

Nom Oda Ibn Mimoun Abd-al-Tarek
Sang Saabi
Statut Al-kimiyat et Vierge de Papier
Occupation Poétesse et diplomate réputée

COORDINATION	SOUFFLE	SAGESSE	PUISSANCE	CHARME
2	2	3	2	4
DÉS DRAGONS		FOI		P.A.
1		6		
	FIDÉLITÉ	3	BRAVOURE	
	2		2	
		HÉROÏSME		

COMPÉTENCES

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

COMBAT

INIT. MAX 4	TREMPE 6
1 ^{ÈRE} ARME	Choorā
ATT/DEF 3/2	SPÉCIAL
DÉGATS +8	
2 ^{ÈME} ARME	
ATT/DEF	SPÉCIAL
DÉGATS	
3 ^{ÈME} ARME	
ATT/DEF	SPÉCIAL
DÉGATS	
ARMURE	PROTECTION
PV	20

PAROLE

TECHNIQUE	Filles aimées d'Agushaya (Foi)
NIV 1	Lors d'un acte sexuel, jet de Flatter (Charme SD égal à 3x la Sagesse du partenaire) Si Constellation, gain 1 point d'Héroïsme à dépenser avant la fin de la partie.
NIV 2	
NIV 3	
NIV 4	
NIV 5	
NIV 6	

DURÉE DES ACTIONS EN COMBAT

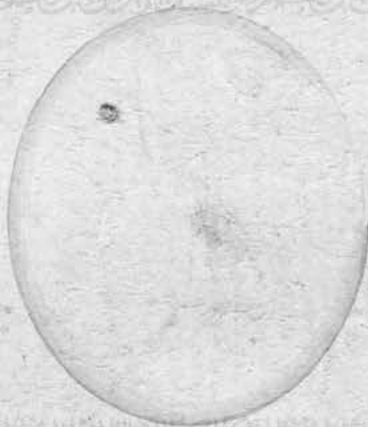
NOM	DURÉE	NOTES
Parler	0 Phase	Réussite auto.
Déplacement	1 Phase	Coordination x mètres
Dégainer	1 Phase	Réussite auto.
Attaque normale	1 Phase	Coordination + Arme
Attaque brutale*	2 Phases	Puiss. + Arme, Dégâts +6
Charge*	3 Phases	Puiss. ou Coord. + Arme, Dégâts +10
Lancer/Jet	1 Phase	Coord. + Arme (Att. à dist.)
Arc court/recourbé	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	Chveux
Taille	Peau
Poids	Habits
Yeux	
Signes particuliers	



Phrases typiques

RÉSISTANCE

Faim (en jours)	6
Soif (en heures)	6
Fatigue (en heures)	36
Encombrement (en kg)	20
Séquelles	

LÉGENDE PERSONNELLE

Élevée loin de sa famille par un oncle par alliance qui voulait à tout prix faire d'elle une guerrière, Oda a beaucoup souffert dans son enfance. Ce n'est qu'à l'adolescence qu'elle put s'affirmer : devenant la maîtresse d'un jeune guerrier dont le père était un al-kimiyat réputé à Jergath-la-Grande, elle devint peu après la maîtresse du père. Fou amoureux d'elle, cet homme abandonna toutes ses obligations, quittant aussi femmes et enfants, pour s'enfuir hors du royaume avec Oda. Sur les chemins de traverse, il lui enseigna les rudiments de la magie, faisant d'elle une al-kimiyat à son tour. Il lui ouvrit aussi les portes de son ordre, celui des Vierges de Papier. Mais un jour, Smaïdi, fils de son maître et amant, celui-là même qui l'avait déflorée, se présenta sur leur chemin. De la rencontre, il ne sortit rien de bon, et Smaïdi tua son père. Capturée par le jeune mudjahid, Oda fut ramenée à Jergath où l'on désirait la punir pour sa désertion. Mais son talent pour la séduction et sa jeune connaissance de la sorcellerie lui permirent de plaider sa cause et d'échapper au châtement. Ainsi fut-elle simplement bannie, avec pour mission de jouer les ambassadrices saabi dans un coin du continent où nul ne se rend : Opona, la cité du roi des singes. Depuis, dans un palais isolé au coeur de la jungle, Oda occupe son temps à perfectionner sa connaissance de la magie et à écrire des oeuvres poétiques réputées d'un bout à l'autre du Capharnaüm. Régulièrement, elle quitte son refuge pour voyager à travers jazirat en quête d'aventure, dans tous les sens du terme.

Héritage des dragons : Lorsqu'il compose une oeuvre musicale, un poème ou une pièce de théâtre, ou bien lorsqu'il est devant un public pour interpréter une oeuvre, l'Héritier entend les voix des muses qui lui susurrent à l'oreille quelques conseils. Étrange au début, cette sensation est aujourd'hui entrée dans ses habitudes.

COMPAGNON

COORDINATION	INIT. MAX
CHARME	TREMPE
SOUFFLE	DÉF. PASSIVE
PUISSANCE	RÉSIST. MAGIE
SAGESSE	LÉGENDE
PV	

COMPÉTENCES

CONTACTS

nom	profession	origine	lieux	type

ÉQUIPEMENT

Une tenue de cérémonie, une tenue de ville, cinq parchemins et grimoires contenant chacun trois sorts (ou Éléments magiques) que le personnage n'a pas encore appris.

Sorcellerie

Verbes : Créer, Transformer

Éléments :

Homme, Plaisir, Sexe, Interprétation, Opinion, Conflit, Intuition, Poésie, Dragons, Euphorie

RICHESSES

niveau

TO	OSA
TA	300 OCU
TC	OCA