

Nom Djilali Ibn Malik Abd-al-Hassan
Sang Saabi
Statut Mudjahid
Occupation Chasseur de djinns

COORDINATION 4 **SOUFFLE** 2 **SAGESSE** 4 **PUISSANCE** 2 **CHARME** 2

DÉS DRAGONS 1

FOI 3 **FIDÉLITÉ** 3 **BRAVOURE** 5 **HÉROÏSME** 3

P.A.

COMPÉTENCES

l'Aventurier

Épreuve 3
 Équitation 2
 Contes* 2
 Périples 2

le Sage

Science
 Enseigner*
 Peuples & Histoire 2
 Percevoir 1

le Prince

Ne pas perdre la face 1
 Élégance 1
 Flatter* 1
 Négocier & Salamalecs 2

le Sorcier

Inspiration* 3
 Prière 3
 Sacrifice 1
 Verbe sacré 2

le Guerrier

Arme 5
 Commander 4
 Entraînement 5
 Impressionner* 4

le Poète

Galvaniser*
 Comédie
 Poésie
 Musique

le Malandrin

Assassinat* 1
 Détrousser 1
 Discrétion 1
 S'introduire 3

le Travailleur

Agriculture
 Artisanat
 Compagnonnage
 Tenir le coup* 1

COMBAT

INIT. MAX 4 TREMPE 5 (8)

1^{ÈRE} ARME Cimetierre

ATT/DEF 9/4
 DÉGÂTS +12
 SPÉCIAL Parade à deux cimetierrés : +3 au TA
 Attaque double : (+5 au TA) +12 (+héroïsme)

2^{ÈME} ARME Arc recourbé

ATT/DEF 9/4
 DÉGÂTS +9
 SPÉCIAL

3^{ÈME} ARME

ATT/DEF
 DÉGÂTS
 SPÉCIAL

ARMURE légère PROTECTION 3

PV 20

PAROLE

TECHNIQUE Sentier des cimetierrés de feu (Bravoure)

NIV 1 S'il obtient une Constellation sur un jet d'attaque, il applique la règle de mise hors combat des Traine-babouches et ajoute Bravoure au nombre d'adversaires mis hors d'état de nuire (contre les Vaillants Capitaines et les Traine-babouches)

NIV 2

NIV 3

NIV 4

NIV 5

NIV 6

DURÉE DES ACTIONS EN COMBAT

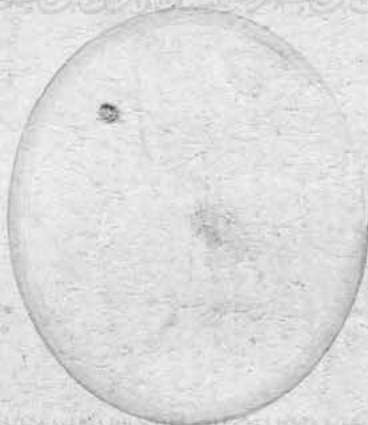
| NOM | DURÉE | NOTES |
|-----------------------|----------|-------------------------------------|
| Parler | 0 Phase | Réussite auto. |
| Déplacement | 1 Phase | Coordination x mètres |
| Dégainer | 1 Phase | Réussite auto. |
| Attaque normale | 1 Phase | Coordination + Arme |
| Attaque brutale* | 2 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/recourbé | 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 | Pean |
| Poids | Habits |
| Yeux | |
| Signes particuliers | |



Phrases typiques

RÉSISTANCE

| | |
|----------------------|----|
| Faim (en jours) | 5 |
| Soif (en heures) | 5 |
| Fatigue (en heures) | 30 |
| Encombrement (en kg) | 20 |
| Séquelles | |

LÉGENDE PERSONNELLE

Djilali a toujours été fougueux et imprévisible. Adolescent déjà, il s'enfuit de son école militaire pour rejoindre celle qu'il aimait. Lorsque celle-ci lui demanda de lui ramener les cheveux d'un djinn pour lui prouver son amour, il n'attendit pas que le soleil se lève pour partir ! C'est d'ailleurs pour cette raison qu'à son retour son père le plaça comme serviteur d'un kahini extrêmement stricte. Travail qu'il dut cumuler avec son apprentissage des choses de la guerre auprès d'un des maîtres d'escrime les plus strictes du royaume. La vie aurait pu reprendre son cours normal si le djinn auquel Djilali avait coupé la natte pendant son sommeil n'était pas un puissant marid, rendu furieux par cette mauvaise farce. Le marid vint chez la bien aimée de Djilali, récupéra sa natte, et emporta la jeune fille pour se dédommager. Apprenant la terrible nouvelle, le jeune mujahid brava encore toutes les autorités et partit en quête de la jolie Nasrina et du terrible marid. Tombant bien évidemment dans un piège, Djilali fut emprisonné dans un Mirage d'Almaqah pendant un an ! Il finit par s'en échapper, mais ne retrouva jamais ni le marid, ni la belle Nasrina. Depuis cinq ans déjà, Djilali parcourt le monde à leur recherche, traquant les djinns et les marids jusque dans leurs derniers retranchements... nul doute qu'il finira pas libérer sa bien-aimée.

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.

COMPAGNON

COORDINATION

INIT. MAX

CHARME

TREMPÉ

SOUFFLE

DÉF. PASSIVE

PUISSANCE

RÉSIST. MAGIE

SAGESSE

LÉGENDE

PV

COMPÉTENCES

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 armure légère, un cimenterre, un arc recourbé (40 flèches), une tenue de ville, un dromadaire

Sorcellerie

Verbes : Créer

Éléments : Djinns (Monde chimérique), Faiblesse (Monde Prosaïque), Désert (Monde Prosaïque), Nuit (Monde Prosaïque)

RICHESSES

niveau

TO

OSA

TA

100 OCU

TC

OCA