

AVANTAGES	DESAVANTAGES
<p>Grand (3) = ND+5 à tous les tests sociaux, mais +1g0 au dommage.</p> <p>Poing de pierre (8) = +0g1 aux dommages à mains nues</p>	<p>Indifférent (2) = ne se soucie pas de la détresse d'autrui (dépense d'un point de vide)</p> <p>Obligation (4) = envers la famille royale, il doit pour cela ramener en vie la princesse ainsi que son kidnappeur pour qu'il soit châtier.</p> <p>Présomptueux (2) = ND 30 en Perception pour reculer face à un danger.</p> <p>Jaloux (2) = doit se montrer supérieur au Yodotai pour prouver la supériorité des Sempet sur les envahisseurs.</p>

EQUIPEMENT

Khopesh

Arc long composite (VD 5g2) portée 120

Chemise de mailles (le ND ne s'applique pas contre les armes perforantes de types flèches ou lance)

Sandales

Tunique

Char

Cheval

Nécessaire de voyage

20 flèches normales

5 cuivres

MAINS NUES

Attaque 4g3, VD 4g2

HISTORIQUE

Vous êtes un soldat attaché à la garde royale de Senpet. Vous avez défendu vos maîtres lorsque les légionnaires Yodotai ont investi le palais royal, mais vous avez été vaincu. La famille a été déplacée très à l'ouest de la capitale et assignée à résidence. Une forte présence Yodotai est là pour prévenir toute évasion.

Cependant la famille a aussi eu le droit à sa garde rapproché et vous avez eu l'honneur de pouvoir les suivre. Vous souffrez de l'occupation Yodotai et vous brûlez de prendre votre revanche.

Il y a trois mois de cela, la princesse Nahélia sortit pour aller au marché et fut kidnappée. Il fallut 1 semaine pour découvrir des témoins qui ont vu des Ra'Shari (équivalent des gitans) l'enlever. L'enquête a été conduite par des Yodotai qui ont traîné la patte. La famille royale a donc insisté pour que la caravane soit traquée. Après de nombreuses tergiversations, l'occupant a accepté de vous laisser la rechercher mais accompagner par l'un des leurs.

C'est donc ensemble que vous avez parcouru les Terres brûlées jusqu'à ce que vous retrouviez la trace de la caravane au village de Jorne, près de Médinaat.