



Bourse
(Pièces d'Or et Pierres Précieuses)

DJEMUNRAH

Eclaireur des Dunes Australes

Rang 26

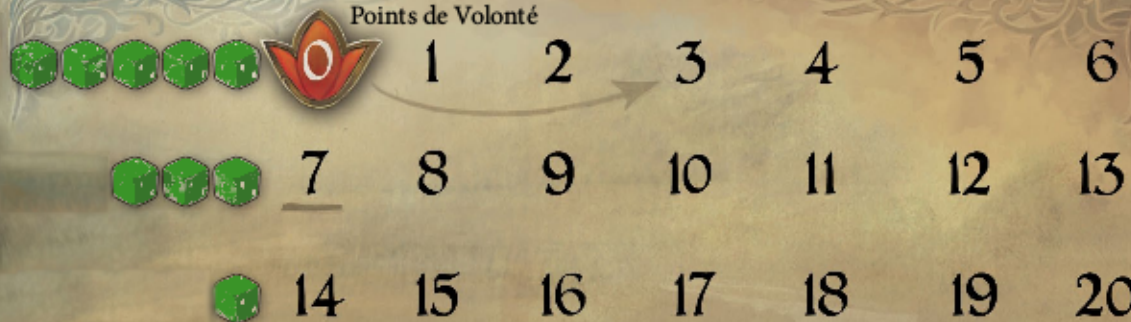
Capacité Spéciale : Vous lancez vos dés les uns après les autres comme un archer. Tout déplacement supérieur ou égal à 3 cases vous donne droit à un déplacement supplémentaire gratuit en fonction de vos points de volonté: 1 case supplémentaire de 4 à 6 (inclus), 2 cases de 7 à 13, 3 cases de 14 à 19 et 4 cases supplémentaires pour 20 points de volonté.



Points de Force



Points de Volonté



"D'aucuns disent qu'il y avait un autre aventurier aux côtés des Héros d'Andor. Mais il semble que son nom ait été oublié et personne ne sait d'où venait ce mystérieux personnage, ni quelle était sa spécialité..."

Après enquête, cet étranger porte le nom de Djemunrah et vient du Sud, là où le sable s'étend à perte de vue. Missionné par son peuple afin d'ouvrir une route commerciale, cet humble pèlerin comme il aime à s'appeler lui-même, s'est immédiatement rallier à nos héros quand il compris dans quelle situation était le royaume.

C'est un excellent marcheur et une fois qu'il a entrepris un périple, il est capable de parcourir des dizaines de lieues sans s'arrêter. Les racontars de la taverne disent qu'il cache une bosse sous ses guenilles, comme ces étranges quadrupèdes qui proviennent du désert. Mais son caractère le plus exotique est son pacifisme, qui grandit avec sa détermination.

