

GAPHARNAÛON

L'HÉRITAGE DES DRAGONS

Des
Paroles
et des Hommes



WWW.DEADCROWS.NET
WWW.7EMECERCLE.COM



SOMMAIRE

MAIS ALORS, QU'EST-CE QU'UNE PAROLE ?	3
Noblesse d'âme et de cœur	3
L'Héritage des dragons	3
Sur les chemins	3
PAROLES COMMUNES	4
Considérations sur les règles	4
Paroles d'Aventurier	5
Paroles de Guerrier	6
Paroles de Sorcier	7
Paroles de Prince	8
Paroles de Sage	9
Paroles de Travailleur	10
Paroles de Malandrin	11
Paroles de Poète	12

CRÉDITS

Une création du Studio Deadcrows
pour les éditions 7^{ème} Cercle

INITIATION DU PROJET CAPHARNAÛM
Raphaël Bardas et François Cedelle

COORDINATION ÉDITORIALE
François Cedelle et Boris Courdesses

TEXTES
Raphaël Bardas

ILLUSTRATIONS
Lohran

COUVERTURE
Boris Courdesses

CALLIGRAPHIES
Gildas Malassiné-Tannou

MISE EN PAGE
Boris Courdesses (fonds de page
de François Labrousse)

RELECTURE
François Cedelle, Boris Courdesses
et Laurent Sere

COMMUNAUTÉ
Site et forum officiel : <http://www.deadcrows.net>
Site de l'éditeur : <http://www.7emecercle.com>
Site de la communauté :
<http://cercle.capharnaum.free.fr>
Liste de diffusion :
<http://fr.groups.yahoo.com/group/capharnaum>

Merci à Stéphane Treille pour ses retours et commentaires

Dans la culture saabi, les Paroles sont des voies tracées jadis par les Prophètes, leurs proches ou leurs descendants. Elles devaient permettre à ceux qui, après eux, allaient guider le peuple, de le faire en respect, avec une certaine conception de l'ordre universel et des relations qui unissent les hommes à leurs dieux. Les Shiradim en ont fait des traditions séculaires, des identités de castes, expressions humaines des visages divins ; un héritage des dragons. Chez les Escartes, le phénomène semble inverse, on observe le plus souvent l'émergence d'une figure populaire – Gerta, San Llorente, etc. – qui dans son sacrifice ultime a avant tout laissé une trace dans l'Histoire. Une trace que les civilisations d'Occident ont convertie en discipline académique, quelle qu'en soit la manifestation. Enfin, les Agalanthéens, avec la protéiformité qui caractérise leur vaste monde, véhiculent leurs disciplines sous forme d'écoles, militaires, religieuses, philosophiques, et bien d'autres, pour élever au rang des dieux des pratiques que l'humanité s'est appropriées depuis des siècles : escrime, courses de chars, chiromancie, etc.

MAIS ALORS, QU'EST-CE QU'UNE PAROLE ?

« Des philosophies professionnelles, des tactiques militaires, des disciplines de l'âme, dont le but initial fut presque toujours d'appliquer à des activités humaines une étincelle de sagesse ou de force divine. »

C'est ce qu'on en dirait sans doute dans n'importe quelle université de ce monde pour peu qu'on ait la liberté d'y exprimer sa pensée.

D'où qu'elles viennent, Paroles, Académies et Écoles, sont des chemins pavés d'épreuves, conduisant les êtres d'exception aux portes du Royaume céleste.

NOBLESSE D'ÂME ET DE CŒUR

Si dans les terres saabi on croise parfois des paysans ou de simples caravaniers prétendant suivre des Paroles presque inconnues et dont le nom n'évoque que des superstitions ou des contes, nul n'ignore que les Paroles sont réservées à ceux dont le Sang peut remonter de façon plus ou moins directe à l'un des Prophètes. C'est ainsi qu'un enfant des rues, fils d'un voleur et d'une prostituée, descendant de vingt générations de malfrats peut se voir accepté comme disciple d'une Parole s'il parvient à prouver qu'il a du sang noble.

« Noble », ce mot est parfois gênant, mais tout dépend de la définition qu'on lui donne. Pour le commun des mortels, il signifie « riche, possédant des terres, des esclaves et des dromadaires ». Mais en réalité, rien n'est plus relatif que la noblesse pour un Saabi, car les hauts faits de l'âme et du cœur, ceux qui poussent un homme à son propre sacrifice au nom de la justice, de l'amour, ou même de l'honneur, sont de ces démonstrations auxquelles même les plus pondérés des *kabini* ne sont jamais insensibles. Ainsi, on ne compte plus les rumeurs parlant de paysans anoblis par des seigneurs de passage qui furent témoins de leur héroïsme, ni celles de gamins des rues sortis de leur marasme par des sages qui assistèrent à leurs exploits.

On a souvent l'impression que de suivre une Parole ou l'enseignement d'une École ou d'une Académie est réservé à la

noblesse, d'autant plus chez les Saabi ; mais en réalité, l'accès à ces enseignements est bien plus souple qu'on ne l'imagine.

L'HÉRITAGE DES DRAGONS

On ne pourrait pas intelligemment dissenter sur l'égalité des hommes face aux enseignements des Paroles, Écoles et Académies, sans prendre en compte ce phénomène qu'est l'Héritage des dragons.

Tous les disciples ne sont pas des Héritiers et tous les Héritiers ne sont pas des disciples, loin s'en faut. Pourtant, il est fréquent d'entendre les sages affirmer que ces deux conditions doivent être réunies pour qu'un homme puisse devenir un Héros, puis un dieu à son tour. C'est pourquoi il n'est pas rare de voir un enfant marqué par les dragons anobli d'office pour que son accès aux « enseignements » soit facilité. Même si l'Héritier renonce à ces titres, aux terres et aux femmes qu'il pourrait se voir offrir, même s'il renonce aux avantages de cette noblesse acquise, son cœur et son âme sont bien souvent considérés comme acquis à la noblesse.

SUR LES CHEMINS

Nobles ou non, Héritiers ou simples mortels, on ne compte plus les aventuriers appelés princes de ceci ou archonte de cela, doués de talents surhumains et capables du pire comme du meilleur. Ainsi est le monde des Paroles car ses règles sont mouvantes et propres à chacune d'entre elles. Certaines sont sacrées, royales ou hermétiques, d'autres sont enseignées à qui veut bien en payer l'enseignement, ou encore dispensées à tout-va par de généreux maîtres errants.

Où que l'on soit, il se trouve toujours une personne pour placer au-delà de tout la pratique de son métier, la recherche de l'excellence et de l'accomplissement personnel. Bien souvent, il s'agit là des signes de l'existence ou de la naissance d'une Parole, d'une École ou d'une Académie.

PAROLES COMMUNES

À travers les millénaires, les peuples se sont rencontrés, aimés, trahis, affrontés, et ont ainsi échangé et partagé de nombreuses choses. Les Paroles sont parfois sujettes à ce même phénomène. Il est en effet courant de rencontrer, d'une contrée à l'autre, des individus se réclamant de tradition différente, mais utilisant les mêmes techniques d'escrime, la même ritualisation de la magie, les mêmes astuces pour briller en société.

Certaines Paroles sont en effet communes à tous les peuples, sans que personne ne soit vraiment en mesure de dire où et quand elles sont nées. Évidemment, chacun prétend que la sienne est l'originale, la seule digne d'exister.

À la question de la légitimité d'un enseignement (comment me vouer à mon École alors que le voi-

sin enseigne la même chose en la prétendant d'un autre maître ou d'un autre dieu ?), il n'y a qu'une réponse : seule compte l'excellence à atteindre.

Pour vous aider à mieux concevoir l'orientation générale de ces Paroles, elles ont été classées en fonction des Métiers auxquels elles correspondent le plus.

Enfin, Al-Rawi, sachez que ces Paroles sont génériques et que leur but est avant tout de fournir une base adaptable pour sortir de la norme. Si vous trouvez ces Paroles trop systématiques, libre à vous de les modifier et de les rendre plus personnelles.

Note : l'abréviation «F&C» fait référence au supplément «Fables et Chimères».

Considérations sur les règles

Quelle Vertu héroïque ? Ces paroles sont génériques, il vous revient de les typer en fonction de vos envies et de la tonalité que vous désirez donner à un personnage. Ainsi, au moment de personnaliser chaque Parole générique, c'est à vous Al-Rawi de décider si elle est basée sur la Bravoure, la Fidélité ou la Foi. Les exemples donnés proposent un choix de Vertu entre parenthèses.

Dépense de Vertu héroïque : certaines techniques offrent la possibilité de dépenser une étoile de Vertu héroïque pour augmenter le Total d'Accomplissement (TA) ou la Qualité de Réussite (QR) d'un test précis. Cette dépense est limitée par le score d'Héroïsme et la réserve d'étoiles dont dispose le personnage. Ainsi, s'il a 4 en Héroïsme et au moins 4 étoiles à dépenser dans sa Vertu, le joueur peut choisir de les dépenser pour obtenir un bonus de +4.

TA ou QR ? Certaines techniques offrent un bonus au Total d'Accomplissement (TA), d'autres à la Qualité de Réussite (QR). Le TA est le nombre que l'on compare au Seuil de Difficulté (SD), de ce fait, lui donner un bonus permet de faciliter la réussite de l'action. Un bonus appliqué à la QR n'aide pas à réussir l'action, mais il améliore sa qualité de réussite.

Bonus par dépense et bonus sans dépense : il est parfois dit qu'en dépensant des points d'Héroïsme ou des étoiles d'une Vertu héroïque le personnage obtient un bonus. Il faut donc dépenser des points pour avoir ce bonus. Cependant, lorsqu'une dépense n'est pas mentionnée, par exemple : « Toutes les QR de ses tests de compétences de Sorcier sont majorés de Héroïsme points. » ; il s'agit d'un bonus fixe, égal au nombre de points restants, mais sans dépense, ce qui est beaucoup plus intéressant.

Lorsqu'un bonus est obtenu par dépense, celle-ci doit être effectuée lors de l'annonce de l'action, avant le jet de dés.

PAROLES D'AVENTURIER

1 – Une Constellation sur un jet d'une compétence d'Aventurier augmente la QR d'un nombre de points égal au chiffre du dé de la Constellation.

2 – La chance est l'amie des aventuriers : lorsqu'un adversaire obtient une Réussite critique pour attaquer le personnage, l'action est considérée comme une réussite normale.

3 – Dur à cuire : le score de Trempe est doublé pour tous les calculs des seuils de résistance (faim, fatigue, encombrement, etc. Cf. F&C p.104).

4 – L'ami des bêtes : la QR ou le TA (au choix du joueur avant de lancer les dés) de tous les jets en interaction avec des animaux (pour les dresser, les calmer, les combattre, etc.) est augmentée de Vertu points.

5 – Neuf vies : tous les tests d'Épreuves sont automatiquement réussis (QR = 0 au minimum).

6 – Toutes les QR ou les TA (au choix du joueur avant de lancer les dés) de ses tests de compétences d'Aventurier sont majorées de Héroïsme points.

Exemples

☞ Phalange des arpenteurs de Septra (Fidélité)

Sang : Agalanthéens

Culture : gardiens vagabonds longeant les remparts du Nord et en arpasant les recoins et les avant-postes à longueur d'année.

Interprétation : aventuriers méthodiques dont le sang-froid et la sobriété ne disparaissent que lors du jour de la relâche (un jour par lune déterminé au hasard en fin de lune précédente). Cette journée permet aux gardiens de se défouler et de se laisser aller à leurs vices afin de décompresser et revenir plus concentrés.

Spécial : la technique n°5 s'applique aux tests de Percevoir.

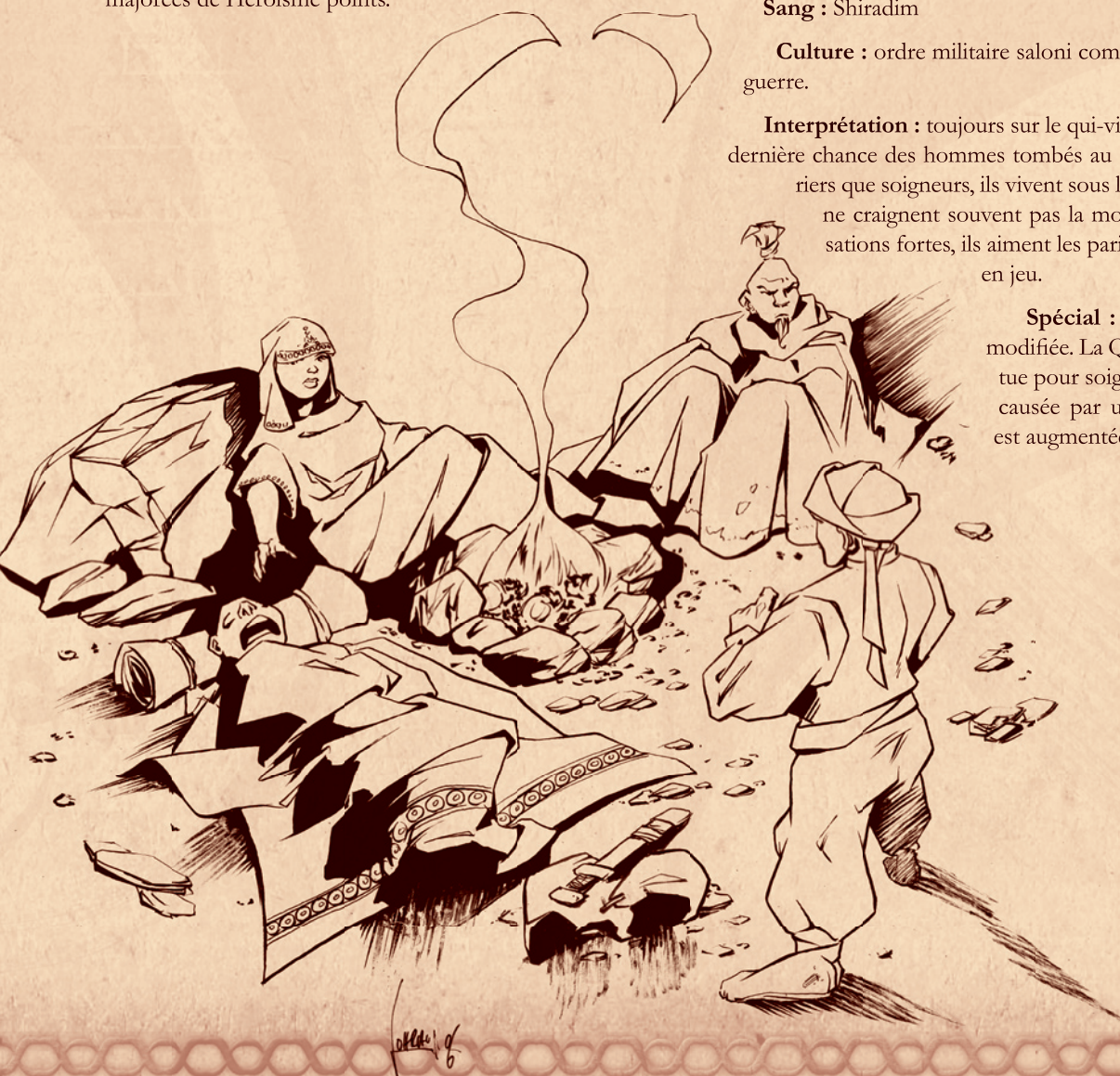
☞ Parole des nourriciers sous la pluie sombre (Bravoure)

Sang : Shiradim

Culture : ordre militaire saloni composé de soigneurs de guerre.

Interprétation : toujours sur le qui-vive, ils sont souvent la dernière chance des hommes tombés au combat. Plus aventuriers que soigneurs, ils vivent sous les pluies de flèches et ne craignent souvent pas la mort. Amateurs de sensations fortes, ils aiment les paris qui mettent leur vie en jeu.

Spécial : la technique n°2 est modifiée. La QR des jets qu'il effectue pour soigner une blessure non causée par une Réussite Critique est augmentée de Vertu points.



PAROLES DE GUERRIER

1 – Une Constellation sur un jet d'une compétence de Guerrier augmente la QR d'un nombre de points égal au chiffre du dé de la Constellation.

2 – Le courage est l'ami des combattants : chaque Vantardise annoncée en combat ajoute un Bonus de +2 à la QR.

3 – Un rien le protège : en dépensant des étoiles de Vertu, il peut augmenter pour la durée d'un combat le niveau de sa protection d'autant de points.

4 – Dans ta face : en dépensant des étoiles de Vertu, il peut augmenter les dégâts qu'il inflige à une cible d'autant de points.

5 – Sait mettre à profit toutes les situations désespérées pour gêner ses adversaires : s'il se retrouve à 1 contre 2 ou plus, toutes les difficultés pour le toucher sont augmentées de Vertu.

6 – Toutes les QR ou les TA (au choix du joueur avant de lancer les dés) de ses tests de compétences de Guerrier sont majorées de Héroïsme points.

Exemples

☼ Parole des lanciers blancs de Kh'saaba (Bravoure)

Sang : Saabi

Culture : confrérie de lanciers se réclamant de Mozhaïr Ibn Dhama, qui fut jadis le chef d'un clan mineur aujourd'hui disparu. Défenseurs de la nation saabi, les lanciers blancs gardent les frontières du royaume et voyagent aux côtés de caravanes nobles ou commerçantes. Ils ont pour coutume de se peindre le visage de raies blanches lorsqu'ils sont en mission militaire. Plus les raies sont nombreuses, plus le lancier est gradé.

Interprétation : sociables par essence, les lanciers aiment prendre part à la vie de la caravane, soigner les bêtes, apprendre aux enfants les rudiments du maniement des armes.

Spécial : pour la technique n°2 le Bonus est de +3 lorsque l'arme utilisée est une lance.

☼ Académie d'escrime de Maître Gorgonte (Fidélité)

Sang : Escartes

Culture : originaire de Marrzech-Lörin, petit village de pêcheurs de la province de Kertigane, Gorgonte a passé de longues années à codifier les techniques de combat utilisées par les marins. Bien qu'il soit mort depuis des siècles, il se trouve encore de nombreuses écoles à travers Occidentine pour enseigner son art.

Interprétation : les disciples de l'école Gorgonte sont généralement des hommes et des femmes issues de la petite bourgeoisie, voire des classes industrielles. Ils se sentent plus souvent soldats que chevaliers et affichent une culture sociale forte : entraide, amitié, partage.

Spécial : la technique n°1 est remplacée. Une Constellation sur un jet de Compagnonnage permet d'offrir son soutien moral à ses camarades de combat. Il peut alors répartir Bravoure points de bonus entre ses compagnons. Chaque point offert est un bonus d'1 dé au TA pour toute la durée du combat.



PAROLES DE SORCIER

1 – Une Constellation sur un jet d'une compétence de Sorcier augmente la QR d'un nombre de points égal au chiffre du dé de la Constellation.

2 – Un rien le bénit : en dépensant des étoiles de Vertu, il peut augmenter d'autant la QR ou le TA (au choix du joueur avant de lancer les dés) de son prochain test d'Inspiration.

3 – Jamais seul : en dépensant des étoiles de Vertu, il peut augmenter d'autant la QR ou le TA (au choix du joueur avant de lancer les dés) de ses tests de Sacrifice pour la journée.

4 – La détermination est l'amie des mages : une fois par partie le joueur peut réduire de Vertu points son niveau total de Shaytan (jusqu'au seuil du dernier palier franchi).

5 – Sait tirer profit des avantages des autres : en réussissant un test d'opposition Sagesse + Verbe Sacré contre Sagesse + Inspiration, il peut voler temporairement (pendant Vertu minutes) QR Éléments magiques (au choix du Rawi) à une cible. Durant ce temps, il peut les utiliser alors que la cible, elle, ne le peut plus.

6 – Toutes les QR ou les TA (au choix du joueur avant de lancer les dés) de ses tests de compétences de Sorcier sont majorés de Héroïsme points.

Exemples

☞ Académie des mages de la Terre-Mère (Fidélité)

Sang : Escartes

Culture : vaguement païenne, cette tradition magique tente tant bien que mal de faire correspondre la foi escarte avec des cultes plus anciens. Ses adeptes célèbrent la terre aujourd'hui personnifiée en Jason. L'académie se voue à une mission d'éducation des populations agricoles. Ses membres ne sont pas des moines, mais des sages et des nobles pour l'essentiel, presque toujours en quête de partage de connaissance ou de transmission d'un savoir-faire.

Interprétation : entre la foi, la recherche de savoir et le désir d'instruire le peuple pour l'aider à améliorer sa condition, les mages de la Terre-Mère sont des hommes à l'esprit ouvert, souvent éloignés des conflits de salon ou de confession, et qu'il n'est pas rare de voir jouer un rôle de médiateur dans des conflits qui ne les concernent aucunement.

Spécial : la technique n°2 est remplacée. En dépensant 1 étoile de Vertu, il peut augmenter de +1 la QR ou le TA (au choix du joueur avant de lancer les dés) de son prochain test d'Enseigner.

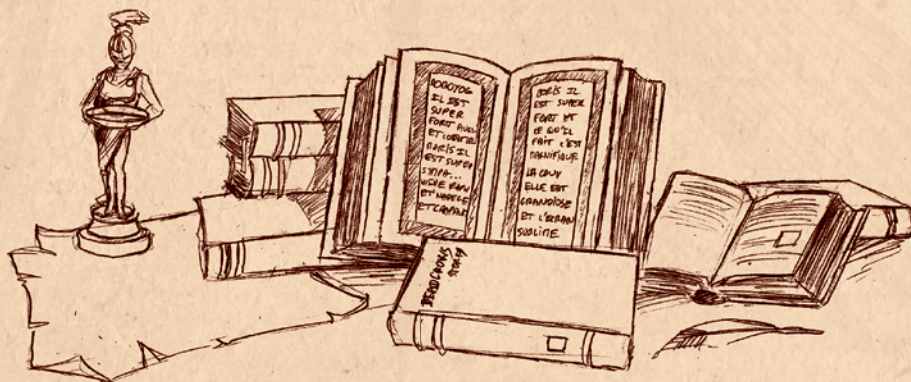
☞ Paroles du dernier souffle des rois (Foi)

Sang : Saabi

Culture : il est une légende saabi, plus précisément Ibn Malik, qui prétend que lorsque meurt un roi ou un prince, son dernier souffle part enchanter quelque part la vie d'un être malheureux. Les disciples de cette Parole pensent que de suivre cette voie peut les conduire jusqu'à la personne qui pourrait être enchantée par leur dernier souffle, un ami inconnu, allié mystérieux, comme une âme sœur cosmique ignorant tout de leur existence, mais étant la seule à pouvoir leur ouvrir les portes du Royaume céleste.

Interprétation : profondément altruistes, les mages qui suivent la parole du dernier souffle des rois sont des mystiques qui renoncent à leurs titres de noblesse et qui parcourent les cours du monde dans un dépouillement total en proposant leurs services à qui en a besoin, dans l'espoir de rencontrer un jour l'âme sœur inconsciente qui les attend.

Spécial : la technique n°5 est remplacée. Sait mettre ses avantages au profit des autres : il peut offrir temporairement (pendant Vertu minutes) à une personne de son choix maîtrisant au moins un Verbe Sacré, 1D6 de ses Éléments magiques. Durant ce transfert, il ne peut cependant plus lui-même les utiliser normalement.



PAROLES DE PRINCE

1 – Une Constellation sur un jet d'une compétence de Prince augmente la QR d'un nombre de points égal au chiffre du dé de la Constellation

2 – Le fait du prince : une fois par partie le joueur peut bénéficier d'un don d'un riche allié, d'une rente ou d'une affaire particulièrement rentable. Il peut dépenser sans compter jusqu'à 1000 TO.

3 – Un rien l'habille : en dépensant des étoiles de Vertu, il peut augmenter d'autant la QR ou le TA (au choix du joueur avant de lancer les dés) de son prochain test d'Élégance.

4 – Le bluff est le salut des princes : une fois par partie le joueur peut relancer un test échoué dans une compétence du Prince.

5 – Sait tirer profit des faiblesses des autres : en réussissant un test de Sagesse + Ne pas perdre la face contre un SD égal à Sagesse x 3 de la cible lors d'un échange verbal d'au moins deux minutes, il peut trouver un point faible psychologique (à déterminer par Al-Rawi) chez son vis-à-vis. Si ce point faible est simplement mentionné, son protagoniste perd ses moyens et se voit affublé d'un malus de -1 dé à toutes les actions le confrontant au personnage.

6 – Toutes les QR ou les TA (au choix du joueur avant de lancer les dés) de ses tests de compétences de Prince sont majorés de Héroïsme points.

Exemples

☞ **Parole des deux aigles, aussi nommée Parole de l'éclipse d'or et d'argent** (Foi)

Sang : Saabi

Culture : transversale à toutes les tribus saabi, cette Parole est celle des diplomates. Depuis des siècles, ses partisans cherchent à aider les différents partis à s'entendre et à résoudre leurs conflits. Il n'est pas rare de voir des représentants de cette Parole accompagner des seigneurs saabi à l'étranger, voire d'accompagner des seigneurs étrangers ayant acheté leurs services à prix d'or.

Interprétation : avant toute chose, les disciples des deux aigles (les dieux Sayyin et Almaqah) sont des personnages du faux-semblant. Ils ont toujours l'air de vouloir aider, mais ont toujours quelque chose à gagner. Ce sont des diplomates, oui, mais aussi et avant tout des marchands et ils ne font jamais rien sans être certain d'être payés deux fois. La première rétribution est celle qu'on leur offre pour leurs services et la seconde est le service qu'ils se rendent à eux-mêmes, car ils agissent toujours en s'assurant que l'issue leur sera profitable. Ainsi, jamais les adeptes de l'éclipse d'or et d'argent n'agissent avec franchise, et eux seuls sont les véritables bénéficiaires de leurs manigances. Bien évidemment, ce n'est su que d'eux-mêmes et aucune réputation de ce genre ne leur est faite.

Spécial : le test de la technique n°5 se fait contre Sagesse x 2. À la technique n°6 seulement deux compétences bénéficient du bonus d'Héroïsme (une de Prince et une de Malandrin au choix du joueur à l'acquisition de la parole).

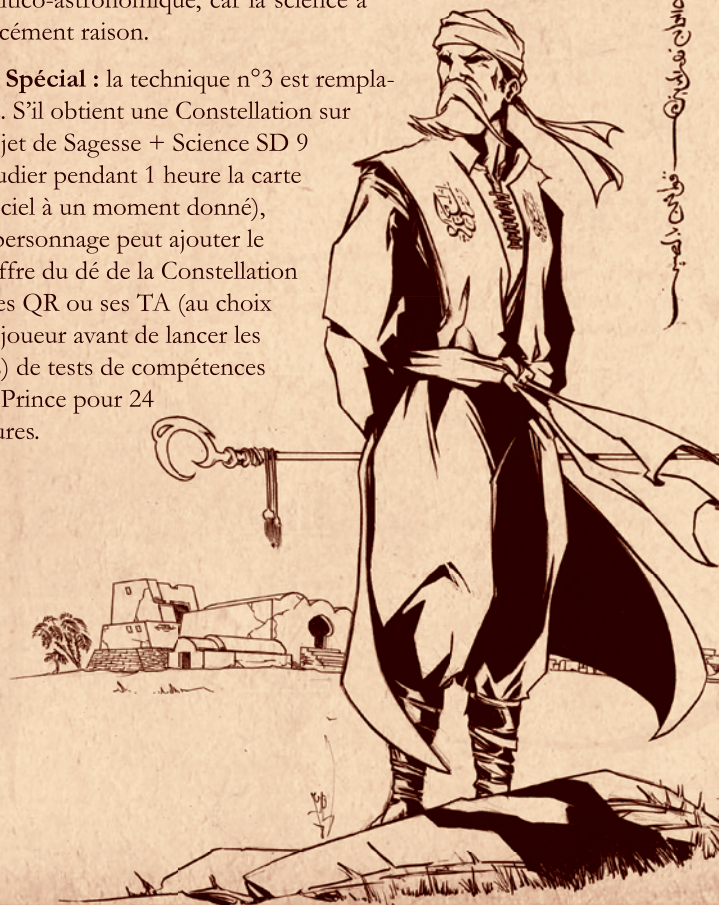
☞ **Parole des guides des trois tribus** (Foi)

Sang : Shiradim

Culture : on dit que lorsque Pharat, Ashken et Salone conduisirent jadis le peuple en terre d'accueil, des hommes et des femmes s'unirent pour étudier les mouvements des astres lors de leurs actes et de leurs choix. Unis en une société d'étude religieuse et scientifique, ces hommes et ces femmes se firent appeler « guides des trois tribus » et leur Parole, qui existe encore aujourd'hui, étudie les relations entre la politique (l'art de régner sur les hommes) et les étoiles (les mouvements des dragons dans les cieux). Conseillers, astrologues, professeurs et même chefs de clans, les guides des trois tribus appartiennent à toutes les strates de la population shirade et œuvrent dans un souci constant d'équilibrer la vie humaine en accord avec les lois célestes.

Interprétation : rats de bibliothèque ou astronomes vagabonds, les guides des trois tribus sont des hommes de science avant d'être des hommes de cour. Ils sont ainsi plus attachés aux relations qu'entretiennent les faits, les choix et les cartes célestes qu'aux individus eux-mêmes, ce qui les différencie clairement des Pharatim. Parfois, il arrive que des guides préfèrent sacrifier des vies plutôt que de contredire une théorie politico-astronomique, car la science a forcément raison.

Spécial : la technique n°3 est remplacée. S'il obtient une Constellation sur un jet de Sagesse + Science SD 9 (étudier pendant 1 heure la carte du ciel à un moment donné), le personnage peut ajouter le chiffre du dé de la Constellation à ses QR ou ses TA (au choix du joueur avant de lancer les dés) de tests de compétences du Prince pour 24 heures.



PAROLES DE SAGE

1 – Une Constellation sur un jet d'une compétence de Sage augmente la QR d'un nombre de points égal au chiffre du dé de la Constellation.

2 – La pondération est l'amie des Sages : pour toute action à laquelle il accorde le double de temps (même en combat), il gagne un bonus de +2 à la QR.

3 – Un rien l'alerte : en dépensant des étoiles de Vertu, il peut augmenter d'autant la QR ou le TA (au choix du joueur avant de lancer les dés) de son prochain test de Percevoir.

4 – Jamais trompé : en dépensant 1 étoile de Vertu, il peut savoir si une personne ne lui dit pas la vérité exacte.

5 – Sait tirer profit de son charisme pour résoudre tous les problèmes relationnels : peut utiliser sa Compétence Enseigner pour tous ses tests d'une compétence du Prince de son choix (choisie à l'acquisition de cette Parole).

6 – Toutes les QR ou les TA (au choix du joueur avant de lancer les dés) de ses tests de compétences de Sage sont majorés de Héroïsme points (ne se cumule pas lors de l'utilisation de la technique n°5).

Exemples

Parole des buveurs de poussière (Foi)

Sang : Shiradim

Culture : nul ne se souvient du nom exact qui fut donné jadis par Elbekh, neveu de Salone, à cette Parole, tant et si bien qu'aujourd'hui même ses disciples utilisent son surnom le plus connu, celui de « buveurs de poussière ». Ce surnom vient du fait qu'une fois tous les sept ans, à la date du passage cyclique d'une comète, ses disciples doivent effectuer un pèlerinage au fin fond du plateau de Limher'k, dans une vallée couverte de poussière volcanique. Lors de ce rite, on rapporte des échantillons de ces cendres volcaniques, auxquelles le passage de la comète offre, dit-on, des vertus curatives exceptionnelles. Les disciples les mêlent à un vin fort qui est bu lors de cérémonies religieuses données ensuite à Sagrada.

Interprétation : contrairement à ce que l'on croit souvent, les buveurs de poussière ne sont pas des soigneurs. Ce sont des savants clairvoyants, qui obtiennent un surplus de lucidité en aidant les pauvres et les malades par le biais d'un rituel ancestral. Au-delà de cette contrainte, ils sont libres de vaquer à leurs occupations, qu'il s'agisse d'enseigner, d'étudier ou de pratiquer toute autre activité.

Spécial : néant.

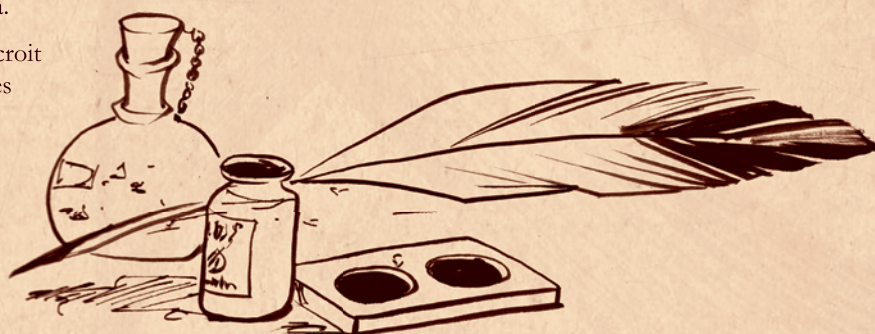
Les Sapientistes de Sénagarthia (Fidélité)

Sang : Agalanthéen

Culture : de la course des étoiles dans le ciel, du jeu céleste des dragons sur la voûte obscure de la nuit, les Sapientistes ont appris à lire la vérité du monde. C'est en tout cas ce que la culture populaire nous apprend de cette très vieille école agalanthéenne. En réalité, les Sapientistes ne lisent rien dans les étoiles, il y a bien longtemps qu'ils ont compris qu'il y avait une différence profonde entre la science et les faits divins. Au fond de leurs cœurs, nombreux sont en réalité les Sapientistes à s'être éloignés de la foi et de la crainte des dieux, ne croyant plus qu'en la trivialité du monde. Passés maîtres dans la lecture scientifique de ce qui les environne, les Sapientistes sont des enseignants pragmatiques et efficaces, mais aussi, et même surtout, des gens que l'on ne peut tromper tant ils excellent dans l'art de trouver la vérité profonde des choses dans chaque signe, chaque indice qu'il recèle. Il n'est pas rare de voir un Archonte faire appel à un simple précepteur sapientiste pour mener une enquête, élucider un mystère, ou inventer des énigmes pour divertir ses invités. Notons que si cette école a été jadis fondée à Sénagarthia, de nombreux philosophes suivent ses préceptes et la rendent ainsi présente sur tout le territoire d'Agalanthe.

Interprétation : curieux par essence, les Sapientistes sont des individus ouverts au monde et à leur prochain. Cependant, leur faculté à décortiquer le monde pour en tirer la vérité fait que certains deviennent parfois méfiants, voire paranoïaques ou obsédés par les signes, les symboliques et les énigmes au point d'en devenir presque aliénés.

Spécial : la technique n°1 est remplacée. Les SD des tests effectués pour tromper le Sapientiste, lui mentir ou lui tendre un piège sont augmentés d'un nombre de points égal à son score d'Héroïsme.



PAROLES DE TRAVAILLEUR

1 – Une Constellation sur un jet d'une compétence de Travailleur augmente la QR d'un nombre de points égal au chiffre du dé de la Constellation.

2 – La persévérance est l'amie des travailleurs : il peut relancer une deuxième fois, avec un bonus de +1 au TA, tout test d'une Compétence de Travailleur qu'il vient de rater (sauf sur un échec critique).

3 – Dur à cuire : le score de Trempe est doublé pour tous les calculs des seuils de résistance (faim, fatigue, encombrement, etc. Cf. F&C p.104).

4 – Sait tout faire : le personnage est toujours en mesure de réparer ou de fabriquer ce dont il a besoin (à condition d'avoir les matériaux). En dépensant des étoiles de Vertu, il peut augmenter d'autant la QR ou le TA (au choix du joueur avant de lancer les dés) de son prochain test d'Artisanat.

5 – Sait mettre à profit toutes les situations pénibles : peut utiliser sa compétence Tenir le coup pour tous ses tests d'une compétence de l'Aventurier de son choix (choisie à l'acquisition de cette Parole).

6 – Toutes les QR ou les TA (au choix du joueur avant de lancer les dés) de ses tests de compétences de Travailleur sont majorés de Héroïsme points.

Exemples

La secte de l'âme des bois (Foi)

Sang : tous

Culture : véritable courant religieux parallèle, l'âme des bois existe depuis des siècles et connaît des interprétations dans toutes les couches de population et dans toutes les confessions. Il s'agit d'une croyance selon laquelle toutes les racines des plus vieux arbres du monde tissent un réseau commun dans tous les royaumes et tous les continents. Ce culte exige que ses disciples protègent les arbres anciens, car ils sont l'âme du monde et le réceptacle des émotions humaines au moment de la mort. L'âme du défunt se décharge de ses émotions, amour, haine, colère, etc., puis rejoint le royaume des morts propre à sa religion, mais ce dont elle s'est déchargée reste encre dans les arbres, fortifiant de passions le réseau racinaire qui n'est autre qu'un ultime rempart pour empêcher les enfers de se vider sur la terre. Les membres de cette secte peuvent appartenir à tous les peuples

et ont pour mission commune de protéger les arbres vénérables. Souvent forestiers ou montagnards, ils vivent la plupart du temps de l'artisanat.

Interprétation : les membres de cette secte sont souvent considérés comme des hérétiques. C'est pourquoi ils exercent leur culte, dont tous sont considérés comme prêtres, dans le plus grand secret, se contentant de veiller sur les arbres ancestraux et de les protéger coûte que coûte. S'ils ne peuvent l'avouer au risque de se voir persécutés ou tués, ils ont la conviction de protéger le monde d'une invasion démoniaque.

Spécial : la technique n°5 s'applique aux compétences du Sorcier.

Les forgerons errants d'Houbal-Shâmin (Foi)

Sang : Saabi (surtout Ibn Malik)

Culture : en réverant le dieu de la foudre, les forgerons de cette Parole apprennent à doter les armes qu'ils forgent de la colère du Dieu. Extrêmement rares aujourd'hui, ils sont les détenteurs d'un savoir-faire directement hérité du dieu et sont considérés comme des sages par le peuple saabi, malgré leur vie de vagabond.

Interprétation : solitaires et mystérieux, les forgerons errants vouent leur vie à la recherche de la vérité et de la justice. C'est ainsi qu'ils rencontrent ce que leur Parole nomme des « Justes », des individus qui se sacrifient pour les autres, faisant preuve d'honneur et de bravoure. Ils leur forgent alors une arme de foudre en récompense.

Spécial : la technique n°4 est remplacée. En dépensant 1 point d'Héroïsme et en obtenant une Constellation sur un jet d'Artisanat, le personnage dote l'arme d'un pouvoir lié à la foudre. L'artefact ainsi créé obtient ainsi la faculté de foudroyer sa cible (par un éclair, une onde de choc au contact, etc. au choix du porteur en restant cohérent avec le type d'arme) en majorant ses dégâts normaux lorsqu'une Constellation est obtenue (le bonus est égal au chiffre du dé de la Constellation).



PAROLES DE MALANDRIN

1 – Une Constellation sur un jet d'une compétence de Malandrin augmente la QR d'un nombre de points égal au chiffre du dé de la Constellation.

2 – L'audace est l'amie des malandrins : chaque Vantardise annoncée dans un test de compétence de Malandrin ajoute un Bonus de +2 à la QR.

3 – Un rien le cache : en dépensant des étoiles de Vertu, il peut augmenter d'autant la QR ou le TA (au choix du joueur avant de lancer les dés) de son prochain test de Discretion.

4 – Jamais pris : une fois par partie le joueur peut obtenir une Réussite automatique sur un test de S'introduire.

5 – Sait tromper l'attention par tous les moyens : utilise sa meilleure Compétence de Malandrin pour tous ses tests d'une compétence du Prince de son choix (choisie à l'acquisition de cette Parole).

6 – Toutes les QR ou les TA (au choix du joueur avant de lancer les dés) de ses tests de compétences de Malandrin sont majorés de Héroïsme points (ne se cumule pas lors de l'utilisation de la technique n°5).

Exemples

Les feux follets de la côte des Tempêtes (Bravoure)

Sang : tous (surtout Escartes)

Culture : depuis des siècles, cette confrérie de pirates œuvre sur les côtes occidentines. Fondée jadis par des nobles désireux d'échapper aux trop lourdes taxes royales, la confrérie des feux follets détournait de leur route les navires et autres convois afin de les attirer dans des pièges. L'argent et les vivres étaient ainsi récupérés sans que la Couronne puisse remonter jusqu'aux instigateurs. De nos jours, cette confrérie existe toujours, mais si l'on trouve des groupuscules près de chaque zone de forte navigation, prêts à induire en erreur les navires grâce à leurs torches et leurs lanternes, rares sont ceux qui transmettent encore les techniques jadis créées par Sieur Erwenn Lekörr, duc de Kertigane. Avec le



temps, la confrérie a étendu ses activités à toutes formes de détournement et de pillage, avec pour objectif idéal de permettre à chacun de jouir de son propre labeur.

Interprétation : le sentiment d'appartenance propre à de nombreuses écoles est peu présent dans cette confrérie dont les différents groupuscules ne partagent au final qu'une origine commune. Ainsi, si les hommes sont solidaires entre eux, il n'existe pas d'unité supérieure. Ce qui aujourd'hui caractérise le plus les feux follets, c'est un désir permanent de révolte et de liberté, quels qu'en soient les ennemis.

Spécial : la technique n°4 s'applique sur un test d'Épreuve s'il est effectué en mer.

Les siffleurs de Carrassine (Foi)

Sang : Saabi.

Culture : confrérie de mendiants et d'artistes de rue. Initialement, il s'agissait d'un ordre religieux composé de charmeurs de serpents carrassinois, mais avec les siècles, cette Parole s'est étendue à tout le Capharnaüm ainsi qu'à tous les « métiers de rue ». Les siffleurs ne sont pas une organisation, mais des individus isolés ou appartenant à des organisations criminelles, qui œuvrent seuls ou au sein de ces groupes en suivant les préceptes établis jadis par les premiers siffleurs. Les siffleurs volent, détournent et trompent, dans le but ultime de retrouver un seul et unique objet : la flûte de Nabu.

Une très ancienne légende dit en effet que le dieu musicien offrit jadis sa flûte sacrée à une princesse dont il était tombé amoureux, mais que celle-ci fut tuée en représailles par un prince vil auquel elle était promise. La flûte, dans laquelle le dieu avait enfermé une partie de son savoir, de sa puissance et de son amour, serait depuis transmise de génération en génération, et le seul moyen de rendre à Nabu son pouvoir d'antan est de la retrouver.

Interprétation : la foi est un moteur puissant, très puissant, et la grande majorité des disciples de cette Parole sont des croyants éperdus. Cela se manifeste par une sorte de romantisme aveugle, chacun étant convaincu que la flûte peut effectivement se trouver dans la besace de son prochain. Bien qu'artistes de rue la plupart du temps ou même mendiants, ils n'en sont pas moins épris de poésie et de savoir, curieux de tout et enthousiastes en permanence.

Spécial : la technique n°1 affecte aussi une Compétence de Poète (au choix du joueur à l'acquisition de la Parole).

PAROLES DE POÈTE

1 – Une Constellation sur un jet d'une compétence de Poète augmente la QR d'un nombre de points égal au chiffre du dé de la Constellation.

2 – Langage de l'art : une Constellation lors d'un test pour la création d'une œuvre (pendant au minimum une journée) lui permet d'y dissimuler un message à destination de sa cible. Ce message peut contenir des informations (quelques phrases) ainsi que Vertu points de bonus au TA du prochain jet d'une compétence que le créateur aura choisie (en fonction du thème ou de l'ambiance de son oeuvre).

3 – La parole divine : en dépensant des étoiles de Vertu, il peut augmenter d'autant la QR ou le TA (au choix du joueur avant de lancer les dés) de son prochain test de Galvaniser.

4 – Jamais trompé : en dépensant 1 étoile de Vertu, il peut savoir si une personne ne lui dit pas la vérité exacte.

5 – Sait mettre à profit toutes les situations pénibles : peut utiliser sa compétence Comédie pour tous ses tests d'une compétence du Prince de son choix (choisie à l'acquisition de cette Parole).

6 – Toutes les QR ou les TA (au choix du joueur avant de lancer les dés) de ses tests de compétences de Poète sont marqués de Héroïsme points.

Exemples

☞ **Trobadors de Dorbagne** (Fidélité)

Sang : Escartes

Culture : cette académie des arts puise son origine bien avant l'émergence de la religion escarte et pourrait même dater d'une époque où les frontières entre les nations n'avaient pas encore le dessin qui est le leur aujourd'hui. Il s'en trouve même pour prétendre que l'art itinérant des Trobadors vient d'Aragón, voire des terres nordiques de l'Al Fariq'n. Peu importe en réalité son origine, seule compte la force évocatrice et communicative qui est la sienne. Théâtre ou cirque errant, groupement agité et bruyant d'artistes de grand chemin, l'académie des Trobadors n'est qu'une troupe d'une soixantaine de jongleurs, poètes, comédiens, acrobates et avaleurs de sabres, qui parcourent le monde pour partager leurs histoires, leurs talents et leurs rêves. Refusant d'être payés, ils enseignent leurs techniques, animent des bals, montent des spectacles et des concours en tout genre, n'acceptant comme rétribution que des paiements en nature : viandes, pain, fruits et légumes, etc.

Interprétation : généreux de cœur et d'esprit, les trobadors peuvent appartenir à la troupe ou l'avoir quittée, ou encore l'avoir simplement accompa-

gnée le temps d'une saison pour y échanger des talents, des créations, des émotions. Gourmands de jeu et de partage, les Trobadors développent généralement un sentiment d'aversion pour les choses politiques et économiques, au point d'en arriver souvent à vivre quelque peu en marge de la loi.

Spécial : néant.

☞ **Les serpentistes de l'al-medina Al-Wudu** (Foi)

Sang : Jazirati

Culture : confrérie d'eunuques de la médina Al-Wudu de Carrassine, l'ordre des serpentistes est composé d'anciens prostitués condamnés à mort pour dépravation, à qui on a offert une seconde chance. Ils oeuvrent dans divers thermes ou maisons de massages et sont spécialisés dans l'usage de serpents venimeux dont la morsure provoque d'agréables excitations musculaires. S'ils sont incapables de se reproduire à cause de l'ablation rituelle de leurs testicules, les serpentistes savent se provoquer d'intenses érections par une fusion sensuelle avec leur serpent. L'animal mord le scrotum de l'eunuque pendant toute la durée du coït, provoquant ce terrible priapisme qui caractérise leur confrérie. Enroulé autour de la cuisse de l'eunuque, le long reptile enserre ensuite le corps de l'amant ou de la maîtresse, gaine ce corps tel un écrin d'écaille, alors la queue de l'animal s'insinue avec vigueur dans les zones érogènes les plus inattendues, ou les plus gourmandes... du plaisir ainsi provoqué, les serpentistes savent tirer parti de bien des façons. Ils ne se font jamais payer avec de l'argent, mais toujours avec des services auxquels le payeur s'engage par un serment sur les dieux. Nul ne sait si la rupture de ce serment provoque réellement la colère des divinités, mais rares sont ceux qui s'y aventurent. En effet, l'intensité du plaisir ressenti lors du service d'un serpentiste est telle que tous s'accordent à y voir une œuvre divine et par conséquent à se méfier de toute contravention aux engagements qui y sont liés.

Interprétation : les serpentistes sont des individus charismatiques mais discrets, conscients du pouvoir qu'ils exercent sur la chair d'autrui. Ils ont d'ailleurs appris que cela n'allait pas sans un certain respect de l'intimité. Ainsi, ces vendeurs de plaisir, dresseurs de serpents et joueurs de flûte jouissent-il d'un statut tout particulier en société, devenant des

héros populaires comme peuvent l'être les gladiateurs ou les conducteurs

de char. Ils jouissent de surcroît

d'une aura religieuse, certains les considérant comme des élus envoyés par les dieux

pour partager leurs arts de l'amour.

Spécial : la technique n°1 est remplacée. Une Constellation sur un jet de Charme + Agriculture (Dressage de serpent) à des fins de séduction ou de fornication augmente la QR d'un nombre de points égal au chiffre du dé de la Constellation.

