



# CAPHARNAÛM

## L'HÉRITAGE DES DRAGONS

*Al-Ravi, au gré de leurs aventures, vos Héritiers rencontreront peut-être la mystérieuse caravane du roi des singes. Ils s'y frotteront même sans doute si vous leur faites jouer le scénario *Les Pétales de la Sanctification* situé dans le livret de l'écran à la page 34. Si ce scénario est tout à fait jouable sans le présent supplément, l'utilisation de son contenu vous permettra de l'enrichir grandement.*

*Additif au livret de l'écran, *La Caravane du Roi des Singes* est avant tout un supplément autonome, qui vous permet de mettre en scène cette fabuleuse communauté. Vos Héritiers pourront la côtoyer ou l'affronter pour une aventure unique, ou pour une quête de longue durée.*

# La Caravane du Roi des singes



[WWW.DEADCROWS.ORG](http://WWW.DEADCROWS.ORG)  
[WWW.7EMECERCLE.COM](http://WWW.7EMECERCLE.COM)



# CRÉDITS

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

## INITIATION DU PROJET

Raphaël Bardas et François Cedelle.

## COORDINATION ÉDITORIALE

François Cedelle.

## TEXTES

Raphaël Bardas

## ILLUSTRATIONS

Mathieu Gasperin, Sébastien Lhotel

## COUVERTURE

Boris Courdesses, Mathieu Gasperin

## CALLIGRAPHIES

Gildas Malassiné-Tannou

## MISE EN PAGE

François Labrousse

## CORRECTIONS

François Cedelle, Boris Courdesses, Yann Machurey

## COMMUNAUTÉ

Site et forum officiel : <http://www.deadcrows.org>

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/>

# DEUX MILLE PIEDS NUS DANS LA BOUE

Chaque année au sein du royaume d'Opona (cf. *CAPHARNAÛM : L'Héritage des dragons* p.61) a lieu un tournoi épique dont le vainqueur devient pour un an le champion de la caravane du roi des singes. La mission première de cette caravane est de parcourir Jazirat et d'y apporter le message diplomatique et philosophique d'Opona. Ce message est basé sur des croyances animistes, l'adoration des dieux de la nature, l'égalité entre toutes les espèces vivantes et l'observation des lois naturelles : obéir aux besoins des corps et des âmes.

Ainsi, la caravane apparaît-elle comme une ribambelle d'agités, rêveurs et primitifs, drapés dans la pourpre et les feuilles de bananiers, se nourrissant de racines et de sève, de fruits et d'animaux crus. On l'ima-

gine traversant le monde dans un nuage de poussière et d'encens, dans les hululements, les glapissements et les jacasseries de mille animaux bavards, de femmes aux pieds nus et de mages édentés au rire dément. On la raconte redressant les torts, chantant les dieux et plantant des arbres... pour toutes ces choses on a raison, mais la caravane est bien plus que cela, depuis toujours, elle est la manifestation terrestre des volontés d'un dieu.

## CROYANCES, US ET COUTUMES

À Opona, on n'a jamais connu qu'un seul roi. Celui-ci règne depuis l'aube des temps sur la forêt et ses diverses communautés arboricoles. Il est le fils de deux dieux mâles qui se sont aimés sans le savoir et n'a jamais reçu de nom ; pour tous il est le roi des singes. On adore ce maître juste et terrifiant d'un bout à l'autre de la jungle et il est même arrivé que des peuples

entiers quittent leurs terres d'origine pour venir épouser sa philosophie et pratiquer son culte. C'est le cas de tribus de Nir Manel et même d'Alfariq'n qui constituèrent l'essentiel des premiers adorateurs du roi des singes. C'est de leur métissage que viennent les teintes de bronze doré de la peau et les yeux clairs si typiques des Oponi.

## TROIS DIEUX

La culture oponi accepte trois entités fondatrices du monde. Celui-ci a été créé tel que le dit la légende présentée à la page 61 de *CAPHARNAÛM : L'Héritage des dragons*, et place la figure féminine au centre de tous les principes : le bien et le mal, le ciel et la terre, la vie et la mort, qu'elle arbitre dominante, de son sourire joyeux, de ses seins pleins et de son ventre large. Ainsi la femme, mère et juge à la fois, arbitre-t-elle le roulement de la vie avec une sagesse et une malice entremêlées, car la joie est le propre des femmes à Opona.





(où les combattants sont acrobates ou jongleurs, où les sages sont fous et où les animaux sont rois) la hiérarchie est ici très importante. La caravane comporte un millier de personnes, dont un champion, trois sages, deux cents **chevaliers-bateleurs**, cent **fous de la mangrove**, et le reste d'Oponi fidèles à la philosophie du groupe.

## LE CHAMPION

Chaque année a lieu à Opona un tournoi où les hommes doivent rivaliser de force et d'astuce. Il y a des épreuves de survie dans la jungle, des combats rituels, des énigmes. Le plus fort et le plus malin le remporte et devient pour un an le champion de la caravane du roi des singes. Pour un an, il est placé sous la bénédiction d'Almaqah et de Dhûs-Sara et doit mener la caravane à travers le monde (le plus souvent le Capharnaüm et une partie du désert).

Généralement, le champion est un homme d'Opona, un membre de la caste des **chevaliers-bateleurs**, rompu à la Parole locale. Et bien que des aventuriers viennent du monde entier pour tenter leur chance, rares sont ceux qui remportent le tournoi. De plus, jamais un champion n'est resté à la tête de la caravane plus d'une année, le voyage étant trop épuisant pour qu'un homme puisse remporter le tournoi à son terme.

C'est pourtant ce qui est arrivé ces dernières années...

### *Hashkaar l'Alfarigani*

L'actuel champion, est venu directement du royaume de Kumbra-Umbassaï en Alfarig'n. Son périple a commencé il y a dix ans, lorsqu'un voyageur lui expliqua que la marque qu'il avait dans le dos était considérée par les peuples de l'orient comme un signe divin. Hashkaar aurait été choisi par les dieux d'un panthéon ennemi de son dieu tutélaire, Ternal. Mais choisi pour quoi ? Orphelin, Hashkaar n'avait aucune attache en son pays. Il entreprit alors un long voyage vers l'est et gagna Jazirat. Chemin faisant, de rencontre en rencontre, il se sentit attiré par les marches de l'est et par Opona. Il se présenta au roi des singes et gagna le tournoi pour la première fois il y a quatre ans. Depuis quatre ans, cha-

que année, Hashkaar remporte le tournoi. Infatigable, béni des dieux, il a la force et le charisme qui font les rois. Une rumeur prétend même qu'avec le tournoi, le roi des singes cherche en réalité son successeur depuis la nuit des temps. Ce successeur serait enfin arrivé.

La réalité en est proche d'une certaine façon. Hashkaar le géant – il mesure deux mètres environ – a été choisi par des dragons de la Maison appelée La Bataille des Titans (cf. *Livret de l'écran* p.6) pour participer à ses plans. Parmi les dieux localisés sur Jazirat par ces dragons, Dhûs-Sara est l'un des meilleurs candidats, selon La Bataille des Titans : il a gardé presque tous ses pouvoirs mais n'a plus la moindre conscience de ce qu'il est. En rapprochant cet Héritier déjà très puissant, du dieu, ils créaient une alchimie cosmique sans précédent. De cette union, Hashkaar tira de grands pouvoirs et, bien qu'il ne soit pas conscient du jeu divin et draconique qui l'entoure, il est en passe de devenir l'une des entités divines les plus puissantes sur Jazirat en ce moment.

Peu bavard, mais très charismatique, cet Héritier d'exception porte en lui la semence de Dhûs-Sara. Lui et le dieu se sont en effet rencontrés et unis. Ce fut comme dans un rêve et jamais ils ne se revirent depuis, mais la fleur-colère s'est bel et bien développée en Hashkaar. Elle s'y est développée plus qu'en toute autre personne. De sa présence en son corps, il tire un surcroît de force et de vitesse, un surcroît qui l'a proprement rendu surhumain. De cela non plus Hashkaar n'a pas conscience.

Au quotidien, Hashkaar est très discret. Il suit la caravane plutôt que de la dominer et se contente d'intervenir pour les choix difficiles. Depuis le début, il a préféré s'en remettre aux choix des sages et de l'assemblée des femmes qui ont bien plus d'expérience en la matière que lui. Hashkaar passe le plus clair de son temps à s'entraîner et à prier, se plongeant chaque jour avec une avidité mystique dans toutes les nouvelles épreuves que la vie met sur son chemin. Peu bavard, il ne parle jamais le premier. Une fois approché et convaincu que son interlocuteur n'est pas un ennemi, il s'avère être une personne très agréable, douée

d'un fort sens de l'honneur et d'une capacité d'indéfectible amitié.

## LES SAGES

Traditionnellement, ils sont les conseillers directs du champion, mais en réalité les trois sages sont les véritables chefs de la caravane. Bien évidemment, les champions se succédant ont toujours une approche différente du pouvoir et de la gestion de la caravane, mais il est évident qu'eux seuls ont le recul et l'expérience nécessaire aux décisions fondamentales. Dans les faits, que ce soit immédiatement ou après des semaines de rivalités, les divers champions ont toujours fini par s'effacer derrière leur sagesse, préférant se concentrer sur leur propre rôle d'emblème mystico-chevaleresque.

Les sages sont toujours d'anciens **fous de la mangrove** ou d'anciens champions de la caravane, nommés à vie par le roi des singes. Lorsque le roi décide qu'une personne devient l'un des sages de la caravane, il crée entre cette personne et un animal qu'il estime être son totem, un lien empathique. Ce lien permet au sage de bénéficier d'une forme de double-vue et de comprendre le langage des animaux. Si cela peut paraître anecdotique, il n'en est rien en réalité. Par ce biais, les sages sont en permanence à l'écoute du monde et des préoccupations réelles de ses créatures. Pour le peuple d'Opona, les préoccupations des hommes ne sont pas toujours les plus importantes, ni les plus révélatrices de ce dont a réellement besoin Jazirat.

### *Le sage au paon*

Amanirabamani est le sage au paon. Il a succédé il y a seize ans à Yumariban le sage à l'éléphant et a eu bien du mal à se faire accepter par la caravane. Yumariban était un homme aussi sage que fort alors qu'Amanirabamani était juste beau et vaniteux comme le paon. Il n'avait que peu de choses en commun avec les autres **fous de la mangrove**, il n'était pas laid, il n'était pas désintéressé, il aimait le luxe et la luxure. C'est pourtant l'oiseau, sacré chez les Oponi, qui offrit à l'homme la possibilité de gagner le respect. Zaabo, le paon, jumeau d'Amanirabamani, fut un conseiller hors pairs. À



parlent plutôt de leurs odeurs qu'ils sont seuls à pouvoir supporter mutuellement. Mais Ungaré est avant tout l'un des plus redoutables acrobates, sabreurs et cracheurs de feu de la caravane... nombreux sont ceux qui pensent que cette boule de nerfs et de muscles pourrait bien être le prochain champion.

✧ **Najûn** est la fille de Moassa, tout comme lui elle est dresseuse d'éléphants. Fabuleuse acrobate courtisée par de nombreux jeunes hommes, elle n'a pas encore, du haut de ses seize ans, choisi celui qui serait le premier homme de sa vie. Espiègle et rêveuse, elle passe le plus clair de son temps en compagnie de trois éléphants, et de son père.

✧ **Hajagari** est un joueur de tam-tam et un lancier hors pairs, considéré par tous comme le second du champion Hashkaar. Passant beaucoup de temps avec le chef de la caravane, Hajagari est en effet un très bon stratège et un excellent partenaire d'entraînement. Bien souvent, lorsque des étrangers rencontrent la caravane et demandent à rencontrer le champion, le

conseil des sages leur demande de s'adresser à Hajagari. Hashkaar est si retiré et concentré sur son entraînement, qu'il préfère s'en remettre pour les missions de protocole à son plus fidèle ami. Hajagari est un homme dans la force de l'âge, au visage marqué par les voyages et les combats, mais semblant toujours sourire. Son contact est agréable et le plus souvent cordial, mais il sait que d'importantes responsabilités pèsent sur ses épaules. De ce fait, il peut passer de la courtoisie de rigueur à la colère punitive en un instant, appliquant de son propre chef, et de son propre *rubm* les sentences qui s'imposent.

## LES FOUS DE LA MANGROVE

*Kabini* déjantés servant de médecins et de sorciers, ils pratiquent une magie fusionnelle avec la nature. Depuis des millénaires, leur Parole les rapproche de la nature oponi, à tel point qu'il leur est presque impossible de la pratiquer loin de la jungle, de ses marais et de ses mangroves. Pour entretenir leur pouvoir, surtout lorsqu'ils sont loin d'Opona, les fous ont appris à distiller le cloaque, un alcool à base d'eau des mangroves oponi et de racines locales. Extrêmement fort, et surtout chargé de sèves psychotropes, le cloaque est une boisson qui, bu de façon trop régulière, plonge son consommateur dans un état second quasi permanent. Causant la chute des dents et souvent des cheveux, accélérant la poussée des ongles et l'exorbitance des yeux, cette liqueur est bien plus qu'une simple drogue. Fortement marquées par l'essence même de la forêt, les racines utilisées pour la composition du cloaque ramènent à l'origine divine d'Opona, aux amours honteuses de Dhûs-Sara et Almaqah. Boire le cloaque, en faire un acte quotidien, ouvre des portes entre l'âme humaine et le monde animal, plaçant le sage dans un semblant de folie permanente, mais surtout dans un état second irréversible.

Médecins et *kabini* de la caravane, ils sont aussi une source de revenus considérables pour celle-ci : fabriquant et vendant toutes sortes d'amulettes porte-bonheur, prédisant l'avenir et chantant des contes de bénédiction pour les nouveaux-nés, ils constituent lors des escales de la caravane une animation tout aussi importante que les **chevaliers-bateleurs**.

### *Quelques fous de la mangrove*

✧ **Elijam Ibn Sueli** est un vieil homme ayant consommé tant de cloaque dans sa vie que ses yeux semblent courir après son nez, dit-on. Ayant depuis longtemps oublié la signification du verbe sourire, il passe ses journées à psalmodier dans les vapeurs d'alcool en râlant contre le temps qui passe, contre les jeunes, contre la chaleur, etc. Elijam est en charge de l'entretien et de la surveillance des racines et des sèves servant à la distillation du cloaque.

✧ **Nedjimal** est sans doute le meilleur médecin de la caravane. C'est un homme de plus de cinquante ans, passionné par chaque mouvement d'étoile, émerveillé par chaque respiration d'une grenouille, par chaque venue au monde d'un enfant. Accoucheur des humains comme des animaux, il maîtrise une magie de la vie et des soins qui font de lui l'un des individus les plus indispensables de la caravane.

✧ **Abramanansiman** connaît le monde. Il le connaît mieux que quiconque dans la caravane et cela fait de lui une ressource intarissable de savoirs, de contes, et de conseils. Fort sympathique, ce fou parmi les plus laids qui soit (il a remplacé ses dents par des morceaux d'écorce, s'échine à se coiffer de lianes boueuses tressées et ses yeux virent de plus en plus au jaune laiteux), est l'une des animations les plus attendues par les villageois qui ont déjà au moins une fois vu la caravane.

✧ **Jerayam** s'est spécialisé dans les questions médicales, principalement curatives, liées aux maladies digestives. En effet, la culture oponi privilégiant l'alimentation dans les règles naturelles, il est fort rare que l'on cuise la viande que l'on consomme... il n'est donc pas rare que les Oponi soient infestés de vers et autres nuisibles intestinaux. Selon ce que l'on a consommé, quand





## ANNEXE I

*Parole du roi des singes : Les chevaliers-bateleurs*

Faire respecter les lois naturelles, obéir aux besoins des corps et des âmes, telle est la parole du roi des singes. Parcourir le monde avec pour mission de redresser les torts, d'aider les faibles faces aux forts, les pauvres face aux riches, tel est le quotidien des **chevaliers-bateleurs**. Au-delà de ces quelques considérations matérielles, suivre la parole du roi des singes, c'est avant tout rappeler aux hommes que le monde existait avant eux, qu'il est celui des dieux et de nombre d'autres formes de vies (animales, végétales) qui sont elles aussi des priorités. Pour mieux comprendre cette mentalité, voici un exemple : un jour un artisan a fait abattre un arbre qui jouxtait son atelier car il voulait agrandir son espace de travail afin de prospérer. Pourtant, l'homme gagnait largement de quoi vivre et faire vivre sa famille hors du souci... il ne cherchait pas à prospérer mais à s'enrichir, et un arbre y a laissé la vie. Cet homme fut jugé coupable et les **chevaliers-bateleurs** l'obligèrent à détruire son bâtiment et à planter trois arbres à sa place. Une autre fois, un éleveur dont les chèvres étaient souvent tuées par des bêtes sauvages avait payé des mercenaires pour organiser des battues et débarrasser la région de ces prédateurs. La caravane affronta les mercenaires puis lâcha de nouveaux fauves dans la région pour remplacer ceux que l'on avait tués. En effet, s'il est normal de vouloir protéger ses bêtes et ses sources de revenus, il va contre la nature de tuer des bêtes sauvages puisqu'on ne s'en nourrit pas.

**Effectif** : 200 **chevaliers-bateleurs** dans la caravane et trois cents à Opona.

**Vertu héroïque de substitut** : Fidélité

**Statut social** : artiste primitif et redresseur de torts illuminé.

**Bonus** : Coordination +1 ; Armes +1 ; 2 Compétences du Poète à +1 chacune.

**Première Parole** : La première chose qu'apprend un chevalier-bateleur, c'est à être à sa place dans le monde. Lorsqu'il obtient une Constellation sur un jet impliquant les Compétences Périple ou Agriculture, le

personnage ajoute son score de Fidélité au TA de l'action.

**Deuxième Parole** : Le chevalier-bateleur est tout à la fois un artiste et un guerrier. Il existe dans chacun de ses gestes artistiques une impulsion guerrière primitive et dans chacun de ses gestes guerriers une inspiration créative. À ce niveau, le personnage ajoute son score d'Armes au TA de tous ses tests artistiques et son score de Comédie, Poésie, Musique ou Épreuve (pour les acrobates) ou Artisanat (pour les potiers, les joailliers, etc.) au TA de tous ses tests d'Armes\*.

(\*) : La Compétence artistique qui permet d'augmenter les TA d'Armes doit être définie à l'obtention de cette deuxième Parole. Elle ne changera jamais plus. À l'inverse, toutes les pratiques artistiques voient leurs TA augmentés par la Compétence Armes.

**Troisième Parole** : Un chevalier-bateleur accompli est toujours l'ami des animaux. Lorsqu'il obtient une Constellation sur un jet d'Agriculture ou d'Équitation, le jet est automatiquement considéré comme une Réussite Critique. La QR passe à 6, quel que soit le résultat réel, même en cas d'échec. S'il s'agissait déjà d'une Réussite Critique ou supérieure, la Constellation est sans effet.

## ANNEXE 2

*Parole des sages d'Opona : Les fous de la mangrove*

La philosophie et les objectifs des **fous de la mangrove** ne diffèrent que très peu de ceux des **chevaliers-bateleurs**. Seuls les moyens diffèrent en réalité. Là où les guerriers tentent d'imposer une loi naturelle par la force, les sages le font par la guérison, le conseil, la consultation. La grande majorité des *kahimi* suivant cette Parole sont ainsi les *tabibi*, médecins, accoucheurs et psychologues de la caravane et de ceux qu'elle rencontre. Qu'ils le fassent par la sorcellerie, par la connaissance de l'âme (humaine, animale voire végétale lorsque le cas se présente) ou par les décoctions alchimiques, les **fous de la mangrove** ne perdent jamais de vue que l'objectif n'est jamais tant de soigner que de ramener à l'état de nature.

Ainsi est-il souvent conseillé aux grands malades de mourir ou aux blessés de réapprendre à vivre malgré leurs afflictions, plutôt que de rendre la vie à des membres ou des organes qu'elle a déjà quittés. Ainsi est-il souvent donné de force à des hommes dont le comportement est jugé irrationnel, des traitements alchimiques censés les remettre en phase avec les besoins du monde (des drogues psychotropes annihilant la volonté, le plus souvent).

Moitié guignols monstrueux, moitié sages aux desseins et aux pouvoirs incompréhensibles, les **fous de la mangrove** sont généralement bien plus qu'une attraction de cirque. Lors du passage de la caravane, on se bouscule, on fait la queue pendant des heures, on vient de centaines de lieues à la ronde, pour s'entretenir avec eux et obtenir leurs soins ou leurs conseils.

**Effectif** : 100 fous dans la caravane et quatre cents à Opona.

**Vertu héroïque de substitut** : Fidélité

**Statut social** : sorcier primitif et illuminé défiguré et rendu dément par l'abus de drogues surnaturelles.

**Bonus** : Sagesse +1 ; Agriculture +1 ; Périples +1 ; Inspiration +1

**Première Parole** : La première chose qu'apprend un fou de la mangrove, c'est la concoction du cloaque, cet alcool à base de sèves sacrées et d'entrailles d'animaux de vase macérées dans la boue. Il apprend aussi à exploiter les effets de cet alcool de façon à ce qu'ils ouvrent son esprit aux mondes magiques. En pratique, lorsqu'il est sous l'effet du cloaque (avoir bu au moins 50 centilitres dans les six heures précédentes) et qu'il obtient une Constellation sur un jet de Verbe Sacré, le fou de la mangrove ajoute son score de Fidélité au total servant à calculer sa QR.

**Deuxième Parole** : Le fou de la mangrove ne sait pas bien comment, mais lorsqu'il fabrique des amulettes porte bonheur dans un état d'ébriété aussi total que honteux (et forcément



**Effet principal :** La Sagesse du personnage est augmentée selon le Bonus de Vigueur de la fleur.

**Effet empathique :** Lorsqu'il tente, par la magie, de soigner une personne, un animal ou une plante, ou de faciliter leur reproduction, le personnage voit son niveau de Verbe sacré augmenté par le Bonus de Vigueur de la fleur d'étoile. De plus, toute personne ainsi aidée par le personnage reçoit un Bonus (celui de Vigueur de la fleur) à toutes ses actions visant à protéger ou défendre le sorcier et ce jusqu'à la prochaine lune.

**Effet néfaste :** Lorsque le sorcier meurt, la fleur qui l'habite regagne le sol et devient en l'espace de quelques heures un arbuste dont les fruits sont hautement vénéneux pour les humains comme pour les animaux. Or, le parfum de ses fruits est si sucré que nombreux sont ceux qui se laissent tenter...

**Mortel :** Bonus de Vigueur x 2

**Incapacitant :** Bonus de Vigueur

**Foudroyant :** 3

## ANNEXE 4

*Créer un personnage issu de la caravane du roi des singes*

Il est tout à fait possible d'incarner un Héritier des dragons d'origine oponi. Bien qu'il ne soit pas conseillé de composer une table qui ne comporterait que des Héritiers oponi, Al-Rawi peut très bien en accepter un dans son groupe de joueurs.

✧ *Créer un Héritier des dragons oponi.*

**Étape 1 :** Procéder comme habituellement pour un Héritier des dragons, mais utiliser l'une des deux Paroles oponi (chevalier-bateleur ou fou de la mangrove) et le Sang suivant :

**Sang Oponi :** Souffle +1 ; Agriculture +1 ; Compétence du Poète (une au choix) +1 ; Périple +1

**Étape 2, 3 et 4 inchangées.** Si le personnage pratique la sorcellerie, celle-ci est de type saabi.

**Étape 5 :** procéder comme habituellement sauf pour la table du Sang et les possessions.

### Table du Sang oponi

Lancer 2d6

- 2 Pèlerinage dans les lointaines forêts sacrées de Nir Manel : Foi + 1
- 3 A passé une partie de son enfance à exercer comme serviteur d'un fou de la mangrove : Prière +1\*\*
- 4 Père mort très jeune dans une échauffourée avec Al-Kasir ; a dû prendre en charge ses frères et sœurs : Fidélité + 1.\*  
A passé une partie de son enfance à exercer comme serviteur attiré d'un sage ou d'un guerrier de sa Parole. Le personnage gagne un bonus de +1 dans l'une des Compétences favorisées par la Parole.\*\*
- 6 A traversé un territoire *djinn* sans arme pour prouver son amour à une femme : Bravoure +1.
- 7 A été enlevé et torturé par des intégristes d'Al-Kasir : Tenir le coup +1
- 8 Lointaine origine d'un autre peuple : tirer une nouvelle fois sur la table de Sang du peuple choisi.
- 9 A participé au tournoi du champion de la caravane : Armes +1
- 10 A failli gagner le tournoi du champion de la caravane : Armes +1, Impressionner +1
- 11-12 Est habité par une fleur-colère (se reporter à l'annexe 3 et laisser le joueur choisir le type de fleur-colère concerné).

(\*) et (\*\*): appliquer les règles d'amitiés et de relations pages 150 de CAPHARNAÛM : L'Héritage des dragons.

