

APHARNAÛM

L'HÉRITAGE DES DRAGONS

Nom du joueur

Nom Hakim N'Gassa Ibn Khalil Abd-al-Salif

Sang Saabi

Statut Mudjahid

Occupation Aventurier

COORDINATION

4

SOUFFLE

3

SAGESSE

2

PUISSANCE

4

CHARME

2

DÉS DRAGONS

1

FOI

3

P.A.

FIDÉLITÉ

4

BRAVOURE

5

HÉROÏSME

COMPÉTENCES

l'Aventurier

le Sage

le Prince

le Sorcier

Épreuve	5	Science	1	Ne pas perdre la face	1	Inspiration*	1
Équitation	5	Enseigner*	1	Élégance	1	Prière	1
Contes*	5	Peuples & Histoire	2	Flatter*	1	Sacrifice	
Périples	5	Percevoir	1	Négoce & Salamalecs	2	Verbe sacré	

le Guerrier

le Poète

le Malandrin

le Travailleur

Arme	5	Galvaniser*		Assassinat*		Agriculture	2
Commander	2	Comédie		Détrousser		Artisanat	1
Entraînement	2	Poésie		Discrétion		Compagnonnage	1
Impressionner*	2	Musique		S'introduire		Tenir le coup*	2

COMBAT

INIT. MAX 4 TREMPE 7

1^{ÈRE} ARME Rumh

ATT/DEF

9/4

DÉGÂTS

+12

2^{ÈME} ARME Jambiya

ATT/DEF

9/4

DÉGÂTS

+9

3^{ÈME} ARME

ATT/DEF

DÉGÂTS

ARMURE

PROTECTION

PV

30

PAROLE

TECHNIQUE Walad Badiya
(Bravoure)

NIV 1 Lorsqu'ils obtiennent une Constellation, en attaque il peut Ajouter la Puissance de leur abzoul aux dégâts ou Retirer la Coordination de l'abzoul des dégâts subis

NIV 2

NIV 3

NIV 4

NIV 5

NIV 6

DURÉE DES ACTIONS EN COMBAT

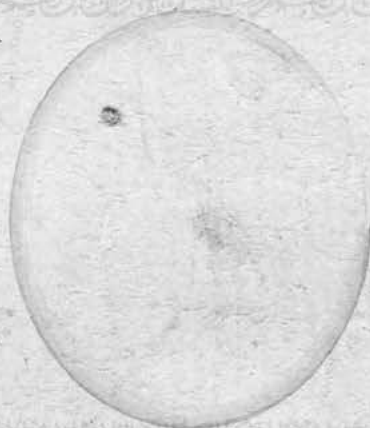
NOM	DURÉE	NOTES
Parler	0 Phase	Réussite auto.
Déplacement	1 Phase	Coordination x mètres
Dégainer	1 Phase	Réussite auto.
Attaque normale	1 Phase	Coordination + Arme
Attaque brutale*	2 Phases	Puiss. + Arme, Dégâts +6
Charge*	3 Phases	Puiss. ou Coord. + Arme, Dégâts +10
Lancer/Jet	1 Phase	Coord. + Arme (Att. à dist.)
Arc court/recurbé	2 Phases	Coord. + Arme (Att. à dist.)
Arc long*	3 Phases	Coord. + Arme (Att. à dist.)
Déf. active (parade)	1 Phase	Coord. + Arme
Déf. active (esquive)	1 Phase	Coord. + Épreuve
Défense passive	0 Phase	Coordination + Épreuve +6
Désengagement*	2 Phases	Coord. + Épreuve (ou Discrétion)
Lancer un sort	1 Phase	Sagesse + Verbe sacré
Briser une tablette	1 Phase	Réussite auto.

* l'action peut être annulée pour une Défense active

QR

TOTAL	0-2	3-5	6-8	9-11	12-14	15-17	18-20	21+
QUALITÉ	0	1	2	3	4	5	6	7

Age		Cheveux	
Taille		Peau	
Poids		Habits	
Yeux			
Signes particuliers			



Phrases typiques

--

RÉSISTANCE

Faim (en jours)	7
Soif (en heures)	7
Fatigue (en heures)	42
Encombrement (en kg)	35
Séquelles	

LÉGENDE PERSONNELLE

Hakim est né au nord du continent alfariqani il y a une trentaine d'années. Une rafle d'esclavagistes agalanthéens eut raison de sa famille à la période précise où Hakim, enfant, sentait monter la fièvre qui ferait de lui un Walad Badiya. Forcé à puiser de l'eau dans le désert pendant trois années, il s'endurcit et devint vite plus fort que nombre d'enfants de son âge. C'est grâce à cela qu'il parvint un jour à s'enfuir, tuant deux gardes à coups de pierres sur le crâne, et à regagner sa terre natale. Trouvant son oeuf, Hakim suivit son destin. C'est alors qu'un vieil homme, Walad Badiya approchant de la mort, le prit sous son aile. Maître de la Parole de Khalil Abd-al-Salif, le vieil Alnaï conduisit l'enfant au village des Prophètes. Après le long périple qui les y mena, Alnaï enseigna à Hakim l'art des lanciers alfariqani, puis mourut. Pour tout héritage, le vieil homme légua à son disciple un livre écrit dans un langage qu'il ne connaissait pas. C'est ainsi que Hakim voyagea sur tout Jazirat, puis en terres agalanthéennes et escartes, repoussant toujours un peu plus la lecture de ce livre qu'il associait au deuil. Quand enfin il se décida à poser ses bagages et à étudier l'ouvrage, il était revenu non loin.

Héritage des dragons : Se réveille parfois à plusieurs kilomètres de là où il s'était endormi, avec l'étrange impression d'avoir marché toute la nuit. Parfois il a du sang sur les mains et un étrange sentiment de joie et de victoire qu'il n'explique pas..

Risskan, Abzoul

COMPAGNON

COORDINATION	4	INIT. MAX	5
CHARME	1	TREMPÉ	12
SOUFFLE	7	DÉF. PASSIVE	13
PUISSANCE	8	RÉSIST. MAGIE	12
SAGESSE	2	LÉGENDE	3

CONTACTS

nom	profession	origine	lieux	type
nom	profession	origine	lieux	type
nom	profession	origine	lieux	type
nom	profession	origine	lieux	type
nom	profession	origine	lieux	type

ÉQUIPEMENT

Une lance (rumh), un jambiya, un javelot, une tenue de ville, une tenue complète de voyage dans le désert, des chaussures confortables, une tente, un dromadaire, vingt mètres de corde, trois larges sacs de cuir, cinq torches, un brûloir à encens portatif.

Sorcellerie
Verbes : -
Éléments : -

RICHESSES		niveau
TO		OSA
TA	100	OCU
TC		OCA

COMPÉTENCES	
Épreuve	4
Tenir le coup	4
Armes (Gueule)	4
Morsure 8/4 +18	
Percussion +13	
Peau épaisse (+2)	