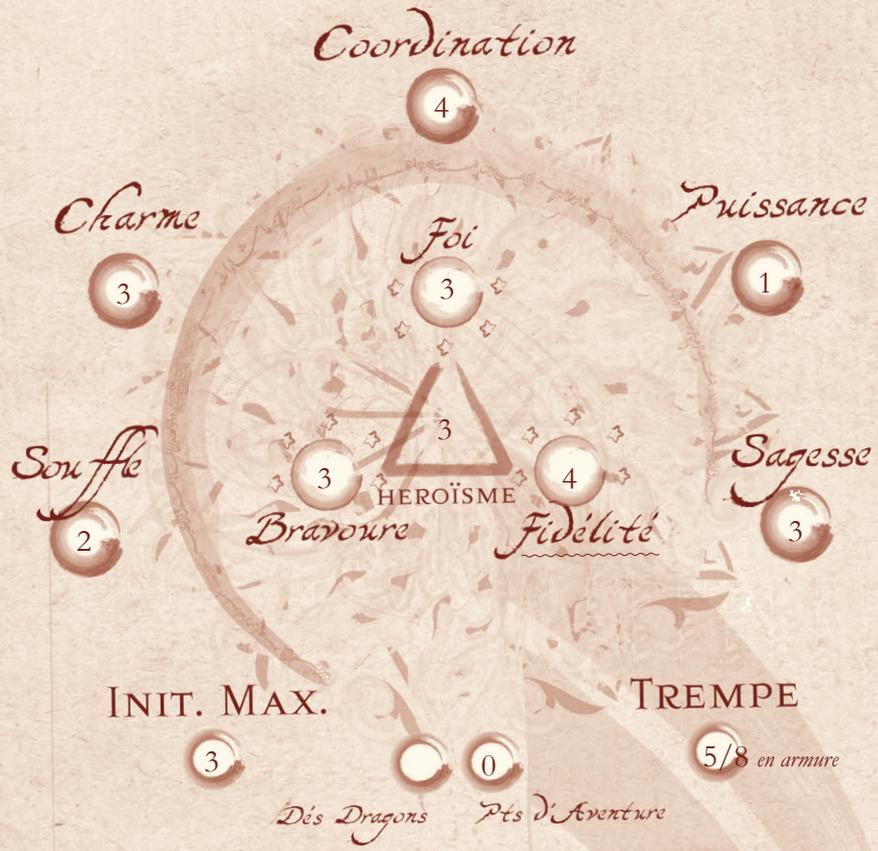




GAPHARNAÛN

L'HÉRITAGE DES DRAGONS

Nom Karima Bint Aziz Abd-Al-Salif *Sang* Saabi
Tribu / Nation / Cité-État Salifab / Aziz *Statut* Al-Kimiyat et princesse
Parole Les enfants du souk *Occupation Actuelle* Princesse



COMBAT

DEFENSE PASSIVE

10

PREMIERE ARME *Forte Dague (artefact*)*

ATT/DEF	DEGATS
7/4	+8
SPECIAL	
*cf équipement	

DEUXIEME ARME

ATT/DEF	DEGATS
SPECIAL	

TROISIEME ARME

ATT/DEF	DEGATS
SPECIAL	

ARMURE *Légère cuir ((déjà comptée dans la Trempe)*

PROTECTION +3

PV 20

<p><input type="checkbox"/> <i>l'Aventurier</i></p> <p>Épreuve 2</p> <p>Équitation 2</p> <p>Contes* 1</p> <p>Périples 2</p>	<p><input type="checkbox"/> <i>le Sage</i></p> <p>Science 2</p> <p>Enseigner* 2</p> <p>Peuples & Histoires 1</p> <p>Percevoir 2</p>	<p><input type="checkbox"/> <i>le Prince</i></p> <p>Ne pas perdre la face 1</p> <p>Élégance 1</p> <p>Flatter* 1</p> <p>Négoce & Salamalecs 2</p>	<p><input type="checkbox"/> <i>le Sorcier</i></p> <p>Inspiration* 2</p> <p>Prière 4</p> <p>Sacrifice 4</p> <p>Verbe sacré 3</p>
<p><input type="checkbox"/> <i>le Guerrier</i></p> <p>Arme 2</p> <p>Commander 0</p> <p>Entraînement 0</p> <p>Impressionner* 0</p>	<p><input type="checkbox"/> <i>le Poète</i></p> <p>Galvaniser* 2</p> <p>Comédie 0</p> <p>Poésie 0</p> <p>Musique 0</p>	<p><input type="checkbox"/> <i>le Maladrin</i></p> <p>Assassinat 2</p> <p>Détrousser 2</p> <p>Discretion 2</p> <p>S'introduire 3</p>	<p><input type="checkbox"/> <i>le Travailleur</i></p> <p>Agriculture 0</p> <p>Artisanat 0</p> <p>Corporatisme 0</p> <p>Tenir le coup* 1</p>



TECHNIQUES DE PAROLE

Les Enfants du souk

Lorsqu'il tente d'organiser un cambriolage, une embuscade, ou toute autre opération risquée et secrète, mais pas forcément illégale (libérer un otage, délester un prince voleur de ses biens, etc.), en territoire urbain en effectuant un test de Détrousser SD 9 et qu'il obtient une Constellation, le personnage trouve, en moins d'une demi-journée un nombre d'hommes de main égal à la QR. Ces hommes de main seront sûrs et travailleront pour la cause, ne demandant qu'à se payer un peu « sur la bête » (au choix du Ravi).

NIVEAU 1

MAGIE

Verbe Sacré	Crier	Transformer	Détruire
ÉLÉMENTS	TYPE	ÉLÉMENTS	TYPE
Joie			
Entente			
Communication			
Paix			



LÉGENDE PERSONNELLE

Lointaine origine Abd-al-Tarak. A vécu parmi les bedouins durant de longs mois. A disputé les épreuves d'athlétisme d'une grande cité. A assisté un historien dans la rédaction d'un traité encyclopédique. L'Héritière entend les voix des muses qui lui susurrent à l'oreille quelques conseils lorsqu'elle crée.

Clan *ibn Aziz Abd-al-Salif* : s'ils n'avaient pas un certain code de l'honneur, ce clan engendrerait sûrement des hommes de la pire espèce... Plutôt prince-voleur que bandit sans foi ni loi, ils sont derrière la plus grande partie des activités illégales de l'île (prostitution, vol, assassinat, maison close...) et représentent une grande partie des mercenaires qui vend leurs armes au plus offrant sans se soucier de morale. En apparence du moins! Ils se trouvent partout où il y a une concentration humaine sur l'île. Ayant échappé à tout contrôle depuis très longtemps, ce clan s'est lui-même scindé en deux branches ayant des visions assez voisines de la notion de commerce : le premier a participé à la fondation de Carassine et s'est spécialisé dans le mercenariat, le second est devenu son côté obscur, le crime organisé, la rafle, vendant des esclaves aux Agalanthéens.

Historique : Karima Bint *Aziz Abd-Al-Salif* est la fille d'un prince de la tribu des *Salifah*. Prince d'une oasis fertile trop

proche de Jerguth la Grande pour en tirer une réelle puissance, son père mène une vie paisible mais riche qui convenait à sa fille.

La princesse rêvait d'une vie contemplative à étudier la magie de son peuple. Elle ne désirait que mettre son étincelle divine au profit des hommes. Préférant le chant à tout autre art antique, Karima possède une voix qu'on dit cristalline, capable d'apaiser les hommes sans même faire appel à la magie. Les intrigues de cour ont malheureusement atteint l'oasis et Karima doit quitter sa famille pour se marier avec un parfait inconnu, ce qui n'a rien d'étonnant à *Kh'Saaba* sans pour autant être la norme. Son clan a probablement cherché une princesse insignifiante à marier pour une quelconque raison politique.

Elle doit rejoindre le fleuve en compagnie d'une caravane de marchands et du garde du corps dépêché par son futur époux, le riche marchand *Habibi Ibn Aziz Abd-Al-Salif*. Le garde du corps n'est autre qu'un homme monté sur un abzuul, un gros lézard ressemblant à un dragon dégénéré, un de ces farouches guerriers à la peau sombre de la tribu *Ibn Khalil Abd-Al-Salif*. Le fait d'avoir dépêché cet homme entre tous est une marque d'attention manifeste car de tels gardes du corps sont considérés comme l'élite – si on excepte les gardes de sang royal de la tribu des *Hassamides*.

EQUIPEMENT

Trois tenues de ville, une Forte Dague et une armure légère.

Style : pas de style particulier, si ce n'est une préférence pour les vêtements sombres et le port d'un voile dissimulant les cheveux et les joues mais pas le visage.

Karima est une jeune femme de moins de vingt ans, petite et menue au physique avenant. Elle voyage à dos de dromadaire accompagnée de quelques serviteurs qui se chargent de la logistique pendant le voyage.

* : ces dagues fort répandues ont des aspects variés, en fonction de l'endroit où elles sont achetées. Il ne s'agit pas d'artefacts naturels mais de l'œuvre des *artepharatim*. Avoir une de ces dagues en main et savoir la manipuler (en tant qu'artefact et en temps qu'arme), permet d'obtenir un Dé Bonus sur tous les jets impliquant l'utilisation de l'arme. De plus, leur nature magique les rend un peu plus résistantes ; il faudra deux fois plus de temps qu'à l'accoutumée pour voir leur lame s'émousser (Le bonus est déjà pris en compte dans le calcul ci-dessus).

NIVEAU DE RICHESSE ARGENT 1500 Onces de Cumin