

Nom : Chalissaria

Faction : Ashalan

Classe : Chasseur de cœur

Rang de maîtrise : 1

Réputation : 148

Légende des Terres Brûlées

ANNEAUX x 10 + COMPETENCES + BONUS A LA REPUTATION

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

ARME : Arc court

Jet d'attaque	6g3	VD	Qualité	M	Capacités	Selon flèches
----------------------	-----	-----------	----------------	----------	------------------	---------------

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	+5 avec bénédiction d'Air
---	-----------	----------------------	---------------------------

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	38	

RENOMMEE :

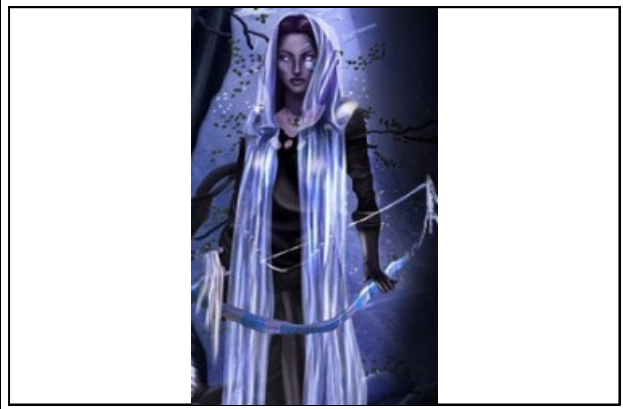
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

INTEGRITE : 3.0

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

STATUT

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □



Compétences	Spécialisation	Rang
Art de la guerre (khadi)		1
Art de la magie		1
Connaissance (khadi)		2
Défense		2
Discrétion (embuscade)		2
Enquête		2
Archerie		3
Arme d'Hast		2
Couteau		1

CAPACITES DE MAITRISE

La vérité est mon allié = Bonus de rang de classe x2 pour découvrir tout ce qui est caché ou dissimulé

AVANTAGES	DESAVANTAGES
- bénédiction des éléments, Air (4) =+5 au ND pour être touché pendant 1 minute.	- Cœur tendre (3) = ND 20 en Volonté pour tuer un être humain - 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. - Incapable de mentir (3)

EQUIPEMENT

Cimeterre

Khadja

Arc

100 flèches

- 20 perce-armure : VD 2g2, ignore le bonus d'Armure

- 10 flèches de signalisation : VD 1g1, produit un sifflement qui permet un signal ou de faire diversion

- 20 déchireuses : 3g3, double de bonus d'Armure, la portée est réduite de moitié

- 59 normales : 3g2

armure légère

robe

bottes

nécessaire de voyage

3 cuivres

HISTORIQUE

Vous êtes né il y a 100 ans. Votre peuple à la peau bleue est une race mystique qui ne peut se reproduire que dans des conditions très particulières. Vous étiez l'amante d'un Ashalan qui vous aimait tant qu'il ne voulait que la mort vous sépare. Il vous a tatoué de nombreux symboles sur le corps qui peu à peu vous ont transformé en une Ashalan.

Lors du Grand Eveil où les hordes de Djinns se sont de nouveau révoltés, votre amant et vous avez fait partie de l'alliance avec les Ra'Shari (équivalent de Gitans) et les Ebonites (équivalent des templiers) pour combattre le mal qui allait se déverser sur la Terre.

Vous amour fut tué lors de la confrontation avec les Chacals (nécromanciens), mais votre alliance l'a emporté. Malgré les pertes, de solides liens d'amitié sont nés parmi les personnes de l'Alliance. Ce fut le cas avec Vassily, chef d'une petite caravane de ra'Shari mais à la sagesse immense.

Avec le temps vous vous êtes perdu de vue, jusqu'à très récemment où vous avez appris que sa caravane était revenue à Médinaat. Lorsque vous vous êtes présenté, vous avez été éconduit. On vous a dit que Vassily était mort et que le nouveau chef ne voulait pas vous accorder audience.

Perplexe, vous avez beaucoup eu de la peine d'apprendre sa mort. Quand vous avez voulu en savoir plus, la caravane était déjà partie. Au bout d'un mois, une fois fini ce que vous aviez à faire en ville, vous avez décidé de partir à la recherche de cette caravane pour savoir ce qu'il s'était vraiment passé.

A 5 jours de Médinaat, vous voilà au village de Jorne. Vous avez décidé de vous y arrêter pour la nuit et de vous renseigner sur l'éventuel passage de la caravane.