéger une pierre sacrée qui renferme une puissance maléfique qui doit rester enfermée à jamais. Les templiers de l'ordre ont tous juré de protéger cette pierre. Mais pour en éprouver la force, l'initié doit toucher la pierre pour savoir si sa volonté est prête à résister à la corruption de la pierre.

C'est ainsi qu'à votre majorité, on vous a confié un couteau et on vous a laissé vous enfoncer dans l'étroite caverne qui abrite la pierre d'Ebène. Vous avez imposé votre main et résisté aux appels corrompteurs du démon enfermé.

Lorsque vous avez retiré votre main, elle était noire, preuve de votre réussite. Si vous aviez échoué, l'honneur vous commandait de vous tuer avec le couteau.

En effet, ceux qui avaient échoué, aigris, avaient constitué un groupuscule dissident, le culte des Chacals. Il s'agissait de nécromanciens retors et diabolique et un danger pour l'Ordre, mais ils n'avaient eu le courage de mettre fin à leurs jours.

Cela fait maintenant deux ans que vous êtes un Templier et en plus de la garde de la pierre, vous aidez le gouvernement par la tenue d'hôpital et par le maintien de l'ordre en complément du Guet et du Qadi (sorte de service de renseignements, tenu par des Assassins).

Un jour, où vous vous promeniez avec votre père, ce dernier remarqua un visage familier. Il vous faussa compagnie pour le suivre. Quand vous vous en êtes rendu compte vous l'avez suivi. Vous l'avez découvert gravement blessé dans une ruelle. Il a été entre la vie et la mort pendant 3 jours, avant d'être tiré d'affaire.

Là, il vous a expliqué, qu'en 1156, il avait participé à une purge du culte de Rhumal (culte démoniaque des Royaumes d'Ivoire). Parmi eux, il y avait un Chacal (les deux organisations s'étaient alliés), un puissant nécromancien du nom de Hyène. Cependant, il est parvenu à s'enfuir.

Et il y a quatre jours, votre père l'a vu au marché. Il a cherché à le suivre, mais des Ra'Shari l'ont embusqué et laissé pour mort.

Les Ra'Shari sont des communautés de nomade (équivalent des Gitans) pour la plupart pacifique. Ni une ni deux, après une courte enquête, les Ra'Shari présent au marché ce jour là furent ceux de la caravane de Yanko. Vous avez donc pris vos affaires et recherché ses Ra'Shari pour en avoir le cœur net.

Vos longues pérégrinations vous ont conduit au village de Jorne, où vos informations vous ont dit que la caravane était passé.