



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Dark Earth > Aides de jeu > Personnages et créatures > Personnages > **Garn Trontq**



Garn Trontq

jeudi 20 août 2009

Description

Garn Trontq est un furet de la milice, une unité créée afin de contrer la pègre phénicienne dans les bas quartiers de la première marche. Homme d'une trempe à toute épreuve, il arbore une musculature relativement banale et discrète pour quelqu'un qui a connu autant de combats dans les coupe-gorge de la Ceinture de Nux.

Dans sa physionomie, il a tout d'une fouine ou encore plus particulièrement d'un furet. La tête allongée, les yeux petits mais perçants, son physique les destinait idéalement à la vie qu'il mène actuellement.

Il a du, tout au long de sa vie, combattre le crime organisé. Opérant la plupart du temps en civil, Garn mène une guerre des ombres au sein des labyrinthes de ruelles des bas-fonds.

Il est à la tête d'un petit groupe de quatre sous-officiers, les furets, dont il fait partie. Ils infiltrèrent les gangs avant de se lancer dans des opérations de nettoyage brutales et rapides. Comme eux, Garn a du le plus souvent expédier des affaires aussi brutalement. Un passé meurtrier qu'il a de plus en plus de mal à assumer.

Sa plus difficile et sa plus meurtrière mission s'est déroulée, il y a peu, dans le quartier de fourmilière. Garn, à la suite d'une dure altercation avec un de ses supérieures, s'est vu confier une mission quasi suicide. On lui ordonna, sommairement, d'infiltrer le quartier de la fourmilière et d'y découvrir tous ses mystères.

Mission bien difficile, n'est ce pas ? Motivé, Garn

essaya tant bien que mal à accomplir sa mission. Mais la tâche était bien entendu au-dessus de ses forces. " *Ce quartier n'apporte que des ennuis* " répond-il lorsqu'on le questionne à ce propos. Il est resté très secret sur le fin mot de cet histoire et tu ne sais pas exactement ce qui s'est passé. La seule chose qui a filtré parmi tes amis est que Garn aurait combattu Kaïl Derlan au milieu de la fourmilière et qu'il aurait sérieusement blessé celui-ci.

Depuis ce moment là, il est considéré comme un paria dans ce quartier. S'il y venait à y entrer, ne serait ce qu'une seule fois. Celle ci serait la dernière. Il te l'a dit lorsque tu lui as demandé, innocemment, des renseignements sur ce quartier lors de l'épisode d'Artus. Ton charme certain, et ton franc parlé, ont fait qu'il s'est attaché à toi. Tu penses que tu peux relativement compter sur lui. Même si tu sais que tu as, suivant des rumeurs, une concurrente dans la personne de Malena Sambre, infiltratrice Contrefeux. Mais, attention, il a un passé qui pourrait bien le rattraper un jour ou l'autre. Qui sait ce qui s'est vraiment passé dans ce très mystérieux quartier de la fourmilière ?

Caractéristiques

- **Statut 2** (Veilleur : Furet)
- **Vie** : 12 (Age : près de 30 ans)
- **Energie** : 10
- **Renommée** : Rang 1 - réputé (20 points)

Attributs :

Agilité 3		Camoufler 6	Grimper 3
-----------	--	-------------	-----------



Force 2	Lancer 2		
Hargne 3	Agresser 4		Surprendre 4
Mouvement 2		Sprinter 2	
Prestance 2	Impressionner 3	Influencer 3	
Résistance 2			Contrôler 1
Sens 3	Chercher 4	Observer 2	
Trempe 4	Surmonter 4	Résister 2	

Aptitudes :

- *Arts martiaux* 3 : Poignard Courbé 5 / Arbalète de poings 4
- *Communication* 2 : Baratin 2
- *Erudition* 2 : Coutumes Gardien du Feu 4 / Coutumes Fouineurs 5
- *Techniques* 2
- *Survie* 3 : Stallite 4