

Capharnaüm

L'HÉRITAGE DES DRAGONS

Kit de Démo



WWW.DEADCROWS.ORG
WWW.7EMECERCLE.COM



CAPHARNAÛM

KIT DE DÉMONSTRATION

CRÉDITS

Une création du Studio Deadcrows pour
les éditions Le 7ème Cercle.

Initiation du projet

Raphaël Bardas, François Cedelle.

Auteurs

Raphaël Bardas, François Cedelle, Nadège Debray, Yann Machurey.

Illustrateurs

Emmanuel Bouley, Boris Courdesses, Lohran, Hélène Galtier, Mathieu Gasperin, Benoît Guillaumot, Marc Simonetti, Ysba, Christophe Zerr.

Calligraphies

Gildas Malassiné-Tannou.

Maquettiste

François Labrousse

Coordination éditoriale

Raphaël Bardas, François Cedelle.

Corrections

Raphaël Bardas, François Cedelle, Boris Courdesses, Nadège Debray, Laurent Devernay, Romain d'Huisier, Frédéric Hubleur, Yann Machurey, Neko, Christophe Zerr, Samuel Zonato.

SOMMAIRE

Nouvelle	3
Présentation de l'univers	3
Règles abrégées	4
Scénario : Les larmes d'Ampharool	9
Tables de tirage	12
Archétypes	14

VERS L'ARAMLA EL'NAR

Comment avais-je fini par me sentir aussi las ? Une critique de trop d'un marchand avare voulant louer mes services, une prostituée qui se plaignait de sa vie, un enfant attrapé par la milice pour avoir volé de quoi se nourrir ? Je ne sais plus, mais d'un seul coup les murs de FrAGRANCE m'apparurent hermétiques, ses habitants égocentriques, ses activités tellement dérisoires. Oui, la vie n'est pas des plus faciles, et rien n'est parfait en dehors des dieux et des dragons, et encore...

Ce matin-là, dans cette auberge, au milieu de mes bruyants compagnons, un monde bien plus vaste m'appelait. En regardant la fumerole s'élever de mon thé à la menthe, je me remémorais soudain les vers du guerrier-poète Icef Ibn Mus-sah Abd-Al-Hassan destinés à sa princesse :

Le soleil ne brille pas tant que face au désert

La gloire et le pouvoir ne me suffisent guère

Je préfère à la douceur de ton lit douillet

Le goût de l'aventure et de la liberté

Aventure et liberté. Me contentant d'une notoriété usurpée grâce à la marque dans mon dos, je me faisais de vivoter. J'arrivais à l'âge où un homme regarde ce qu'il a fait de sa vie et contemple un néant. Être Héritier des dragons sans le mériter devenait insoutenable, je me devais de faire de grandes choses et j'allais me donner les moyens d'y arriver. J'allais changer de vie.

Je ne tins plus en place et vendis toutes mes possessions, achetais un dromadaire, du parchemin pour écrire – je me targuais de pouvoir composer moi-même quelques vers – et enfin une armure neuve et un nouveau shimshir. De quoi voyager, de quoi me nourrir et de quoi me battre. Paré pour l'aventure.

En l'espace de quelques jours de négoce, je me retrouvais aux portes de FrAGRANCE, face aux dunes dansantes du désert de feu, l'Aramla El'Nar. Le sable poussé par le vent renvoyait la chaleur, faisant miroiter l'horizon, comme un appel à poursuivre un mirage. Que le désert était beau ! Je l'avais pourtant traversé tant et tant de fois, mais j'avais-je seulement regardé avant ce jour ?

Indécis, je me retournais vers la ville. Au loin une caravane se mettait en branle. Mon âme bouillonnait d'impatience tandis que les Salifah harnachaient posément leurs bêtes et mon corps me faisait déjà regretter par une soif anticipée la difficulté du voyage. Essayant de conforter mes nouvelles résolutions, je décidais de me concentrer sur ma destination.

Me voilà face au désert, le cœur empli d'une fougue difficilement contenue, et soudain conscient d'une lacune dans mes ambitions : où aller ? L'aventure était-elle au cœur du désert ou simplement au détour d'une rue ? Je ne savais pas où la trouver ni comment la provoquer. Je n'avais qu'un but illusoire dans une vie décidément dérisoire. Déçu, j'imaginai déjà les rimes que j'allais devoir écrire :

Face à l'immensité de ce désert brûlant

Un courage fébrile distendait ma poitrine

Mais me retournant vers cette ville insigne

Je fus sans fin, fier jusqu'au soleil couchant

Ah ! Quels vers fabuleux pour une aventure finie avant même d'avoir commencé... Ridicule. J'avais pris une décision sur un coup de tête et je me retrouvais sans toit, sans argent... sans gloire. Soupirant, je ramenais mon dromadaire en direction de FrAGRANCE et m'apprêtais à conter la mésaventure la plus risible de ma vie à mes vieux compagnons d'armes.

Alors que je descendais du dromadaire, une jeune et jolie servante s'avança vers moi en m'interpellant. « Messire vous avez perdu ceci ! », me dit-elle en me tendant un rouleau de parchemin.

« Merci » la remerciais-je en dépliant le document par réflexe. Quelle ne fut pas ma surprise en découvrant qu'il n'était pas vierge, et donc que ce n'était pas un des miens. Voulant le lui rendre, je relevais la tête mais la belle s'était évaporée. Je revins alors au rouleau pour en déchiffrer le contenu. Oui, déchiffrer, car c'était du vieux saabi que je n'avais vu qu'une ou deux fois dans une bibliothèque de Jergath-la-Grande, ce qui signifiait que le document était très ancien malgré son excellent état de conservation.

J'annonçais difficilement certains passages que j'étais capable d'analyser. « La blessure faite à notre déesse » par exemple pouvait être la faille connue sous le nom des « entrailles de Tiamat ». Un sanctuaire dans cette région devait dater d'une époque ancienne, avant même la création du royaume béni de Kh'Saaba. La distance décrite comme étant à deux jours de la faille faisait un vaste territoire à parcourir, et non dénué de danger si je devais rencontrer un *djinn*. Cependant, le texte parlait d'un homme courageux, ça j'en étais sûr. C'était une promesse d'aventure, ou du moins c'était ce qui y ressemblait le plus !

Je voulais partir, pourquoi ne pas laisser ce parchemin me guider ? Certes je n'étais pas capable de comprendre tout le texte, mais l'inconnu fait partie de l'aventure. Je préférais mourir dans cette quête que vivre sans éclat. N'est-ce pas de toute façon l'avenir d'un Héritier des dragons ? Je remontais à dos de dromadaire et le cœur gonflé par le désir de vivre intensément, je me dirigeais vers le désert décidant de me joindre

finalement à la caravane. Il serait temps de la quitter le moment venu.

PRÉSENTATION DE L'UNIVERS

CAPHARNAÛM : *l'Héritage des dragons* est un jeu d'aventure dans un monde arabisant imaginaire. Il emprunte aux Contes des mille et une nuits comme aux légendes sémitiques, aux époques antiques comme médiévales. C'est un jeu qui se veut héroïque, lumineux et flamboyant. Attention : CAPHARNAÛM n'est en aucun cas un jeu historique !

LE NOM DES HÉRITIERS DES DRAGONS RETENTIT À TRAVERS LES ÂGES !

Les personnages joueurs sont nés avec une marque dans le dos, à l'emplacement du cœur. Cette marque a la forme d'une empreinte de dragon et elle fait d'eux des hommes et des femmes capables d'accomplir de grandes choses, qu'elles soient bonnes ou mauvaises. En les choisissant dès la naissance, en leur imposant le sceau draconique, les dragons accomplissent en réalité une volonté divine : offrir à ces élus une place dans le grand jeu des dieux. Ces héros seront lancés dans des aventures hautes en couleurs et des intrigues politiques, militaires, mystiques, etc.

IL Y A FORT LONGTEMPS, LES AGA-LANTHÉENS DOMINAIENT LE MONDE

D'aussi loin que les premiers écrits connus remontent, la République d'Agalante régnait sur le monde, distillant autour d'elle sciences et savoirs, mais la République n'eut qu'un temps et l'Empire lui succéda. Jazirât, l'île où auront lieu les aventures des héros de CAPHARNAÛM : l'Héritage des dragons, fut maintes fois placée sous son joug, allant de révoltes en guerres. Puis la République s'est écroulée à l'image de sa capitale, Thérème, dont il ne reste qu'un vaste champ de ruines. Aujourd'hui les Agalanthéens ne sont plus que l'ombre de ce qu'ils étaient jadis, mais au fond du désert, on retrouve parfois des vestiges de leur grandeur passée.

C'EST AU CAPHARNAÛM QUE LE DESTIN DE JAZIRÂT SE JOUE !

Le jeu se situe au sein d'une presqu'île aux dimensions gargantuesques appelée Jazirât où trois régions cohabitent.

Au sud, Kh'saaba, le riche royaume ancré dans les traditions ancestrales. Jergath-la-Grande en est la capitale, la cité divine bâtie en une nuit par le dieu Houbal-Jergath. D'ici règne la loi

*Le paradis de la terre se trouve entre les seins d'une
femme, sur le dos d'un cheval, dans les pages d'un livre.*

saabi qui s'étend bien au-delà des frontières du royaume.

Au centre, le désert de feu. Une vaste étendue aride traversée par d'interminables caravanes transportant épices, étoffes, orfèvreries et artefacts, faisant halte dans des oasis apaisantes, bravant les pillards et les nombreuses créatures du désert.

Au nord, le Capharnaüm est la région la plus peuplée de l'île, une région au cœur du monde, sur une mer ensoleillée, située au confluent des routes commerciales. Elle fut la terre des Shiradim, le peuple maudit, mais a subi de nombreuses guerres, de nombreuses conquêtes. On dit que depuis l'aube des temps, les fils qui tissent le destin du monde se nouent et se dénouent ici.

LA TERRE DE TOUS LES PEUPLES

La région de Capharnaüm vit en paix aujourd'hui, même si celle-ci est précaire. Elle subit toutes les influences des cultures proches de Jazirat : les barons escartes venus du lointain Occident, les satrapes agalanthéens qui jadis possédaient le monde, les puissants marchands shiradim et les cheikhs saabi. C'est une région où toutes les cultures se rencontrent et se mêlent.

Les Saabi forment le peuple majoritaire de Jazirat. Ses trois tribus régnautes descendent des trois prophètes Hassan, Salif et Tarek et vénèrent les 1001 dieux. La majorité vit au sud dans le fertile royaume de Kh'saaba, d'autres sont nomades et vivent dans le désert, enfin certains se sont installés dans le Capharnaüm pour affaires, par jeu politique ou pour croquer les fruits mûrs de la vie qu'offrent ses cités : Sagrađa, Carrasine ou Fragrance. Guerrier passionné et poète du sabre, le mudjahid est le symbole héroïque de ce peuple.

Les Shiradim sont les cousins longtemps opprimés des Saabi. S'ils se ressemblent physiquement, ils diffèrent culturellement. Ceux-ci vénèrent Shirad, un dieu unique aux multiples facettes. Ils vivent pour la majorité au nord, dans le Capharnaüm, terre qu'ils ont défrichée pour la rendre fertile.

Les Escartes vivent en Occident et vénèrent des dieux jeunes et encore inconnus il y a six siècles : Jason le dieu écartelé et son père, le tout puissant Aether. Leur histoire commence avec celle de Jason, l'homme qui fit trembler le Capharnaüm et gagna sa place au royaume céleste en survivant au supplice de l'écartèlement avant de se sacrifier pour ses fidèles. Les Escartes sont venus il y a peu mener la Quête Sainte en terre du Capharnaüm pour récupérer les restes du martyr. Nombre d'entre eux sont restés pour faire fortune, recommencer leur vie, imposer leur nouvelle loi.

Enfin, les Agalanthéens, s'ils ne sont plus que l'ombre du peuple qui jadis maîtrisait les sciences et les arts, sont encore là. Présents un peu partout grâce à leurs redoutables troupes d'élite : les myrmidons. De leur ancien empire il ne reste que quelques cités états qui tentent de survivre par le biais du commerce d'hommes ou de marchandises.

MEKTUB !

LES DIEUX L'ONT DÉCIDÉ, LES
PROPHÈTES L'ONT ÉCRIT !

Venez sauver les princesses, combattre les *djims*, voler des trésors oubliés, ou chanter la sérénade au clair de lune. Avec panache et brio,

bien entendu ! Le système de jeu se veut rapide et narratif, encourageant le panache et l'inventivité. Les Héritiers des dragons sont des héros à qui peu de choses résistent et le système de jeu reflète cette puissance. Tout est mis en œuvre pour pousser le joueur à se mettre en scène, à prendre des risques et à réussir des prouesses qui rendraient jaloux les dieux eux-mêmes !

ATTENTION : vous lisez une version abrégée des règles qui vous permettra de jouer rapidement à CAPHARNAÛM : L'héritage des dragons afin de découvrir le jeu. De nombreux cas particuliers ne sont pas traités, de nombreuses règles ne sont pas vues en détail.

LES RÈGLES DE JEU

CAPHARNAÛM : L'héritage des dragons est un jeu héroïque et lumineux. Un jeu d'aventure qui se veut le plus théâtral et le plus amusant possible. Nous vous proposons un système simple et reposant essentiellement sur l'intuition, l'éloquence, et l'inventivité des joueurs.

RÉSOLUTION DES ACTIONS

La plupart du temps, les actions entreprises par les personnages réussissent automatiquement (parler, manger, marcher, etc.) ; mais lorsque l'issue d'une action est incertaine, Al-Rawi et les joueurs s'en remettent au hasard. Les joueurs et

Al-Rawi utilisent alors des dés à 6 faces (D6). Une action se résout le plus souvent en lançant entre 2 et 15 dés. Selon le type d'action, le joueur garde un certain nombre de ces dés et en additionne les résultats. Ce nombre de dés est TOUJOURS déterminé par le niveau de la Caractéristique utilisée, qu'il s'agisse d'un jet de Caractéristique, de Compétence, d'un jet sans Compétence ou d'un jet de Confrontation (cf. ci-après).

Lorsqu'une situation de jeu imposera un jet précis, dont les composantes seront imposées elles aussi, on le notera ainsi : Composante 1 + Composante 2 / Nombre des Dés gardés SD Seuil de Difficulté de l'action. Un jet d'Épreuve dont le Seuil de Difficulté est de 9 pourrait ainsi être noté Puissance + Épreuve SD 9.

Caprices de Dés.

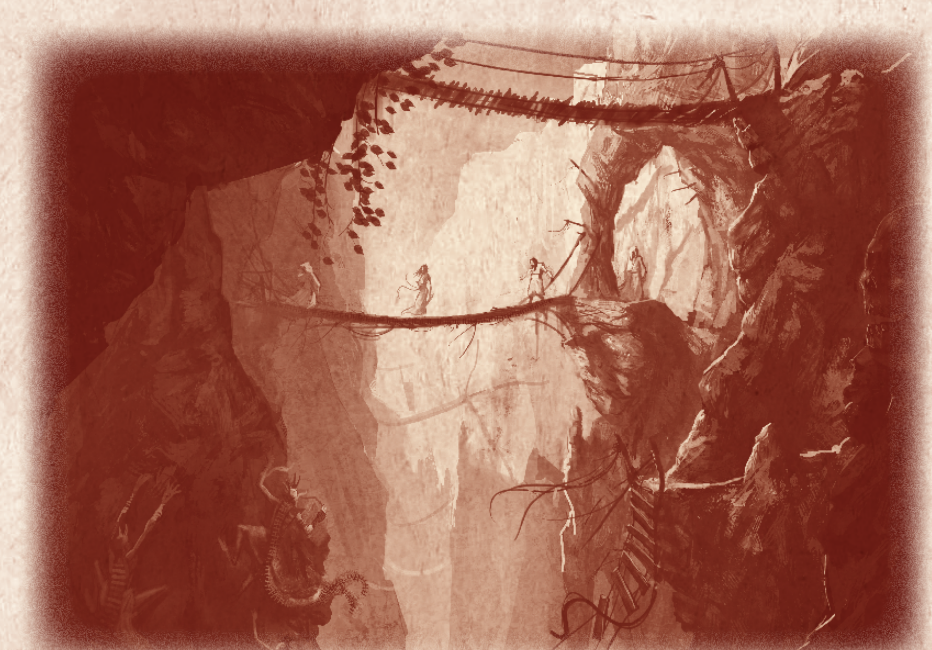
Le Souffle des dragons

Serviteurs des dieux, les dragons veillent sur les Héritiers et les accompagnent dans leur légende personnelle. En termes de jeu, chaque joueur possède, parmi ses dés, un Dé Dragon. Pour ce faire, il doit utiliser un dé spécifique d'une couleur différente des autres dés lancés afin de bien le distinguer. Si ce Dé Dragon donne un 6, on dit qu'il est porté par le Souffle des dragons... il faut alors le relancer et additionner son nouveau résultat au 6 obtenu en premier lieu. Tant que soufflent les dragons, les Dés dragons sont rejetés ! Ainsi, un dé ayant donné un 6 et redonnant un 6 une fois relancé, sera lancé une troisième fois, etc.

De plus, les Dés dragons ne sont pas obligatoirement gardés dans le Total d'Accomplissement. Ils peuvent être choisis pour la Qualité (cf ci-dessous).

Constellations

Parfois, plusieurs dés offrent un même résultat. Lorsque trois dés au moins donnent un même résultat, on dit qu'une Constellation s'est illuminée. Qu'il y ait 3, 4, 5 ou plus, dés donnant un même résultat ne compte pas ; trois dés identiques suffisent. Les Constellations servent à deux choses.



D'abord, elles permettent d'activer certaines techniques des Paroles suivies par les personnages. La Première Parole est applicable dès l'action révélant une Constellation (si la technique agit sur les actions de ce genre). Pour qu'une Constellation soit prise en compte, il faut bien entendu que le test soit réussi !

Exemple : Amin ibn Malik est aux prises avec trois brigands... il va devoir se battre s'il veut survivre. Le combat commence plutôt mal pour lui et il se fait blesser alors qu'il vient de rater ses trois premières attaques ! Soudain, tentant une riposte, Amin, qui lance 10/5 pour attaquer, obtient 1, 1, 2, 2, 3, 4, 4, 5 et 5. Les trois 2 constituent une Constellation, ce qui lui permet d'appliquer la Première Parole du Sentier des cimenterres de feu (la Parole qu'il a choisie de suivre) jusqu'à la fin du combat... Nul doute que les brigands vont regretter d'avoir engagé cette Passe d'Armes !

Ensuite, les Constellations servent en combat contre certains adversaires. Ce point de règle est détaillé un peu plus loin.

Test de Compétence

La plupart du temps, lorsqu'un joueur veut que son personnage tente une action dont l'issue est incertaine, il doit lancer un nombre de dés égal à la somme de la Caractéristique et de la Compétence concernées. Il ne garde qu'un nombre de dés égal à sa Caractéristique, toujours les meilleurs (sauf éventuellement, les Dés dragons). La somme de leurs résultats est appelée Total d'Accomplissement. Le Total d'Accomplissement est comparé à un Seuil de Difficulté (SD) fixé par Al-Rawi. S'il est égal ou supérieur au Seuil de Difficulté, on dit que l'action est une Réussite. S'il est strictement inférieur, on dit que l'action est un Échec.

Qualité

Dans certains cas (comme le combat), il est intéressant de connaître et de quantifier la Qualité d'une réussite et d'un échec. Pour cela, on additionne la valeur des dés non gardés pour le Total d'Accomplissement. Ce total est subdivisé en paliers que l'on nomme Qualité de Réussite (QR) ou Qualité d'Échec (QE). Une Qualité correspond à 3 points. La table ci-contre donne les correspondances entre le total des dés non gardés et QR/QE.



QUALITÉS			
Total QR/QÉ	Réussite	Échec	
0-2	0	Réussi de justesse	Raté de peu
3-5	1	Réussite normale, sans panache	Échec normal, sans catastrophe
6-8	2	Belle réussite	Échec cinglant
9-11	3	Très belle réussite	Échec douloureux
12-14	4	Réussite mémorable	Échec mémorable
15-17	5	Réussite exceptionnelle	Échec catastrophique
18-20	6	Réussite critique	Échec critique
21+	7	Réussite légendaire	Échec légendaire

Note : il est possible de sortir de ce tableau. Dans ce cas, n'oubliez pas que la qualité est toujours égale au tiers du total des dés non gardés, arrondie à l'entier inférieur.

Exemple : Amin ibn Malik tente de traverser une rue sur son dromadaire au galop car il est à la poursuite d'un traître. Secrètement, le Rawi fixe le SD à 9 (la rue est un peu encombrée). Le score de Coordination d'Amin est de 5 et son score d'Équitation de 3, il lance donc 8 dés et obtient : 1, 1, 2, 3, 3, 4, 5, 5. Ne gardant que les 5 meilleurs, son Total d'Accomplissement est de 20 (5+5+4+3+3) ! L'action est donc réussie car 20 est supérieur au SD fixé (9). Le total des dés non gardés est de 4 (1+1+2), soit une QR de 1. C'est une Réussite normale.

Les tests

- Jet de Compétence : Lancer autant de dés que Caractéristique + Compétence
- Jet de Caractéristique : Lancer autant de dés que Caractéristique + Héroïsme
- Jet sans Compétence : Lancer autant de dés que Caractéristique

- Jet de Confrontation : Jet normal / Jet de l'adversaire puis Comparaison des TA

NB :

- Total d'Accomplissement = Somme des dés gardés (qui sont obligatoirement les meilleurs) pour vaincre le SD
- Qualité = Somme divisée par 3 des dés non gardés.

Seuils de Difficulté

Lors d'une action, on compare toujours le Total d'Accomplissement à un chiffre que l'on appelle Seuil de Difficulté ou SD. Le SD est déterminé par Al-Rawi selon la liste ci-dessous. Une fois le SD décidé, Al-Rawi l'annonce ou non au joueur et celui-ci lance ses dés. Si le Total d'Accomplissement obtenu est égal ou supérieur au SD, l'action est réussie.

SD6 : Action commune

SD9 : Action moyennement difficile

SD12 : Action difficile

SD15 : Action héroïque

SD18 : Action follement héroïque

SD21 : Action fabuleuse

SD30+ : Action légendaire

Vantardise

Se vanter, c'est prendre des risques pour briller davantage... mais on risque aussi de se faire beaucoup plus mal ! On appelle « prendre des niveaux de Vantardise » ou « prendre des Vantardises » le fait de garder des dés en moins pour le Total d'Accomplissement, afin de laisser des dés en plus pour calculer la Qualité. Un joueur ne peut pas prendre, lors d'un test, plus de niveaux de Vantardise que son score d'Héroïsme.

Ainsi quand un joueur prend une Vantardise, il diminue ses chances de réussite, mais augmente ses chances d'obtenir une belle Qualité. Mais attention, en cas d'échec, la QE est elle aussi augmentée !

Exemple : François s'attaque à une action dont le SD vient d'être fixé à 15 pour laquelle il doit lancer 7/5. Il décide d'augmenter un peu la donne pour que Don Felj Belmonte de Valladon, son personnage, puisse épater les femmes qui ici et là, n'en perdent pas une miette. François annonce donc au Rawi : « Ces trois étages ne sont que de petites marches en comparaison de mon évaison du donjon du seigneur Al-Shamin... je prends deux niveaux de Vantardise pour montrer à ces tas de saindoux d'Eunuques ce qu'est une évaison ! ». Son score d'Héroïsme étant de 3, François aurait pu prendre 3 niveaux de Vantardise, mais cela lui semblait tout de même beaucoup... Son test passe donc de 7/5 à 7/3 !

Lançant les dés contre le SD de 15, François obtient 1, 3, 3, 5, 6, 6, et 6. Soit un Total d'Accomplissement de 18. L'action est réussie ! Sa QR est donc de 4 ((1+3+3+5)/3) ! Une Réussite mémorable !

LE COMBAT

CAPHARNAÛM : L'héritage des dragons est un jeu héroïque avant toute chose. Les scènes d'action et les combats ne sont donc pas rares, et même les moins bons combattants parmi les Héritiers sont appelés à briller. En effet, le système de jeu repose sur un principe fort : les personnages des joueurs, les Héritiers des dragons, sont des héros dans la lignée de Sindbad le marin, d'Alâ'ad-Din, ou encore des grands noms que l'on rencontre dans les chansons de geste ou les romans de chevalerie (Saladin, Roland, le Cid campeador, etc.) et les mythologies méditerranéennes (Achille, Hector, Héraclès...). Force, honneur, astuce et chance les mènent jusqu'au bout de leurs quêtes et leur permettent de vaincre les mauvais génies et leurs démons, de voler le trésor et d'embrasser la belle captive.

Initiative et Passes d'Armes

Un combat est découpé en Passes d'Armes d'une minute environ. Durant une Passe d'Armes, il se déroule toutes sortes d'actions, les combattants courent, attaquent, esquivent, hurlent, sautent, se mettent à couvert, blessent, ou sont blessés... Pour déterminer le nombre d'actions que peut accomplir un personnage durant la Passe d'Armes, celle-ci est découpée en Phases. Selon leur complexité, les actions entreprises consomment un certain nombre de Phases.

Calculer l'Initiative d'un personnage

Le calcul de l'Initiative d'un personnage permet de savoir le nombre de Phases maxi-

mum dont il dispose durant une Passe d'Armes.

Pour cela, il faut faire la moyenne de son score de Coordination, de Souffle et de Sagesse et ajouter 1 à ce total.

Lorsque la Passe d'Armes commence, les joueurs lancent 1D6. Le résultat indique le nombre de Phases pour cette Passe d'Armes. Si le résultat du dé est supérieur à l'Initiative maximum du personnage, alors le nombre de Phases est égal à celle-ci.

Exemple : Le personnage de Raphaël a 4 en Initiative max. Au début de la Passe d'Armes, il lance un D6 et obtient 6. Son Initiative ne sera que de 4.

Note : Si une créature a plus de 6 en Initiative max, elle lance alors 2D6.

Al-Rawi appelle ensuite le score d'Initiative le plus haut de la table. Tous ceux dont le score d'Initiative atteint ce chiffre peuvent alors agir.

Calcul de l'Initiative max : $1 + (\text{Coordination} + \text{Souffle} + \text{Sagesse})/3$

Phases et Déroulement

Dès le début de la Passe d'Armes, le Rawi appelle donc le score d'Initiative le plus haut. Ceux qui ont atteint ce score d'Initiative peuvent donc annoncer l'action qu'ils entreprennent. Une fois toutes les actions d'une Phase résolues, le Rawi appelle la Phase suivante, et ainsi de suite, continuant son compte à rebours jusqu'à 1. A 1, chacun accomplit donc sa dernière action. Ainsi si un personnage a une Initiative de 4, il jouera les Phases 4, 3, 2 et 1.

La Rawi annonce enfin la fin de la Passe d'Armes et le début de la suivante si les protagonistes veulent continuer à se battre.

DURÉE DES ACTIONS EN COMBAT

Nom	Durée	Note
Parler	0 Phase	
Déplacement	1 Phase	Coordination x mètres
Dégainer	1 Phase	
Attaque Normale	1 Phase	
Attaque Brutale	2 Phases	Dégâts : +6
Charge	3 Phases	Dégâts : +10
Lancer	1 Phase	Attaque à distance
Arc court	1 Phase	Attaque à distance
Arc long ou arbalète	2 Phases	Attaque à distance
Défense active	1 Phase	Coordination + Armes
Défense passive	0 Phase	Coordination + Epreuve + 6
Désengagement	2 Phases	
Lancer un sort	1 Phase	Sagesse+Verbe Sacré
Briser une tablette	1 Phase	

Qui agit en premier dans une Phase ?

Lorsqu'une Phase commence, c'est le personnage qui a le plus haut score d'Initiative qui agit en premier. En cas d'égalité, c'est le personnage qui a le plus haut score de Coordination qui agit en premier. En cas de nouvelle égalité, on procède à un test de Confrontation dans cette Caractéristique pour déterminer lequel des personnages peut agir en premier. Les personnages sont ensuite classés selon les totaux obtenus, par ordre décroissant. Le personnage qui a la main est libre de laisser agir les autres avant lui s'il le souhaite. On dit alors qu'il retarde son action.

Actions de combat

Lors d'une Passe d'Armes, un personnage peut tenter toutes sortes d'actions. Parler est gratuit, peut se faire à n'importe quelle Phase et ne demande pas de test. En revanche, les attaques, les parades et autres virevoltes prennent un certain temps, et donc un certain nombre de Phases. Par exemple, si un simple coup d'épée ne prend qu'une Phase, foncer sur un adversaire en courant l'arme à la main pour lui asséner un coup des plus violents prendra 3 Phases (c'est une Charge).

Dégâts

Lorsqu'un personnage parvient à infliger des blessures à un autre, un jet de dés est effectué pour déterminer les dégâts reçus par l'adversaire. Selon la qualité de l'attaque, l'arme utilisée et la force du personnage, les dégâts seront plus ou moins importants. Ainsi, on lance toujours un nombre de dés égal à la Puissance du personnage, majorée ou minorée selon les armes, et l'on ne garde qu'un certain nombre de ces dés. On ajoute ensuite à ce total la QR d'un jet d'attaque.

Une fois le total de dégâts obtenus, on lui soustrait le score de Trempe de la cible (et éventuellement le score d'une armure ou d'un bouclier). Le nombre restant est entièrement retiré du total de Points de vie de la cible.

Note : si l'attaquant a obtenu une Réussite Critique, la Trempe est ignorée.

Dégâts = Dégâts de l'arme + QR - Trempe (- Armure)

La mort vous va si mal !

Tuer n'est pas jouer, et les héros ne tuent pas gratuitement, même s'ils sont de sombres héros. La raison à cela est simple : l'honneur, la bravoure, la fidélité, etc. font que tout ennemi se rendant ou perdant connaissance est considéré comme mort une première fois et a droit à une nouvelle chance. Ainsi, il n'est pas rare de voir un ennemi vaincu devenir le meilleur ami de celui qu'il a affronté. Les romans de chevalerie escartes et la poésie épique jazirati regorgent d'histoires de ce genre.

En terme de jeu, lorsqu'un personnage tombe inconscient il ne meurt pas immédiatement. A moins que nul ne puisse le soigner (cf. Santé et blessures), il ne mourra pas.

Pour qu'un personnage, quel qu'il soit, soit tué, il faut qu'au moment de porter l'attaque, l'assaillant annonce qu'il désire que le coup soit mortel. Puisqu'en-dessous de 0 PV nul ne peut plus se défendre, Al-Rawi doit estimer que ce dernier coup a fait office de mise

à mort et que la victime est tuée. Si la victime est déjà tombée en dessous de 0 PV, il est possible de l'achever. On ne compte pas non plus les points de Dégâts. En effet, étant incapable de se défendre, on admet que ce dernier coup lui est fatal.

Champions Vaillants Capitaines et Traîne-babouches

Le système de combat distingue trois catégories d'intervenants : les Champions, les Vaillants Capitaines et les Traîne-babouches.

Les Champions : généralement, qu'ils soient eux-mêmes Héritiers des dragons ou non, ces adversaires-là sont coriaces, malins, dangereux. Lors d'un combat, ils sont affrontés avec les règles de combat habituelles. Les Héritiers des dragons sont toujours considérés comme appartenant à cette catégorie, qu'ils soient bons ou mauvais.

Les Vaillants Capitaines : bien que solides et souvent pugnaces, les Vaillants Capitaines ne sont que des adversaires de second rang. Lorsqu'un Héritier affronte un Vaillant Capitaine et qu'il obtient une Réussite Critique sur une attaque (QR de 6 ou +), l'adversaire est automatiquement considéré comme vaincu (au sol, désarmé, assommé, etc.) Les Vaillants Capitaines, eux, doivent affronter les Héritiers des dragons (et les Champions en général) selon les règles normales du combat.

Les Traîne-babouches : ceux-là n'ont même pas de Point de Vie ! Ils sont les gardes qui volent par les fenêtres au moindre coup de poing, ceux que l'on affronte, six par six lors des bagarres d'auberges, les gardes de la ville, les simples soldats. Lorsqu'un Héritier affronte des Traîne-babouches, il lui suffit d'obtenir une Vantardise pour qu'un adversaire soit vaincu (ce qui l'oblige toutefois à prendre le risque d'une Vantardise !). Une deuxième Vantardise permet d'en vaincre un deuxième par la même occasion, et ainsi de suite dans la limite des Vantardises que le personnage a le droit d'annoncer. Si un joueur ne peut, ou ne veut (pour quelque raison que ce soit) utiliser de Vantardises, il lui faudra toucher deux fois chaque Traîne-babouches pour le mettre hors d'état de nuire.

Si en plus de ces Vantardises le personnage obtient une Constellation, il lui faut compter le nombre de dés offrant des résultats identiques.

Ce nombre de dés indique le nombre de Traîne-babouches supplémentaires qui sont mis hors de combat par cette seule attaque. Note : on ne compte qu'une seule Constellation par attaque, même si le joueur en obtient plusieurs !

Exemple : Dalila bint Mimoun Abd-al-Tarek, prostituée saabi, a été faite prisonnière par une bande d'affreux pirates qui désirent la revendre sur un marché aux esclaves, quelque part dans une île au sud de Kh'saaba. Ayant pu défaire ses liens et remonter de la cale sur le pont, la voilà confrontée aux pirates. Al-Rawi annonce que tous sauf le second de bord et le capitaine sont des Traîne-babouches. Dalila se jette





dans la mêlée en se vantant un peu : « Je me jette sur le premier pour saisir le sabre qui pend à sa ceinture ; en le dégainant, j'espère bien remonter mon coude violemment vers la mâchoire de ce filou !... je prends une vantardise ! » L lançant 6/4 pour son attaque (Coordination 4 ; Armes 2). Avec 2,2,2,5,5 et 5 dont elle ne garde que trois dés, elle obtient un Total d'Accomplissement de 15. La Défense passive du Traîne-babouche étant de 12, Dalila est parvenue à dépasser la Vantardise qu'elle avait prise... Le Rawi annonce que le sale type est vaincu ! De surcroît, Dalila a obtenu deux Constellations : 2,2,2 et 5,5,5. On ne peut en compter qu'une par attaque le Rawi, lui annonce que trois autres pirates sont mis hors d'état de nuire : entraînés en arrière par l'élan pris par le premier pirate assommé, ils sont tous tombés dans l'escalier qui mène à la cale.

Enfin, les Traîne-babouches ne sont que rarement des exemples de courage... si plus de la moitié d'un groupe est vaincue (4 au minimum, donc) les autres commencent à prendre la fuite.

Santé et Blessures

Pour quantifier la vitalité d'un personnage, sa capacité à rester sur ses pieds et à continuer de courir l'aventure, on utilise des Points de Vie (PV).

Un humain lorsqu'il est en forme a généralement entre 10 et 60 Points de Vie. Il s'agit d'une réserve de points qui diminue lorsqu'un personnage est blessé ou encore malade. Lorsque cette réserve tombe à 0, un personnage tombe dans l'inconscience.

Une fois inconscient, il ne peut plus agir et doit être soigné pour retrouver ses esprits et sa santé.

Un personnage ne meurt que lorsqu'il est achevé (cf. Règle de l'Épithaphe) ou si le Rawi le décide.

Chaque personnage possède aussi un score de Trempe. La Trempe représente sa combativité,

RÈGLE OPTIONNELLE : L'ÉPITHAPHE

Pour renforcer le caractère héroïque et dramatique du jeu, nous conseillons l'application de la règle de l'Épithaphe.

Lorsqu'un personnage en achève un autre qui est déjà au sol, il doit se fendre d'une phrase exemplaire et pleine de panache du type : « Tu fus un adversaire admirable, j'en ai tué mille avant d'en trouver un comme toi... » ou encore : « te voila fini, fripouille, va comparaître misérablement devant tes pitoyables ancêtres ! », etc.

Al-Rawi est seul juge de la validité de l'Épithaphe. S'il ne trouve pas la phrase énoncée suffisamment dramatique, drôle, triste ou encore incisive, il peut refuser que la victime soit achevée. On estime alors que le personnage n'a pas eu le cran de finir le travail...

Exemple : Amin vient de vaincre un Myrmidon tueur à gages qu'un vieil ennemi avait envoyé à ses troupes. Tombé à -3PV, le tueur à gages perd connaissance et est en train de tomber quand le joueur d'Amin annonce qu'il désire l'achever en le décapitant net avant que son corps ne soit tombé au sol. Amin : « Cours aux enfers préparer la couche du fils de putain vérolée qui l'a mis sur mon chemin ! ». Al-Rawi accepte l'Épithaphe. Amin effectue un tour sur lui-même en lançant cette phrase incisive... à la fin de sa virerolée, son cimetière vient détacher la tête du corps du myrmidon qui s'effondre mollement dans le sable.

son endurance, sa résistance à l'essoufflement... Elle est égale à la somme de ses scores de Souffle et d'Héroïsme. L'Héroïsme étant recalculé au début de chaque séance de jeu, la Trempe l'est aussi.

Lorsqu'un personnage reçoit des points de Dégâts, on leur soustrait d'abord un nombre égal à sa Trempe (éventuellement modifié par l'armure), ce qui symbolise son encaissement.

Exemple : Suite à une chute de cheval, le personnage de Marina doit perdre 9 PV. Son score de Trempe étant de 6, elle ne perdra finalement que 3 PV !

Il n'y a pas de malus liés à l'état de santé du personnage. CAPHARNAÛM est un jeu héroïque. Dans cet univers plein de fureur et de passion, un personnage se bat avec fougue jusqu'à ce qu'il tombe.

Soins, médecine et chirurgie

Les soins s'effectuent par l'intermédiaire d'un Test de Périple (SD18) ou de Science (SD12).

Fracture : La QR détermine le nombre de PV regagnés dans la semaine suivante. Ensuite, le blessé regagne un nombre de PV égal à son score de Trempe pour chaque semaine de repos.

Plaie : La QR de ce test détermine le nombre de PV regagnés dans les vingt-quatre heures qui suivent l'opération. Ensuite, le personnage récupère un nombre de PV égal à son score de Trempe pour chaque jour de repos.

Contusions : La QR du test de contusion, multipliée par 2 détermine le nombre de PV regagnés dans les douze heures suivantes. Le blessé regagne ensuite un nombre de PV égal à son score de Trempe toutes les douze heures.

GESTION DES VERTUS HÉROÏQUES

Chaque Héritier a sur sa feuille de personnage une rubrique consacrée aux Vertus héroïques. On peut remarquer que chaque vertu, en plus de l'emplacement destiné à son score, est accompagnée de 5 étoiles. En effet, chaque niveau est morcelé en cinq étoiles, et il faut avoir coché les cinq pour prétendre atteindre le niveau supérieur. Une fois la cinquième étoile cochée, il faut donc encore gagner une étoile « invisible » pour que le score augmente d'un Niveau.

Lorsqu'une action, quelle qu'elle soit, demande à un personnage de puiser des points dans une de ses Vertus héroïques, ce sont ainsi les étoiles qui sont décochées, et non les Niveaux bruts qui sont amoindris.

Exemple : Amin affronte une bande de Traîne-babouches, il décide donc que la Parole qu'il suit, celle de Malik... malheureusement pour lui, les dés ne sont pas avec lui et il n'obtient aucune Constellation. Il décide donc, comme la règle des Paroles le permet, de dépenser deux points de Bravoure pour combler ce manque. Son score de Bravoure, précé-



Le trop de quelque chose est un manque de quelque chose.

demment élevé à 4 (5 étoiles) est donc désormais de 4 (3 étoiles).

Le Rawi peut décider à tout moment de faire gagner ou perdre une étoile à un des personnages afin de refléter en termes de jeu son comportement.

Seul Utaax est Créateur et seul Chtonos peut Détruire

La Chiromancie ne peut pas créer, contrairement à d'autres magies. Quant à la destruction, c'est le domaine de Chtonos et de ses prêtres, les seuls aptes à pratiquer une Chiromancie destructrice. La Chiromancie a pour but d'influencer le destin des hommes, des animaux, des vents, de tout ce qui existe. On ne peut créer le destin, on ne peut que l'influencer ou le détruire. Ceux qui ont essayé l'ont payé de leur vie.

En termes de jeu, un Chiromancien devra posséder le Verbe Sacré Transformer. S'il apprend par la suite le Verbe Sacré Créer, il ne pourra pas être utilisé pour la Chiromancie. De nombreux Chiromanciens ont essayé et rares sont ceux qui ont survécu.

Les Chiromanciens prêtres de Chtonos peuvent pratiquer la Chiromancie avec le Verbe Détruire, mais au vu de leurs cicatrices ou des membres qui leur manquent, cette voie est nettement plus difficile d'accès et ne doit pas être explorée seul.

MAGIE ET SORCELLERIE

Il existe deux systèmes de magie. Le premier concerne la magie combinatoire utilisée par les Jazirati, les Shiradim et les Escartes. Le second système, basé sur une liste de sortilèges, est utilisé par les sorciers Agalanthéens.

Jarmel Haja : les combinaisons divines

Ce terme signifie «Combinaison» en jazirati, et est employé dans le Capharnaüm pour nommer de manière générale la magie, exception faite de celle des Agalanthéens. En effet, les magies escarte, jazirati et shirade fonctionnent sur une base commune : la combinaison d'éléments, propres à chaque peuple, afin d'obtenir les effets voulus. Lorsqu'un sorcier veut faire appel à son pouvoir et obtenir un effet magique, il procède toujours de la façon suivante, quelle que soit son origine : il combine une action, Créer, Transformer ou Détruire – termes représentés par la compétence Verbe sacré – avec un ou plusieurs éléments, propres à la sorcellerie de son peuple. Il agit ainsi sur son environnement ou sur lui-même en fonction de son origine.

La sorcellerie au sein du jeu

Tout sorcier souhaitant pratiquer la magie, et ce quelle que soit son origine ou sa confession, doit le faire à l'aide de sa compétence Verbe sacré. Celle-ci symbolise la capacité du sorcier à faire appel aux dieux, chacun à sa manière, afin d'obtenir un effet magique, les sorcelleries des Jazirati, des Shiradim et des Escartes étant basées sur le verbe. Le Verbe sacré est divisé en trois sous-compétences :

Verbe sacré : Créer
Verbe sacré : Transformer
Verbe sacré : Détruire

LES AGALANTHÉENS ET LA CHIROMANCIE

Qu'est-ce que la Chiromancie ?

La Chiromancie est aussi appelée magie du destin, car elle permet de modifier la destinée des gens, des animaux ou des choses en appelant les dieux à intervenir par l'intermédiaire d'une tablette d'argile qu'il faut briser. Les Chiromanciens sont les seuls à avoir les connaissances nécessaires pour imprégner l'argile de la requête aux dieux, mais n'importe qui peut briser la tablette. Ce qui a permis d'en faire un commerce très lucratif.

Elle est appelée par les étrangers la magie commerciale, avec beaucoup de condescendance. Pour eux la magie est libre et instantanée, et le fait que la Chiromancie se prépare à l'avance et se monnaie est considéré comme une perversion. Alors que pour les agalanthéens, la Chiromancie est bénéfique, car elle peut être amenée à tout un chacun. Nul besoin d'étudier pendant des années pour pouvoir apprendre la magie, il suffit d'acheter la tablette idoïne et de la briser au moment opportun.

Dans les cités états, offrir une tablette est très courant. Les tablettes contre les maladies sont souvent offertes comme cadeau de naissance, ainsi la mère pourra soigner son enfant contre les maladies les plus courantes. Nombreux sont les voyageurs qui vont commander des tablettes afin d'assurer leur voyage : trouver leur route, faciliter les vents, assainir de l'eau, ... Quelle autre magie peut en dire autant ?



SCÉNARIO : LES LARMES D'AMPHAROOL

PRÉSENTATION

Les joueurs voyageront d'un village situé au nord de Kh'Saaba à Carrassine. Les lieux de départ et d'arrivée n'ont que peu d'importance, le but étant cependant qu'ils voyagent à travers un désert, de leur faire vivre un peu la vie d'une caravane, les arrêts dans les oasis, une attaque de bandits ou d'hommes scorpions avant d'arriver au cœur du scénario.

Un matin au réveil les personnages et leur caravane se retrouveront prisonniers d'un palais apparu pendant la nuit. Ils devront enquêter sur l'apparition de ce château et surtout trouver le moyen d'en sortir !

IL ÉTAIT UNE FOIS

L'histoire de ce palais remonte à plusieurs siècles. Il appartenait jadis à un roi saabi, Khawani Ibn Safi, qui se lia d'amitié avec un Djinn du nom d'Ampharool. Ampharool aimait la compagnie des hommes, et Khawani le lui rendait bien, délaissant même son harem pour passer ses nuits à discuter avec le génie.

Ampharool se montra imprudent et confia à Khawani des secrets sur la nature des Djinns et sur la nature de la magie. Khawani profita de ces secrets pour attacher Ampharool à une lampe à huile qu'il enferma dans une pièce secrète et exploita les connaissances acquises pour réaliser les premiers tapis volants dans le but d'en équiper toutes ses troupes afin de conquérir Jazirat.

Khawani ne put aller jusqu'au bout de ses manœuvres. Horrifié par l'ambition guerrière de son père, son fils et héritier l'empoisonna. Ce fut la fin de la dynastie de Khawani car cela entraîna une lutte intestine qui amena à la mort de sa famille et à la destruction de son palais.

Ampharool, lui, était toujours prisonnier de la lampe enfermée dans les ruines du palais enfouie dans le sable du désert. La magie de la lampe empêche Ampharool d'en sortir sans aide extérieur et également de se donner la mort.

Cela fait près de deux millénaires qu'Ampharool essaie de se sortir de cette situation. Il a réussi à trouver une conjonction astrale lui permettant de jouer sur le temps et de faire réapparaître le palais tel qu'il était au moment de son enfermement – sans les humains qui y vivaient. Le temps de cette conjonction qui dure trois jours, le palais réapparaît dans le désert et Ampharool arrive à y transporter des humains en espérant qu'ils trouveront la pièce, la lampe et le délivreront. De toutes façons soit ils le trouvent et peuvent en sortir vivant, soit ils ne le trouvent pas et meurent lorsque le palais disparaît.

AU COMMENCEMENT

Les joueurs sont aux portes d'un village du nord de Kh'Saaba qui est l'un des points de départ des caravanes pour le désert, c'est d'ailleurs la ressource principale de ce village, être la dernière halte avant le désert. La caravane est prête à partir pour le nord, pour le Capharnaüm, pour Carrassine.

Le départ de la caravane est une grosse machine qui se met lentement en marche. Quelques personnes voyagent à dos de dromadaires, mais la plupart marchent à pied. Chaque personne sait où elle doit se placer dans la caravane avant le départ et ne se met en marche que quand c'est son tour. Les voyageurs sont disposés au centre de la caravane, les marchandises et les ressources sont réparties à l'avant et à l'arrière. Il y a des ovins et des bovins qui constitueront la nourriture au cours du voyage et de nombreux dromadaires chargés de nourriture ou de matériel.

Les personnages joueurs

Assabi Ibn Youssef Abd-Al-Salif : le chef de la caravane

Le médecin Eloim Bar Sibias

Une aventurière d'Arakon, Carmen de la Mancha

Une princesse Karima Bint Aziz Abd-Al-Salif

Son garde du corps Wafik Ibn Khalil-Abd-Al-Salif

Quelques membres de la caravane

- Thabaki, le cuisinier saabi de la caravane.
- Jalal, le chef des mercenaires saabi.
- Assabi Safi, guide de la caravane.
- Abdelfattah Kilito, un riche négociant d'étoffes
- Shariyâr, un vieux voyageur shirade

Il y a en tout près de 70 personnes au sein de la caravane.

VOYAGE DANS LE DÉSERT

Le voyage dans la journée est difficile, le soleil tape fort, il fait chaud, il fait soif, on s'ennuie quand on ne doit pas être sur le qui-vive tout le temps.

À midi, on monte quelques tentes pour quelques heures le temps d'attendre que le soleil s'échappe du Zénith. C'est l'occasion de boire de se restaurer un peu, de soigner les bêtes malades et de réorganiser éventuellement la caravane. Puis on repart. À la tombée de la nuit la caravane s'arrête et monte le camp de manière beaucoup plus longue que le midi. Il faut plus d'une heure pour monter le camp, organiser la surveillance, lancer le repas, etc. Une bonne caravane est également

jugée à son efficacité à monter et à démonter le camp.

Les trois premiers jours se déroulent tranquillement. Le convoi est trop proche des abords du désert pour qu'il se passe quoi que ce soit.

L'oasis

Vers le milieu de l'après-midi du quatrième jour, la caravane arrive dans une oasis. Celle-ci est efficacement gardée. Ceux qui sont à l'avant de la caravane entendent les sifflements utilisés par les gardes avant d'apercevoir l'oasis. Un groupe de gardes vient discuter avec le guide (Assabi) afin de négocier les modalités d'arrêt de la caravane dans l'oasis.

Une fois qu'un accord est trouvé, les animaux sont amenés dans un enclos où les marchandises sont déchargées. Les membres de la caravane s'éparpillent, qui pour surveiller les dromadaires, qui pour refaire les réserves d'eau, qui pour aller voir ce que propose l'oasis (principalement du tissu, des épices et du thé).

Les personnages sont invités à boire le thé avec le chef de l'oasis, Mustafah Ibn Mimoun Abd-Al-Tarek, un très lointain cousin de la princesse qui leur demande si elle est encore à marier à cette occasion.

Le Thé

Le cérémonial du thé est une manière de montrer l'hospitalité, et un prétexte pour discuter avec le visiteur de passage. Il n'est pas très poli de refuser un thé ou de ne pas boire les trois thés. En effet, les mêmes feuilles de thé vert sont utilisées pour confectionner trois services à la suite. Le premier thé est amer comme la vie, le second est fort comme l'amour et le dernier est doux comme la mort.

L'attaque

Le lendemain de leur départ de l'oasis, dans le courant de l'après-midi, la caravane est attaquée par des bandits.

Il y a environ six Traîne-Babouches par personnages, quelques-uns pour les mercenaires de la caravane ainsi qu'un ou deux Vaillants Capitaines. Dès que la situation semble désespérée, les brigands s'enfuient, laissant leurs blessés ou les achevant s'ils en ont l'occasion.

La rigueur du désert ne permet pas à la caravane de nourrir et surtout d'abreuver plus de bouches que prévu. Il faudra donc libérer ou tuer les brigands, à moins que les joueurs ne décident de perdre un ou deux mercenaires qui les emmèneront à l'oasis. Le camp sera monté un peu plus tôt et les blessés devront être soignés.

LE PALAIS

L'arrivée au palais

Si un des personnages fait des tours de garde cette nuit là, il a le droit à un jet de Souffle + Percevoir SD

Qui mange seul s'étrangle seul.

15 pour se rendre compte qu'il est en train de s'endormir et que ce n'est pas naturel. Des jets de Souffle peuvent être accordés aux personnages qui le demandent (SD 21), mais en cas de réussite ils ne pourront que s'apercevoir qu'ils s'endorment d'une manière non naturelle.

Si aucun des joueurs ne fait de tours de garde, ils se réveilleront au petit matin.

Ampharool vient d'endormir toute la caravane et les transporte dans le palais qui se situe sur la côte occidentale du désert. Les personnages ayant essayé de résister se réveillent avant le lever du soleil. Il est possible à ce moment là ou pendant les nuits suivantes de se rendre compte sur un jet de Sagesse + Périple SD 6 que les étoiles dans le ciel ne sont pas dans la bonne position par rapport au lieu où la caravane s'est arrêtée. Il est possible (avec une QR supérieur à 2) également de voir briller une constellation que l'on ne voit jamais autrement. A cette heure là le palais est encore intangible mais les murs d'enceinte eux ne le sont pas ! Il n'est pas possible de réveiller les autres membres de la caravane, il n'est pas possible non plus d'entrer dans le palais.

La caravane a été transportée dans un grand parc rond verdoyant, rempli de fleurs, d'arbres fruitiers et avec une fontaine magnifique recouverte de mosaïques. Au fond de l'enceinte se trouve un grand palais circulaire aux murs de marbre rose. Le palais est dans le plus pur style saabi avec des tours, des coupoles et des décorations en arabesques. Un haut mur d'enceinte empêche de sortir du parc doublé d'un puissant sortilège. Il faudrait réussir un jet de Coordination + Épreuve SD 9 pour escalader le mur, mais l'opération abouti inexorablement à se retrouver de l'autre côté du parc.

Le palais semble pouvoir abriter au moins une centaine de personnes. Le style général fait penser au style saabi mais diffère par quelques détails : la coupole des tours est moins étalée, les fenêtres plus étroites, les piques au dessus des grilles sont en forme de pointes et pas arrondies, etc. Un personnage peut savoir qu'il s'agit d'un style antique sur un jet de Sagesse + Peuple&Histoire SD 12.

L'ensemble dégage une impression d'intangibilité qui empêche d'arriver à ouvrir les portes du palais. Ce n'est que vers le milieu de matinée que le palais semble soudain s'ancrer dans la réalité et qu'il est alors possible d'en franchir le seuil.

Dans le palais

Le palais est immense, et vide d'habitants. On peut cependant trouver dans tous le palais des squelettes de divers origines et de diverses époques d'après les oripeaux. Il s'agit des sauveurs qu'Ampharool a attirés lors des conjonctions idéales précédentes et qui ont échoué. Sinon les meubles sont intacts, les personnages pourront y trouver des armes, de la vaisselle, des vêtements, des vivres, etc. Tout semble à sa place, comme si les habitants venaient de s'absenter tous ensemble il y a dix minutes de cela.

Le palais est composé d'un rez-de-chaussée et de deux étages et de cinq tours. Deux de ces tours sont disposées de chaque côté de la porte et deux autres sont placées à l'arrière du bâtiment en symétrie. Ces quatre tours font trois étages. Enfin, la cinquième tour est située à l'opposé de la porte principale et fait quatre étages.

La porte d'entrée du palais donne sur une grande cour intérieure circulaire :

- Sur la droite se trouvent un puits, un lavoir et une porte. Cette porte donne sur l'aile des domestiques. Le rez-de-chaussée de l'aile droite forme les cuisines.
- En face, une large porte ouvragée mène sur la grande tour qui partage l'aile du maître des lieux. Les étages du bâtiment abritent les chambres des courtisanes et des ministres, les étages de la tour abritent la salle d'audience, la salle de réception, la chambre du maître, l'étage des femmes et des enfants et enfin la bibliothèque.
- L'aile de gauche est celle de la bureaucratie, du trésorier, etc. C'est la seule aile à avoir visiblement un sous-sol où il reste quelques pièces d'or dans une grande salle qui résonne de vide. Cette pièce est grande ouverte mais semble avoir été protégée par un mécanisme ingénieux encore utilisé de nos jours (Sagesse + Détrousser SD 15).

Quelques événements

Parfois, au détour d'un couloir, des fantômes apparaissent mimant des scènes de la vie sous le règne de Khawani. Il n'est pas possible d'interagir avec eux, seulement de les observer. Cela peut être un moyen d'orienter les joueurs.

Venant d'un autre espace temps le palais a amené avec lui son lot de monstres : Essaim de scarabées et un Homme Scorpion.

Au fond de la bibliothèque se trouve tout un tas de tapis posés les uns sur les autres. La plupart sont unis et sobres ce qui détonne avec la richesse de la pièce. Si les joueurs essaient de les manipuler, ils tomberont tous en poussière sauf un. Le tapis le plus bas qui est le premier tapis volant qu'Ampharool créa pour Khawani. S'ils essaient d'utiliser le tapis volant (Coordination + Périple SD 18) en dehors de l'enceinte, ils reviendront sur le palais quelle que soit la direction qu'ils prendront.



RÉSOUTRE LE SCÉNARIO

Ampharool est enfermé au sous-sol de la grande tour. Vous pouvez éventuellement dire que la salle aux trésors se termine de façon incurvée pour aiguiller les joueurs.

Un jet de Sagesse + Perception SD 18 permet de détecter une porte secrète derrière la tenture qui cache le mur derrière le trône. Un jet de Coordination + Détrousser SD 18 (ou 15 si le personnage a observé la serrure de la salle des trésors) permet de l'ouvrir. La porte donne sur un escalier qui débouche sur une première pièce vide puis sur une deuxième porte.

Cependant une porte protégée magiquement empêche d'entrer dans la deuxième pièce. On peut voir par une fente dans la porte une espèce de gourde en terre cuite posée au milieu d'une table sous une cloche de verre. C'est le seul élément de la pièce, celui qui semble être protégé. C'est la lampe du Djinn.

A côté de la porte, un texte écrit dans un saabi ancien (Sagesse + Peuple&Histoire SD 15 pour le comprendre) dit : « *Toi qui enchantas mon cœur de ton regard, qui donna la vie à la chair de ma chair, ton nom sera la clé de ma puissance* ».

Pour ouvrir la porte il faut un sésame qui est le nom de la femme préférée du roi (Dawira) la mère de son fils parricide. Pour trouver ce nom il faut faire des recherches dans la bibliothèque. En effet, un livre sur l'histoire familiale inachevée raconte la pendoison de l'héritier parricide et parle de sa mère, la préférée de Khawani, la partie administrative (par exemple le registre des mariages et des concubines de Khawani) ou visiter toutes les chambres de l'étage des femmes où se trouve un portrait et le nom de chacune d'entre elle.

Une fois la porte ouverte, l'homme scorpion dévale des escaliers et attaque les personnages si ce n'est pas déjà fait.

Une fois la lampe ouverte, le génie en sort, pâle et presque translucide. Il conte son histoire aux personnages et leur demande de le libérer en brisant la lampe. S'ils le font, le génie redevient tangible en pleurant (autant de larmes que d'Héritiers des dragons présents dans la pièce) alors que le palais perd inversement de sa tangibilité.

Les personnages s'endormiront à nouveau avant de se réveiller au petit matin à quelques heures de trajet de Carrassine et avec une pierre précieuse en forme de larve dans leur main, et éventuellement le tapis d'Ampharool, seules preuves qu'ils n'ont pas rêvés. Tous les autres objets ont disparu. Seuls les Héritiers des dragons se souviennent du palais. Les autres se souviennent juste d'avoir fait une très bonne traversée, très rapide qui permettra à Assabi d'asseoir sa réputation d'excellent guide.

Et si au bout de trois jours ils n'ont pas trouvé ou refusent de libérer le génie ?

Au bout de deux jours et demi le palais recommence à perdre de sa consistance pour disparaître emmenant et tuant tous ceux qui sont restés à l'intérieur, puis ce sera le jardin qui disparaîtra faisant subir le même sort au reste de la caravane. Encore une caravane dont on n'entendra plus jamais parler, probablement tombée sous la coupe d'une attaque de bandits du désert...

RENCONTRES

LES TRAINE-BABOUCHES

Attaque (Sayff) / Défense active	5/2
Dégâts	+7
Défense passive	11
Trempe	4
Init Max	3

LES VAILLANTS CAPITAINES

Attaque (Falkata)	8/4
Dégâts	+9
Défense active (Bouclier)	9/4
Défense passive	14 (15)
Trempe	7
Init Max	5
PV	40

HOMME SCORPION

Caractéristiques	
Coordination	6
Puissance	5
Sagesse	3
Charme	2
Souffle	7
Init Max	6
Trempe	11
PV	70
Défense passive	16
Légende	2

Compétences communes

Épreuve 4, Périple (désert) 6, Arme (Cimeterre ou épieu) 3, Arme (Dard) 2, Arme (Pincés) 4, Impressionner 3, Tenir le coup 5

Attaque & Défense Active

Suyuf 9/6, dégâts +15, Épieu* 9/6 dégâts +14, Pincés 10/6, dégâts +15, Dard 8/6, dégâts +6 + poison**

(*) Quand ils attaquent à l'épieu, les Hommes Scorpions font toujours une attaque brutale.
(**) Poison : Mortel 5 Incapacitant 1 Foudroyant 6.

Armure (déjà comptée dans la Trempe)

Carapace chitineuse sur la plus grande partie du corps (seuil de protection : 2)

Notes : Les Hommes Scorpions sont extrêmement adroits, ils peuvent utiliser deux armes sans répondre aux pré requis normalement exigés. De plus, ils peuvent attaquer un adversaire avec chacune de leur paires de pincés et un troisième avec leurs armes dans une même Phase. Cependant, leur attaque par dard est exclusive, ils ne peuvent pas utiliser d'autre attaque dans la Phase de combat où ils tentent de l'utiliser.

ESSAIM DE SCARABÉES

Caractéristiques

Coordination	10
Puissance	NA
Sagesse	1
Charme	1
Souffle	5
Init Max	6
Trempe	5*
PV	50*
Défense passive	20

Compétences communes

Aucune

Attaque & Défense active

Morsures (10/10, Dégâts +10)

Armure (déjà comptée dans la Trempe)

Spécial*

(*) L'essaim de scarabées des tombeaux est une créature particulière. En effet, l'essaim regroupe plusieurs milliers de ces créatures. Un Essaim moyen aura 5000 individus couvrant 5 m² de surface au sol et aura 5 points de Souffle. Pour chaque millier de créatures on augmentera le souffle de 1, la surface couverte de 1 m². Les attaques dirigées contre l'Essaim ne lui font aucun Dégât à moins d'être des attaques sous forme dispersive (flammes, poison, etc.).

Note : Tout individu se trouvant sur le passage de l'essaim subit une attaque par morsures.



TABLES DE TIRAGE (COMBAT)

VANTARDISES

Nb	Modificateurs
1	-0/1
2	-0/2
3	-0/3

SEUILS DE DIFFICULTÉ

SD	Description
6	Action commune
9	Action moyennement difficile
12	Action difficile
15	Action héroïque
18	Action follement héroïque
21	Action fabuleuse
30 et +	Action légendaire

LES QUALITÉS

Total	QR/QE	Réussite	Echec
0	0	Réussi de justesse	Raté de peu
3	1	Réussite normale, sans panache	Échec normal, sans catastrophe
6	2	Belle réussite	Échec cinglant
9	3	Très belle réussite	Échec douloureux
12	4	Réussite mémorable	Échec mémorable
15	5	Réussite exceptionnelle	Échec catastrophique
18	6	Réussite critique	Échec critique
21 et +	7	Réussite légendaire	Échec légendaire

ADVERSAIRES

Champions	Règles normales
Vaillants Capitaines	Réussite Critique -> Mort, K.O., Hors d'état, ect...
Traine-Babouches	Pas de PV. Attaquent 6 par 6. Touché 1 fois -> Blessé. Touché 2 fois -> K.O. 1 Vantardise -> K.O. Constellation -> Autant de K.O. que de dés. Si moitié du groupe K.O. -> Fuite.

ARMES

Armes courtes et armes non létales

Coup de poing	Puissance
Coup de pied	Puissance +2
Choorā	Puissance +4
Fouet arakognan	Coordination +3
Jambiya	Coordination +3
Khapjar	Puissance +3

Armes longues

Rumh	Puissance +8
Lance escarte	Puissance +8
Lance hoplite	Puissance +10
Trident Agalanthéen	Puissance +8

Armes à une main

Espada valladeña	Puissance +6
Épée de la Quête Sainte	Puissance +8
Fléau d'arme	Puissance +8
Glaive agalanthéen	Puissance +8
Haches communes	Puissance +8
Hache dorkade	Puissance +10
Masse de guerre	Puissance +10
Sayf	Puissance +4
Spatha (Agalante), Kaskara (Jazirat)	Puissance +8
Suyuf (Capharnaüm) ou shimshir (Kh'saaba)	Puissance +8
Falkata (Arakón), Khedama (Kh'saaba) ou Yatagan (Capharnaüm), Kopis (Agalante)	Puissance +6
Armes bâtarde	+2 aux dégâts si 2 mains.
Armes à deux mains	+4 aux dégâts

Armes de jet Portée (0 | -1/0 | -2/0 | impossible)

Fronde	Coordination +2	-20m 20-40m 40m-Puiss x 10m au-delà
Couteaux	Coordination +4	-20m 20-40m 40m-Puiss x 10m au-delà
Javelot / hache de lancer	Coordination +6	-20m 20-40m 40m-Puiss x 10m au-delà

Armes de tir Portée (0 | -1/0 | -2/0 | -4 | 0 | imp.)

Arc court	Coordination +6	-60m 60-120m 120m-150m +150m
Arc long	Coordination +8	-60m 60-120m 120m-200m 200-250m +250 m
Arc recourbé jazirati	Coordination +8	-60m 60-120m 120m-200m 200-250m +250 m

Armures

Bouclier	+1
Armure partielle	+1 (+2)
Armure légère	+3 (+4)
Armure lourde	+6 (+7) (SD +3)



DURÉE DES ACTIONS EN COMBAT

Nom	Durée	Note
Parler	0 Phase	
Déplacement	1 Phase	Coordination x mètres
Dégainer	1 Phase	
Attaque Normale	1 Phase	
Attaque Brutale	2 Phases	Dégâts : +6
Charge	3 Phases	Dégâts : +10
Lancer	1 Phase	Attaque à distance
Arc court	1 Phase	Attaque à distance
Arc long ou arbalète	2 Phases	Attaque à distance
Défense active	1 Phase	Coordination + Armes
Défense passive	0 Phase	Coordination + Épreuve + 6
Désengagement	2 Phases	
Lancer un sort	1 Phase	Sagesse + Verbe Sacré
Briser une tablette	1 Phase	

LES DIFFÉRENTS JETS

Type de test	PV
Test de compétence	Caractéristique + Compétence
Test sans compétence	Caractéristique
Test de Caractéristique	Caractéristique + Héroïsme

VALEURS DE COMBAT

Valeur	Calcul
Initiative max	(Coordination + Souffle + Sagesse) / 3 + 1
Défense Active	Coordination + Arme
Défense Passive	Coordination + Epreuve + 6

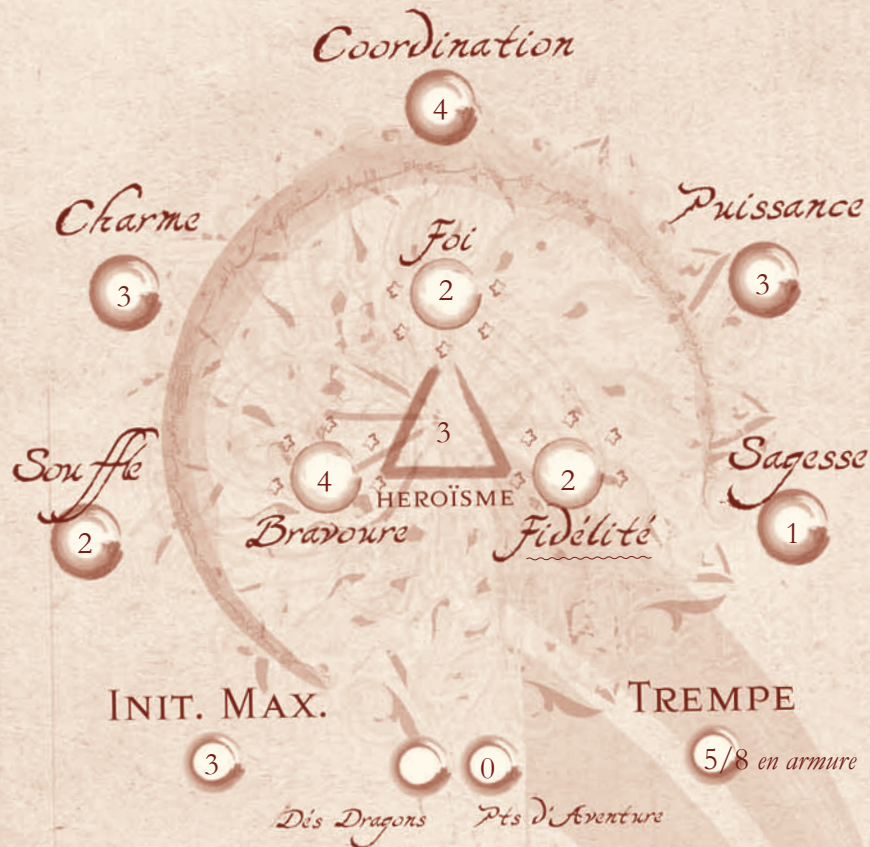
Dégâts = Dégâts de l'arme + QR - Trempe (- Armure)



Capharnaüm

L'HÉRITAGE DES DRAGONS

Nom *Carmen de la Mancha* Sang *Arakognan*
 Tribu / Nation / Cité-Etat *Aragòn* Statut *Aventurière (Campeador).
 Voyageur actuellement*
 Parole *Académie de San Llorente de Valadon* Occupation Actuelle *Voyageur*



COMBAT

DEFENSE PASSIVE

14

PREMIERE ARME *Fouet Arakognan*

ATT/DEF	DEGATS
7/4	+7
SPECIAL	

DEUXIEME ARME *Espada valladeña*

ATT/DEF	DEGATS
7/4	+9
SPECIAL	

TROISIEME ARME

ATT/DEF	DEGATS
SPECIAL	

ARMURE *Légère (déjà comptée dans la trempe)*

PROTECTION *+3*

PV *20*

❑ <i>l'Aventurier</i> Épreuve <i>4</i> Équitation <i>5</i> Contes* <i>4</i> Périples <i>3</i>	❑ <i>le Sage</i> Science <i>4</i> Enseigner* <i>5</i> Peuples & Histoires <i>4</i> Percevoir <i>3</i>	❑ <i>le Prince</i> Ne pas perdre la face <i>1</i> Élégance <i>1</i> Flatter* <i>1</i> Négoce & Salamalecs <i>2</i>	❑ <i>le Sorcier</i> Inspiration* <i>1</i> Prière <i>3</i> Sacrifice <i>2</i> Verbe sacré <i>2</i>
❑ <i>le Guerrier</i> Arme <i>3</i> Commander <i>2</i> Entraînement <i>2</i> Impressionner* <i>2</i>	❑ <i>le Poète</i> Galvaniser* <i>3</i> Comédie <i>2</i> Poésie <i>2</i> Musique <i>2</i>	❑ <i>le Maladrin</i> Assassinat <i>3</i> Détrousser <i>3</i> Discrétion <i>3</i> S'introduire <i>3</i>	❑ <i>le Travailleur</i> Agriculture <i>2</i> Artisanat <i>0</i> Corporatisme <i>2</i> Tenir le coup* <i>2</i>

TECHNIQUES DE PAROLE

Académie arakognane, San Llorente de Valladón.

Lorsqu'il attaque avec un fouet, s'il obtient au moins une Constellation, celui qui maîtrise la technique de San Llorente a le droit d'effectuer une attaque gratuite avec une seconde arme (épée, hache, lance, poing, etc.) que celle-ci soit dégainée ou non (l'acte de dégainer devient donc gratuit, ne coûte pas d'action de combat et se résout donc à la même Phase de la Passe d'Armes que l'attaque au fouet).

Si le combattant utilisant cette technique n'est pas à portée pour effectuer sa deuxième attaque (un fouet est plus long qu'une dague ou qu'une épée), le déplacement est gratuit et compris dans la même Phase (attention, ce déplacement ne peut servir qu'à attaquer l'adversaire qui vient d'être touché au fouet, il ne s'agit pas d'aller où l'on veut !).

Si l'adversaire n'est pas à portée de fouet (cinq mètres environ) la technique est impossible à effectuer.

NIVEAU

1

MAGIE

Verbe Sacré	Créer	Transformer	Détruire
	☐	☐	☐
ÉLÉMENTS	TYPE	ÉLÉMENTS	TYPE

LÉGENDE PERSONNELLE

Lointaine origine occidentale. Lointaine origine dorkade. Traversée du désert avec des inconnus devenus des amis. S'est échappé d'une terrible prison. Pris au service d'un seigneur de Sagrada, le personnage a beaucoup voyagé et exercé de nombreux métiers.

Appartient à une lignée d'Héritiers. L'un des lointains ancêtres du personnage (il y a au moins six siècles) a affronté un duc des enfers en combat singulier, et il l'a vaincu.

Arakón : peuple situé le plus au sud des terres occidentales, les arakognans sont habitués aux terres sèches, aux montagnes rocaillenses et aux grandes chevauchées. Aussi pieux que fiers et courageux, ils sont dresseurs de chevaux et grands cavaliers, et apprécient autant les chevauchées guerrières que les bruyantes réunions de familles avinées se prolongeant autour d'un feu de camp devant lesquels femmes et petites sœurs se livrent aux pas endiablés de la gitanilla.

Historique : Issue de la noblesse d'épée Arakognane, Carmen de la Mancha est une provocatrice dans l'âme, très loin des clichés des femmes de son pays. Cela lui a valu quelques ennuis dans son pays qui l'ont décidé à visiter la célèbre Jazir

rat — il faut dire que le premier navire qui ait accepté de l'embarquer était à destination de Jazirat.

Vendant ses compétences guerrières au gré de son humeur, ou de ce qui reste dans sa bourse, Carmen a fini par apprécier cette île, son exotisme et sa culture issue d'une multitude d'influences... Carmen caresse l'idée d'écrire un roman épique dont elle serait l'héroïne vivant des aventures au milieu des déserts hostiles, rencontrant des tigres à dents de sabre, défaisant en duel les plus célèbres escrimeurs saabi. En attendant elle voyage dans tout Jazirat notant et dessinant tout ce qui pourrait lui servir dans l'écriture de ce roman.

Âgée d'une petite trentaine d'années, Carmen est toujours tirée à 4 épingles et parfumée, même après 15 jours passé dans le désert. Comment fait-elle pour être toujours impeccable, elle seule le sait ! La larme tatouée sous son œil gauche rajoute à son charme. Elle s'est jointe à la caravane pour renflouer ses bourses vides et entamer son retour vers Carrasine où certains Agalanthéens sont prêts à payer cher pour passer une soirée seul avec elle.



EQUIPEMENT

Une armure légère, trois armes au choix (1D6 x 10 flèches pour les archers), une tenue de ville, un cheval.

Style : Portent souvent un masque de théâtre représentant un personnage en train de pleurer. A défaut, ils se distinguent par une larme tatouée, ou seulement peinte, sous l'œil gauche (le côté du cœur, symbole de la sincérité).

NIVEAU DE RICHESSE



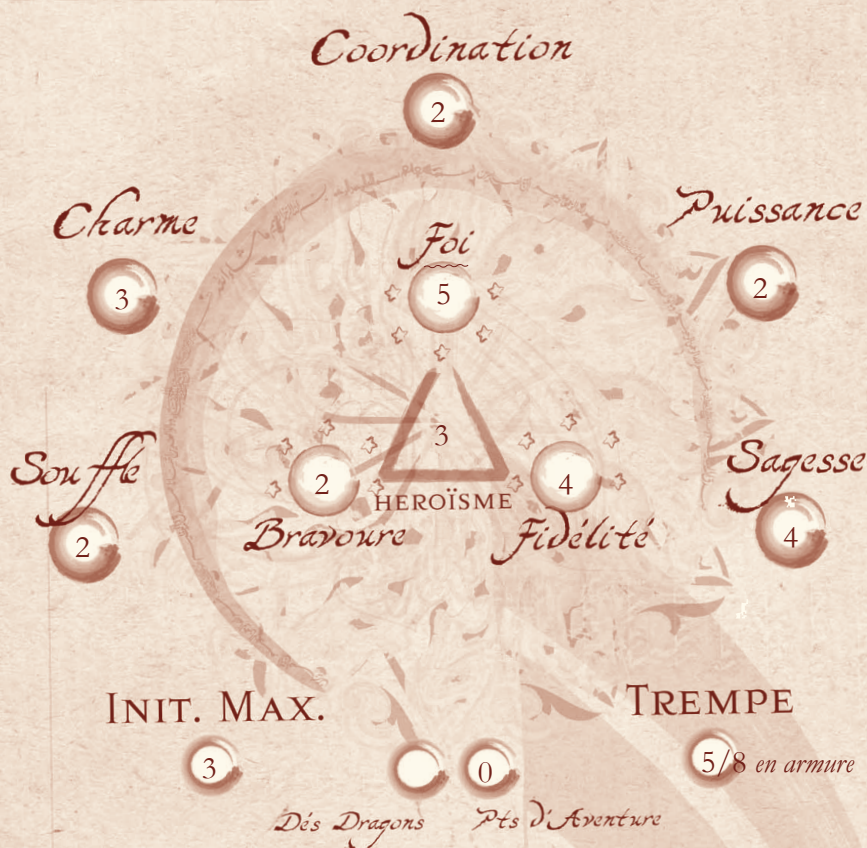
ARGENT

100 Onces de Cumin

Capharnaüm

L'HÉRITAGE DES DRAGONS

Nom *Assabi Ibn Yucef Abd-Al-Salif* Sang *Saabi*
 Tribu / Nation / Cité-Etat *Salifah / Yucef* Statut *Al-Kimiyat et maître négociant*
 Parole *Les dunes de Safran* Occupation Actuelle *Chef de caravane*



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

TECHNIQUES DE PAROLE

Les Dunes de safran

Lorsqu'il effectue un jet de Négocio & Salamalecs pour vendre quelque chose (nourriture, bijoux, palais...) et qu'il obtient une Constellation, l'alchimiste parvient à augmenter le coût de 50%. Lorsqu'il effectue un jet de Négocio & Salamalecs pour acheter quelque chose et qu'il obtient une Constellation, l'alchimiste parvient à diminuer le coût de 50%. Le vendeur ou l'acheteur qui s'oppose à lui n'ont d'autre choix que de réussir un jet de Négocio & Salamalecs (Sagesse) contre un SD égal à 6 fois le score de Négocio & Salamalecs + 6 de l'alchimiste... ou de se faire rouler.

NIVEAU 1

MAGIE

Verbe Sacré	Créer	Transformer	Détruire
	☐	☒	☐
ÉLÉMENTS	TYPE	ÉLÉMENTS	TYPE
Sable			
Eau			
Pain			
Semoule			

LÉGENDE PERSONNELLE

Lointaine origine Abd-al-Tarek. sait se défendre. Il sait cependant Parents tués par des pillards, jouer de son physique avenant ou a été élevé par un représentant de son bagout pour entrer dans les important de sa Parole (son oncle) bonnes grâces de ses compagnons de A été courtisan dans l'une des voyage et attirer à lui une fidélité grandes cités de son pays. qui ne dépend plus complètement A été espion pour un seigneur ou du salaire promis à l'arrivée. un riche bourgeois. Il a également su convaincre A été employé dans un temple. un jeune médecin shirade de les La marque du dragon que porte accompagner. l'Héritier dans le dos brille d'une Il voyage continuellement avec son légère aura blentée. luth dont il joue le soir au coin du Historique : Recueilli par son feu ou lorsqu'il a besoin d'entrer oncle à la mort de ses parents, en transe pour pouvoir lancer un Assabi Ibn Youcef Abd-Al-Salif sort. s'épanouit au sein d'une caravane secondant son oncle depuis qu'il a une quinzaine d'année. Il a depuis repris le commerce familial et a beaucoup voyagé. Âgé de la quarantaine, Assabi n'est pas taillé pour le combat même s'il



EQUIPEMENT

Des terres et un bien immobilier (château, villa urbaine, etc.), cinq armes au choix (1D6 x 10 flèches pour les archers), une armure légère, un harem de 1D6 amants éperdus et dévoués, 2D6 chameaux et 1D6 esclaves.

Style : généralement riches, du moins en apparence, les al-kimiyyat suivant la Parole des dunes de safran aiment à se parer chichement et à arborer de multiples bijoux, tous plus gros les uns que les autres. Tous portent une chevalière d'or représentant une dune, que tout à chacun peut identifier comme signe d'appartenance aux dunes de safran... libre à eux d'acheter ou non.

NIVEAU DE RICHESSE ☐ ARGENT 1500 Onces de Cumin

CAPHARNAÛM

L'HÉRITAGE DES DRAGONS

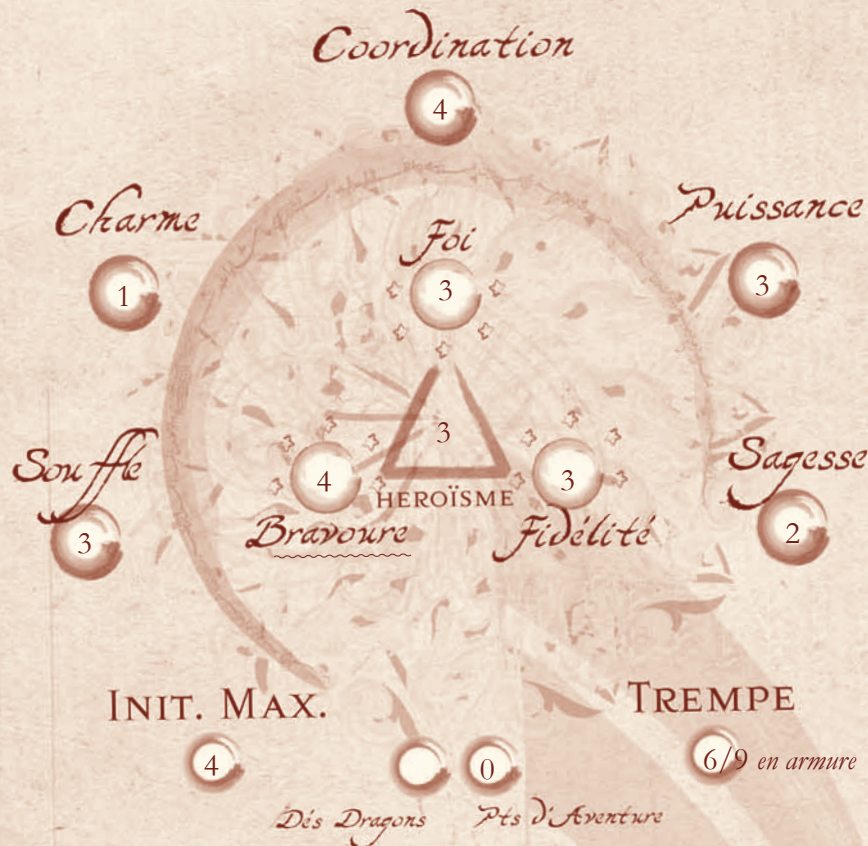
Nom *Wafik Ibn Khalil Abd-Al-Salif*

Sang *Saabi*

Tribu / Nation / Cité-Etat *Salifah / Ibn Khalil* Statut *Mudjabid et explorateur*

Parole *Les Walad Badiya*

Occupation Actuelle *Garde du corps*



COMBAT

DEFENSE PASSIVE

13

PREMIERE ARME *Rumb (lance)*

ATT/DEF 8/4
SPECIAL +11

DEUXIEME ARME *Shimshir (Cimeterre long)*

ATT/DEF 8/4
SPECIAL +11

TROISIEME ARME *Arc recourbé jazirati*

ATT/DEF 8/4
SPECIAL +12

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

PROTECTION +3

PV 30

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

TECHNIQUES DE PAROLE

Les Walad Badiya

En combat le mudjahid et son abzoul ne forment qu'un seul être, le Walad Badiya. Lorsqu'ils obtiennent une Constellation (que ce soit sur une attaque ou une défense), les guerriers Walad Badiya peuvent :

- Ajouter la Puissance de leur abzoul aux dégâts s'ils effectuaient une Attaque.
- Retirer la Coordination de l'abzoul des dégâts subis, s'ils effectuaient une Défense active.

NIVEAU 1

MAGIE

Verbe Sacré	Créer	Transformer	Détruire
	☐	☐	☐
ÉLÉMENTS	TYPE	ÉLÉMENTS	TYPE

LÉGENDE PERSONNELLE

A été le serviteur personnel d'un kabini durant une grande partie de son enfance. A vécu à Jergath. A survécu à un voyage périlleux. A fait partie d'une célèbre troupe d'artistes ambulants. A vécu une expérience mystique.

Sans que l'Héritier sache qui exactement est à ses côtés pour l'aider, dieux, djinns ou diables, il sent une force magique l'empêcher de nuire et l'aider dans ses actions magiques.

Clan ibn Khalil Abd-al-Salif : ils constituent le plus étrange des clans saabi, car une grande partie de ses membres est originaire d'Al-Fariq'N et nombre d'entre eux ont la peau noire ou métissée. Les fils de Khalil sont célèbres pour leurs combattants montés à dos d'abzoulim, ces petits dragons gras comme deux boeufs, dont les services s'arrachent à prix d'or lorsqu'ils les rendent. Il est possible de les trouver essentiellement sur la côte proche et en Al-Fariq'N, mais il n'est pas rare qu'un fils de Khalil quitte le clan pour découvrir Jazirai. Ce sont les plus fameux explorateurs jazirai. Ils ont voyagé jusqu'en orient et en occident. Ils connaissent les mystères des mondes voisins et se sentent facilement supérieurs.

Historique :

Originaire d'Al Fariq'N, Wafik est un de ces étranges Saabi à la peau foncée, métis alfarigani, et au corps recouvert de

tatouages rituels. Plus étrange encore, il est monté sur un abzoul, grand lézard capable de porter un homme sur son dos dont beaucoup racontent qu'ils sont les enfants dégénérés des dragons. Ce que peu d'hommes savent c'est que cavaliers et abzoulim partagent un lien empathique qui se forme dès la naissance. Ils sont capables de communiquer par image et par sensation. Ils forment ce qu'on appelle les Walad Badiya, les enfants du désert.

Venu visiter la terre de ses ancêtres lorsqu'il a atteint l'âge d'homme, Wafik se lia d'amitié avec un marchand un peu contrebandier sur les bords, Habibi Ibn Aziz Abd-Al-Salif, dont il devint le fidèle ami et le garde du corps.

A sa demande, il a fait le trajet seul jusqu'à Jergath la Grande pour ramener la promesse de son ami. Ce que la princesse Karima ne sait pas, c'est que son futur époux l'a déjà rencontrée lors d'une balade dans l'oasis de son père. Séduit par son chant, il n'a depuis cessé d'intriguer pour obtenir sa main. L'homme est sincèrement épris de la jeune femme alors que Karima pense qu'il ne s'agit que d'un arrangement politique. Wafik est un grand jeune homme d'un peu plus de 20 ans dont seuls l'abzoul, sa peau presque noire, son étrange coupe de cheveux et ses tatouages le distinguent des autres saabi.



EQUIPEMENT

Une arme au choix, un jambiya, un arc court et quinze flèches ou un javelot, une tenue de ville, une tenue complète de voyage dans le désert, des chaussures confortables ou des sandales, une tente, un dromadaire ou un cheval, vingt mètres de corde, trois larges sacs de cuir, cinq torches, un brûloir à encens portatif.

Style : Les guerriers Walad Badiya vivent, dorment et mangent à dos d'abzoulim. Ils arborent de surcroît des tatouages symboliques sur le visage, les épaules et les bras, qui renforcent, pensent-ils, le lien entretenu avec la moitié saurienne du Walad Badiya. La lance, qui se prête bien à un combat monté, est l'arme préférée de ces guerriers.

Abzoul :

Coordination	4	Initiative	7
Puissance	8	Trempe	10
Sagesse	1	PV	70
Charme	1	Défense active	7/4
Souffle	7	Défense passive	13

Compétences communes : Épreuve 3. Tenir le coup 4, Arme (Gueule) 4

Combat (ATT/DOM) : Morsure (8/4-8/4), Percussion (7/4-4/2)*

Protection : Peau épaisse (2 points)

NIVEAU DE RICHESSE ☐ ARGENT 150 Onces de Cumin

CAPHARNAÛM

L'HÉRITAGE DES DRAGONS

Nom *Eloïm Bar Sibias*

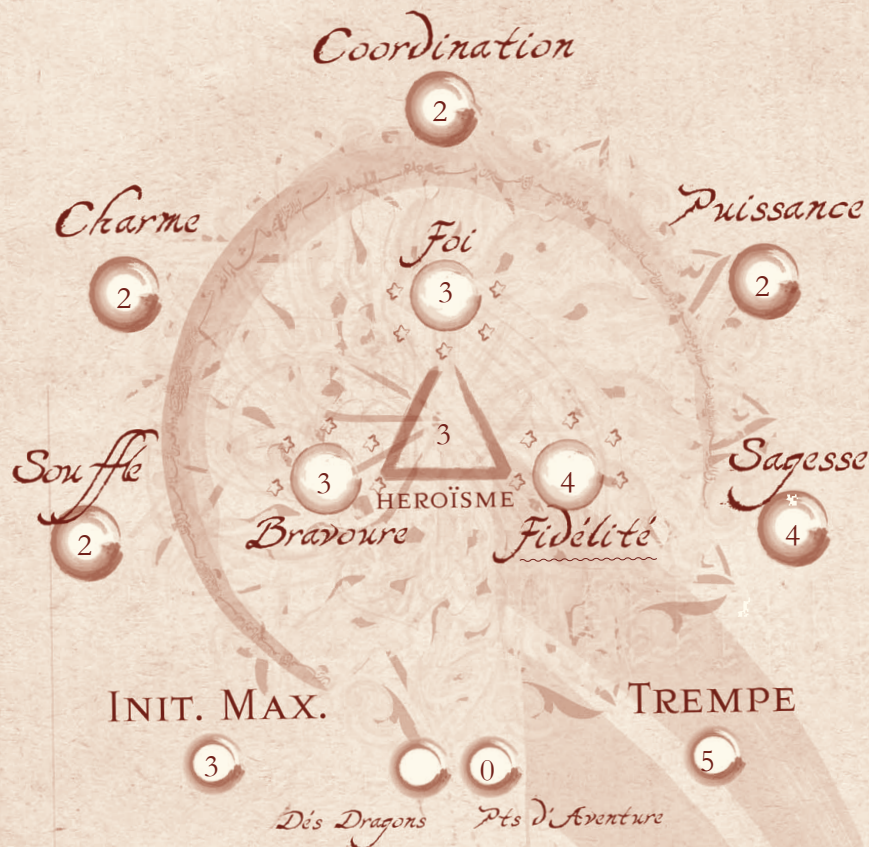
Sang *Shiradi*

Tribu / Nation / Cité-Etat *Salone*

Statut *Médecin*

Parole *Cœur Sacré de Shirad*

Occupation Actuelle *Médecin*



COMBAT

DEFENSE PASSIVE

11

PREMIERE ARME *Khanjar (arme courte)*

ATT/DEF *3/2* DEGATS *+5*

SPECIAL

DEUXIEME ARME

ATT/DEF DEGATS

SPECIAL

TROISIEME ARME

ATT/DEF DEGATS

SPECIAL

ARMURE *aucune*

PROTECTION

PV 20

l'Aventurier

Épreuve
Équitation
Contes*
Périples

le Sage

3 Science
4 Enseigner*
3 Peuples & Histoires
4 Percevoir

le Prince

1 Ne pas perdre la face
1 Élégance
1 Flatter*
2 Négocier & Salamalecs

le Sorcier

2 Inspiration*
1 Prière
1 Sacrifice
2 Verbe sacré

le Guerrier

Arme
Commander
Entraînement
Impressionner*

le Poète

1 Galvaniser*
2 Comédie
1 Poésie
1 Musique

le Maladrin

1 Assassinat
1 Détrousser
1 Discrétion
1 S'introduire

le Travailleur

3 Agriculture
1 Artisanat
2 Corporatisme
1 Tenir le coup*

TECHNIQUES DE 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 Total d'Accomplissement ou au calcul de la QR (au choix du joueur).

NIVEAU 1

MAGIE

Verbe Sacré	Crier	Transformer	Détruire
ÉLÉMENTS	TYPE	ÉLÉMENTS	TYPE

LÉGENDE PERSONNELLE

A passé une partie de son enfance à exercer comme serviteur attiré d'un Sage de sa Parole Lointaine origine pbarate.

A participé à une course montée très réputée.

A sauvé un village d'un massacre grâce à son bagout.

A été employé dans un temple.

Un personnage étrange, un homme du désert vêtu de noir et dont le visage, dissimulé sous un voile semble être fait d'argent suit l'Héritier. L'Héritier se sent lié à lui.

Salonim : Médecins à la réputation flatteuse, les Salonim respectent le Serment de Salone, un sacerdoce impliquant de soigner les enfants de Shirad et de les prévenir de tout mal. Si les médecins appliquent la première partie du serment, la seconde a donné naissance à une faction secrète d'assassins.

Historique : Fils d'un célèbre médecin shirade Eloim Bar Sibias a décidé de se faire un prénom. Après avoir pratiqué quelques temps auprès de son père et avoir

ainsi fait ses preuves, il a décidé de s'embarquer dans une caravane dans le but d'exercer loin de l'influence de son père et de pouvoir rencontrer d'autres médecins de tous horizons pour parfaire ses connaissances. C'est un homme d'une trentaine d'année, grand et fin au regard vif et intelligent dont les paroles et les gestes sont assurés, ce qui rassure instantanément les patients.



EQUIPEMENT

Trois tenues de ville, un kbanjar, 3D6 livres ou parchemins (sujets au choix), un nécessaire de calligraphie, un nécessaire d'orientation astronomique, une grotte d'ermite ou une chambre universitaire ou une maison, un trousse de médecin.

Style : Les médecins du Cœur sacré de Shirad ont tous sur la poitrine, à l'emplacement du cœur, un tatouage représentant le soleil du savoir (cette représentation n'est pas religieuse mais symbolique, et elle ne figure donc pas Shirad dont aucune icône n'est autorisée par le dogme shiradi).

NIVEAU DE RICHESSE ☐ ARGENT 100 Onces de Cumin

Caparnaüm

L'HÉRITAGE DES DRAGONS

Nom *Karima Bint Aziz Abd-Al-Salif*

Sang *Saabi*

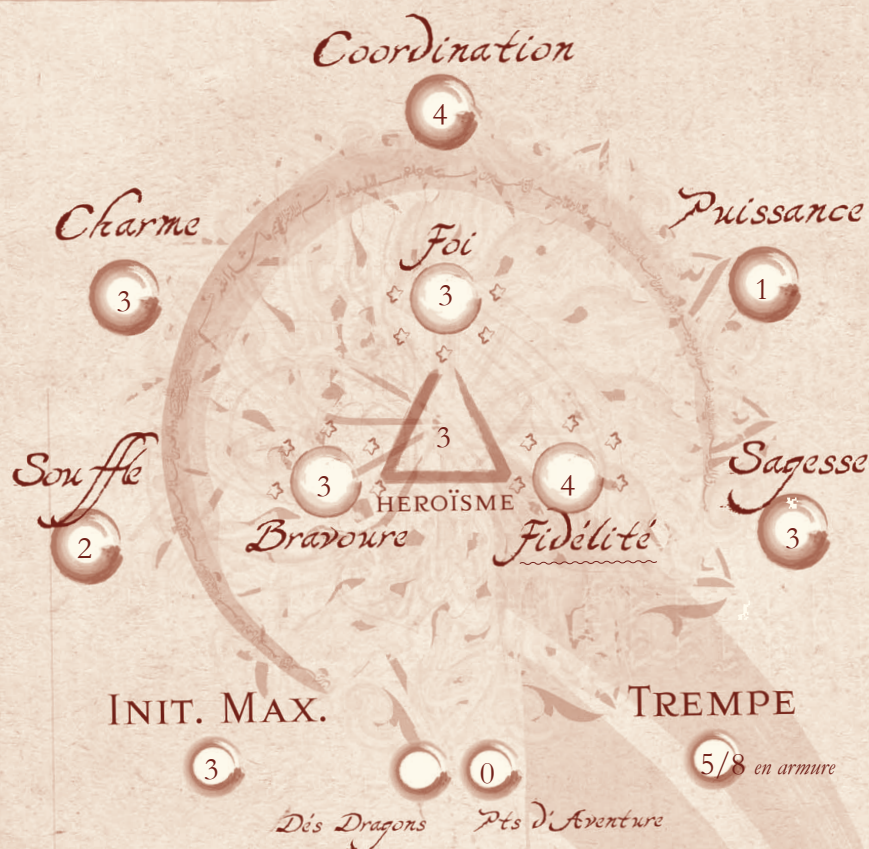
Tribu / Nation / Cité-Etat *Salifah / Aziz*

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

le Aventurier

Épreuve

2

Équitation

2

Contes*

1

Périples

2

le Sage

Science

1

Enseigner*

1

Peuples & Histoires

1

Percevoir

2

le Prince

Ne pas perdre la face

1

Élégance

1

Flatter*

2

Négoce & Salamalecs

2

le Sorcier

Inspiration*

2

Prière

2

Sacrifice

1

Verbe sacré

2

le Guerrier

Arme

2

Commander

0

Entraînement

0

Impressionner*

0

le Poète

Galvaniser*

2

Comédie

2

Poésie

2

Musique

3

le Maladrin

Assassinat

2

Détrousser

2

Discretion

3

S'introduire

3

le Travailleur

Agriculture

0

Artisanat

0

Corporatisme

0

Tenir le coup*

2

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 Au-al-Tarek. A vécu parmi les bédouins 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.

Klan ibn 'Aziz *Abd-al-Saltî* : 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 appa-

rence du moins! Ils se retrouvent 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 Cassinese et s'est spécialisé dans le mercenariat, le second est devenu son côté obscur, le crime organisé, la rifle, vendant des esclaves aux Agalan-théens.

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 Jergath 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 Habbib Ibn Azze Abd-Al-Salfi. 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 Khalid Abd-Al-Salfi. 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 Hassandides.



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 arteparatim. 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'émonner (Le bonus est déjà pris en compte dans le calcul ci-dessus).

NIVEAU DE RICHESSE  ARGENT 1500 Ounces de Cumin

Jazirat

MER
INTÉRIEURE

