



Nom Ho'Kee Cheval-Noir Pseudo Lynx
 Metatype Humain Nationalité CCP
 Spécialité Une balle = un mort, discrétion, extérieur

COMPÉTENCES

Fusils	7	5	-	12	6
Esquive	2	4	0		
Combat à mains nues	1	5	-	6	6
Athlétisme (CC)					
Escalade, Course, Natation	3	3	0		6
Gymnastique	3	5	-		8
Extérieur (CC)					
Navigation, Pistage	3	4	1		8
Survie	3	4	1		8
Déguisement (Camouflage)	4	1	4		5
Infiltration (Rurale)	4	5	-		9
Perception (Visuelle)	3	4	0		7
Filature	1	4	-		5
Premiers soins	2	2	0		4
Etiquette (Triballe)	1	2	0		3
Armurerie (Armes à feux)	1	1	4		5
Véhicules terrestres	1	4	-		5

CONNAISSANCES

Spiritualité indienne	3	4	-	7	7
Faune et flore des montagnes	3	4	0		7
Tactique de commando (Guérilla)	2	4	-	6	8
Techniques de chasse	4	4	0		8
Histoire des NAO (Ute)	1	2	-	3	8
Armes à feux (Fusils)	2	1	2		3
Tribus des NAO	2	2	-	4	3
Langue Ute (Native)					
Anglais	2	2	0		4

NIVEAU
ATTRIBUT
DIVERS

AGILITÉ 5
 CONSTITUTION 4
 FORCE 3
 REACTION 4
 ESSENCE 6
 INTUITION 2
 INTUITION 4
 LOGIQUE 2
 VOLONTÉ 4
 MAGIE 1
 CHANCE 4
 INITIATIVE 8
 PASSES 1

TRAITS

Aptitude: Fusils
 Sens de l'Orientation
 Homme de Terrain
 Oeil d'Aigle

Système sensible
 Vertige Simsen
 Yeux extravagants
 Gremlins (1)

MONITEUR PHYSIQUE
 MONITEUR ETOUFFEMENT

Manteau renforcé

BRILLANT 6
 IMPACT 4

CONCEPT

Le chasseur tribal n'est pas magique, son corps ne supporte pas le cyber et ses moyens ne lui permettent pas le bioware : il ne peut compter que sur ses capacités naturelles. Heureusement pour lui elles sont hors du commun.

Traditionaliste, mal à l'aise dans les plexes ultra modernes et doté d'un sens de l'honneur démodé, il est néanmoins apprécié dans les Ombres pour sa fiabilité : quelques soient les circonstances, on sait qu'on peut compter sur lui.

HISTOIRE

Ho'Kee (« abandonné », dans sa langue natale) est né avec le mauvais œil : deux yeux vairons. Il fut donc baptisé et élevé dans les Rocheuses par un grand-père ancien militaire. Celui-ci entrepris d'en faire le meilleur chasseur que l'on eut jamais vu, et fut amplement comblé par les capacités naturelles de son pupille. Quand son mentor est mort, il a décidé de découvrir le monde et s'est rendu dans le plexe le plus proche, où le défunt lui avait indiqué un ancien camarade de combat devenu Fixer. Ce dernier, d'abord embarrassé par ce jeune loup mal dégrossi et si mal adapté à la jungle urbaine, a récemment découvert les capacités exceptionnelles du jeune homme et l'a pris sous son aile, le poussant à « regarder vers l'avant » (et le cyber ou bioware, les interfaces...). Jusqu'à présent son seul succès fut de lui faire accepter de laisser son vieux fusil de chasse pour un fusil de précision moderne (et encore, le plus rudimentaire et fiable du marché). De son côté Ho'Kee découvre la vie sociale dont il était privé jusque là et explore, sceptique et désorienté, les méandres de la modernité, cherchant sa place. Et qui sait, peut être arrivera-t-il à trouver un équilibre entre tradition et modernité qui, avec ses capacités uniques, feront de lui une légende des Ombres...

Ares Desert Strike
 2 chargeurs normaux
 1 chargeur gel
Defiance T-250 (canon scié)
 2 chargeur normaux
 1 chargeur gel
Remington 750
 2 chargeur normaux

MATÉRIEL
Commlink (Metalink et OS Vector Xim)
Micro Transmetteur 3
Lunettes (anti-flash et vision thermographique)
Oreillettes (reconnaissance spatiale)
GPS

Sac et matériel de camping
Kit de survie
Respirateur 3
Masque à gaz
Matériel d'escalade
MédiKit 3 (1 charge)
Yamaha Crawler (Occasion)

CONTACTS

Backup
 Fixer
 Orienté merco

Petite Loutre
 Serveuse bar
 Métisse blonde

FINANCES

Train de Vie: Bas
 Quartier indien / tribal
Nuyens: 306x50