

*Nom* Djaina Ibn Mussah Abd-al-Hassan  
*Sang* Saabi  
*Statut* Al-kimiyat  
*Occupation* Femme de science et courtisane

COORDINATION	SOUFFLE	SAGESSE	PUISSANCE	CHARME
3	2	3	2	4
DÉS DRAGONS		FOI		P.A.
1		3		
	FIDÉLITÉ	3	BRAVOURE	
	5		3	
		HÉROÏSME		

### COMPÉTENCES

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

### COMBAT

INIT. MAX 4 TREMPE 5 (8)

1<sup>ÈRE</sup> ARME Couteau de lancer

ATT/DEF 5/3  
 DÉGÂTS +8

2<sup>ÈME</sup> ARME

ATT/DEF  
 DÉGÂTS

3<sup>ÈME</sup> ARME

ATT/DEF  
 DÉGÂTS

ARMURE légère

PROTECTION 3

PV

20

### PAROLE

TECHNIQUE Alchimie des hommes (Fidélité)

NIV 1 Lorsqu'il use de magie à des fins sociales (aider, soigner, réconcilier, etc.) s'il obtient une Constellation, le calcul de la QR est augmenté de son score de Charme.

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.

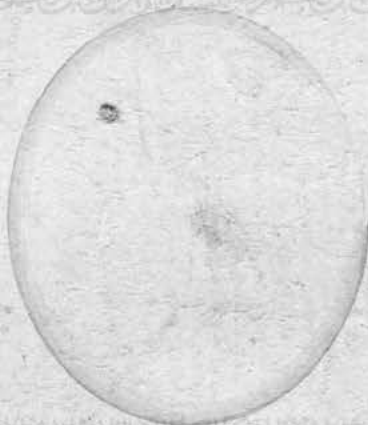
\* l'action peut être annulée pour une Défense active

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	Espece
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

Djaïna est revenue depuis peu d'Aragón où elle avait passé les quinze premières années de sa vie. Vivant dans l'une des grandes cités de la ceinture médiane du pays escarte, Sarajón, elle dut quitter ses fonctions lorsqu'a commencé l'invasion du sud du pays par les saabi. Fille d'un ambassadeur, elle faisait partie de ces saabi qui scellaient l'amitié ancestrale entre Jergathla-Grande et Aragón. Sa vie entière avait eu lieu sur ces terres et elle était presque autant arakognanne dans son cœur que saabi dans son sang. Elle avait été dans une école escarte, avait appris la vie de courtoisie à la manière escarte : elle buvait, mangeait, dormait... et aimait escarte. À dire vrai, seule sa Parole et sa magie étaient inaltérablement saabi. Djaïna et sa famille étaient si proches des princes arakognans, qu'on les considéra comme des dangers pour les entreprises militaires de Kh'saaba. C'est ainsi qu'un soir de 5995, un lointain cousin de sa mère, d'origine tarekide, leur demanda l'hospitalité. Tous, ses parents, sa mère et ses frères, moururent empoisonnés cette nuit-là. Seule Djaïna, absente ce soir-là, fut épargnée. Amie du prince Ortizio de Sarajón, elle avait eu la chance d'être invitée à un bal, sans doute l'un des derniers que connut cette ville. Apprenant ce qu'il s'était passé, Djaïna n'eut plus qu'un but dans la vie : retrouver l'assassin de ses parents, Alzarbin Ibn Mimoun Abd-al-Tarek. Sur ses traces, elle quitta Aragón et rejoignit la terre de ses ancêtres. C'est à Madina El-Sakhra, loin au nord de Jergath qu'elle le trouva. Elle fit en sorte qu'il ignore son identité et accepte de lui enseigner son art du meurtre. Au début de l'année 5997, maîtrisant à son tour cet art, elle s'en servit contre lui et l'empoisonna. Âgée de moins de vingt ans, elle vit aujourd'hui dans une cité saabi où elle enseigne les sciences et les bonnes manières aux jeunes filles de bonne famille. Elle n'oublie pas cependant d'exercer dans les domaines où elle excelle incontestablement : l'intrigue de cour et l'assassinat politique.

**Héritage des dragons :** Fait un rêve récurrent : Une femme, qui ne semble pas être elle, s'ébat amoureusement avec un dieu.

## 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

Villa urbaine, cinq couteaux de lancer, une armure légère (qu'elle ne porte que très rarement), 5 amants éperdus et dévoués et 8 chameaux, 4 esclaves

### Sorcellerie

Verbes : Créer, Transformer

Éléments : Confiance (Monde Philosophique), Vérité (Monde Philosophique), Amour (Monde Philosophique), Sexe (Monde Prosaïque), Désir (Monde Philosophique), Eau (Monde Prosaïque).

### RICHESSES

niveau

TO	OSA
TA	2 000 OCU
TC	OCA