

APHARNAÛM

L'HÉRITAGE DES DRAGONS

Nom du joueur

Nom Isbaïn Ibn Yucef Abd-al-Salif
Sang Saabi
Statut Al-kimiyat
Occupation Maître négociant

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

COMPÉTENCES

l'Aventurier	le Sage	le Prince	le Sorcier
Épreuve 3	Science 3	Ne pas perdre la face 3	Inspiration* 2
Équitation 2	Enseigner* 1	Élégance 4	Prière 2
Contes* 3	Peuples & Histoire 2	Flatter* 5	Sacrifice 2
Périples 4	Percevoir 3	Négoce & Salamalecs 5	Verbe sacré 4
le Guerrier	le Poète	le Malandrin	le Travailleur
Arme 2	Galvaniser*	Assassinat*	Agriculture 1
Commander	Comédie	Détrousser	Artisanat 1
Entraînement	Poésie	Discrétion 1	Compagnonnage 1
Impressionner*	Musique	S'introduire	Tenir le coup* 2

COMBAT

INIT. MAX 3 TREMPE 5 (10)

1^{ÈRE} ARME Rumh
ATT/DEF 4/2
DÉGÂTS +9

2^{ÈME} ARME Yatagan
ATT/DEF 4/2
DÉGÂTS +9

3^{ÈME} ARME Hache commune
ATT/DEF 4/2
DÉGÂTS +14

ARMURE légère PROTECTION +5

PV 30

PAROLE

TECHNIQUE Walad Badiya (Foi)

NIV 1 Lorsqu'il effectue un jet de Négoce & Salamalecs pour vendre ou acheter qq chose et qu'il obtient une Constellation, l'alchimiste peut faire varier le prix de 50 %.

NIV 2

NIV 3

NIV 4

NIV 5

NIV 6

DURÉE DES ACTIONS EN COMBAT

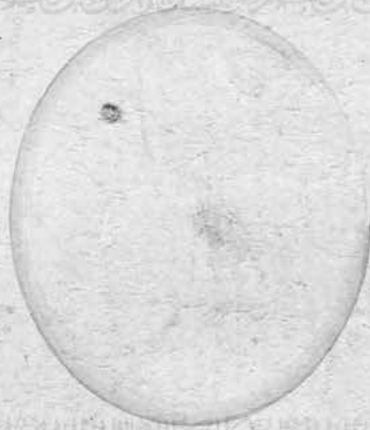
NOM	DURÉE	NOTES
Parler	0 Phase	Réussite auto.
Déplacement	1 Phase	Coordination x mètres
Dégainer	1 Phase	Réussite auto.
Attaque normale	1 Phase	Coordination + Arme
Attaque brutale*	2 Phases	Puiss. + Arme, Dégâts +6
Charge*	3 Phases	Puiss. ou Coord. + Arme, Dégâts +10
Lancer/Jet	1 Phase	Coord. + Arme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



Phrases typiques

RÉSISTANCE

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

LÉGENDE PERSONNELLE

Isbaïn est un homme d'expérience. Longtemps, il a voué sa vie au commerce et à la politique, servant même de diplomate lors d'un conflit opposant Kh'saaba à Al-Kasir. Cette histoire précise lui valut ensuite d'être nommé intendant de la cours itinérante du fantasque prince Khesim Ibn Malik Abd-al-Hassan. En réalité, Isbaïn y était l'espion du grand wazir de Jergath, Jafar Ibn Mussah Abd-al-Hassan. C'est lors de cette partie de sa vie qu'il se lia d'amitié avec le célèbre médecin shiradi Nubib Bat Balthus, aujourd'hui décédé. Ayant tiré un trait sur cette partie de sa vie, Isbaïn est devenu aventurier avant toute chose. Il voyage à travers Jazirat afin d'en connaître chaque jour un peu plus les coutumes les plus secrètes et les lieux les plus mystérieux. Il ne manque jamais, cependant, de passer par Sagrada visiter Nadjah Bar Nubib, la fille de son ami perdu.

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

TREMPE

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 oasis commerçante (réputée et très rentable), un yatagan (Dégâts +2), un arc long (Dégâts +2), 60 flèches, un jambiya (Dégâts +2), deux haches communes (Dégâts +2), une armure légère (Seuil de Protection +2), un harem de 15 concubines (superbes) et 4 épouses (dévouées et fidèles), 5 esclaves (très compétents et fidèles).

Sorcellerie

Verbes : Créer, Transformer

Éléments : Eau, Devises, Lumière, Équité, Naïveté, Amitié, Djinns, Chance.

RICHESSES

niveau

TO 25 000 OSA

TA 25 000 OCu

TC 25 000 OCA