

Abdel Ibn Malik Abd-al-Hassan, *mudjahid*

Vous vous habillez de façon pratique. Vos nombreux voyages dans le désert et dans tout le Jazirât ne vous ont pas laissé le luxe de garder les habits de nobles que vous aviez lorsque vous viviez à la capitale, Jergath la Grande. Votre stature et vos allures de félins ne laissent cependant aucun doute quant à votre puissance et au sang aristocratique qui coule dans vos veines.

Avant toute autre chose, vous êtes un Héritier des Dragons. Choisi par les Dragons, les serviteurs des dieux, dès le ventre de votre mère pour accomplir leurs volontés et changer à jamais la face du monde ; la marque en forme de dragon que vous portez en haut du dos en atteste. Dès votre enfance, vous avez fait preuve de qualités extraordinaires et vos proches n'ont pas tardé à vous donner le meilleur enseignement dont ils étaient capables pour que vous réussissiez. Au-delà des croyances et des intérêts personnels, vous reconnaissez dans les autres Héritiers des frères promis eux aussi à un destin glorieux.

Vous appartenez à la famille Ibn Malik de la tribu des Hassanides, la famille royale à laquelle appartient Abdallah Ibn Malik Abd-al-Hassan, le Grand Roi de Jergath, le commandeur de tous les Saabi. Votre lignée remonte loin dans le passé, jusqu'aux Prophètes d'Houbal, qui fondèrent votre civilisation en répandant la sainte parole du seigneur des milles et un dieux.

Descendant également des deux autres grandes tribus, les commerçants Salifah et les fanatiques Tarekides, vous avez le sentiment de pouvoir représenter mieux que quiconque la grandeur et le pouvoir des Saabi. D'ailleurs, vos origines aristocratiques ne vous autorisent-elles pas à en prendre le commandement ? Elles vous y obligent même, puisque qu'étant un chef naturel, on vous rendra responsable des réussites et des échecs de tout groupe que vous rejoindrez.

Si la plupart des saabi, Abd-al-Tarek et Abd-al-Salif, se plient à cette règle sans faire de difficulté – c'est leur devoir d'obéissance de toute façon – il n'en est pas de même pour ceux d'autres sang que le vôtre. Les Shiradim, par exemple, un peuple d'esclaves qui s'est échappé et est allé conquérir le Nord du Jazirât pour y fonder des villes comme Jergathine (nouvellement Sagrada) ou Carrassine. Les Agalanthéens également, un peuple décadent, ne vivant plus que sur la grandeur passée de leurs aïeux, des gens fourbes et dépravés qui n'ont jamais accepté que les Saabi se libèrent de leur emprise despotique.

Dans la mission qui vient, vous saurez vous montrer digne de votre ascendance et de votre famille, vous n'en doutez pas. Et aucune des personnes avec lesquelles vous allez travailler ne pourra en douter.

Si vous avez une question, n'hésitez pas à vous adresser au MJ.

Nom Abdel Ibn Malik Abd-al-Hassan
 Sang saabi
 Tribu Abd-al-Hassan
 Parole Le Sentier des cimenterres de feu
 Occupation actuelle *mudjahid*

Coordination 5 Puissance 2 Souffle 3 Sagesse 1 Charme 2

Foi
2
□□□□□

Bravoure
5
□□□□□
Héroïsme : 3

Fidélité
3
□□□□□

L'Aventurier	2	Le Sage	8	Le Prince	4	Le Sorcier	7
Epreuve	3	Science		Ne pas perdre la face		Inspiration*	1
Equitation	1	Enseigner*		Elégance	2	Prières	1
Contes*		Peuples & Histoires	1	Flatter*	1	Sacrifice	
Périples	1	Percevoir	2	Négoce&Salamalecs	1	Verbe sacré	1
Le Guerrier	1	Le Poète	5	Le Malandrin	6	Le Travailleur	3
Arme	3	Galvaniser*		Assassinat	1	Agriculture	1
Commander	3	Comédie	1	Détrousser		Artisanat	
Entraînement	1	Poésie		Discrétion		Compagnonnage	
Impressionner*	3	Musique		S'introduire		Tenir le coup*	2

Combat	
Attaque et Défense active	8/5 (dés lancés/dés gardés)
Initiative maximale	4
Défense passive	14
Armure (protection)	légère (3)
Trempe (à retirer des dégâts subis)	9 (6 + 3)
Points de vie	/ 30
Première arme : <i>sayf</i> (cimenterre court) Dégâts : 8 + QR Spécial	Deuxième arme : arc recourbe jazirâti Dégâts : 9 + QR Spécial permet de tirer à partir de 5 mètres
Possessions	
armure légère, <i>sayf</i> , arc et 20 flèches, tenue de ville, un cheval	

Parole

Le Sentier des cimenterres de feu

Le guerrier ibn Malik est un danseur de guerre, une furie de combat capable de se faufiler au cœur d'une mêlée, vif comme une flamme, et de la traverser en blessant sans être blessé. Techniquement, si un combat implique plus de deux personnes et que le guerrier Ibn Malik obtient une Constellation sur un jet d'attaque, il applique la règle de mise hors combat des Traîne-babouches et ajoute son score de Bravoure au nombre d'adversaires mis hors de combat.

Vertu héroïque de substitut : Bravoure

Historiques

Lointaines origines Salifah : Elégance +1

Lointaines origines Abd-al-Tarek : Assassinat +1

Lorsqu'il est en danger le personnage dégage une légère aura pourpre semblant venir de l'Empreinte des Dragons : Impressionner +1

A participé à une course montée très célèbre (traversée du désert, course de chars) : Equitation +1

A travaillé dans les jardins suspendus de Carassine : Agriculture +1

Bachir Ibn Aziz Abd-al-Salif, voleur amoureux de sa ville

De petite taille, habillé d'amples vêtements regorgeant de poches, vous passez assez inaperçu au premier coup d'œil : quel meilleur accoutrement pour un voleur ? Les mains lestes et le regard malicieux, rien ne vous échappe ; votre *jambiya*, un poignard courbe, est glissé ostensiblement à votre ceinture, toujours prêt à vous sauter dans les mains.

Avant toute autre chose, vous êtes un Héritier des Dragons. Choisi par les Dragons, les serviteurs des dieux, dès le ventre de votre mère pour accomplir leurs volontés et changer à jamais la face du monde ; la marque en forme de dragon que vous portez en haut du dos en atteste. Dès votre enfance, vous avez fait preuve de qualités extraordinaires et vos proches n'ont pas tardé à vous donner le meilleur enseignement dont ils étaient capables pour que vous réussissiez. Au-delà des croyances et des intérêts personnels, vous reconnaissez dans les autres Héritiers des frères promis eux aussi à un destin glorieux.

Vous appartenez à la famille des Ibn Aziz, de la tribu des Salifah, une famille de prince voleur, de seigneurs du crime et des milieux troubles. Cette fonction n'est pourtant pas contraire à la fidélité de la tribu à Jazirât, bien au contraire ! Les Salifah aiment leur pays comme d'autres aiment leurs femmes, dit le proverbe. Votre tribu considère qu'il faut tout faire pour protéger et aider Jazirât, même si la loi des hommes s'y oppose.

Vous-même avez mis longtemps à comprendre cet amour. Jusqu'à l'invasion escarte, il vous semblait déplacé, étranger à votre quotidien. Mais lorsque la Quête Sainte du roi Siméon IV est venu assiéger votre ville, lorsque les Escartes vous ont envoyé aux galères, lorsqu'ils vous ont exilé durant plusieurs années en Aragòn comme esclave et vous ont enfermé dans la terrible prison maritime d'Ibtas Jazira avant que vous ne vous en échappiez par un passage secret, vous avez enfin compris. Vous avez découvert combien vous souffriez d'être loin de Jergathine – ou Sagrada comme la nomment les Escartes – votre ville natale, votre ville chérie. Vous n'oublierez jamais le jour où vous êtes revenu et que vous l'avez revue pour la première fois depuis longtemps, baignée doucement par la mer, magnifique dans le soleil levant et dressant fièrement ses minarets au creux de la rade qui l'abrite.

Depuis, vous l'arpentez quotidiennement, vous prenez des nouvelles des différents quartiers. Le jour, vous rendez visites à vos amis, la nuit vous visitez les femmes et les coffres de vos ennemis. Vous côtoyez indifféremment Saabi, Shiradim et Agalanthéens. Ce n'est pas le cas des Escartes, qui occupent et malmènent toujours votre ville et contre lesquels vous gardez une haine féroce. Vous avez une affection profonde pour la reine Héricandre, une Agalanthéenne charismatique qui dirigeait Jergathine avant que les Escartes ne l'envahissent et qui permis à des milliers d'habitants de s'échapper par des tunnels souterrains afin d'échapper aux massacres des croisés escartes.

Parmi ceux de votre sang, les Saabi, vous appréciez assez ceux de la tribu des Hassanides, les dirigeants naturels des Saabi, ils font leur travail en écrivant les lois, vous faites le vôtre en les enfreignant ; les causes qu'ils poursuivent sont justes le plus souvent. Pas comme ceux de la tribu des Tarekides, ces fanatiques religieux du désert, ces fous qui prétendent faire respecter la parole de Houbal, le seigneur des mille et un dieux, alors qu'ils ne font que détruire sa création... Enfin, il vous faudra bien composer avec eux, semble-t-il, on vous envoie pour une mission secrète de la plus haute importance : il se pourrait bien que la résistance contre les Escartes s'organise !

Si vous avez une question, n'hésitez pas à vous adresser au MJ.

Nom Bachir Ibn Aziz Abd-al-Salif
 Sang saabi
 Tribu Salifah
 Parole Les Enfants du souk
 Occupation actuelle voleur

Coordination 3 Puissance 2 Souffle 2 Sagesse 2 Charme 4

Foi
 2
 □□□□□

Bravoure
 3
 □□□□□
 Héroïsme : 3

Fidélité
 5
 □□□□□

L'Aventurier 5	Le Sage 6	Le Prince 3	Le Sorcier 8
Epreuve 2	Science 2	Ne pas perdre la face	Inspiration* 1
Equitation	Enseigner*	Elégance	Prières 1
Contes*	Peuples & Histoires 1	Flatter* 1	Sacrifice
Périples	Percevoir 2	Négoce&Salamalecs 3	Verbe sacré
Le Guerrier 4	Le Poète 7	Le Malandrin 1	Le Travailleur 2
Arme 2	Galvaniser*	Assassinat	Agriculture
Commander	Comédie 2	Détrousser 2	Artisanat
Entraînement	Poésie	Discrétion 3	Compagnonnage 2
Impressionner*	Musique	S'introduire 2	Tenir le coup* 3

Combat	
Attaque et Défense active	5/3 (dés lancés/dés gardés)
Initiative maximale	3
Défense passive	11
Armure (protection)	aucune (0)
Trempe (à retirer des dégâts subis)	5
Points de vie	/ 20
Première arme : <i>jambiya</i> (poignard courbe) Dégâts : 7 + QR Spécial lorsqu'il utilise un <i>jambiya</i> pour parer, le personnage reçoit un Dé Bonus pour sa Défense active contre les lames	Deuxième arme : <i>khanjar</i> (poignard long) Dégâts : 8 + QR Spécial lorsqu'il est utilisé, la protection de l'armure adverse est réduite de 3
Possessions <i>jambiya, khanjar</i> , un nécessaire de crochetage, trois tenues, des richesses à profusion	

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 jet 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 (niveau de Charme x niveau actuel Fidélité).

Vertu héroïque de substitut : Fidélité

Historiques

A vécu longtemps à Sagrada : Négoce&Salamalecs +1
 A vécu dans une enclave saabi en Aragon : Contes+1
 S'est échappé d'une terrible prison : S'introduire+1
 A travaillé de force dans une galère : Tenir le coup +1
 Possède une guilde commerçant lui rapportant de l'argent sans qu'il ait à lever le petit doigt.

Chakib Ibn Tufiq Abd-al-Tarek, prince du désert pieux

Vous vous habillez en cherchant un compromis entre la riche mise du prince que vous êtes et la sobriété que requièrent le désert et votre foi indéfectible en Houbal. Par conséquent, vous portez une tunique noire de la meilleure étoffe, qui vous couvre des pieds à la tête, dissimulant vos traits racés derrière des épaisseurs d'obscurité. De cette noirceur émerge seulement quelques rares et discrets bijoux ornant vos doigts, et le *sayf*, un sabre à deux mains, accroché dans votre dos.

Avant toute autre chose, vous êtes un Héritier des Dragons. Choisi par les Dragons, les serviteurs des dieux, dès le ventre de votre mère pour accomplir leurs volontés et changer à jamais la face du monde ; la marque en forme de dragon que vous portez en haut du dos en atteste. Dès votre enfance, vous avez fait preuve de qualités extraordinaires et vos proches n'ont pas tardé à vous donner le meilleur enseignement dont ils étaient capables pour que vous réussissiez. Au-delà des croyances et des intérêts personnels, vous reconnaissez dans les autres Héritiers des frères promis eux aussi à un destin glorieux.

La famille Ibn Tufiq de la tribu des Tarekides est la colonne inébranlable qui soutient le ciel à partir de la terre, la pierre sur laquelle Houbal, le seigneur des mille et un dieux s'appuie. Les faibles vous reprochent votre violence, l'intransigeance de votre famille et de votre tribu. Vous savez bien qu'en réalité, ils sont dans l'erreur. A vivre trop longtemps dans les villes, ils se sont amollis, ils ont oublié que les dieux veulent des hommes pieux, combattants et puissants. Les détestables Salifah en particulier ont perverti la civilisation jazirâti, en faisant du commerce avec des étrangers et en défiant ouvertement les lois des dieux et des hommes.

La famille royale des Saabi, les Ibn Malik, n'est pas en reste non plus : à cause de leur manque de courage et leur incompétence, ils ont laissé les Shiradim, un peuple d'esclaves, s'échapper vers le Nord, fonder Sagrada et surtout renier leur foi en Houbal pour embrasser celle de Shirad, le prétendu dieu unique. Il y a quelques années les mêmes Ibn Malik ont laissé les Escartes mener leur Quête Sainte à son terme et envahir tout le nord de Jazirât : Carassine, Sagrada, Fragrance... Ces infidèles d'Escartes doivent être repoussés à la mer, les Shiradim doivent se souvenir qui sont leur maîtres légitimes, et les Saabi, votre peuple, doivent retrouver le chemin de la foi en Houbal.

Vous avez fait le long et épuisant pèlerinage jusqu'au village des Prophètes, vous avez traversé bien des déserts en compagnie d'hommes pieux, vous avez triomphé grâce à Houbal dans bien des batailles : seul un homme pur et pieux comme vous peut diriger des Saabi, vous comptez bien le montrer dans la mission qui vient, en leur rappelant la puissance de la tribu des Tarekides et en leur rappelant la foi qu'ils doivent avoir en Houbal.

Si vous avez une question, n'hésitez pas à vous adresser au MJ.

Nom Chakib Ibn Tufiq Abd-al-Tarek
 Sang saabi
 Tribu Abd-al-Tarek
 Parole Les Marcheurs aux semelles de sang
 Occupation actuelle *mudjahid*

Coordination 3 Puissance 4 Souffle 2 Sagesse 1 Charme 3

Foi
 7
 □□□□□

Bravoure
 2
 □□□□□
 Héroïsme : 3

Fidélité
 2
 □□□□□

L'Aventurier	2	Le Sage	6	Le Prince	1	Le Sorcier	4
Epreuve	2	Science		Ne pas perdre la face	2	Inspiration*	1
Equitation		Enseigner*		Elégance	2	Prières	4
Contes*	1	Peuples & Histoires	2	Flatter*	1	Sacrifice	1
Périples	1	Percevoir	2	Négoce&Salamalecs	1	Verbe sacré	
Le Guerrier	3	Le Poète	7	Le Malandrin	8	Le Travailleur	5
Arme	2	Galvaniser*	2	Assassinat		Agriculture	
Commander		Comédie		Détrousser		Artisanat	
Entraînement	1	Poésie		Discrétion		Compagnonnage	1
Impressionner*	3	Musique		S'introduire		Tenir le coup*	2

Combat	
Attaque et Défense active	7/3 (dés lancés/dés gardés)
Initiative maximale	3
Défense passive	11
Armure (protection)	aucune (0)
Trempe (à retirer des dégâts subis)	5
Points de vie	/ 20
Première arme : sayf à deux mains Dégâts : 12 +QR Spécial	Deuxième arme : Dégâts : Spécial
Possessions	
un domaine dans un oasis du désert, <i>sayf</i> à deux mains de grande qualité, un étalon aragon, deux esclaves dévoués (Amir et Abdel), riches vêtements	

Parole

Les Marcheurs aux semelles de sang

Lors d'un combat, le *mudjahid* peut utiliser sa compétence Prière à la place de la compétence Armes pour toutes ses actions offensives et défensives. De surcroît, si l'un des jets effectués offre une Constellation, le *mudjahid* peut ajouter son score de Foi aux Dégâts en attaque ou au TA de sa Défense active.

Vertu héroïque de substitut : Foi

Historiques

Lointaines origines Hassanides : Entraînement +1
 Pèlerinage sur les ruines du village des Prophètes : Foi +1
 A été un des favoris de son prince : Flatter +1
 A traversé le désert avec des inconnus devenus des amis : Contes +1
 A participé à une bataille célèbre : Armes +1

Yosef Bar Abbahou, danseur guerrier et héros du peuple

Comme la plupart des Askenim et au contraire des autres Shiradim, vous vous habillez de façon éclatante : des bracelets tintent à vos poignets et à vos chevilles, vos narines et vos oreilles sont percées d'anneaux d'or et vos vêtements légers sont cousus de pièces scintillantes. Agile et léger, vous donnez toujours une impression de vivacité et de souplesse incroyable. Vos cheveux sont coiffés en une longue et épaisse natte serrée de rubans. Dans votre dos dépasse votre *shimsir*, une épée longue et fine, à votre image.

Avant toute autre chose, vous êtes un Héritier des Dragons. Choisi par les Dragons, les serviteurs des dieux, dès le ventre de votre mère pour accomplir leurs volontés et changer à jamais la face du monde ; la marque en forme de dragon que vous portez en haut du dos en atteste. Dès votre enfance, vous avez fait preuve de qualités extraordinaires et vos proches n'ont pas tardé à vous donner le meilleur enseignement dont ils étaient capables pour que vous réussissiez. Au-delà des croyances et des intérêts personnels, vous reconnaissez dans les autres Héritiers des frères promis eux aussi à un destin glorieux.

Dans l'antique tradition de votre tribu, les Askenim, vous êtes un danseur guerrier, un combattant béni par Shirad lui-même, le dieu unique et multiple. Investi de son pouvoir vous dansez, vous virevoltez en dispensant la mort à ceux qui s'en prennent au peuple de Shirad et seulement à eux. En effet, la Loi du Corps de Shirad (une des lois sacrées instaurées par Mogda) ne vous permet pas de prendre la vie d'un homme tant que celui-ci ne menace pas votre peuple. La vie, sous toutes ses formes, est une création de Shirad, elle est donc trop sacrée pour que des intérêts personnels ou politiques puissent y mettre un terme.

Cette idée, que vous le vouliez ou non, a guidé toute votre vie. Il y a quelques années encore, cependant, vous étiez quelqu'un d'assez frivole, vous le reconnaissez. Artiste de renom, amant aux promesses inconsidérées, duelliste de taverne, vous ne preniez pas la vie très au sérieux, la vôtre pas plus que celle des autres.

Mais lorsque les Escartes ont envahi Jazirât sous prétexte de Quête Sainte, tout a changé. Vous êtes parti en guerre sans enthousiasme, parce qu'il s'agissait de votre devoir. La troupe que vous commandiez devait défendre un avant-poste de Jergathine, la Ville Sainte de votre peuple, rebaptisée Sagrada (« la Sacrée ») par les Escartes, maudits soient-ils. Devant la taille de l'assaut escarte, vous n'avez rien pu faire, tous vos hommes sont morts et vous avez été laissé agonisant dans les ruines fumantes de votre bastion. Vous y seriez resté si un groupe de réfugiés ne vous avait pas pris en charge, nourri et soigné. Des Shiradim comme vous, échappés grâce à la reine Hélicandre, la dirigeante de Jergathine avant que les Escartes n'en prennent le contrôle. Vous avez appris comment, au mépris de sa propre sécurité, la reine Hélicandre a organisé la fuite de la population civile de votre ville bien-aimée et comment elle est elle-même restée en arrière pour faire face à la brutalité des barbares. Une fois remis, vous avez pleuré vos compagnons morts et avez pris la tête la tête du groupe d'hommes et de femmes qui vous a recueilli, vous les avez entraîné afin de pouvoir tenir tête avec eux aux massacres des pillards Escartes.

Lorsque la guerre pris fin en une paix qui ne satisfait personne hormis l'occupant escarte, vous avez dû quitter vos compagnons à regret. Depuis vous avez cherché à gagner l'oreille des puissants de votre peuple, des grands chefs shiradim, afin de nouer une alliance forte entre tous ceux de votre peuple (vous n'accordez aucune confiance aux Saabi qui, une fois les Escartes repoussés à la mer, s'empresseront de rétablir leur ancien esclavage sur les Shiradim), afin de relever la tête une fois de plus, comme aux glorieux temps de Mogda et de libérer une fois de plus les Shiradim.

Si vous avez une question, n'hésitez pas à vous adresser au MJ.

Nom Yosef Bar Abbahou
 Sang shiradim
 Tribu Ashkenim
 Parole Les Lions rouges de Shirad
 Occupation actuelle guerrier sacré de Shirad

Coordination 3 Puissance 2 Souffle 3 Sagesse 2 Charme 3

Foi
 5
 □□□□□

Bravoure
 4
 □□□□□
 Héroïsme : 3

Fidélité
 2
 □□□□□

L'Aventurier 4	Le Sage 6	Le Prince 5	Le Sorcier 3
Epreuve 2	Science 2	Ne pas perdre la face	Inspiration* 1
Equitation	Enseigner*	Elégance	Prières 4
Contes*	Peuples & Histoires	Flatter* 2	Sacrifice
Périple	Percevoir 1	Négoce&Salamalecs 1	Verbe sacré
Le Guerrier 2	Le Poète 1	Le Malandrin 7	Le Travailleur 8
Arme 3	Galvaniser* 2	Assassinat	Agriculture
Commander 1	Comédie 2	Détrousser	Artisanat
Entraînement 2	Poésie 1	Discrétion	Compagnonnage 2
Impressionner*	Musique	S'introduire	Tenir le coup* 3

Combat	
Attaque et Défense active	6 / 3 (dés lancés/dés gardés)
Initiative maximale	3
Défense passive	11
Armure (protection)	aucune (0)
Trempe (à retirer des dégâts subis)	6
Points de vie	/ 30
Première arme : <i>shimsir</i> sabre long Dégâts : 12 + QR Spécial	Deuxième arme : Dégâts : Spécial
Possessions	
vêtements de ville, <i>shimsir</i> , matériel d'écriture, nombreux bijoux, vêtements de qualité	

Parole

Les Lions rouges de Shirad

Par une rapide prière exécutée à la déclaration d'un combat (ne coûte aucune Phase), le danseur guerrier entre dans une transe mystique qui rend ses actions de combat (même magiques) bien plus efficaces. Si ce jet de Prière (SD 9) offre une Constellation, il peut ajouter un score de Foi aux TA de ses jets d'attaques, de défenses, de déplacement, de sorts, etc.

Vertu héroïque de substitut : Foi

Historiques

A traversé un territoire *djinn* sans arme pour prouver son amour à une femme : Bravoure +1

A participé à la résistance contre la Quête Sainte durant l'invasion escarte : Tenir le coup +1

A écrit une pièce de théâtre qui a eu un certain succès : Poésie +1

A dû, par la force des choses, prendre la tête d'un groupe de civils (paysans, esclaves, caravaniers...) pour les aider à se défendre : Commander +1

A servi de guide spirituel à une personne importante de son peuple : Prière +1

Shimon Bar Nathan, médecin tueur

Comme la plupart des Shiradim, vos vêtements sont sobres et sans éclat. Seuls des motifs religieux de votre foi en Shirad, le dieu unique et multiple se démarquent un peu dans votre tenue. Vous portez la barbe et les cheveux courts et êtes muni d'un sac en bandoulière contenant votre matériel de médecin. Sous vos vêtements, vous dissimulez un *khanjar*, une dague recourbée, prêt à frapper à tout moment.

Avant toute autre chose, vous êtes un Héritier des Dragons. Choisi par les Dragons, les serviteurs des dieux, dès le ventre de votre mère pour accomplir leurs volontés et changer à jamais la face du monde ; la marque en forme de dragon que vous portez en haut du dos en atteste. Dès votre enfance, vous avez fait preuve de qualités extraordinaires et vos proches n'ont pas tardé à vous donner le meilleur enseignement dont ils étaient capables pour que vous réussissiez. Au-delà des croyances et des intérêts personnels, vous reconnaissez dans les autres Héritiers des frères promis eux aussi à un destin glorieux.

Votre tribu, les Salonim, entretient une longue tradition de médecin a prêté serment de soigner le peuple de Shirad et de prévenir tous les maux qui pourraient le frapper. Cette ambiguïté a toujours soulevé des questions et mené d'innombrables débats. Vous avez tranché, dans tous les sens du terme : vous appartenez à la secte des Lunes de Sang. A la fois médecin et assassin, vous distribuez médicaments et poisons à tour de rôle. Beaucoup de personnes en ignorent l'existence et c'est tant mieux, lorsqu'il s'agit de trancher dans les organes malades d'un corps, mieux vaut que le corps soit endormi.

Evidemment cette fonction s'avère dangereuse et vous le savez. Non pas parce que vous risquez votre vie (qui ne le fait pas par les temps qui courent ?), mais parce qu'à pouvoir donner la vie et la mort ainsi, vous savez que beaucoup se prennent pour des dieux et oublient leur condition humaine, ils oublient que jamais ils ne pourront se prétendre infaillibles. Vous avez dû apprendre ceci à vos dépens :

D'aussi loin que vous vous souveniez, vous avez toujours eu à faire à des fous de dieu, de votre foi ou d'autres. Le village de votre enfance était sur le territoire de Saabi qui prenaient pour prétexte « l'aumône » pour se servir dans les étalages de votre père et brutaliser votre mère. Lorsque plus tard vous vous êtes installé comme médecin (et assassin secret) à Jergathine, la Ville Sainte de votre peuple, après un long apprentissage auprès d'un grand homme, vous avez été rapidement contacté par les plus radicaux de votre peuple qui voulaient vous faire payer des « taxes » pour le temple ; ça a été long et douloureux, mais vous avez fini par leur faire comprendre que ça n'était pas approprié.

Un jour, un homme respecté de votre peuple vous a donné un ordre. Un nom plutôt, celui d'un Saabi riche et puissant, un homme qu'on vous décrivait être un monstre sanglant, un impie, un vicieux, une insulte à la face de Shirad. Vous lui avez tranché la gorge dans son sommeil, au nez et à la barbe de ses gardes, avant de jeter son corps aux chiens de la rue. Le lendemain, vous avez été réveillé par des pleurs et des lamentations de centaines de gens. On pleurait le mort, et pas seulement sa famille, mais aussi des gens du peuple, des anonymes, des artistes dont il avait été le mécène avisé, des familles qu'il avait aidé... Quelle terrible erreur de votre part ! Vous avez été aussi aveugle que tous ceux qui vous avaient persécuté jusque là, croyant à la justesse de votre cause pour justifier tant d'actes...

Vous avez décidé de voyager pour méditer sur votre acte, vous avez fait le tour du monde ou presque, vous avez visité de nombreux pays lointains. Finalement vous avez décidé de revenir chez vous pour affronter vos actes et ce que vous êtes. Vous êtes médecin et assassin, pour le mieux et pour le pire ; riche de vos multiples enseignements, vous espérez en faire le meilleur usage. D'autant que revenu à Jergathine de nouveaux envahisseurs prétendant avoir dieu avec eux l'avaient défigurée et rebaptisée Sagrada : les Escartes. Pourrez-vous leur pardonner d'avoir utilisé dieu pour violer ainsi votre cité ?

Si vous avez une question, n'hésitez pas à vous adresser au MJ.

Nom Shimon Bar Nathan
 Sang Shiradim
 Tribu Salonim
 Parole Le Cœur sacré de Shirad
 Occupation actuelle Médecin

Coordination 3 Puissance 2 Souffle 3 Sagesse 3 Charme 2

Foi
 3
 □□□□□

Bravoure
 2
 □□□□□
 Héroïsme : 3

Fidélité
 5
 □□□□□

L'Aventurier 3	Le Sage 1	Le Prince 7	Le Sorcier 6
Epreuve 3	Science 5	Ne pas perdre la face 1	Inspiration* 1
Equitation	Enseigner*	Elégance	Prières 1
Contes* 1	Peuples & Histoires 2	Flatter*	Sacrifice 1
Périples 1	Percevoir 3	Négoce&Salamalecs 1	Verbe sacré
Le Guerrier 4	Le Poète 8	Le Malandrin 2	Le Travailleur 5
Arme	Galvaniser*	Assassinat 1	Agriculture
Commander	Comédie 3	Détrousser	Artisanat
Entraînement	Poésie	Discrétion 3	Compagnonnage
Impressionner* 1	Musique	S'introduire	Tenir le coup* 3

Combat	
Attaque et Défense active	8 / 3 (dés lancés/dés gardés)
Initiative maximale	3
Défense passive	12
Armure (protection)	aucune (0)
Trempe (à retirer des dégâts subis)	6
Points de vie	/ 30
Première arme : <i>khanjar</i> dague recourbé Dégâts : 8 + QR Spécial	Deuxième arme : Dégâts : Spécial
Possessions	
tenue de ville, livres et parchemins, nécessaire de calligraphie et d'orientation	

Parole

Le Cœur sacré de Shirad

Lorsqu'il effectue un jet de Sciences dans le but d'opérer un blessé, de diagnostiquer une maladie ou de soigner quelqu'un, s'il obtient une Constellation, le personnage ajoute son score de Fidélité au TA ou au calcul de la QR (à son choix).

La Secte des Lunes de Sang

Le personnage peut utiliser leur Compétence de Sciences à la place des Compétences Armes et Assassinat.

Vertu héroïque de substitut : Fidélité

Historiques

Lointaines origines ashkène : Ne pas perdre la face +1

A été persécuté par des fanatiques saabi : Tenir le coup +1

A voyagé au côté d'un célèbre médecin shiradi : Sciences +1

A assassiné un homme riche et célèbre : Assassinat +1

Voyage fabuleux à travers le monde : Contes +1 ; Périples +1

Marcus Calliclès Anaximandre, myrmidon exilé

La légende dit que les premiers membres du glorieux ordre des myrmidons auquel vous appartenez étaient des fourmis auxquelles Chtonos donna forme humaine et qu'il prit à son service. Si les fourmis pouvaient faire deux mètres et peser cent vingt kilos, voilà à quoi vous ressembleriez une fois équipé de votre armure noire et luisante, de votre bouclier et de votre fidèle glaive. Si vous enlevez votre casque, les gens que vous côtoyez s'étonnent de la pâleur de votre teint et de la blondeur de vos cheveux, s'ils ne sont pas déjà abasourdis par votre taille et la dureté de vos traits.

Avant toute autre chose, vous êtes un Héritier des Dragons. Choisi par les Dragons, les serviteurs des dieux, dès le ventre de votre mère pour accomplir leurs volontés et changer à jamais la face du monde ; la marque en forme de dragon que vous portez en haut du dos en atteste. Dès votre enfance, vous avez fait preuve de qualités extraordinaires et vos proches n'ont pas tardé à vous donner le meilleur enseignement dont ils étaient capables pour que vous réussissiez. Au-delà des croyances et des intérêts personnels, vous reconnaissez dans les autres Héritiers des frères promis eux aussi à un destin glorieux.

Vous appartenez à ce qui fut jadis la glorieuse nation agalanthéenne, qui mit au monde les plus grands héros de l'histoire, qui maîtrisa la puissance des dieux pour dompter les éléments et asservir le monde connu pendant plus de cinq mille ans. « Fut jadis », hélas, car il n'y a plus rien de très grand à être Agalanthéen depuis que Thérème la magnifique s'est écroulée et que l'Empire s'est fragmenté en de multiples cités états qui se font perpétuellement la guerre. Les jeunes nations qui étaient autre fois vos esclaves, Saabi et Shiradim, ont maintenant pris leur indépendance et prennent leur destin en mains.

Vous ne regrettez pas cet état de fait, vous y avez été habitué depuis votre plus tendre enfance. Grandir à Thérème, c'est grandir au milieu de ruines, aussi magnifiques soient-elles. Plutôt que de pleurer sur le passé, comme bien de vos camarades de l'Ordre des myrmidons, vous avez décidé de vous rendre là où l'avenir du monde se joue à présent : le Capharnaüm, la bande de terre au Nord de Jazirât.

Parti seul et sans fortune de chez vous – vous ne deviez votre entrée dans l'Ordre qu'à votre seul mérite, ce qui signifie que vous ne possédiez rien en dehors – le voyage par la terre jusqu'à Jazirât a été long et épuisant. Vous avez dû utiliser votre puissance physique pour gagner votre vie en remportant des jeux sportifs, en jouant dans une troupe de théâtre – jamais vous n'auriez pensé que ce put être si agréable ! Enfin, vous vous êtes arrêté à Sagrada, où un seigneur agalanthéen de la ville vous a engagé comme homme de main et comme champion. Plusieurs fois, vous avez combattu pour prouver dans un jugement l'innocence de parents de votre maître. Lorsque les Escartes se sont jeté sur Sagrada comme la peste sur un troupeau, vous avez défendu en première ligne cette ville que vous avez fini par aimer autant que Thérème la magnifique. Aujourd'hui une paix instable s'est établie. Vous sentez que tout va bientôt changer, tout va basculer. Les dieux vous aident, vous prouvez aux Saabi et aux Shiradim que les fils d'Agalante sont toujours puissants et combatifs !

Si vous avez une question, n'hésitez pas à vous adresser au MJ.

Nom Marcus Calliclès Anaximandre
 Sang agalanthéen
 Cité état d'origine Thérème
 Parole L'Ordre des myrmidons thérémeens
 Occupation actuelle légionnaire d'élite

Coordination 4 Puissance 3 Souffle 4 Sagesse 1 Charme 1

Foi
 2
 □□□□□

Bravoure
 5
 □□□□□
 Héroïsme : 3

Fidélité
 4
 □□□□□

L'Aventurier	2	Le Sage	8	Le Prince	4	Le Sorcier	7
Epreuve	3	Science		Ne pas perdre la face		Inspiration*	1
Equitation	1	Enseigner*		Elégance	1	Prières	1
Contes*		Peuples & Histoires		Flatter*	1	Sacrifice	
Périple	1	Percevoir	2	Négoce&Salamalecs	1	Verbe sacré	
Le Guerrier	1	Le Poète	5	Le Malandrin	6	Le Travailleur	3
Arme	2	Galvaniser*	1	Assassinat		Agriculture	
Commander	1	Comédie		Détrousser		Artisanat	
Entraînement	3	Poésie	1	Discrétion		Compagnonnage	1
Impressionner*	1	Musique		S'introduire		Tenir le coup*	2

Combat	
Attaque et Défense active	6 / 4 (dés lancés/dés gardés)
Initiative maximale	4
Défense passive	13
Armure (protection)	armure lourde (6) malus de 3 à différents jets
Trempe (à retirer des dégâts subis)	14 (7 + 6 +1)
Points de vie	/ 40
Première arme : glaive agalanthéen Dégâts : 11 +QR Spécial	Deuxième arme : Dégâts : Spécial
Possessions	
glaive agalanthéen, armure lourde, bouclier, tenue de ville, un cheval	

Parole

L'Ordre des myrmidons thérémeens

Membres d'une unité d'élite dont la fondation remonte à la grandeur passée d'Agalante, les myrmidons sont des guerriers d'une efficacité terrifiante. Lorsqu'ils obtiennent une Constellation lors d'un jet d'Entraînement visant à gagner des Dés Bonus pour une Passe d'armes, ils gagnent un nombre de Dés Bonus supplémentaires égal à la moitié de leur score d'Héroïsme (arrondi à l'entier inférieur).

Vertu héroïque de substitut : Fidélité

Historiques

A combattu dans l'arène pour sauver des innocents :

Bravoure +1

De passage quelque semaines dans une cité, le personnage a appartenu à une troupe de théâtre : Poésie +1

A survécu à un voyage périlleux : Périple +1

A disputé les épreuves d'athlétisme d'une grande cité : Epreuve +1

Pris au service d'un seigneur de Sagrada, a beaucoup voyagé et exercé de nombreux métiers : Compagnonnage +1