

TABLE DES 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

TECHNIQUES DE PAROLE

NIVEAU 1 Lorsqu'il tente d'organiser 1 opération risquée en territoire urbain, il peut trouver autant d'hommes de main que sa Fidélité. Pour se faire, il effectue 1 jet de Détrouver SD9 et doit obtenir 1 Constellation.

NIVEAU 2 _____

NIVEAU 3 _____

NIVEAU 4 _____

NIVEAU 5 _____

NIVEAU 6 _____



LÉGENDE PERSONNELLE

Jeune membre du clan Equinoxe, Djad vient de gravir un échelon en son sein, passant de Petit à Grand Frère. Se contentant de quelques missions de protection et de surveillance, il aspire à de plus grandes aventures.

Son ancien mentor, Al'rubin, lui a justement dégoté un petit contrat qui saura le mettre à l'épreuve. Le Général Omar recherche une cargaison volée mais ne veut pas que cela s'ébruite. Il a fait donc appel à des sous-traitants. Djad en fait partie.

Sa mère a été tuée par des pillards et il n'a jamais vu son père ; élevé en partie par Al'rubin.

Il a été séquestré par une bande rivale, les Makhati, puis méchamment interrogé sur son clan sans parler.

Il a servi de garde du corps lors d'un transport de marchandises sur la route de Bassouhma.

Il comprend de manière intuitive le fonctionnement des serrures avec une facilité incroyable.

Il a 1 cicatrice dans le dos suite à sa séquestration.

Lointaine origine salifah, qui expliquerait son charme discret mais efficace.

ÉQUIPEMENT

- 3 tenues de ville
- 1 nécessaire de crochetage
- 2 flasques d'eau
- 4 galettes de céréales
- 1 Khanjar

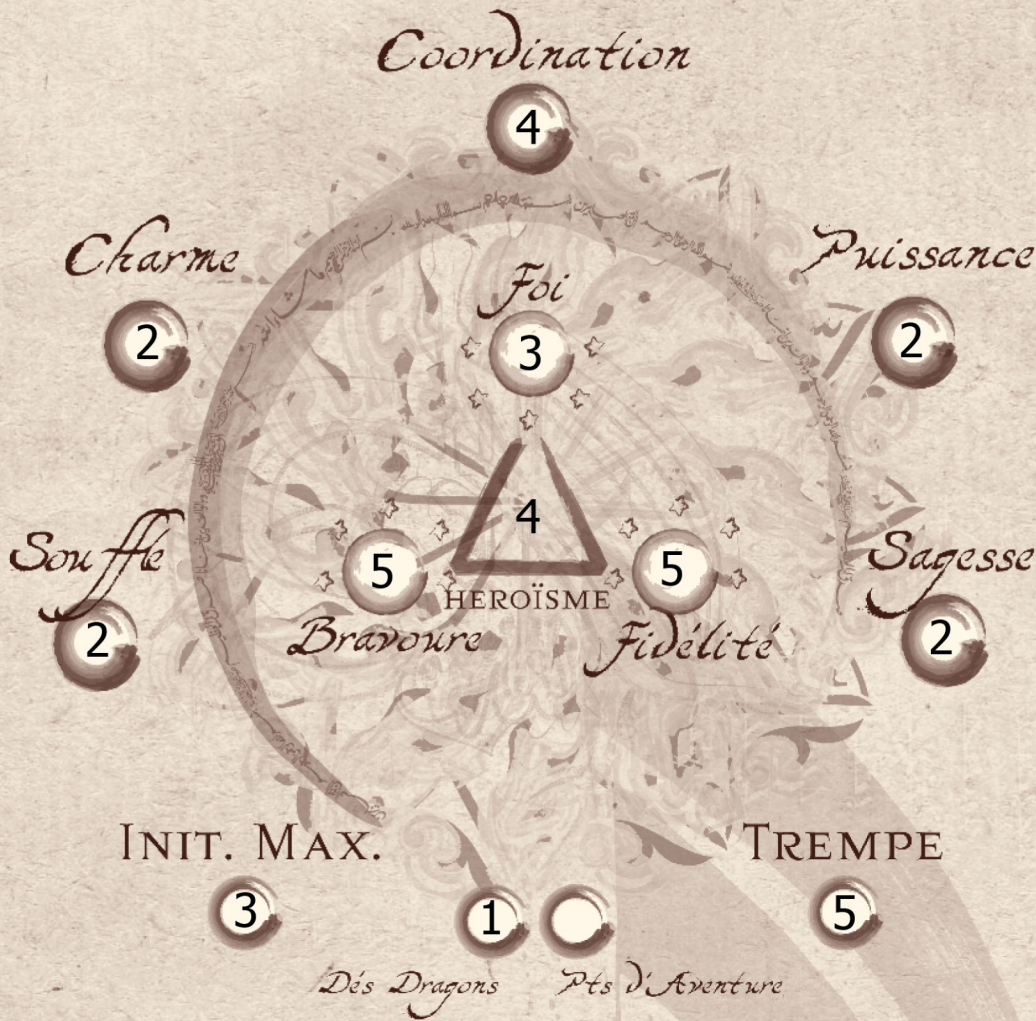
NIVEAU DE RICHESSE **0** ARGENT **10 onces de cumin**



GAPHARNAÛM

L'HÉRITAGE DES DRAGONS

Nom **Djad** ibn Rachid abd-al Hassan Sang **Saabi**
 Tribu / Nation / Cité-État **Jergath** Statut **Voleur**
 Parole **Les Enfants du Souk** Occupation Actuelle **Grand Frère**



COMBAT

DEFENSE PASSIVE

12

PREMIERE ARME **Khanjar**

ATT/DEF _____ DEGATS **+5**

SPECIAL
Contre 1 armure, la protection de celle-ci est réduite de 3.

DEUXIEME ARME _____

ATT/DEF _____ DEGATS _____

SPECIAL _____

TROISIEME ARME _____

ATT/DEF _____ DEGATS _____

SPECIAL _____

ARMURE _____

PROTECTION _____

PV **20**

<p>2 <i>l'Aventurier</i></p> <p>Épreuve _____</p> <p>Équitation _____</p> <p>Contes* _____</p> <p>Périples _____</p>	<p>2 <i>le Sage</i></p> <p>3 Science _____</p> <p>2 Enseigner* _____</p> <p>2 Peuples & Histoire _____</p> <p>3 Percevoir _____</p>	<p>1 <i>le Prince</i></p> <p>1 Ne pas perdre la face _____</p> <p>1 Éléance _____</p> <p>1 Flatter* _____</p> <p>1 Négoco & Salamalecs _____</p>	<p>0 <i>le Sorcier</i></p> <p>0 Inspiration* _____ 1</p> <p>1 Prière _____ 1</p> <p>0 Sacrifice _____ 0</p> <p>1 Verbe sacré _____ 0</p>
<p>1 <i>le Guerrier</i></p> <p>Arme _____</p> <p>Commander _____</p> <p>Entraînement _____</p> <p>Impressionner* _____</p>	<p>0 <i>le Poète</i></p> <p>2 Galvaniser* _____</p> <p>1 Comédie _____</p> <p>1 Poésie _____</p> <p>1 Musique _____</p>	<p>3 <i>le Malandrin</i></p> <p>0 Assassinat* _____</p> <p>1 Détrousser _____</p> <p>1 Discretion _____</p> <p>0 S'introduire _____</p>	<p>1 <i>le Travailleur</i></p> <p>3 Agriculture _____ 1</p> <p>4 Artisanat _____ 1</p> <p>4 Compagnonnage _____ 2</p> <p>4 Tenir le coup* _____ 4</p>

TABLE DES 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

TECHNIQUES DE PAROLE

Si un combat implique +2 individus et qu'il obtient 1 Constellation sur 1 jet d'attaque, le mujahid ajoute sa Bravoure au nombre d'adversaires mis hors combat (sauf Champions)

NIVEAU 2

NIVEAU 3

NIVEAU 4

NIVEAU 5

NIVEAU 6



LÉGENDE PERSONNELLE

Fraîchement revenu à Jergath après une longue absence, Kaleb a appris beaucoup sur lui-même pendant son long périple qui l'a amené jusqu'aux limites du Nir Manel. Bien qu'il ait quitté sa cité pour prendre du recul sur son passé militaire, Kaleb y reste attaché. Le Général Omar lui avait même proposé de devenir son bras droit. Son retour n'est pas passé inaperçu aux yeux d'Omar.

Il a grandi à Jergath et y a passé la majeure partie de sa vie. Il a voyagé avec une tribu de bédouins durant de longs mois pour finalement revenir à Jergath.

Il a développé une petite affaire de contrebande qui commence à attirer un grand réseau.

Il appartient à une lignée d'héritiers. Bien qu'il n'y ait plus d'héritiers dans sa famille depuis des siècles, la tradition parle de nombreux héros flamboyants parmi ses ancêtres.

A la demande du Général, il a effectué une démonstration de ses compétences de guerrier devant une assemblée de nobles étrangers.

ÉQUIPEMENT

- 1 tenue de ville
- 1 tenue de voyage
- 2 flasques d'eau
- 4 galettes de céréales
- 1 Sayf
- 1 arc long
- 1 masse de guerre

1 dromadaire

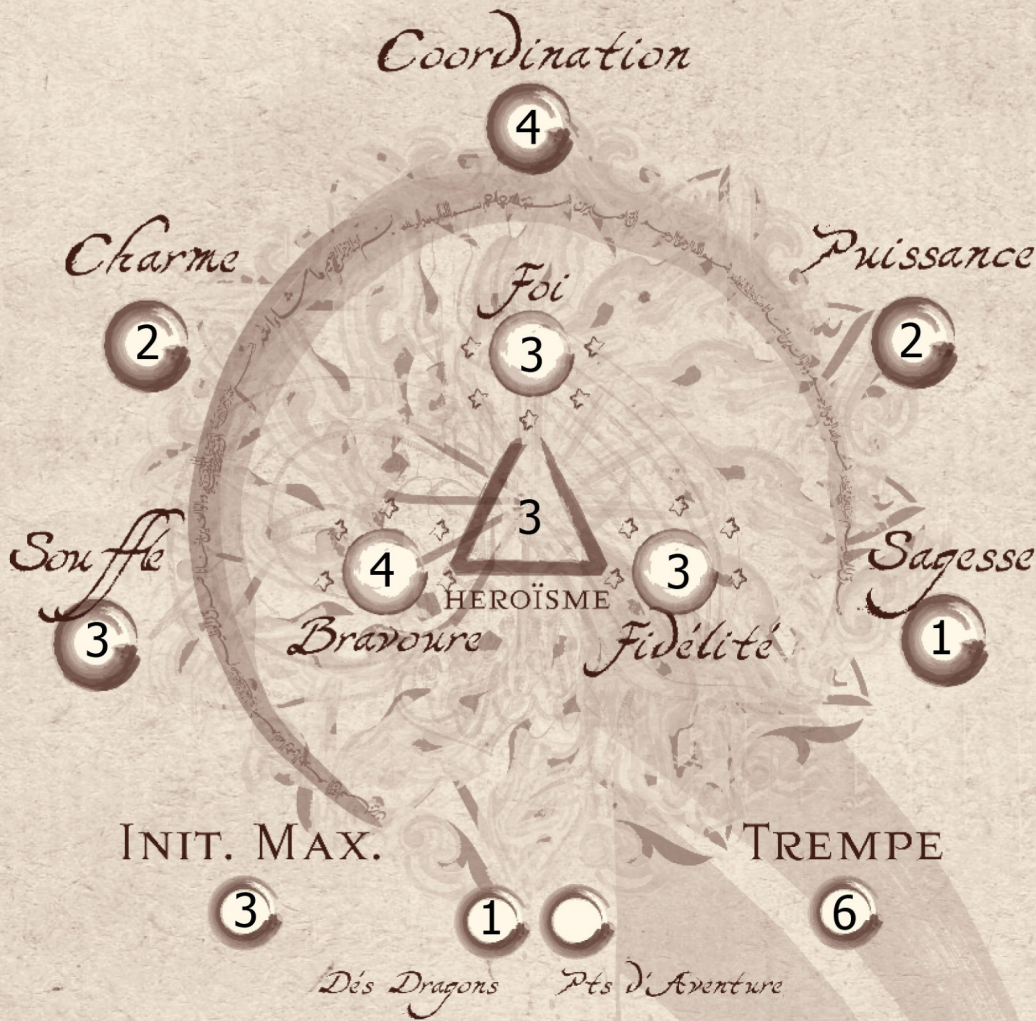
NIVEAU DE RICHESSE 0 ARGENT

10 onces de cumin
03 onces de safran

GAPHARNAÛM

L'HÉRITAGE DES DRAGONS

Nom **Kaleb ibn Malik abd-al Hassan** *Sang* **Saabi**
Tribu / Nation / Cité-État **Jergath** *Statut* **Mudjahid**
Parole **Le Sentier des Cimenterres de Feu** *Occupation Actuelle* **Mercenaire**



COMBAT

DEFENSE PASSIVE

12

PREMIERE ARME **Sayf**

ATT/DEF _____ DEGATS **+6**

SPECIAL
si une attaque est un échec inférieur à 2 QE, une attaque gratuite est possible avec -3TA

DEUXIEME ARME **masse de guerre**

ATT/DEF _____ DEGATS **+9**

SPECIAL
Si une attaque obtient une QR 5+, elle brise l'arme de l'adversaire ou crée des contusions et lui octroie -3TA

TROISIEME ARME **arc long**

ATT/DEF _____ DEGATS **+9**

SPECIAL
prendre le temps de visée (+1 Phase) donne +2D à la QR

ARMURE **légère**

PROTECTION **+3**

PV **40**

1 l'Aventurier Épreuve _____ Équitation _____ Contes* _____ Périples _____	0 le Sage Science _____ Enseigner* _____ Peuples & Histoire _____ Percevoir _____	0 le Prince Ne pas perdre la face _____ Éléance _____ Flatter* _____ Négoco & Salamalecs _____	1 le Sorcier Inspiration* _____ Prière _____ Sacrifice _____ Verbe sacré _____
3 le Guerrier Arme _____ Commander _____ Entraînement _____ Impressionner* _____	0 le Poète Galvaniser* _____ Comédie _____ Poésie _____ Musique _____	1 le Malandrin Assassinat* _____ Détrousser _____ Discretion _____ S'introduire _____	2 le Travailleur Agriculture _____ Artisanat _____ Compagnonnage _____ Tenir le coup* _____

TABLE DES 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

TECHNIQUES DE PAROLE

NIVEAU 1 Si 1 combat implique + de 2 personnes et que la guerrière obtient 1 Constellation sur 1 jet d'attaque, elle ajoute sa Bravoure au nombre d'adversaires hors combat (sauf Champions).

NIVEAU 2

NIVEAU 3

NIVEAU 4

NIVEAU 5

NIVEAU 6



LÉGENDE PERSONNELLE

Fille de Lalla Jasmin et d'un soi-disant grand Héros qu'elle n'a pas connu, Meerah a grandi au palais de Jergath. Le confort et la proximité de la noblesse font qu'elle a côtoyé le luxe et l'abondance. Toutefois, la jeune fille aimerait vivre des aventures comme celles mettant en scène le héros qu'était son père.

Meerah décide alors de fuir le palais. Si l'aventure ne vient pas à elle ; elle ira jusqu'à l'aventure !

Elle a suivi les enseignements du Grand Kahini durant son enfance.

Elle a bénéficié d'un entraînement militaire basique à Jergath.

Elle a voyagé aux côtés d'un célèbre médecin shirade jusqu'à Balzabaar.

Elle s'est échappé du palais pour découvrir le monde.

Elle a sauvé des enfants du Souk d'une mort certaine grâce à son bagout face à des traine-babouches.

Appréciée des forces mystiques, elle est parfois aidée par ces dernières pour surmonter des épreuves.

ÉQUIPEMENT

- 1 tenue de ville
- 1 tenue royale
- 2 flasques d'eau
- 4 galettes de céréales
- 1 Sawt
- 1 arc court

NIVEAU DE RICHESSE 2

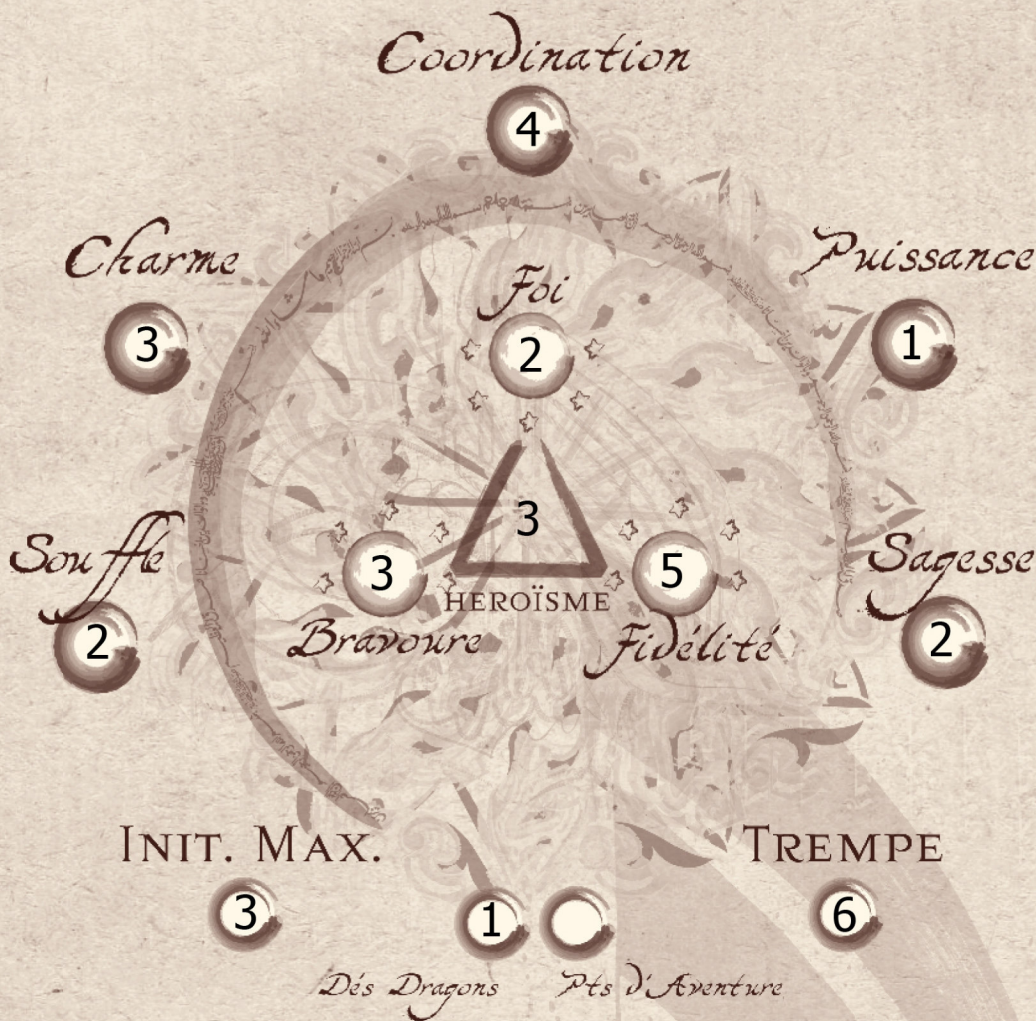
ARGENT

300 onces de cumin

GAPHARNAÛM

L'HÉRITAGE DES DRAGONS

Nom **Meerah** bint Malik abd-al Hassan Sang **Saabi**
 Tribu / Nation / Cité-État **Jergath** Statut **Princesse**
 Parole **Le Sentier des Cimenterres de Feu** Occupation Actuelle **Va-nu-pieds**



COMBAT

DEFENSE PASSIVE

11

PREMIERE ARME **Sawt**

ATT/DEF _____ DEGATS **+4**

SPECIAL
Lors d'1 attaque avec une QR 5+, le fouet peut enchevêtrer l'adversaire, qui perd 1 Phase.

DEUXIEME ARME **Arc court**

ATT/DEF _____ DEGATS **+6**

SPECIAL
Permet de tirer à partir de 4 mètres.

TROISIEME ARME _____

ATT/DEF _____ DEGATS _____

SPECIAL _____

ARMURE _____

PROTECTION _____

PV **20**

<p>1 <i>l'Aventurier</i></p> <p>Épreuve _____</p> <p>Équitation _____</p> <p>Contes* _____</p> <p>Périples _____</p>	<p>2 <i>le Sage</i></p> <p>1 Science _____</p> <p>1 Enseigner* _____</p> <p>2 Peuples & Histoire _____</p> <p>1 Percevoir _____</p>	<p>3 <i>le Prince</i></p> <p>3 Ne pas perdre la face _____</p> <p>2 Éléance _____</p> <p>2 Flatter* _____</p> <p>2 Négoco & Salamalecs _____</p>	<p>0 <i>le Sorcier</i></p> <p>3 Inspiration* _____</p> <p>3 Prière _____</p> <p>3 Sacrifice _____</p> <p>3 Verbe sacré _____</p>
<p>1 <i>le Guerrier</i></p> <p>Arme _____</p> <p>Commander _____</p> <p>Entraînement _____</p> <p>Impressionner* _____</p>	<p>1 <i>le Poète</i></p> <p>2 Galvaniser* _____</p> <p>1 Comédie _____</p> <p>2 Poésie _____</p> <p>1 Musique _____</p>	<p>0 <i>le Malandrin</i></p> <p>1 Assassinat* _____</p> <p>2 Détrousser _____</p> <p>1 Discrétion _____</p> <p>2 S'introduire _____</p>	<p>0 <i>le Travailleur</i></p> <p>0 Agriculture _____</p> <p>0 Artisanat _____</p> <p>2 Compagnonnage _____</p> <p>0 Tenir le coup* _____</p>

TABLE DES 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							

TECHNIQUES DE PAROLE

NIVEAU 1 Lorsqu'elle obtient 1 Constellation sur un jet d'Armes, son Abzoul intervient pendant 1 Phase.

NIVEAU 2

NIVEAU 3

NIVEAU 4

NIVEAU 5

NIVEAU 6



LÉGENDE PERSONNELLE

Cette Walad Badiya n'a aucune gêne à afficher publiquement qu'elle est une Héritière. Sa fierté est aussi impressionnante qu'elle est dangereuse. Qwara a été formée par une grande Héroïne salifah qui a pris sa retraite à Carrassine. Pour approfondir sa formation, cette mudjahid a suivi les indications de sa maîtresse : aller à la rencontre d'un vieil ami, Omar ibn Mussah, général des Armées de Jergath.

Qwara y est donc partie en compagnie d'une caravane...

Orpheline, elle a été recueillie à Carrassine où elle y a effectué des travaux ménagers.

Elle a dû traverser un territoire djinn aux abords de la ville pour fuir des maraudeurs.

Elle a été prise au service d'une Héritière avec qui elle a beaucoup appris et voyagé.

Elle s'est avérée être une excellente dresseuse d'Abzoul, formant ainsi d'autres Walad Badiya.

Elle a traversé le désert de l'Aramla El nar avec d'autres Walad Badiya.

Vétéran, elle a déjà une solide expérience du combat malgré son jeune âge.

Qwara appartient à une lignée d'Héritiers censée avoir disparue.

Sa peau est sombre aux reflets gris.

ÉQUIPEMENT

- 1 tenue de ville
- 1 tenue de voyage (désert)
- 2 flasques d'eau
- 4 galettes de céréales
- 1 tente
- 20m de corde
- 3 sacs de cuir (20L)
- 5 torches
- 1 brûloir à encens portatif
- 1 Jambya
- 1 masse de guerre
- 1 arc court

1 Abzoul

NIVEAU DE RICHESSE 0

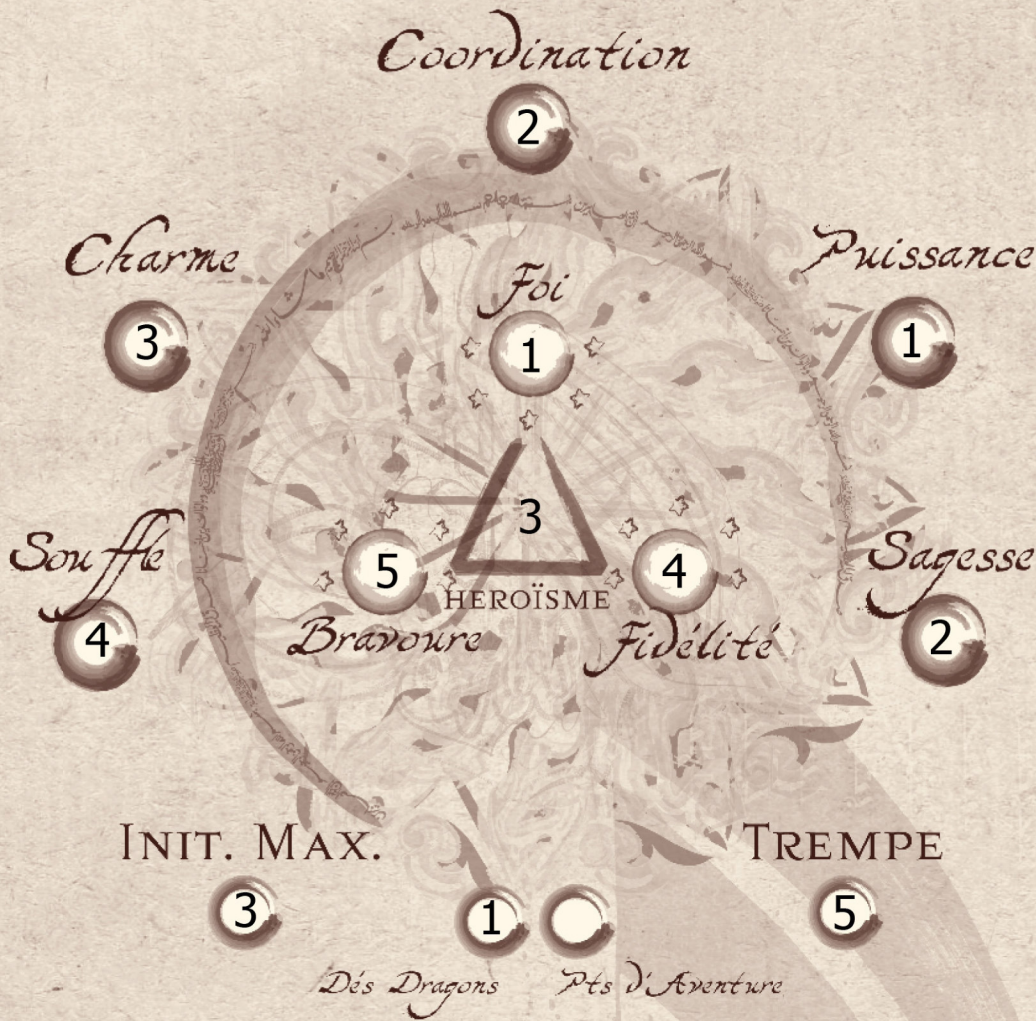
ARGENT

20 onces de cumin

GAPHARNAÛM

L'HÉRITAGE DES DRAGONS

Nom **Qwara bint Khalil abd-al Salif** Sang **Al Fariq'n**
 Tribu / Nation / Cité-État **Carrassine** Statut **Exploratrice**
 Parole **Les Walad Badiya** Occupation Actuelle **Emissaire**



COMBAT

DEFENSE PASSIVE

14

PREMIERE ARME **Jambiya**

ATT/DEF **DEGATS +4**

SPECIAL **1D bonus lors des parades contre adversaires munis d'armes blanches**

DEUXIEME ARME **arc court**

ATT/DEF **DEGATS +6**

SPECIAL **permet de tirer en combat rapproché à partir de 5m**

TROISIEME ARME **masse de guerre**

ATT/DEF **DEGATS +9**

SPECIAL **sur 1 QR 5+, brise l'arme ou crée des contusions chez l'adversaire qui subit -3 TA.**

ARMURE **légère**

PROTECTION **+3**

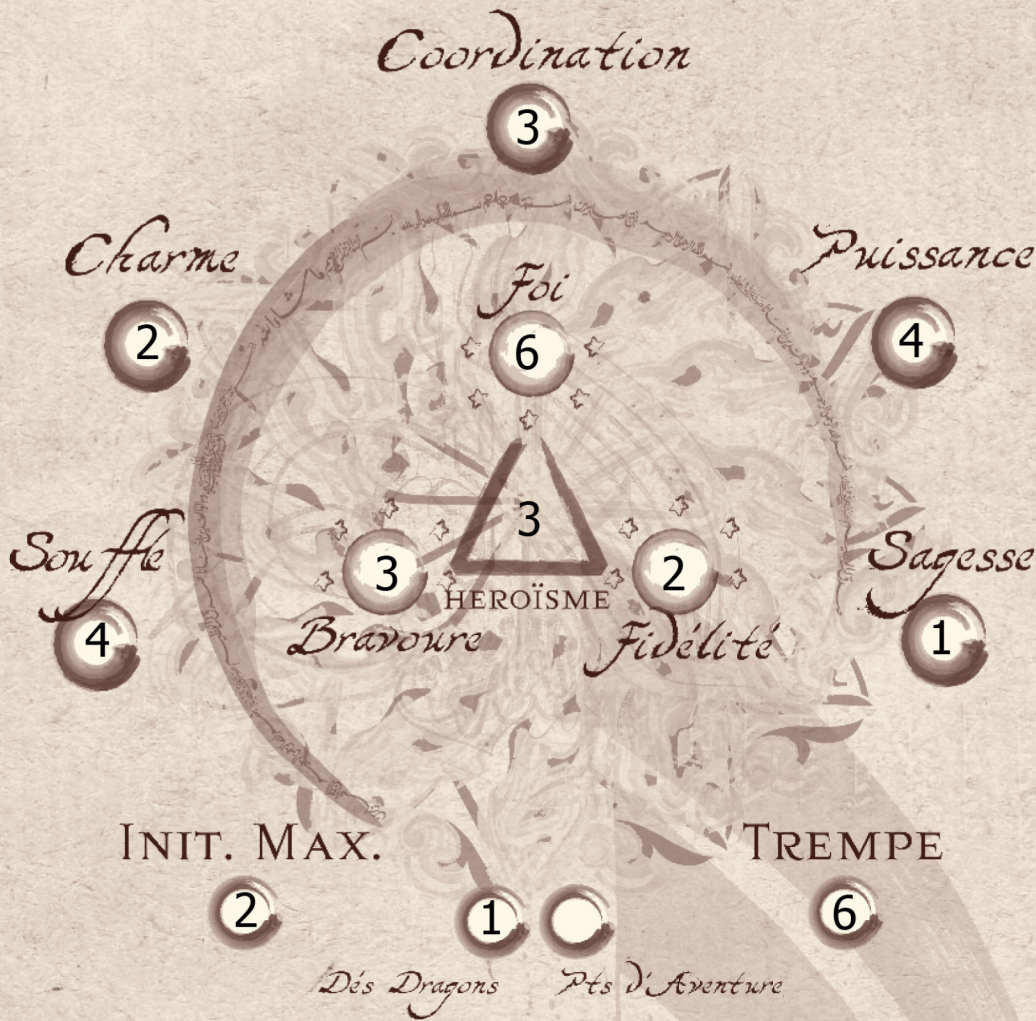
PV **40**

3 l'Aventurier Épreuve 3 Équitation 4 Contes* 4 Périples 4	2 le Sage Science 3 Enseigner* 4 Peuples & Histoire 4 Percevoir 4	0 le Prince Ne pas perdre la face 2 Éléance 2 Flatter* 2 Négoco & Salamalecs 2	1 le Sorcier Inspiration* 2 Prière 2 Sacrifice 1 Verbe sacré 1
1 le Guerrier Arme 3 Commander 1 Entraînement 2 Impressionner* 2	0 le Poète Galvaniser* 3 Comédie 1 Poésie 2 Musique 2	0 le Malandrin Assassinat* 0 Détrousser 0 Discrétion 0 S'introduire 0	1 le Travailleur Agriculture 2 Artisanat 1 Compagnonnage 1 Tenir le coup* 3

GAPHARNAÛM

L'HÉRITAGE DES DRAGONS

Nom **Razul ibn Tufiq abd-al Tarek** *Sang* **Saabi**
Tribu / Nation / Cité-État **Jergath** *Statut* **Mudjahid**
Parole **Les Marcheurs aux Semelles de Sang** *Occupation Actuelle* **Bédouin**



COMBAT

DEFENSE PASSIVE

12

PREMIERE ARME **Rumh**

ATT/DEF **DEGATS +8**

SPECIAL **1D bonus au combat contre des Traîne-babouches**

DEUXIEME ARME **Haches de lancer**

ATT/DEF **DEGATS +6**

SPECIAL **si distance de lancer inférieure ou égale à la Coordination, elle sont récupérables gratuitement**

TROISIEME ARME

ATT/DEF **DEGATS**

SPECIAL

ARMURE **légère**

PROTECTION **+3**

PV **40**

<p>2 <i>l'Aventurier</i></p> <p>Épreuve 2</p> <p>Équitation 2</p> <p>Contes* 3</p> <p>Périples 3</p>	<p>0 <i>le Sage</i></p> <p>Science 2</p> <p>Enseigner* 2</p> <p>Peuples & Histoire 3</p> <p>Percevoir 3</p>	<p>0 <i>le Prince</i></p> <p>Ne pas perdre la face 0</p> <p>Élégance 0</p> <p>Flatter* 0</p> <p>Négoce & Salamalecs 0</p>	<p>1 <i>le Sorcier</i></p> <p>Inspiration* 2</p> <p>Prière 3</p> <p>Sacrifice 2</p> <p>Verbe sacré 1</p>
<p>3 <i>le Guerrier</i></p> <p>Arme 3</p> <p>Commander 3</p> <p>Entraînement 3</p> <p>Impressionner* 4</p>	<p>0 <i>le Poète</i></p> <p>Galvaniser* 3</p> <p>Comédie 3</p> <p>Poésie 3</p> <p>Musique 4</p>	<p>1 <i>le Malandrin</i></p> <p>Assassinat* 0</p> <p>Détrousser 0</p> <p>Discrétion 0</p> <p>S'introduire 0</p>	<p>1 <i>le Travailleur</i></p> <p>Agriculture 1</p> <p>Artisanat 1</p> <p>Compagnonnage 1</p> <p>Tenir le coup* 2</p>

TABLE DES 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

TECHNIQUES DE PAROLE

NIVEAU 1

Il peut utiliser Prière à la place d'Armes pour toute action offensive et défensive. S'il obtient 1 Constellation, il ajoute sa Foi aux Dégâts ou au TA en défense.

NIVEAU 2

NIVEAU 3

NIVEAU 4

NIVEAU 5

NIVEAU 6



LÉGENDE PERSONNELLE

Razul n'a plus rien à perdre si ce n'est sa foi en Houbal. Il voyage sans attache depuis bien trop longtemps. Sa prochaine destination est Jergath qu'il ne connaît que via les contes et les légendes. Une grande fête va y avoir lieu et il espère bien en apprendre beaucoup plus en y participant...

Il a de lointaines origines Salifah.

Razul a voyagé quelques temps avec la Califah al Sahla.

Ses nombreux voyages lui valent beaucoup de reconnaissance de la part de ceux qui l'écoutent les narrer.

Il possède un tapis mystérieux qu'il a récupéré auprès d'un vieil homme sur son lit de mort. Paraîtrait-il qu'il pourrait voler.

Il appartient à une lignée d'Héritiers dont l'un des ancêtres est considéré comme un djinn maléfisant. Connu sous le nom du Fils du Chacal. Chacal étant un terme péjoratif désignant un Afreet oublié.

ÉQUIPEMENT

- 1 tenue de ville
- 1 tenue de voyage
- 2 flasques d'eau
- 4 galettes de céréales
- 1 tapis mystérieux

NIVEAU DE RICHESSE 0

ARGENT

10 onces de cumin

TABLE DES 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							

TECHNIQUES DE PAROLE

NIVEAU 1 Lorsqu'il attaque un ennemi depuis une position en hauteur, le Loup de mer obtient 1 attaque gratuite.

NIVEAU 2

NIVEAU 3

NIVEAU 4

NIVEAU 5

NIVEAU 6



LÉGENDE PERSONNELLE

Au premier abord, ce Loup de mer cache bien son jeu. Adepte de la contrebande et toujours mêlé à une affaire douteuse, Sarik est clairement un pirate ; mais il ne l'admettra jamais.

Capitaine de navire, Sarik est souvent dans un port à chercher de quoi boire dans une auberge et à dépenser quelques Talents pour des babioles dans un souk. Malheureusement pour lui, sa dernière cargaison a disparu. Censé avoir livré des amphores de vin, ces dernières ont mystérieusement disparues. Le Général Omar lui a vivement conseillé de retrouver la marchandise. Sinon, il passe à la trappe...

Il a grandi sur un bateau pirate à exercer comme aide-matelot d'un grand capitaine.

Il a été quasi la totalité de sa vie sur un navire.

Il a mis la main sur une étrange sphère d'orichalque lors de ces nombreux voyages.

Il a développé une petite affaire de contrebande qui commence à attirer l'oeil.

Il a eu l'occasion de débattre sur un problème politique concernant la mauvaise qualité de travail des habitants de Jergath dans une auberge. Les salaires ont augmenté dans les jours qui ont suivi.

Peau sèche, tirée, conséquences de ses nombreux voyages en mer.

ÉQUIPEMENT

- 1 tenue de ville
- 1 tenue de voyage maritime
- 1 Jambyia
- 1 arc court
- 2 flasque d'eau
- 4 galettes de céréales
- 1 tente
- 20m de corde
- 3 sacs de cuir (20l)
- 5 torches
- 1 brûloir à encens portatif

NIVEAU DE RICHESSE 0

ARGENT

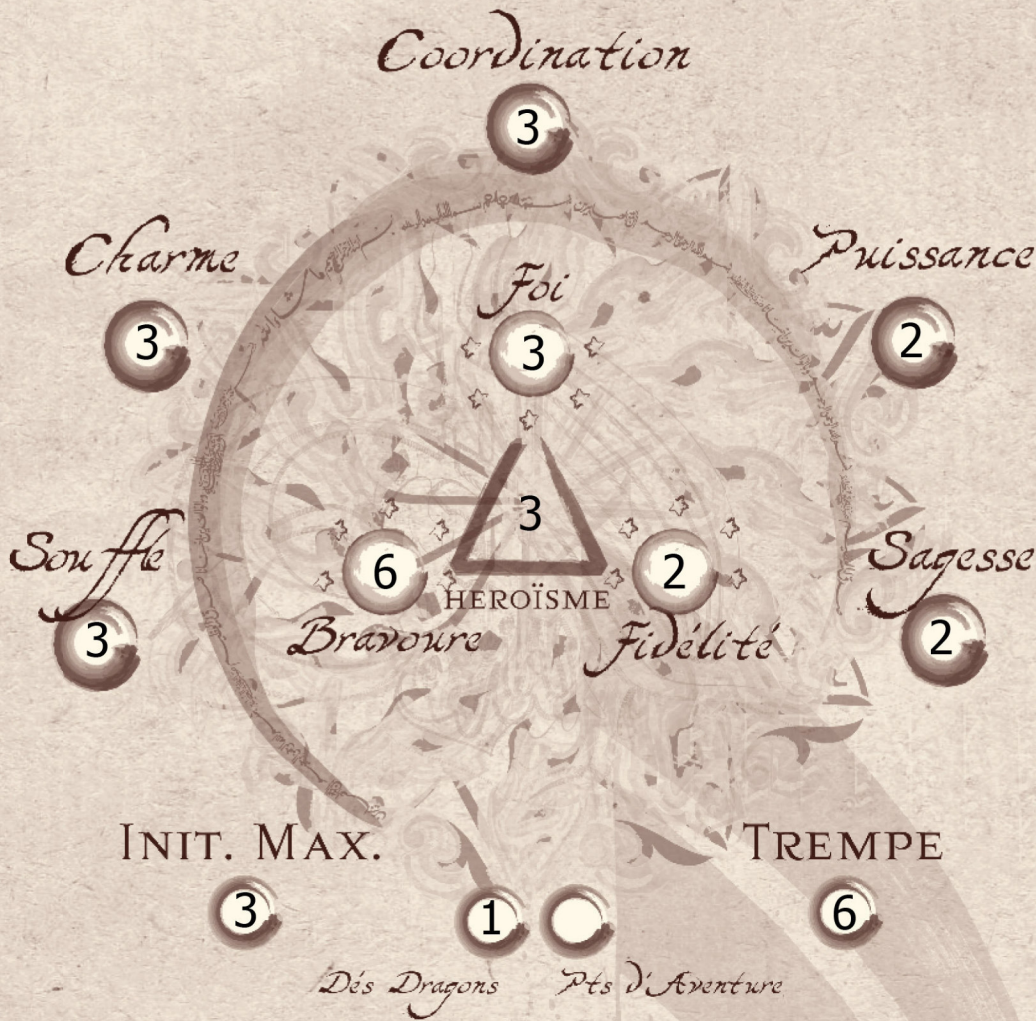
30 Onces de cumin

1 Talent d'argent

GAPHARNAÛM

L'HÉRITAGE DES DRAGONS

Nom **Sarik Dirvâh** Sang **Nir Manel**
 Tribu / Nation / Cité-État **Jergath** Statut **Pirate**
 Parole **Les Loups de Mer** Occupation Actuelle **Capitaine de navire**



COMBAT

DEFENSE PASSIVE

14

PREMIERE ARME **Jambyia**

ATT/DEF _____ DEGATS +5

SPECIAL +1D Trempe pour les parades

DEUXIEME ARME **arc court**

ATT/DEF _____ DEGATS +6

SPECIAL peut être utilisé à partir de 5m

TROISIEME ARME _____

ATT/DEF _____ DEGATS _____

SPECIAL _____

ARMURE _____

PROTECTION _____

PV 30

3 <i>l'Aventurier</i>	1 <i>le Sage</i>	0 <i>le Prince</i>	0 <i>le Sorcier</i>
Épreuve _____ 3	Science _____ 3	Ne pas perdre la face _____ 2	Inspiration* _____ 1
Équitation _____ 4	Enseigner* _____ 4	Élégance _____ 1	Prière _____ 1
Contes* _____ 3	Peuples & Histoire _____ 3	Flatter* _____ 1	Sacrifice _____ 0
Périples _____ 3	Percevoir _____ 3	Négoce & Salamalecs _____ 1	Verbe sacré _____ 0
1 <i>le Guerrier</i>	0 <i>le Poète</i>	1 <i>le Malandrin</i>	2 <i>le Travailleur</i>
Arme _____ 2	Galvaniser* _____ 2	Assassinat* _____ 0	Agriculture _____ 3
Commander _____ 1	Comédie _____ 1	Détrousser _____ 0	Artisanat _____ 2
Entraînement _____ 1	Poésie _____ 1	Discretion _____ 0	Compagnonnage _____ 2
Impressionner* _____ 1	Musique _____ 2	S'introduire _____ 0	Tenir le coup* _____ 3