

POÉSIE CÉLESTE

SCÉNARIO POUR CAPHARNAÛM, L'HÉRITAGE DES DRAGONS

POUR LE TOURNOI DU TIL 2008

PRÉSENTATION

Ce scénario est une Épreuve qui prend pour cadre la ville de Jergath-la-Grande, la cité des mille et un dieux, capitale du royaume de Kh'saaba, située à l'extrême sud de Jazirat. Il exploite certaines intrigues et personnages décrits dans le livre de base de *CAPHARNAÛM, L'Héritage des dragons* p. 53 à 60.

Le thème du scénario est basé sur celui du TIL 2008 : «Tremblez mor'TILs, les dés sont jetés» adapté à l'univers arabisant fantastique du jeu.

JERGATH-LA-GRANDE

Jergath-la-Grande est une ville religieuse par essence. Bâtie sur un lieu saint dans le but d'avoir un endroit où révéler Houbal, elle a ensuite été libérée par ce dernier sous la forme d'un dragon ; la partie supérieure de la ville a même été construite, dit-on, par le dieu lui-même. Centre de la religion saabi, la cité compte plus de temples que tout le reste de la péninsule et attire à elle des pèlerins en grand nombre. Jergath est belle, grande, colorée, vivante, la plus belle ville du monde selon de nombreux grands voyageurs, cité des superlatifs avant tout. La ville est découpée en deux parties distinctes : la cité qui travaille, au pied de la falaise et la cité qui prie sur le plateau supérieur. La puissance politique, militaire et culturelle de Jergath est aujourd'hui titanesque. Nul ne peut compter sans ses armées, ses artistes, ses universités. Bien qu'éloignée du reste du monde, Jergath est la reine de Kh'saaba, elle fait le jour et la nuit sur les deux tiers de Jazirat.

Actuellement, la capitale reçoit un grand nombre de poètes et leur cortège de troubadours. La ville est en fête, une fête organisée par le Roi lui-même pour célébrer la poésie. La fête se termine par un tournoi de poésie où le meilleur poète du monde sera désigné.

RÉSUMÉ DE L'INTRIGUE

Les joueurs incarnent un groupe de personnages au service d'Abdallah Ibn Malik Abd-Al-Hassan, le Grand Roi de Jergath. Ils reçoivent leurs ordres directement de Melik Ibn Mussah Abd-Al-Hassan, le grand Kahini, fidèle conseiller du Roi et sont donc totalement indépendants des autres forces armées du royaume telles que l'armée ou la milice. Leur seule mission est de protéger à tout prix le Roi, ce qui recouvre bien des domaines de compétences : espionnage, protection rapprochée, infiltration, etc. L'existence de ce groupe est tenue secrète au sein même du palais royal. Seuls Melik Ibn Mussah Abd-Al-Hassan et le Roi lui-même sont au courant. Le scénario est découpé en deux actes.

Dans le premier acte, les personnages enquêtent sur l'étrange mort d'un des gardes royaux ce qui les mène à découvrir que pas moins de deux complots se trament contre le Roi.

Dans le deuxième acte, les personnages découvrent que derrière les manigances politiques de certains, des puissances célestes tirent les ficelles tandis qu'en ville la situation s'aggrave et la guerre civile menace. Les personnages sont amenés à jouer les entremetteurs entre les différentes parties et à unir les Héritiers présents en ville pour ensemble, régler la situation. Ils découvrent alors que toute cette histoire n'avait qu'un seul but : départager deux dieux qui se sont défiés d'écrire le meilleur poème qui soit.

SAYYIN ET ALMAQAH, LES FRÈRES ENNEMIS

Lorsque Jason connut la Sanctification et bouta les dieux hors de leur séjour éternel, certains devinrent fous et oublièrent le sens de leurs missions célestes. C'est le cas de Dhùs-Sara qui avait entre autres le soin de veiller sur la poésie et les poètes. En revanche ce n'est pas le cas d'Almaqah, le seigneur-lune, l'aigle d'argent, l'astre nocturne et de son pendant Sayyin, le seigneur-soleil, l'aigle d'or, l'astre diurne (cf. le livre de base de *CAPHARNAÛM, L'Héritage des dragons* p. 84). Ces deux

dieux déchus ont perdu de leur puissance depuis que Jason les a condamnés à errer sur la terre des hommes et ils comptent bien en récupérer un maximum. Ils ont donc décidé de jeter leur dévolu sur la poésie. Dhûs-Sara n'étant plus apte à endosser son rôle, l'un d'eux en serait le nouveau gardien. Oui, mais lequel ? Sayyin et Almaqah sont deux dieux jumeaux en éternel conflit. Inséparables, ils n'en sont pas moins incapables de se mettre d'accord pour savoir qui devra assumer ce rôle. Ils décidèrent donc de se lancer un défi. Tous deux tenteraient d'influencer indirectement un humain afin qu'il écrive le meilleur poème qui soit. Les règles sont simples et strictes : il est interdit d'écrire soit même un seul mot, il est interdit d'interagir directement avec le poète choisi, tout le reste est permis.

C'est ainsi qu'ils se mirent en quête d'un humain, le meilleur poète saabi qui soit. Et c'est évidemment à la cour du Roi Abdallah Ibn Malik Abd-Al-Hassan qu'on les trouve. En effet, celui-ci est passionné de poésie et entretient a grand frais, pas moins d'une trentaine de poète dans son entourage, au grand damne de Jafar Ibn Mussah Abd-Al-Hassan, l'un des grands *majirs* de la cour de Jergath et principal adversaire politique du Roi. Afin de stimuler l'imagination et la sensibilité des poètes, les deux frères ennemis tentèrent de montrer à leur poulain la beauté divine d'une nuit étoilée baignée dans la douce clarté argentée de la lune ou bien la puissance salvatrice et rassurante de la chaleur du soleil par une belle après-midi ensoleillée au cœur de la végétation luxuriante des palmeraies, mais il n'en ressortait que des poèmes d'une mièvrerie sans nom que même le Roi Abdallah se lassait d'entendre. Guidés par l'excitation du défi et par le grain de folie qu'ils acquièrent au moment de leur chute, ils décidèrent de prendre les devants et de créer un tel remue-ménage au sein même du quotidien de la cour que les poètes en seraient forcément traumatisés. C'est ainsi que chacun de leur côté Sayyin et Almaqah se mirent à influencer des personnages malveillants afin de fomenter un complot contre le Roi. C'est à ce moment là que les personnages interviennent.

LES PERSONNAGES

Ce scénario est prévu pour être joué dans le cadre du tournoi du TIL 2008. Il se base donc sur une série de cinq Héritiers pré-tirés fournis en annexe. Néanmoins, il peut, avec un peu de travail sur l'introduction, être adapté à des personnages déjà existants pour, par exemple, l'inclure dans votre campagne personnelle. Les cinq personnages proposés sont tous Saabi, travaillent secrètement pour le Roi depuis plusieurs années et se connaissent bien.

Sdek Ibn Malik Abd-Al-Hassan

Sdek est un bon guerrier à la discipline toute militaire. Franc du collier et courageux il n'en n'est pas moins doué pour la stratégie. Il maîtrise le maniement de nombreuses armes, sait diriger un bataillon ou interroger un suspect. Il prend souvent la tête des opérations quand les choses s'enveniment.

Iksander Ibn Rachid Abd-Al-Hassan

Iksander est un garde du corps de la tradition des Ibn Rachid, il excelle donc dans la protection rapprochée et les techniques diverses d'assassinat. C'est un homme discret qui ne parle que lorsque c'est nécessaire.

Yoma Bint Aziz Abd-Al-Salif

Yoma était à l'origine une des plus grandes voleuses de Jergath avant que Melik Ibn Mussah Abd-Al-Hassan lui propose un autre avenir que de finir la tête sur un billot. Extrêmement agile et souple, elle n'a pas son pareil pour s'infiltrer dans les endroits les plus sordides et escalader les parois les plus lisses.

Attention : Yoma est en fait une traîtresse travaillant secrètement pour Jafar Ibn Mussah Abd-Al-Hassan. Elle a pour mission de brouiller les pistes et éviter que l'on remonte jusqu'à Jafar.

Ishmir Ibn Yucef Abd-Al-Salif

Ishmir est issu de la caste des marchands et des caravaniers. C'est le personnage le moins physique de la bande mais ses connaissances en matière de voyage et de survie sont souvent appréciées. En outre, sa gouaille naturelle, sa capacité d'alimenter n'importe quelle discussion et d'abuser par la parole les plus grands diplomates en font l'homme idéal pour les missions plus politiques.

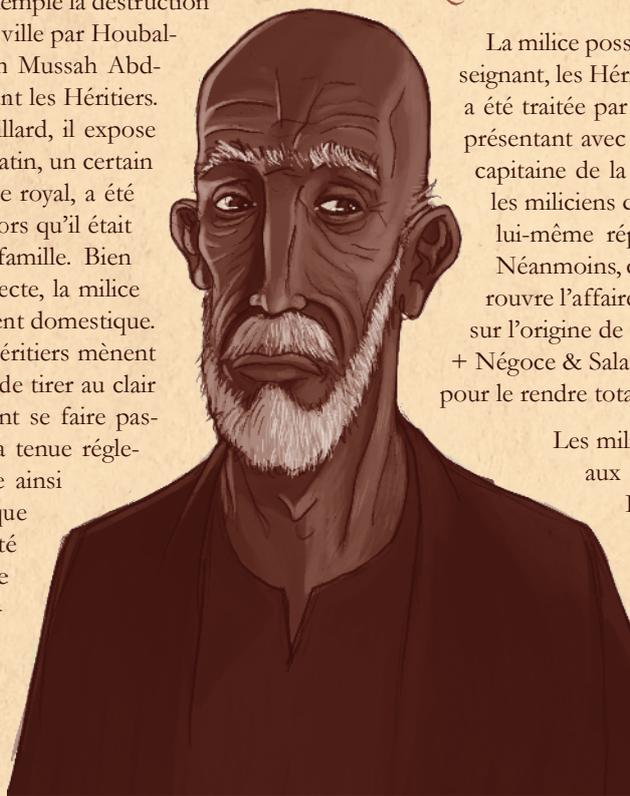
Hadjin Ibn Tufiq Abd-Al-Tarek

Hadjin est un prêtre traditionaliste d'Houbal. De l'équipe c'est le plus doué dans le maniement des verbes sacrés et sa magie est capable de bien des prouesses. Austère est assez extrême sur ses positions religieuses, il est souvent taxé d'intolérance.

INTRODUCTION

Chacun des personnages reçoit chez lui, ou à l'endroit où il se trouve, la visite d'un petit singe portant autour du coup un message enroulé dans un tube en cuivre. Il s'agit de Bouba, un des singes de Melik Ibn Mussah Abd-Al-Hassan. Les personnages le connaissent, Melik à souvent recours à lui pour transmettre ses instructions. Ils sont convoqués par leur supérieur à l'endroit habituel. Comme d'habitude la réunion est secrète et la plus grande discrétion est de mise. L'endroit habituel est l'arrière boutique d'une échoppe de tapis au cœur de la vieille ville. L'accès est dissimulé par plusieurs enchevêtrements de tapis muraux. Derrière se trouve une pièce circulaire éclairée par un étroit rayon habilement multiplié par un jeu de miroir. Plusieurs autres accès mènent à cette pièce, probablement depuis les grottes karstiques des Mouafid. Au milieu de la pièce trône un petit bassin tapissé d'une ancienne mosaïque aux motifs géométrique. Sur les murs, une immense fresque sans âge raconte quelques uns des hauts faits historiques de la ville. Un

jet réussi de Sagesse + Peuples&Histoire SD 6 permet de reconnaître par exemple la destruction et la reconstruction de la ville par Houbal-Jergath. Enfin, Melik Ibn Mussah Abd-Al-Hassan se dresse devant les Héritiers. De sa voix calme de vieillard, il expose les faits suivants : Hier matin, un certain Kefir Ibn Salim, un garde royal, a été retrouvé mort chez lui alors qu'il était en permission dans sa famille. Bien que la mort semble suspecte, la milice a conclu à un triste accident domestique. Melik souhaite que les Héritiers mènent leur propre enquête afin de tirer au clair cette histoire. Ils pourront se faire passer pour des miliciens, la tenue réglementaire leur est fournie ainsi qu'une lettre de marque leur donnant toute autorité pour enquêter. Comme toujours, tact et discrétion sont de mises. La progression de l'enquête doit lui être communiquée rapidement par l'intermédiaire du singe Boubba qui viendra les trouver chaque soir.



*Melik Ibn Mussah Abd-Al-Hassan,
Grand kakhini de Khesaaba*

ACTE I

LA MORT SUSPECTE DE KEFIR IBN SALIM

ENQUÊTE

Les personnages sont maintenant vêtus de la tenue de milice grand-jergathine : bottes en cuir, sarouel blanc bouffant, un turban terre de sienne en guise de ceinture sur lequel est accroché un sayf (le cimeterre court traditionnel), une veste en cuir courte sans manche frappé du lion doré, le blason royal et un keffieh sable enroulé sur la tête. La milice n'accepte pas de femme en son sein. Yoma est donc habillée telle une fonctionnaire saabi : babouche simple, thawb (robe longue descendant jusqu'aux chevilles et pourvue de manches larges) et une écharpe bicolore or et argent prouvant qu'elle travaille aux services du Grand Argentier, responsable de la tenue des finances royales. Si on la questionne sur sa présence, elle peut répondre qu'elle est ici pour assurer que les Onces du roi sont dépensés à bon escient.

La milice

La milice possède plusieurs casernes en ville. En se renseignant, les Héritiers apprennent rapidement que l'affaire a été traitée par la milice du port de la vieille ville. En se présentant avec la lettre de marque fournie par Melik, le capitaine de la caserne accepte de les laisser interroger les miliciens qui se sont chargés de l'enquête. Il pourra lui-même répondre aux questions des personnages. Néanmoins, c'est avec étonnement qu'il apprend qu'on rouvre l'affaire et questionne sans arrêt les personnages sur l'origine de cet ordre. Il faut réussir un jet de Sagesse + Négocier & Salamalecs SD 12 ou Charme + Flatter SD 9 pour le rendre totalement coopératif.

Les miliciens n'ont pas grand-chose à apprendre aux Héritiers si ce n'est l'adresse du garde.

Ils ont été appelés par une voisine à la demande de la femme même du mort.

Elle s'est réveillée au petit matin seule dans son lit et a découvert le cadavre de son mari étendu sur le sol de la pièce principale, près de la table, un couteau planté dans la gorge. Cela lui arrivait souvent de se lever la nuit pour manger un bout. Aucune trace d'effraction, aucun indice, aucune preuve, ni même l'ombre d'un mobile. L'homme avait bien quelques dettes de jeux, mais celles-ci sont vraiment infimes, rien qui n'explique un tel acte. L'affaire a donc rapidement été conclue,

il s'agit très certainement d'un malheureux accident. Kefir a trébuché sur une dalle mal ajustée, cogné sa tête sur le coin de la table (un petit peu de sang y a été retrouvé) et s'affala sur lui-même, le couteau toujours en main qui finit sa course dans la gorge du pauvre homme. Une triste histoire certainement, mais certainement pas un meurtre.

L'arme du crime, un couteau de cuisine, est gardée par la milice. Elle n'apprendra rien aux personnages. Enfin, si les Héritiers ont réussi à attendrir le capitaine, il leur révélera que des pressions du palais royal ont été faites sur lui afin de donner le plus rapidement ses conclusions. Il trouve cela assez normal étant donné que la victime était un des gardes royal. L'auteur de ces pressions ? Un certain Jezir Ibn Mussah Abd-Al-Hassan.

Le corps

Le corps de Kefir Ibn Salim est conservé chez le médecin Shiran Bar Levi avant son inhumation prévue le lendemain. Shiran est un Saloni très connu des marins et des putains du port car il les soigne pour une somme modique sans jamais poser de questions indiscrettes. De plus, il a ses habitudes dans les tavernes locales. Son officine, qui n'a d'officine que le nom, ressemble plus à un atelier de ferrailleur mal rangé. Il accepte dans un relent d'alcool, mais sans faire de difficultés, de mener les Hé-

ritiers jusqu'aux corps. En outre, Shiran avouera aux Héritiers qu'il connaissait un peu la victime. Ils s'étaient croisés plusieurs fois à la taverne Ahlen Raha, il lui devait d'ailleurs quelques Onces de Safran. Il ne se gênera pas pour les réclamer à Yoma.

Il leur explique que la mort est due au sectionnement de la carotide par la lame du couteau et que l'on peut remarquer une ecchymose causée par un choc violent, sur le haut du crâne. Un jet de Sagesse + Science SD 9 ou Sagesse + Périple SD 12 permet d'apprendre les informations suivantes :

QR de 0 : Mêmes conclusions que Shiran

QR de 1 : Seule la carotide est sectionnée, le coup semble très précis.

QR de 2 : L'ecchymose sur le crâne a été causée par un objet plutôt rond, comme un bâton, en aucun cas un coin de table.

QR de 3 : Sa main droite est étrangement crispée, l'index tendu, comme s'il montrait quelque-chose

QR de 4 ou + : Une étrange couleur jaunâtre quasiment imperceptible sur sa langue indique qu'il avait absorbé de la pisse de dragon, un poison mortel à l'action très lente. Si « l'accident » ne s'était pas produit, il serait probablement mort empoisonné quelques jours plus tard...

Shiran dira ne pas connaître ce poison, ce qui est totalement faux. S'il ne dit mot, c'est qu'il a peur qu'on le soupçonne alors qu'il n'a strictement rien à voir avec cette histoire.

Les lieux du crime

Kefir Ibn Salim possède une simple demeure en torchis dans la vieille ville, non loin du port. Deux pièces, la principale où a été retrouvé le corps et la chambre familiale. Kefir laisse derrière lui une veuve avec trois enfants en bas âge. L'unique porte, en bois, est intacte. La serrure était verrouillée. Il n'y a aucune trace d'effraction. La table a été nettoyée, il n'y a plus aucune trace. Les Héritiers ne peuvent pas encore l'affirmer avec certitude, mais le sang sur la table n'appartenait pas à Kefir mais bien à son mystérieux agresseur.

Si les Héritiers ont l'idée de faire un jet de Sentir la magie (Sagesse + Inspiration SD 9), ils peuvent découvrir qu'un rituel saabi a affecté la porte ces derniers temps afin de pouvoir passer au travers tel un passe-muraille.

Les relations de la victime

Que cela soit en interrogeant sa famille, son voisinage, ses collègues ou ses supérieurs ou encore en allant trainer dans la taverne Ahlen Raha (cf le livre de base de *CAPHARNAÛM, L'Héritage des dragons* p. 60), les Héritiers apprennent la même chose : Kefir avait plus d'argent ces derniers temps et ne s'en cachait guère. Il a même épongé certaines de ses dettes les plus urgentes. Il disait avoir eu une promotion, ce qui est formellement démenti par ses supérieurs.

La piste de l'empoisonneur

Chez l'herboriste

Une petite enquête permet aux Héritiers de trouver rapidement le seul vendeur potentiel de pisse de dragon de Jergath. Il s'agit de Maya Bat Sahra, une vieille herboriste shirade réputée pour ses puissants aphrodisiaques. Officiellement, Maya ne vend aucun poison et elle ne compte pas se laisser insulter par une bande de jeunes Saabi dans sa boutique. Maya est une forte tête, mais elle l'a bien vissée sur les épaules. Si les personnages sont assez persuasifs, s'ils lui font comprendre que la sécurité du Roi de Jergath est en jeu, elle préférera négocier ses informations. La flatterie, les courbettes et les promesses n'ont aucun effet sur elle, il faut réussir un jet de Charme + Négocio & Salamalecs SD 15 et se séparer de pas moins de 100 Onces de Cumin pour la faire parler. Elle avoue alors avoir fabriqué et vendu une trentaine de doses de pisse de dragon à un certain Benyamin Bar Aaron, un notable de la tribu Salone. Elle n'a pas demandé à qui ou à quoi étaient destinés ces produits.

Benyamin Bar Aaron

Benyamin est un Salone qui a ses entrées au Palais. Il est le médecin personnel de plusieurs *wazir* et représente de temps en temps sa tribu lors des conseils. Sous des airs de médecin respecté et compétent, c'est en fait un politicien raté qui désire intérieurement se venger des Saabi pour les années d'esclavage et de persécutions qu'ils ont fait subir à son peuple. Il n'a jamais réussi en politique et s'est débrouillé pour entrer au palais royal. Son plan était de devenir le médecin personnel du Roi pour pouvoir l'empoisonner, mais jamais il ne parvint à ses fins. Sous l'impulsion d'Almaqah, le dieu lune, il décida de passer à la vitesse supérieure et d'atteindre le Roi d'une autre manière. Toujours grâce à son aide divine, il trouva un garde prêt à vendre des informations capitales sur les déplacements du Roi et décida de le supprimer afin d'acheter définitivement son silence.

La pisse de dragon

Malgré son nom folklorique, ce poison n'est aucunement issu des selles d'un quelconque animal. Il s'agit simplement d'un mélange végétal dont la couleur et l'odeur ressemblent à celle de l'urine. La pisse de dragon est un poison utilisé traditionnellement pour les assassinats par les Shiradim car il a la particularité de ne laisser aucune trace une fois arrivé au bout du processus. Sa fabrication est connue de quelques Salonim. Autre particularité, son temps d'incubation n'est pas compté en minutes, mais en heures. Il est généralement administré avec des aliments fortement épicés afin d'en couvrir le goût et l'odeur.

Mortel : 6

Incapacitant : 0

Foudroyant : 1

Les Héritiers peuvent découvrir grâce à leurs contacts ou en réussissant un jet de Sagesse + Compagnonnage SD 9, la vie et la personnalité de Benyamin, mais ils ne peuvent pour l'instant pas le rencontrer. Cette partie est traitée dans l'acte 2.

La piste des pressions sur la milice

Jezir Ibn Mussah Abd-Al-Hassan

Les Héritiers auront peut-être l'idée d'enquêter sur le nom donné par le capitaine de la Milice. En questionnant Melik Ibn Mussah Abd-Al-Hassan ou toute autre personne ayant ses entrées dans le palais royal, ils peuvent dresser un portrait pas très reluisant du personnage. Ce Jezir Ibn Mussah Abd-Al-Hassan est un homme de main de son grand oncle, le *wazir* Jafar Ibn Mussah Abd-Al-Hassan. Jezir n'est pas un homme doué d'une intelligence aussi retorse que les autres membres de sa famille et est généralement employé pour les besognes dégradantes. C'est un homme fidèle à la cause familiale, il maîtrise les verbes sacrés et est tout à fait capable de traverser une porte sans effraction.

Si les Héritiers décident de le rencontrer et de l'interroger, il ne se laissera pas faire. Il feindra l'ignorance et refusera de répondre aux questions mettant en doute sa sincérité. S'ils insistent il tentera de s'enfuir sans hésiter à venir aux mains. Le seul moyen de le faire parler c'est de l'attraper et de le menacer suffisamment pour qu'il craigne plus les personnages que son grand oncle. Et ce n'est pas une mince affaire : Puissance + Impressionner SD 15.

QR de 0 : Il admet avoir fait pression sur le Capitaine de la milice pour boucler rapidement l'enquête.

QR de 1 à 3 : Il avoue le meurtre du garde. Il prétextera une simple querelle d'argent.

QR de 4 à 5 : Il avoue avoir acheté des informations sur l'organisation de la garde personnelle du Roi au garde. Seulement celui-ci commençait à se vanter de ses méfaits dans les tavernes, il a donc dû le supprimer pour lui faire fermer son maudit clapet.

QR de 6 et + : Il avoue qu'il a agi selon les ordres de son grand oncle, le *wazir* Jafar.

Dans tous les cas, il niera fermement l'avoir empoisonné.

Jafar Ibn Mussah Abd-Al-Hassan

Jafar est l'un des grands *wazirs* de la cour de Jergath, conseillant le Roi au mieux et tentant d'obtenir son oreille. Mais surtout, Jafar est le maître d'oeuvre de la machination cherchant à faire tomber la famille royale. Cela fait longtemps qu'il désire mettre un Ibn Mussah sur le trône et ses plans pour y parvenir sont complexes et nombreux. Celui qui concerne le notre lui a été directement inspiré par Sayyin, le dieu soleil. Tout comme Benyamin, son aide divine lui mit entre les pattes

Kefir Ibn Salim, garde royal pas très scrupuleux ayant certaines informations à vendre.

Les Héritiers peuvent découvrir grâce à leurs contacts ou en réussissant un jet de Sagesse + Compagnonnage SD 9 que de réels soupçons de complots sont souvent portés à l'encontre de Jafar mais que jamais rien n'a pu être prouvé. De plus le Roi semble lui accorder toute sa confiance. Ils ne peuvent pour l'instant pas le rencontrer. Cette partie est traitée dans l'acte 2.

Jezir

Statut : Champion

Caractéristiques

Coordination	4
Puissance	4
Sagesse	1
Charme	1
Souffle	4

Survie et Initiative

Init-max	4
Trempe	11
PV	40
Défense passive	13
Héroïsme	3

Compétences communes

Épreuve 3, Armes 4, Entraînement 4, Assassinat 2, Détrousser 4, Discrétion 2, S'introduire 2, Impressionner 3

Arme Att&Déf Dégâts

Suyuf 8/4 +14

Armure (déjà comptée dans la Trempe) : cuir souple (légère + partielle : +4)

Bowba

Servez-vous des rapports réguliers envoyés par les personnages vers leur employeur pour décoincer certaines situations. En effet si les joueurs n'avancent pas et que le plaisir de jeu vient à disparaître, n'hésitez pas à faire intervenir Melik en personne ou par l'intermédiaire de son singe. Il peut en effet sur la base des informations fournies par les Héritiers ou même sur la base de sa propre enquête, suggérer quelques pistes. Il peut par exemple leur parler de Jezir et de Jafar, des nombreux accidents qui entourent ces deux hommes et des manigances habituelles qui se trament à la cour. Il peut aussi leur parler du poison et leur dire qui en vend en ville, etc.

Un fond de poésie...

Afin de donner un peu l'ambiance de la ville, décrivez à chaque coin de rue, sur chaque place, dans chaque quartier : des conteurs et des poètes déclamant haut et fort leurs dernières oeuvres. Toute la ville est baignée dans l'effervescence causée par le grand concours de poésie organisé par le Roi Abdallah. Il n'est pas rare de voir quelques poètes accompagnés d'une troupe réalisant de véritables spectacles de rue : monteurs d'animaux, troubadours, jongleurs, etc. (Vous pou-

vez intégrer ici les éléments décrits dans *La caravane du Roi des Singes*, le premier supplément on-line pour *CAPHARNAÛM, L'Héritage des dragons*)

... un soupçon de magie...

Quelques jours avant le début de ce scénario, la lune était pleine, belle et claire au milieu du ciel saabi. Étrangement, les Héritiers peuvent constater (Sagesse + Science SD 6) qu'elle ne semble pas vouloir décroître. Elle reste pleine depuis plusieurs jours et est de plus en plus visible en pleine journée.

... et quelques grammes d'action.

Si vos joueurs manquent d'action, voici quelques péripéties pour les divertir. Placez-les aux moments où l'attention retombe.

Les cinq hommes de main de Jafar

Statut : Vaillants Capitaines

Compétences communes

Caractéristiques

Coordination	3
Puissance	4
Sagesse	2
Charme	2
Souffle	3

Épreuve 3, Armes 3 Entraînement 3, Assassinat 2, Détrouser 2, Discrétion 3, S'introduire 2, Impressionner 5

Arme **Att&Déf** **Dégâts**

Suyuf 6/3 +14

Survie et Initiative

Init-max	4
Trempe	9
PV	30
Défense passive	12
Héroïsme	3

Armure (déjà comptée dans la Trempe) : cuir souple (légère : +3)

L'espion de Benjamin

Statut : Vaillant Capitaine

Compétences communes

Caractéristiques

Coordination	5
Puissance	2
Sagesse	3
Charme	2
Souffle	3

Épreuve 3, Armes 2, Entraînement 2, Assassinat 1, Détrouser 1, Discrétion 5, S'introduire 5, Impressionner 1

Arme **Att&Déf** **Dégâts**

Choorah 7/5 +8

Survie et Initiative

Init-max	4
Trempe	6
PV	30
Défense passive	14
Héroïsme	3

Armure (déjà comptée dans la Trempe) : aucune

Les hommes de mains de Jafar

L'enquête des personnages ne passe pas inaperçue et cela désappointe fortement Jafar. Il ne faudrait pas qu'une poignée de miliciens trop zélés viennent contrecarrer ses plans. Tout en cherchant à savoir qui est derrière la réouverture de l'affaire, il envoie un groupe de cinq gros-bras pour intimider les personnages.

L'espion de Benjamin Bar Aaron

Benjamin est assez circonspect. Il a lui-même voulu supprimer le garde, mais quelqu'un s'en est chargé avant lui. Désireux de couvrir ses affaires, il décide de faire surveiller ceux qui se chargent de l'enquête. L'espion reste toujours à distance et n'interviendra pas pour l'instant. Pour le repérer, il faut réussir un jet de Sagesse + Percevoir SD 15. Attrapé et interrogé, il avouera ne pas connaître son employeur. Il a seulement un moyen de le contacter pour lui transmettre son rapport : une boîte contenant un scarabée aux ailes d'or. Il lui suffit de le laisser s'envoler et d'attendre son maître le soir même auprès de la statue du scarabée au fond des anciennes ruines agalanthiennes.

INTERLUDE : ÉCLIPSE

A la fin du premier acte, les Héritiers doivent se douter qu'au moins deux personnes différentes (Jafar et Benjamin) souhaitent la mort du garde et que celui-ci a probablement vendu des informations confidentielles en échange de monnaies sonnantes et trébuchantes.

A ce niveau, les personnages souhaitent probablement contacter Melik pour faire le point sur l'enquête et recevoir les dernières instructions ; ou bien aller directement à la rencontre de ces deux comploteurs. C'est le moment de faire intervenir les puissances divines. Le duel d'influence que se livrent Sayyin et Almaqah se traduit dans la réalité humaine par un curieux phénomène astral. Le soleil et la lune se croisent et une éclipse permanente s'installe. A partir de ce moment, il n'y a plus de jour, ni de nuit. L'éclipse est tantôt totale, tantôt partielle. Elle évolue en permanence en fonction de la progression des poèmes que sont en train d'écrire les champions désignés par les dieux.

ACTE 2

DANS LA PÉNOMBRE

Jergath-la-Grande est plongée dans une pénombre bleutée dégageant une ambiance assez étrange. Les animaux sont soit silencieux, soit affolés. Les chiens hurlent à la lune, les bébés pleurent, et les vieillards marmonnent des malédictions anciennes.

En l'espace de vingt-quatre heures, la moitié de la population est prise de folie. L'autre moitié succombe dans les jours suivants. La panique s'installe, tout le monde est énervé et susceptible et surtout a profondément peur. Certains se cloîtent, d'autres s'enfuient, et les derniers pillent. Tout le monde est affecté par l'étrange mal, du sommet du pouvoir jusqu'à la populace sauf deux catégories de personnes : les poètes et les Héritiers.

Les poètes réunis en ville sont tous pris d'une extrême folie créative. L'inspiration est un torrent qui leur submerge le cerveau. Ils noircissent des pages et des pages de poèmes.

CHRONOLOGIE

Le deuxième acte est très ouvert. Pour vous aider à poser certains éléments, voici une chronologie non exhaustive des principaux événements. Elle n'est là qu'à titre indicative, n'hésiter pas à la bousculer pour vos besoins.

J-7 : La lune ne décroît plus. Le soleil tape très fort pour la saison.

J-5 : Les prêtres commencent à s'affoler et prient sans relâche Sayyin et Almaqah, renforçant leur puissance.

J-3 : La lune est constamment présente même en plein jour. Les récoltes souffrent de la chaleur.

0 : Apparition de l'éclipse.

H+6 : Les poètes sont pris de ferveur créatrice.

H+12 : Diverses rumeurs fatalistes se répandent. La fin du monde est proche.

J+1 : Le cycle naturel du jour et de la nuit n'existe plus. Il est quasiment impossible de s'endormir, de se reposer. La moitié de la population s'affole. Le navire de l'ambassadeur Asijawi arrive dans le port.

J+2 : La milice est débordée. Jafar et Benyamin essayent d'éliminer le Roi Abdallah lors du banquet donné en l'honneur de l'ambassadeur d'Asijawi.

J+3 : L'armée fait un coup d'état et destitue le Roi, quel qu'il soit. Elle n'a pas le soutien de la population. La nourriture devient une denrée très prisée et les marchés sont vidés.

J+4 : Une guerre civile se déclenche entre les partisans de tel ou tel successeur potentiel.

J+7 : Si les Héritiers ne sont pas encore intervenus, le chaos est total en ville. Les morts se comptent par centaines dans chaque camp.

J+10 : Sayyin et Almaqah concluent par un match nul et reprennent leur cycle habituel. La paix revient en ville. Un nouveau roi est désigné. Abdallah retrouve son trône s'il est encore en vie.

MELIK IBN MUSSAH ABD-AL-HASSAN

Melik n'as pas encore succombé à la folie, mais il est complètement débordé par cette histoire d'éclipse et le Roi a tant besoin de ses conseils pour gérer la crise. Il sera donc difficile de le rencontrer et de le convaincre que le meurtre de Kefir est lié à toute cette histoire. Il acceptera néanmoins de les faire entrer au palais, d'avoir une audience avec Benyamin ou bien encore d'avoir accès aux cuisines.

JAFAR IBN MUSSAH ABD-AL-HASSAN

Le rencontrer : Jafar Ibn Mussah Abd-Al-Hassan est un des hommes les plus puissants de Jergath et par extension de Jazirat. Il est par conséquent très difficile à rencontrer. Son emploi du temps est chargé, il est permanence surveillé par deux gardes du corps et limite ses déplacements. Le meilleur moyen de le rencontrer consiste à lui promettre des informations importantes sur Melik ou le Roi lui-même. Il demandera une preuve, un échantillon de ce qu'avancent les personnages avant de les rencontrer en personne. Pour toute la négociation, il passera par l'intermédiaire de Jezir.

Son plan : Eliminer le Roi et faire passer sa mort pour un accident. Grâce aux informations de Kefir Ibn Salim, le garde royal corrompu, il sait qu'Abdallah est allergique aux piqûres d'abeille et donc en toute logique aux piqûres de Cumqath, un insecte de la même famille très rare à Kh'Saaba mais qui pullule en Asijawi. Il compte mettre tout ça sur le dos de l'ambassadeur asijawi en l'honneur de qui un banquet royal est prévu. Jafar a réussi à convaincre l'ambassadeur de marcher dans sa combine pour éliminer le Roi en échange de fabuleuses promesses de contrats commerciaux. Le cadeau de l'ambassadeur



pour le Roi est un magnifique bracelet en jade réalisé en son honneur. Un Cumqath pétrifié est serti sur le dessus. Evidemment, de pétrifié il n'en a que l'apparence. L'insecte est seulement endormi et dès qu'il se réveillera, il administrera une piqure mortelle au Roi. Une fois le Roi écarté, son plan prévoit qu'il prend temporairement sa place le temps de la période de transition. Pendant ce laps de temps, Jafar compte bien s'imposer et museler ses opposants.

Conséquences : Jafar prend les rênes du pouvoir et installe un règne dur et autoritaire. La corruption règne à tous les étages de la société. Le peuple souffre et s'appauvrit.

Comment le découvrir ? : L'allergie du Roi aux piqûres de Cumqath n'est connue que d'une poignée de personnes. C'est d'ailleurs par pur hasard que Kefir Ibn Salim en a découvert l'existence en surprenant une discussion du Roi avec son médecin personnel. Les Héritiers apprennent qu'un bateau venu tout droit d'Asijawi est arrivé dans le port. S'ils surveillent Jafar ou Jezir, ils les verront se rendre au port, discuter avec le capitaine du navire. Interrogé par les personnages, le capitaine révèle que Jafar est simplement venu l'informer que le Roi organisait un banquet en son honneur. Un jet de Sagesse + Percevoir SD 9 permet de le sentir stressé. Il n'en révélera pas moins la teneur réelle de son échange avec Jafar, mais avoue simplement être préoccupé par le cadeau qu'il compte offrir au Roi, un bracelet de jade serti d'un Cumqath pétrifié. Un jet de Sagesse + Science SD 6 permet de savoir que le Cumqath est un insecte inoffensif proche de l'abeille. Une QR de 3 permet de savoir que certaines personnes peuvent être allergiques à ces piqûres. Dans ce cas, la mort est assurée en quelques minutes.

Comment l'arrêter ? : Il suffit d'intervenir avant que le Cumqath se réveille, ce qui se produira à la fin de banquet. Il est possible aux Héritiers de s'introduire au banquet en tant que gardes personnels de Melik.

BENYAMIN BAR AARON

Le rencontrer : Les Héritiers ont deux moyens de rencontrer Benyamin : en passant par la voie officielle ou en utilisant le scarabée à ailes dorées récupéré sur son espion. Benyamin traîne ses guêtres dans les environs du palais royal. Un ami influent, tel que Melik, peut facilement obtenir une audience pour les Héritiers. Il les recevra alors dans ses appartements, dans une des dépendances du palais. Si les personnages utilisent le scarabée, Benyamin les attend comme convenu le soir même dans les ruines de l'ancienne cité agalanthéenne à l'écart de la ville. Face aux interrogations des personnages, il joue le noble shiradi au temps précieux qui a franchement mieux à faire, surtout par les temps qui courent, qu'à écouter de sombres accusations sans fondements. Il prétend ne pas être au courant de cette affaire et avoue n'avoir acheté de la pisse de dragon que pour étudier ses possibilités d'être exploitée en tant que remède dans certaines maladies chroniques. Son exposé savant peut être remis en cause en réussissant un jet de Sagesse + Science SD 12. Il est choqué des accusations portées à son encontre, lui un homme de science et de bien qui ne ferait pas de mal à un scarabée et met un terme à l'entretien.

Après sa rencontre avec les Héritiers, Benyamin demande à son espion, s'il est toujours dans la course, d'éliminer ces curieux.

Son plan : Eliminer le Roi et une bonne partie de ses conseillers pour semer le trouble et la confusion au sein du pouvoir saabi. Son fils, employé aux cuisines du palais, répand une trentaine de doses de pisse de dragon dans les plats principaux du banquet royal donné en l'honneur de l'ambassadeur d'Asijawi. Une fois son forfait perpétré, Benyamin et son fils fuient Kh'Saaba pour se réfugier chez de lointains cousins à Sagrada.

Conséquences : Un survivant du banquet prend les rênes du pouvoir et installe un pouvoir extrêmement répressif à l'encontre des Shiradim. En effet, le peuple du dieu unique aux multiples facettes est soupçonné d'avoir assassiné la famille royale.

Comment le découvrir ? : *En fouillant les appartements de Benyamin, les Héritiers découvrent (Sagesse + Percevoir SD 9) dans un tiroir secret de son bureau plusieurs papiers incriminant le Shiradi. Tout d'abord, les heures de levé et de couché du Roi, ses habitudes alimentaires, ses déplacements, et ses rencontres sont scrupuleusement compulsés. Ils y trouvent aussi une étude sur les effets mortels de la pisse de dragon. Enfin, dernière pièce du puzzle, son journal intime qui révèle sa haine des Saabi et son désir de vengeance envers les oppresseurs. Il mentionne aussi le fait qu'il a réussi à faire embaucher son fils Yosh aux cuisines du palais et qu'il est prêt pour le jour du banquet donné en l'honneur de l'ambassadeur d'Asijawi.*

Comment l'arrêter ? : Il suffit d'intervenir en cuisine (avec l'aide éventuelle de Melik pour y entrer) avant que le plat ne soit servi au banquet donné par le Roi.

LA MILICE ET L'ARMÉE

La milice est complètement débordée, incapable de gérer la situation dès le deuxième jour. Elle tente néanmoins de minimiser les dégâts et protège les puissants.

L'armée fait un coup d'état après les tentatives d'assassinat successives à l'encontre du Roi Abdallah Ibn Malik Abd-Al-Hassan, qu'elles aient abouties ou non. Elle tente de ramener le calme et la stabilité en ville. Un couvre-feu est établi et les accès entre la cité divine et la vieille ville sont réduits et surveillés. L'initiative est largement désapprouvée par la population qui ne tarde pas à le faire savoir.

LES KAHINI

Les *kahinis* encore en poste comprennent que Almaqah et Sayyin se livrent bataille, mais ne devinent aucunement que le concours de poésie est directement lié à la situation. Ils exhortent la population à aller prier Almaqah et Sayyin, ce qui ne fait qu'augmenter leur puissance et empirer la situation. Les frères déchus sont sourds aux prières réclamant des apaisements.

LES MOUHAFID

Les Mouhafid des cavernes, ces extrémistes religieux traditionnalistes, ne sont pas affectés et semblent avoir encore toute leur tête. Hadjin les connaît un peu pour partager la même opinion sur la religion qu'eux. Il est contacté par Tafir Ibn Jamal Abd-Al-Mouhafid, leur chef. Ces derniers, depuis leur poste d'observation souterrain, ont compris que la crise actuelle était d'ordre divine et que tout était lié au concours de poésie. Selon eux, il faut absolument qu'un vainqueur soit désigné afin d'apaiser les dieux.

CONCLUSION

Les Héritiers ont normalement maintenant compris que les sombres événements qui frappent Jergath-la-Grande et sa population sont liés aux dieux Almaqah et Sayyin et que ceux-ci se battent pour ajouter le domaine de la poésie à leurs prérogatives célestes. Ils doivent aussi avoir compris qu'il est nécessaire que le concours de poésie, originellement organisé par le Roi, se tienne et qu'un vainqueur soit désigné. C'est en effet le seul moyen de départager les dieux querelleurs. L'éclipse ne disparaîtra d'elle-même qu'après dix longues journées et les morts se compteront par milliers.

LE CONCOURS DE POÉSIE

Evidemment avec les événements qui ont eu lieu dernièrement en ville, le concours de poésie a été annulé. Laisser libre cours à l'imagination et aux propositions des joueurs afin de faire en sorte que le concours ait quand même lieu. S'ils ont sauvé Abdallah, celui écoute alors avec intérêt les propos des Héritiers et tente tant bien que mal d'organiser le concours

malgré la grogne de ses conseillers et de la populace. Si Abdallah est mort, la meilleure solution consiste à organiser eux-mêmes un simili concours et à désigner un vainqueur.

POINTS D'AVENTURE

Étape de la Vertu : Chaque Héritier reçoit un nombre de PA égal au niveau de sa Vertu héroïque la plus basse.

Étape du jeu : Selon son exploitation des règles du jeu, chaque Héritier recevra jusqu'à 3 PA.

Étape du rôle : Selon son interprétation de son rôle, son investissement dans l'intrigue, l'importance de ses découvertes, chaque Héritier recevra 3 PA

Ce scénario est une Épreuve, les Points d'Aventures ne sont pas multipliés.

ÉPILOGUE

Si un vainqueur est désigné, le destin fera en sorte que ce ne soit pas un champion désigné par Sayyin ou Almaqah, mais un certain Gat Bar Gat Yassin, un Shiradi de Sagrada venu pour l'occasion (cf. *CAPHARNAÛM, L'Héritage des dragons* p. 29). Cet homme est un Héritier qui, lorsqu'il connaîtra la Sanctification et qu'il rejoindra le royaume des cieux, deviendra le gardien de la poésie et des poètes. Jergath panse ses plaies et la situation rentre petit à petit dans l'ordre. Les événements des derniers jours seront inscrits à jamais dans les livres d'histoire et des milliers de poèmes écrits sur place pendant les faits se répandront à travers le monde.

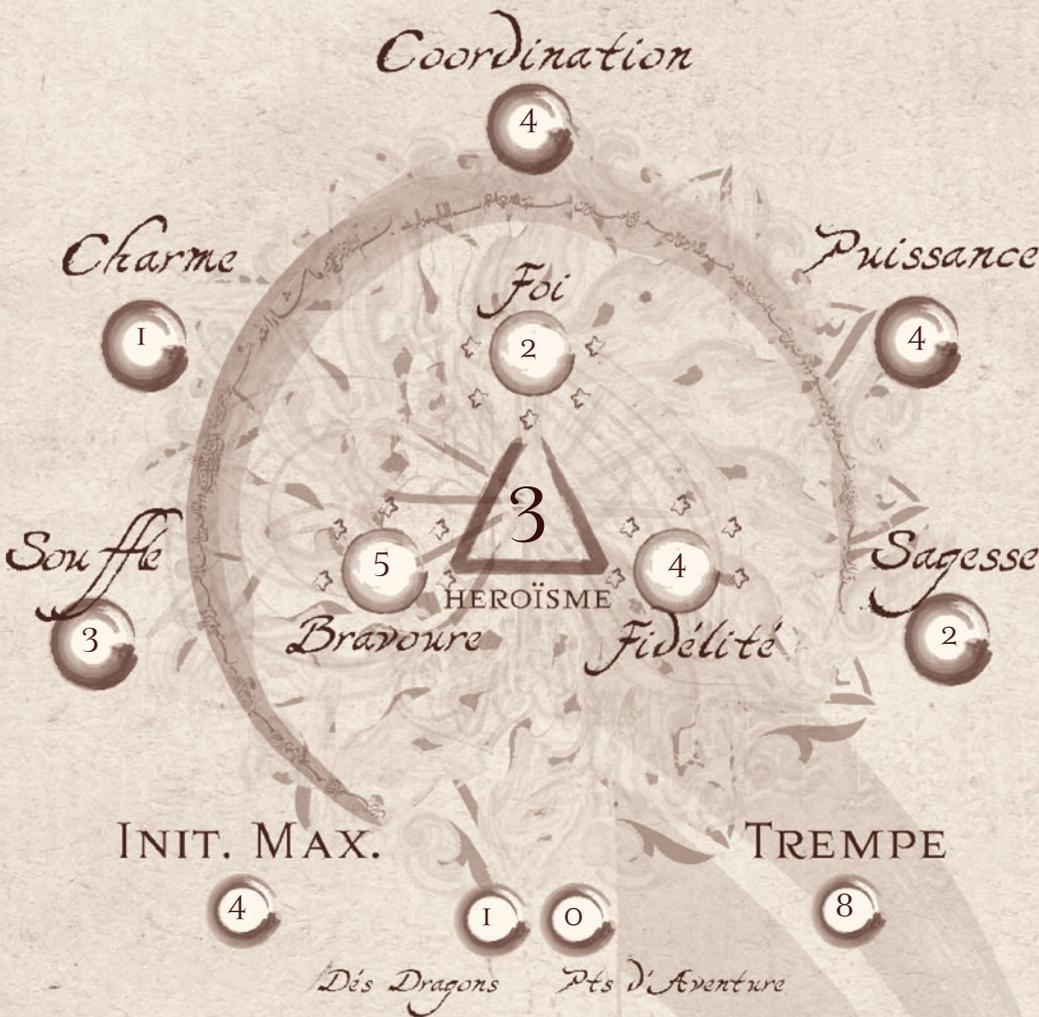
Les Héritiers doivent faire en sorte que le concours ait lieu et qu'un gagnant soit désigné.



GAPHARNAÛM

L'HÉRITAGE DES DRAGONS

Nom SDEK IBN MALIK ABD-AL-HASSAN *Sang* SAABI
Tribu / Nation / Cité-État HASSANIDE *Statut* MUDJAHID
Parole CIMETERRES DE FEU *Occupation Actuelle* AGENT SECRET



COMBAT

DEFENSE PASSIVE

15

PREMIERE ARME SHIMSHIR
 ATT/DEF 9/4 DEGATS +14
 SPECIAL

DEUXIEME ARME ARC RECOURBÉ
 ATT/DEF 9/4 DEGATS +9
 SPECIAL

TROISIEME ARME
 ATT/DEF DEGATS
 SPECIAL

ARMURE LÉGÈRE
 PROTECTION +3

PV 30

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

TABLE DES QR

TOTAL	0 2	3 5	6 8	9 11	12 14	15 17	18 20	21
QUALITÉ	0	1	2	3	4	5	6	7

TECHNIQUES DE PAROLE

NIVEAU 1 Ajoute sa Bravoure aux nombre de Tranines-ba-bouches mis hors d'état de nuire par une Constellation lors d'un combat.

NIVEAU 2 _____

NIVEAU 3 _____

NIVEAU 4 _____

NIVEAU 5 _____

NIVEAU 6 _____



LÉGENDE PERSONNELLE

Sdek est un bon guerrier à la discipline toute militaire. Franc du collier et courageux il n'en n'est pas moins doué pour la stratégie. Il maîtrise le maniement de nombreuses armes, sait diriger un bataillon ou interroger un suspect. Il prend souvent la tête des opérations quand les choses s'enveniment.

Sdek était milicien quand Melik Ibn Mussah Abd-Al-Hassan le recruta comme agent secret au service du Roi Abdallah Ibn Malik Abd-Al-Hassan.

SORCELLERIE

Verbe sacré : Créer

Éléments : Force, Arme, Feu, Blessure

Shaytan : Inexistant

ÉQUIPEMENT

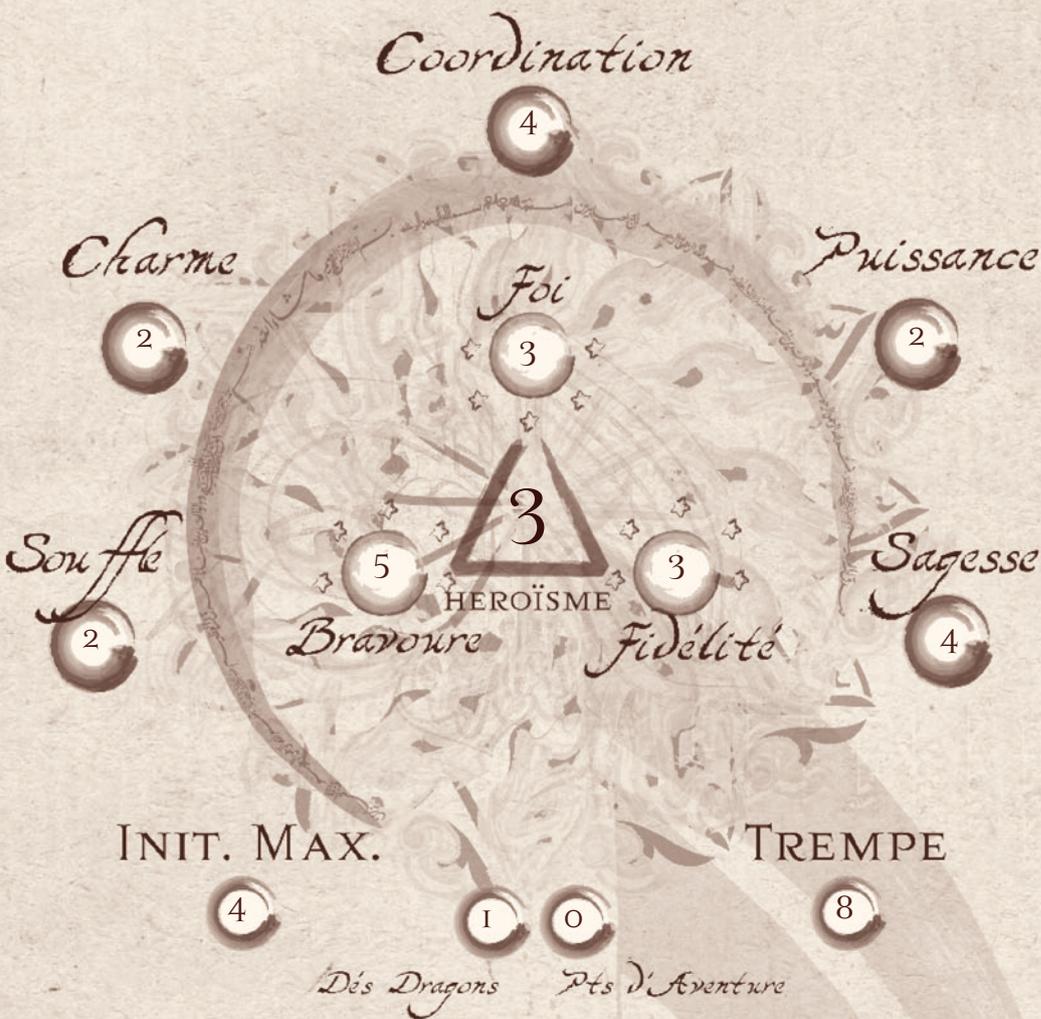
Une armure légère, un shimshir, un arc recourbé, une tenue de ville, une tenue de milicien, un dromadaire

NIVEAU DE RICHESSE	I	ARGENT	0	OS
			100	OC
			0	Oca

GAPHARNAÛM

L'HÉRITAGE DES DRAGONS

Nom IKSANDER IBN RACHID ABD-AL-HASSAN *Sang* SAABI
Tribu / Nation / Cité-État HASSANIDE *Statut* MUDJAHID
Parole LE SOUPÇON DES TRAITRES *Occupation Actuelle* AGENT SECRET



COMBAT

DEFENSE PASSIVE

13

PREMIERE ARME SHIMSHIR
 ATT/DEF 9/4 DEGATS +12
 SPECIAL

DEUXIEME ARME ARC RECOURBÉ
 ATT/DEF 9/4 DEGATS +9
 SPECIAL

TROISIEME ARME
 ATT/DEF DEGATS
 SPECIAL

ARMURE LÉGÈRE
 PROTECTION +3

PV 20

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

TABLE DES QR

TOTAL 0 2 3 5 6 8 9 11 12 14 15 17 18 20 21

QUALITÉ 0 1 2 3 4 5 6 7

TECHNIQUES DE PAROLE

NIVEAU 1 Ajoute sa Fidélité a son TA contre un adversaire s'il a obtenu une Constellation sur un jet de Sagesse + Assassinat SD Assassinat de la cible X 3 + 6

NIVEAU 2

NIVEAU 3

NIVEAU 4

NIVEAU 5

NIVEAU 6



LÉGENDE PERSONNELLE

Iksander est un garde du corps de la tradition des Ibn Rachid, il excelle donc dans la protection rapprochée et les techniques diverses d'assassinat. C'est un homme discret qui ne parle que lorsque c'est nécessaire.

Il était depuis plusieurs années le garde du corps de Melik Ibn Mussah Abd-Al-Hassan avant que celui-ci ne le recrute comme agent secret du Roi Abdallah Ibn Malik Abd-Al-Hassan.

SORCELLERIE

Verbe sacré : Détruire

Éléments : Ennemi, Vie, Arme, Obscurité

Shaytan : Inexistant

ÉQUIPEMENT

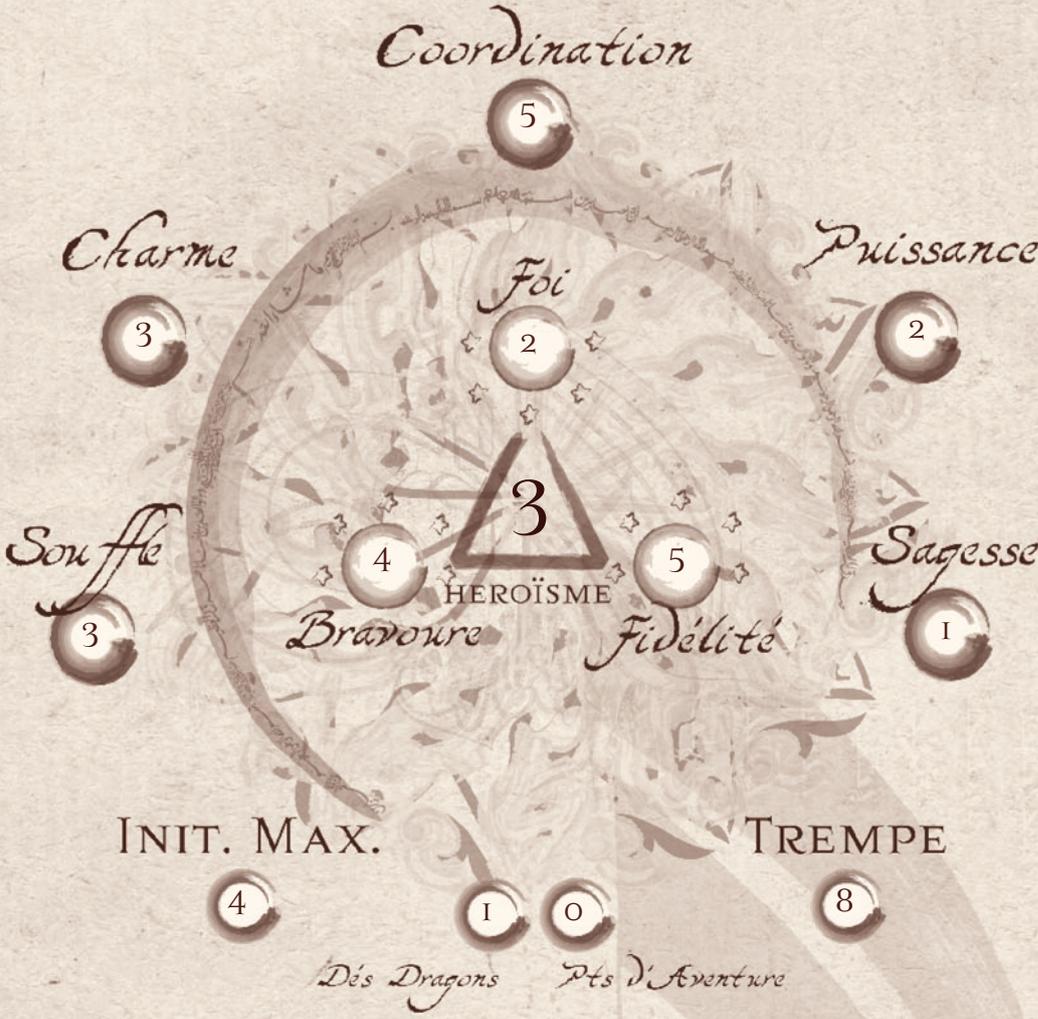
Une armure légère, un shimshir, un arc recourbé, une tenue de ville, une tenue de milicien, un dromadaire

NIVEAU DE RICHESSE  ARGENT 0 OS
100 OC
0 Oca

GAPHARNAÛM

L'HÉRITAGE DES DRAGONS

Nom YOMA BINT AZIZ ABD-AL-SALIF Sang SAABI
 Tribu / Nation / Cité-État SALIFAH Statut MUDJAHID
 Parole LES ENFANTS DU SOUK Occupation Actuelle AGENT SECRET



COMBAT

DEFENSE PASSIVE 15

PREMIERE ARME SHIMSHIR
 ATT/DEF 9/4 DEGATS +13
 SPECIAL _____

DEUXIEME ARME CHOORA
 ATT/DEF 9/4 DEGATS +8
 SPECIAL 1 Dé Bonus pour le dissimuler

TROISIEME ARME _____
 ATT/DEF _____ DEGATS _____
 SPECIAL _____

ARMURE LÉGÈRE
 PROTECTION +3

PV 30

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

TABLE DES QR

TOTAL 0 2 3 5 6 8 9 11 12 14 15 17 18 20 21

QUALITÉ 0 1 2 3 4 5 6 7

TECHNIQUES DE PAROLE

NIVEAU 1 En milieu urbain, en obtenant une Constellation sur un jet de Détrousser SD 9, l'Héritier obtient Charme x Fidélité hommes de mains pour participer à mission risquée (cambriolage, espionnage, combat...)

NIVEAU 2

NIVEAU 3

NIVEAU 4

NIVEAU 5

NIVEAU 6



LÉGENDE PERSONNELLE

Yoma était à l'origine une des plus grandes voleuses de Jer-gath avant que Melik Ibn Mussah Abd-Al-Hassan lui propose un autre avenir que de finir la tête dans un sac de toile. Extrêmement agile et souple, elle n'a pas son pareil pour s'infiltrer dans les endroits les plus sordides et escalader les parois les plus lisses.

Yoma est en fait une traîtresse travaillant secrètement pour Jafar Ibn Mussah Abd-Al-Hassan. Elle a pour mission de brouiller les pistes et éviter que l'on remonte jusqu'à Jafar.

SORCELLERIE

Verbe sacré : Créer

Éléments : Message, Ouverture, Ombre, Silence

Shaytan : Inexistant

ÉQUIPEMENT

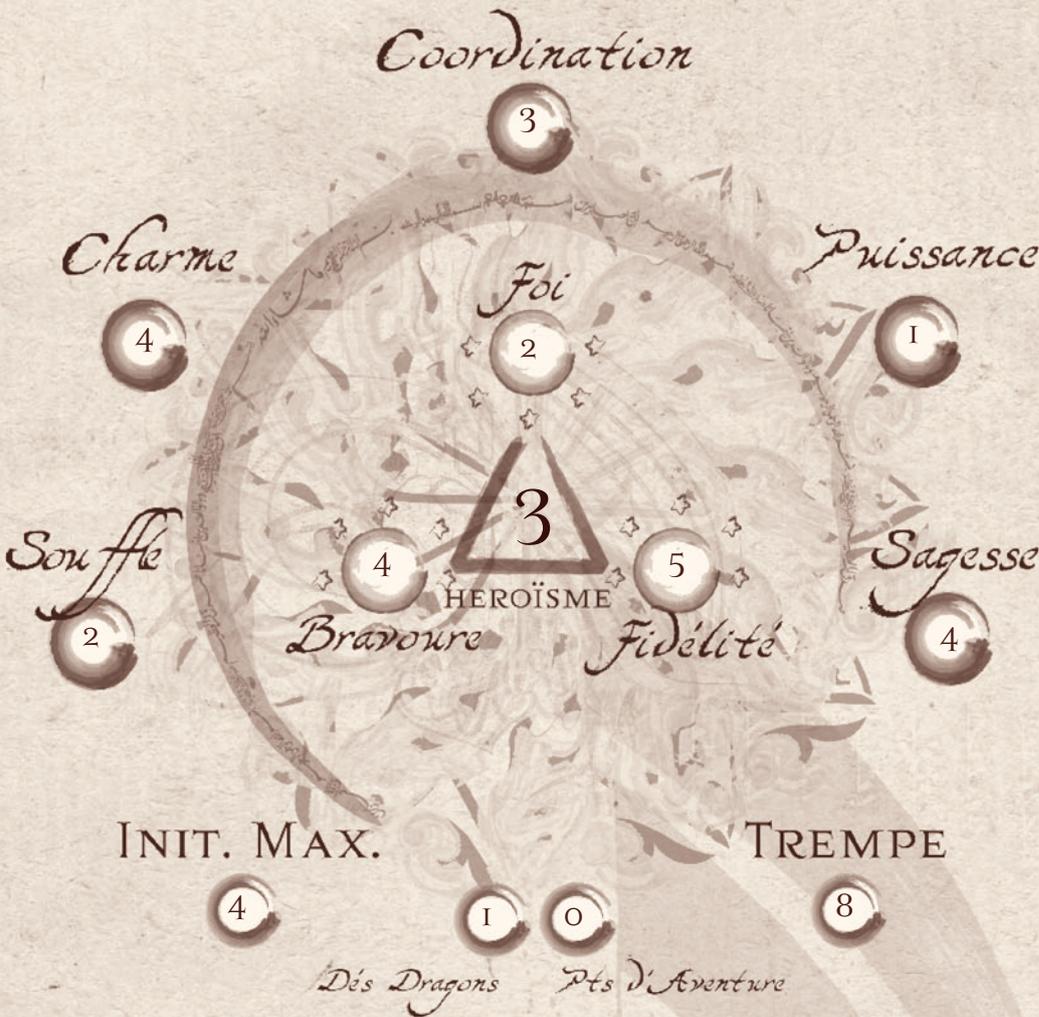
Une armure légère, un shimshir, une tenue de cérémonie, une tenue de milicien, un dromadaire.

NIVEAU DE RICHESSE **2** ARGENT 0 OS
200 OC
0 Oca

GAPHARNAÛM

L'HÉRITAGE DES DRAGONS

Nom ISHMIR IBN YUCEF ABD-AL-SALIF *Sang* SAABI
Tribu / Nation / Cité-État SALIFAH *Statut* MUDJAHID
Parole LES DUNES DE SAFRAN *Occupation Actuelle* AGENT SECRET



COMBAT

DEFENSE PASSIVE

15

PREMIERE ARME SHIMSHIR
 ATT/DEF 5/3 DEGATS +II
 SPECIAL

DEUXIEME ARME
 ATT/DEF DEGATS
 SPECIAL

TROISIEME ARME
 ATT/DEF DEGATS
 SPECIAL

ARMURE LÉGÈRE
 PROTECTION +3

PV 20

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

TABLE DES QR

TOTAL	0	2	3	5	6	8	9	11	12	14	15	17	18	20	21
QUALITÉ	0	1	2	3	4	5	6	7							

TECHNIQUES DE PAROLE

NIVEAU 1 Lors d'une Constellation sur un jet de Négocier & Salamalecs, Ishmir peut faire fluctuer le prix de + ou - 50%

NIVEAU 2

NIVEAU 3

NIVEAU 4

NIVEAU 5

NIVEAU 6



LÉGENDE PERSONNELLE

Ishmir est issu de la caste des marchands et caravaniers. C'est le personnage le moins physique de la bande mais ses connaissances en matière de voyage et de survie sont souvent appréciées. En outre, sa gouaille naturelle, sa capacité d'aliéner n'importe quelle discussion et d'abuser par la parole les plus grands diplomates en font l'homme idéal pour les missions plus politiques.

Ishmir a déjà beaucoup voyagé, commercé et guerroyé. Au cours de ses aventures, il est devenu l'ami de Melik Ibn Mus-sah Abd-Al-Hassan. C'est tout naturellement qu'il a accepté de se mettre au service du Roi puisque son ami le lui demandait.

SORCELLERIE

Verbe sacré : Transformer

Éléments : Or, Epice, Doute, Confiance

Shaytan : Inexistant

ÉQUIPEMENT

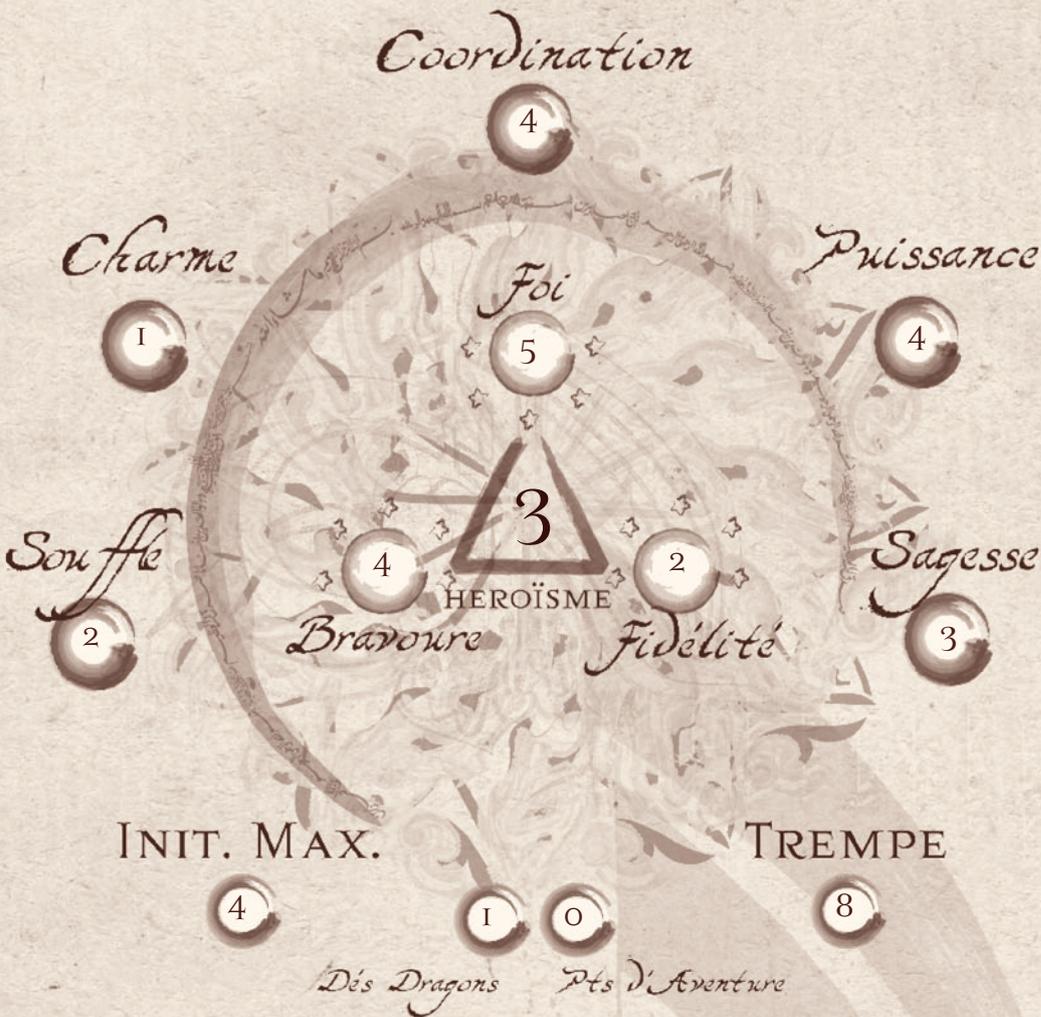
Une armure légère, un shimshir, cinq tenues de ville, une tenue de milicien, un dromadaire

NIVEAU DE RICHESSE **3** ARGENT **0 OS**
500 OC
0 Oca

GAPHARNAÛM

L'HÉRITAGE DES DRAGONS

Nom HADJIN IBN TUTWQ ABD-AL-TAREK *Sang* SAABI
Tribu / Nation / Cité-État TAREKIDE *Statut* MUDJAHID
Parole LES SEMELLES DE SANG *Occupation Actuelle* AGENT SECRET



COMBAT

DEFENSE PASSIVE

15

PREMIERE ARME SHIMSHIR
 ATT/DEF 9/4 DEGATS +14
 SPECIAL

DEUXIEME ARME
 ATT/DEF DEGATS
 SPECIAL

TROISIEME ARME
 ATT/DEF DEGATS
 SPECIAL

ARMURE LÉGÈRE
 PROTECTION +3

PV 20

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

TABLE DES QR

TOTAL 0 2 3 5 6 8 9 11 12 14 15 17 18 20 21

QUALITÉ 0 1 2 3 4 5 6 7

TECHNIQUES DE PAROLE

NIVEAU 1 Peut utiliser la compétence Prière à la place de Armes. Ajoute sa Foi au TA d'une attaque ou à sa prochaine défense passive s'il obtient une Constellation en combat.

NIVEAU 2 _____

NIVEAU 3 _____

NIVEAU 4 _____

NIVEAU 5 _____

NIVEAU 6 _____



LÉGENDE PERSONNELLE

Hadjin est un prêtre traditionnaliste d'Houbal-Jerg ath. De l'équipe c'est le plus doué dans le maniement des verbes sacrés et sa magie est capable de bien des prouesses. Austère et assez extrême sur ses positions religieuses, il est souvent taxé d'intolérance.

Il allait s'enroler dans la Caravane de la Purification quand Melik Ibn Mussah Abs-Al-Hassan le repéra et lui proposa de devenir un agent secret du Roi Abdallah Ibn Malik Abd-Al-Hassan.

SORCELLERIE

Verbe sacré : Créer, Transformer

Éléments : Armes, Foi, Peur, Esprit, Feu, Eau, Parole, Vie

Shaytan : Inexistant

ÉQUIPEMENT

Une armure légère, un shimshir, une tenue de cérémonie, une tenue de milicien, un dromadaire

NIVEAU DE RICHESSE  ARGENT 0 OS
100 OC
0 Oca