



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Promethean : the created > Aides de jeu > Personnages prêtirés > **Pythia**

Pythia

samedi 16 décembre 2006, par [darkbaron](#)

Lignée : Ulgan

Raffinement : Cuprum

Concept : médium SDF

Vertu : Tempérance

Vice : Orgueil

Intelligence 3	Force 2	Présence 2
Astuce 2	Dextérité 2	Manipulation 2
Résolution 3	Vigueur 2	Calme 3

Santé : sept cases

Défense : 2

Initiative : 5

Vitesse : 9

Volonté : 6

Humanité : 7

Azoth : 1

Pyros initial : 7

compétences :

- **Mental** (11)

Artisanat 0
Erudition 3 (mythologie)
Informatique 0
Investigation 3
Médecine 1
Occultisme (fantômes) 4
Politique 0
Sciences 0

- **Physique** (4)

Sports 0
Bagarre 0
Conduite 0
Armes à feu 0
Larcin 0
Discrétion 3 (marcher dans l'ombre)
Survie 1
Armes blanches 0

- **Social**

Animaux 0
Empathie 1
Intimidation 1
Persuasion 2
Subterfuge 0
Entregent 1
Expérience de la rue 2

Historiques

- esprit méditatif

- alliés (1)

• mage Moros

- Aura impalpable

- Elpis 2

- Langue étrangère (ou morte) : Grec ancien (1)

Transmutations

- *Sensorium* : oeil du traducteur p146

- *Sensorium* : Vue de l'aura p146-147



Date de création : 2001-2002

Biographie

Son créateur travaillait aux pompes funèbres, où il prit son corps. Il l'éleva à proximité du cimetière, voire même à l'intérieur, dans un mausolée vide.

Son créateur, Oracle, lui donna le nom de cette prêtresse d'Apollon qui, lors de trances, prononçait des paroles sybillines que l'on tenait comme étant celles du dieu lui-même. Comme lui, elle développa la divination à travers les transmutations de Sensorium et son Octroi.

Malheureusement, il mourut lors d'un assaut de Pandoréens. Depuis, elle erre à travers la ville, vivant où elle peut, fréquentant des SDF.

C'est lors de ses pérégrinations dans le *Twilight* qu'elle rencontra une mage Moros (voir *Mage : l'Eveil*, le *Mage* du WoD 2) et l'aida. La curiosité aidant, les deux êtres eurent dès lors des contacts privilégiés.

Elle progresse désormais tranquillement dans sa voie, cherchant à comprendre les mystères de la mort et de l'au-delà. Avoir une véritable nécromancienne comme amie l'aide énormément, car elle sait qu'elle a affaire à une véritable maîtresse, pas une soi-disant adepte du paranormal passée maître dans l'art de l'escroquerie et du charlatanisme. De plus, une alliée autre que prométhéenne dans le monde surnaturel est un atout précieux.

description physique :

De grande taille (170 cm), son apparence serait presque séduisante, si elle ne ressemblait pas à une furie ou à une ménade, avec son aspect négligé. Ses cheveux longs et noirs sont ébouriffés et ses yeux sont de la même couleur. Sa peau est très blanche.

Elle est souvent vêtue de robes sombres ou de jupes longues et larges. Elle arbore fréquemment

des châles. En ce qui concerne l'âge supposé, elle paraît avoir environ 35 ans.

Lorsque son Défigurement apparaît, sa peau devient d'une pâleur effroyable, ses yeux d'une noirceur ténébreuse et une lueur de démence semble se dégager de son regard.

variantes, modifications, évolution du personnage

En ce qui concerne les Historiques et les Atouts, je vous conseille de développer en priorité les langues étrangères, ou plutôt anciennes et mortes, donc le Grec ancien, qu'il faudra améliorer, mais aussi éventuellement le latin.

Pour les compétences, connaissances et talents, privilégiez l'occultisme, l'érudition, la discrétion et, si vous voulez du combat, les armes blanches. Elle est probablement plus libre et ouverte que le personnage d'Amber, dans mon idée, mais je la vois quand même mal se battre au corps à corps. Les Attributs sont laissés à votre appréciation.

En ce qui concerne les Transmutations, je vous recommande de développer Sensorium en priorité, c'est ce qui lui correspond le plus. Sinon, je laisse le choix. J'ai créé ce personnage et je donne juste quelques conseils sur ma vision. Je n'aimerais pas paraître un tyran dirigiste (vous frémiriez à l'idée de pouvoir m'avoir comme MJ, j'y perdrais).

La ville et le nom du personnage allié ne sont pas donnés pour que vous puissiez adapter aisément. Si vous ne connaissez pas *Mage : l'Eveil*, sachez que le mage pourra entre autre voyager dans le *Twilight*, appeler les esprits et communiquer avec eux, invoquer des ombres ou créer un zombie. Ce sont certaines de ses possibilités.

Si vous utilisez ce personnage autrement que pour un one-shot, envoyez-moi un mail, je suis curieux du choix que vous ou votre joueur aura fait quant à son orientation et son évolution.