

APHARNAÛM

L'HÉRITAGE DES DRAGONS

Nom du joueur

Nom **Nadjah Bat Nubib**
 Sang **Shirade**
 Statut **Kahan**
 Occupation **Médecin**

COORDINATION **2** SOUFFLE **3** SAGESSE **4** PUISSANCE **2** CHARME **3**
 DÉS DRAGONS **1** FOI **3** P.A.
 FIDÉLITÉ **4** **3** BRAVOURE **3**
 HÉROÏSME

COMPÉTENCES

l'Aventurier

Épreuve **2**
 Équitation **1**
 Contes* **1**
 Périples **1**

le Sage

Science **5**
 Enseigner* **3**
 Peuples & Histoire **3**
 Percevoir **3**

le Prince

Ne pas perdre la face **1**
 Élégance **2**
 Flatter* **5**
 Négocier & Salamalecs **2**

le Sorcier

Inspiration* **3**
 Prière **2**
 Sacrifice **1**
 Verbe sacré **1**

le Guerrier

Arme
 Commander
 Entraînement
 Impressionner*

le Poète

Galvaniser*
 Comédie
 Poésie
 Musique

le Malandrin

Assassinat* **5**
 Détrousser **2**
 Discrétion **3**
 S'introduire **2**

le Travailleur

Agriculture **0**
 Artisanat **0**
 Compagnonnage **0**
 Tenir le coup* **2**

COMBAT

INIT. MAX **4** TREMPE **6**

1^{ÈRE} ARME **Khanjar**

ATT/DEF **7/2**
 DÉGÂTS **+8**

2^{ÈME} ARME

ATT/DEF
 DÉGÂTS

3^{ÈME} ARME

ATT/DEF
 DÉGÂTS

ARMURE PROTECTION

PV

30

PAROLE

TECHNIQUE Le Coeur sacré de Shirad (Fidélité)

Les Lunes de Sang peuvent utiliser Sciences à la place d'Armes et d'Assassinat

NIV 1 Lorsqu'il effectue un jet de Sciences pour opérer, diagnostiquer ou soigner, s'il obtient une Constellation, il ajoute sa Fidélité au TA ou au calcul de la QR (au choix)

NIV 2

NIV 3

NIV 4

NIV 5

NIV 6

DURÉE DES ACTIONS EN COMBAT

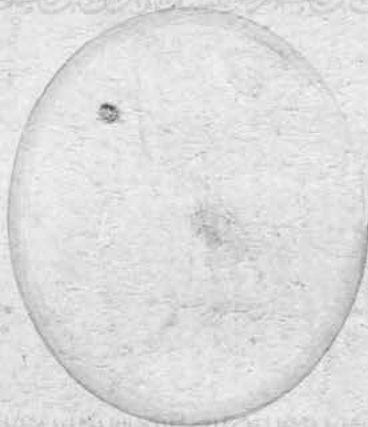
NOM	DURÉE	NOTES
Parler	0 Phase	Réussite auto.
Déplacement	1 Phase	Coordination x mètres
Dégainer	1 Phase	Réussite auto.
Attaque normale	1 Phase	Coordination + Arme
Attaque brutale*	2 Phases	Puiss. + Arme, Dégâts +6
Charge*	3 Phases	Puiss. ou Coord. + Arme, Dégâts +10
Lancer/Jet	1 Phase	Coord. + Arme (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		Pean	
Poids		Habits	
Yeux			
Signes particuliers			



Phrases typiques

RÉSISTANCE

Faim (en jours)	6
Soif (en heures)	6
Fatigue (en heures)	36
Encombrement (en kg)	25
Séquelles	

LÉGENDE PERSONNELLE

Nadjah est née à Dorbagne, l'une des villes majeures du royaume occidentin. Son père y occupait les fonctions de professeur de médecine et de médecin auprès du duc Melderond de Rouillac, duché voisin de Dorbagne. L'influence de son père lui fut très bénéfique, et Nadjah reçut une éducation de qualité, dans une riche demeure bourgeoise au cœur de l'enclave shirade. Elle vécut même une histoire d'amour secrète avec le jeune Gilmont de Rouillac, neveu de Melderond. Malheureusement pour elle, cela ne dura pas... comme cela se produit régulièrement, il y eut un mouvement d'épuration en terre occidentine et les Shiradims furent persécutés durant trois années, jusqu'à ce que l'Escarte Magister demande la paix, jugeant que pour cette fois, Jason avait été bien vengé. Durant cette purge, Nadjah fut contrainte de fuir avec son père alors que les hommes mêmes de Melderond tuaient et violaient sa mère. Prise de folie, Nadjah échappa pourtant à son père. Elle se présenta devant le seigneur des lieux, lui disant toute sa haine. Melderond, les mains liées par l'édit du Magister, ordonna l'exécution de Nadjah, mais Gilmont s'interposa, et fut tué à sa place. Voyant dans la même nuit mourir sa mère et son bien aimé, Nadjah vit sa colère décuplée, elle empoigna l'arme du jeune chevalier et se jeta sur Melderond... mais elle ne fut pas assez forte pour le tuer. Le duc, devant tant de courage et d'ardeur, demanda la libération de la jeune femme et ordonna à des soldats de la conduire en Aragón. Deux jours plus tard seulement, elle échappa à son escorte comme elle avait échappé à son père. S'introduisant dans le domaine des Rouillac, elle empoisonna le repas de Melderond, qui n'y survécut pas. Enfin libérée du besoin de vengeance, elle quitta les terres escartes et revint au Capharnaüm. Dix années durant, elle rechercha son père. C'est ainsi qu'elle entra dans la secte des Lunes de Sang, espérant que le pouvoir de cette organisation lui permettrait de le retrouver. Elle ne le trouva que trop tard, malheureusement, sur son lit de mort. Elle vit aujourd'hui à Sagrada et entretient une relation épistolaire avec un vieil ami de son père : Isbaïn Ibn Yucef Abd-al-Salif.

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

Trois tenues de ville, un khanjar, 13 livres et parchemins de médecine, un nécessaire de calligraphie, un nécessaire d'orientation astronomique, une maison lui servant aussi de cabinet,

Sorcellerie
Verbes : Créer
Éléments : Vie, Apaisement
Shaytan : 4 points

RICHESSES

niveau

TO	OSA
TA	100 OCU
TC	OCA