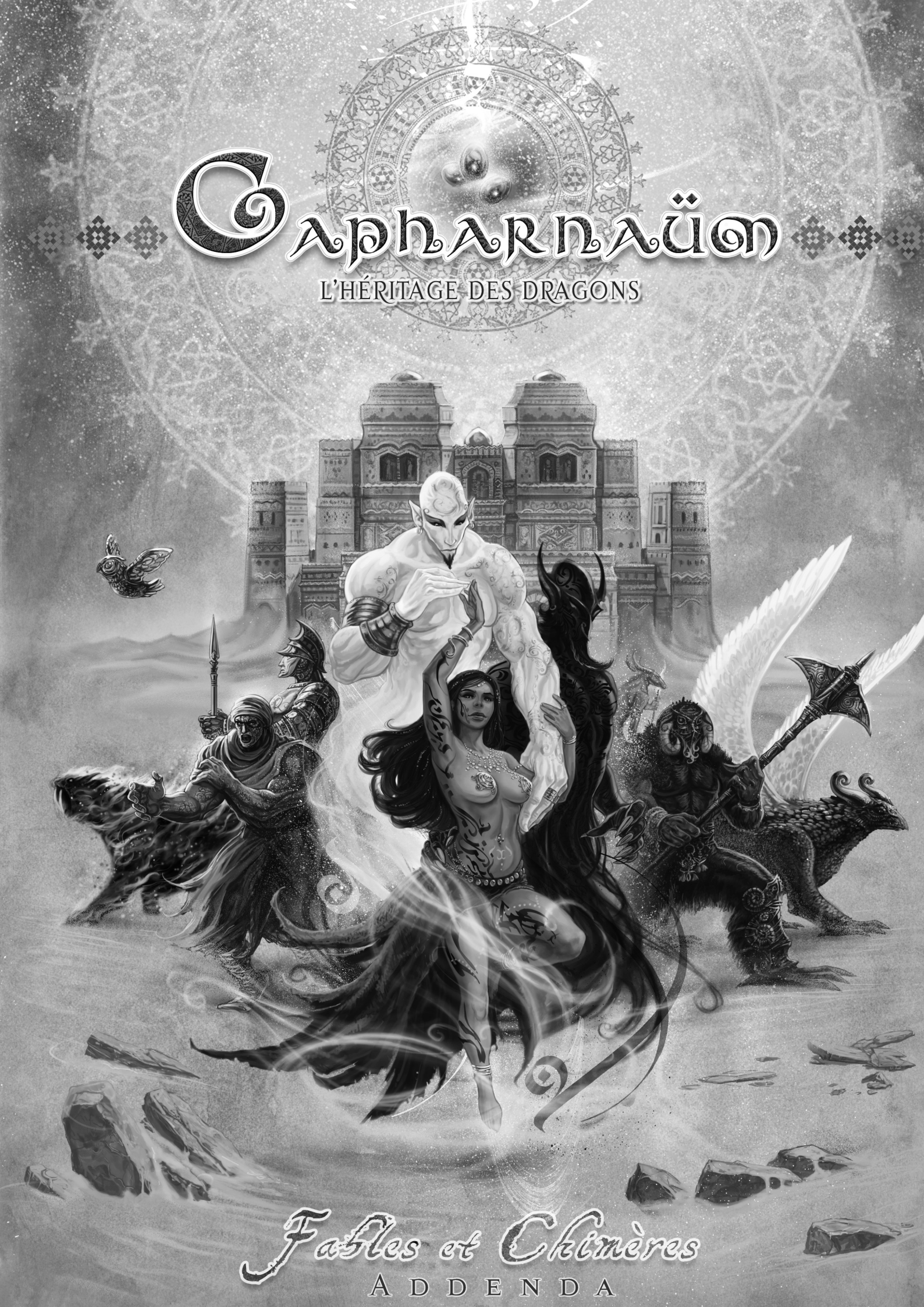




GAPHARNAÛON

L'HÉRITAGE DES DRAGONS

Fables et Chimères
ADDENDA

Fables et Chimères

A D D E N D A

Fables et Chimères – Addenda est un supplément officiel pour *CAPHARNAÛM, l'Héritage des dragons* qui est à utiliser en complément du supplément *Fables et Chimères*, disponible dans toutes les bonnes boutiques de jeux de rôle. Il propose divers ajouts aux chapitres « Les enfants de Tiamat », « Enfers et Damnations » et « Les Dits Obscurs ». Il se termine par un très gros scénario s'insérant dans la storyline officielle du jeu et exploitant de nombreux éléments développés dans *Fables et Chimères*.

SOMMAIRE

COMPLÉMENTS DE BACKGROUND	3
<i>Afreet, le grand démon de feu</i>	3
<i>Les démons</i>	3
<i>Le Sentier du Paria devenu Roi</i>	6
LE VIEIL HOMME QUI DÉVORAIT LES DIEUX	8
<i>Prologue : Nabr Goshend, le nouveau conquérant</i>	8
<i>Introduction : La mère est allumée</i>	9
<i>Vers la vérité</i>	13
<i>Les crises de Sagrada</i>	14
<i>Le chaos du Krek'Kaos</i>	19
<i>Épilogue : Nabr Goshend et le peuple inhumain</i>	21
<i>Adversaires</i>	25

CRÉDITS

Une création du Studio Deadcrows pour les éditions 7ème Cercle

INITIATION DU PROJET

Raphaël Bardas et François Cedelle

COORDINATION ÉDITORIALE

François Cedelle, Boris Courdesses et Nadège Debray

TEXTES

Raphaël Bardas, Nicolas Bertoldi, François Cedelle, Pierre Coppet, Boris Courdesses, Nadège Debray, Romain d'Huissier, Raphaël Granier de Cassagnac, Frédéric Hubleur, Didier Kurth, Yann Machurey, Silvère Popoff

NOUVELLE

Raphaël Granier de Cassagnac

ILLUSTRATIONS

Khalil Ben Naamane, Emmanuel Bouley, Boris Courdesses, Mathieu Gasperin, Benoît Guillaumot, Sébastien Lhotel, Lohran, et Christophe Zerr

COUVERTURE

Boris Courdesses

CALLIGRAPHIES

Gildas Malassiné-Tannou

MISE EN PAGE

François Labrousse

CORRECTIONS

François Cedelle, Boris Courdesses, Nadège Debray et Neko

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>

REMERCIEMENTS

Le studio tient à remercier le 7ème Cercle, les membres de la communauté Capharnaüm (notamment Eok et Melianos pour leur coup de pouce), les organisateurs des salons et conventions et d'une manière plus générale, tous ceux et celles qui font vivre le jeu de rôle.

COMPLÉMENTS DE BACKGROUND

AFREET, LE GRAND DÉMON DE FEU

Addenda du chapitre *Les enfants de Tiamat*

Il y a fort longtemps, au tout début du calendrier agalanthéen, les ancêtres des Saabi eurent affaire à l'un des premiers enfants de Tiamat, Afreet, le grand démon de feu et à sa lignée, les Pyrios (cf. *Fables et Chimères* p.82). Beaucoup d'histoires de cette lointaine époque sont restées dans les mémoires et racontent le destin exceptionnel ou tragique de héros ayant lutté contre ces créatures. La plus célèbre d'entre-elle, *l'épopée du cœur et du feu*, narre l'aventure d'un des premiers Héritiers des dragons connus, le roi d'une des tribus jazirati, qui serait, dit-on, l'un des bâtards d'Houbal en personne. Ce roi était un homme bon et pieux qui avait toujours fait prospérer sa tribu et accompli de grandes choses. De ses multiples faits d'armes, la lutte contre les Pyrios en était la plus brillante. Immanquablement il attira un jour sur ses terres le courroux d'Afreet lui-même. Le monstre dévasta les biens de la tribu et tua ainsi bien trop d'hommes, de femmes et d'enfants. Le roi décida alors de défier le monstre et ils se retrouvèrent bientôt face à face, au sommet d'un plateau aride. Mais le duel tourna court car le roi se montra plus volatile que guerrier. Là où le poing géant d'Afreet s'écrasait, le roi disparaissait, narguant ainsi le monstre et accentuant peu à peu son ire. De la frustration et de la colère, Afreet en ressentit pourtant d'avantage encore quand le roi disparut pour de bon, laissant à ses oreilles ces derniers mots : « *Trouve moi terrible Afreet et je te déferai. Mais essaye donc déjà de me suivre, car ce sera là un bien grand exploit pour toi !* ». Et

Afreet mordit à l'hameçon, ce petit humain misérable finirait en cendres tôt ou tard il se le jura ! Les années suivantes virent ainsi un jeu de cache-cache entre le roi et Afreet, le premier menant toujours la danse et le guidant à son insu dans des zones sauvages où nul humain ne trouverait la mort par sa faute. Parallèlement, le roi cherchait une solution pour se débarrasser définitivement du monstre. Il la trouva loin très à l'ouest de Jazirat, sur l'immense terre que l'on nommerait plus tard Al Fariq'n. Son périple sur le continent noir, avec Afreet à ses trousses, compose à nouveau de nombreuses histoires de *l'épopée du cœur et du feu*, relatant les mille dangers typiques de cette terre qu'il dut affronter, en plus d'Afreet. Son salut vint d'un volcan perdu où il réussit après une titanesque course poursuite pleine de panache et de provocations inspirées, à faire choir le monstre et à le lier en quelque sorte, par son corps et son essence, à celle très semblable du lieu. Le roi rentra donc sur Jazirat victorieux et put reprendre les rênes de sa tribu, enfin en paix. Son peuple se développa rapidement et la réputation du souverain attira bien vite sous sa tutelle de nouveaux clans et de nouvelles tribus. Même si aucune preuve n'a jamais pu le confirmer, la plupart des Saabi de nos jours pensent que le roi en question n'est autre que Aref Ibn Jeloul, le premier fondateur de la future nation saabi (cf. *CAPHAR-NAÛM, L'Héritage des dragons* p.11).

Suite au règne du roi, les Pyrios se firent de moins en moins nombreux au fur et à mesure des siècles, mais ils demeurèrent les *afreeti* les plus fréquemment rencontrés, aujourd'hui encore. Le nom des Premiers nés de Tiamat, les *afreeti*, a donc pour origine Afreet et sa prolifique lignée. Par extension, les Saabi baptisèrent en effet peu à peu toutes les créatures monstrueuses engendrées par Tiamat, Pyrios et autres, du nom du père de celles qu'ils rencontraient

le plus souvent. Afreet signifie d'ailleurs « génie malfaisant » en langue saabi.

Quant à Afreet, il est toujours enfermé au sein de son volcan, au cœur d'Al Fariq'n, grondant de colère depuis des millénaires, provoquant ainsi éruptions et tremblements de terre. Il espère un jour prendre sa revanche sur celui qui l'a enfermé et sur ses descendants mais qui sera assez fou pour le libérer ? Car depuis tout ce temps, les rares personnes venues vérifier la légende et l'ayant retrouvé après avoir bravé les dangers du continent noir, n'ont jamais trouvé de solution... et ont été emportés par la colère du monstre ivre de rage et de dépit. De fait, de par la condition actuelle de *l'afreet*, nul Zélote de Tiamat n'a jamais réussi à l'appeler avec leur 5^{ème} Dit.

LES DÉMONS

Addenda du chapitre *Enfers et Damnations*

Vous trouverez ci-dessous la description des démons affiliés à chaque Seigneur d'En bas, avec pour chacun la description de capacités qui leurs sont propres. Ces démons ne sont pas pour autant les seuls que l'on rencontre sur le domaine de tel ou tel Seigneur, mais ils sont les plus courants. On y croise donc aussi des démons plus génériques, des *djinns* maudits, etc.

DÉMONS D'IBLIS

Les démons qui composent les légions d'Iblis sont de toutes sortes. Chacune de ses troupes possédant ses spécificités : de géantes et massives brutes plus ou moins caparaçonnées, de fins escadrons ailés, des dragons et des *djinns*, des centaures démoniaques. Le gros de l'infanterie est composé d'humanoïdes en tout genre.

Ces troupes possèdent des capacités génériques généralement offensives. Mais leur force vient plus de leurs compétences propres que de leurs pouvoirs. Certains bataillons possèdent cependant leurs spécificités (les centaures ou les escadrons ailés par exemple), libre à vous de piocher dans les capacités des démons décrits ci-après ou d'inventer les vôtres pour créer ces bataillons à part.

DÉMONS DE VULCANOS

Des nains difformes jusqu'aux immenses contremaîtres, les démons de Vulcanos ont de nombreux aspects. Ils partagent cependant le fait d'être composés de chair, d'airain et de fer, de posséder de nombreux membres préhensiles et lorsqu'ils sont en pleine activité, de produire une vapeur brûlante qui s'échappe de leur corps. Ces démons sont de très habiles et rapides artisans : le ballet parfaitement synchronisé de leurs multiples bras lorsqu'ils travaillent est un spectacle en soi. Ils font par contre de piètres combattants.

Jet de vapeur : Un jet d'attaque (7/3) gratuit par tour de jeu. En cas de réussite, appliquer des dégâts de type brûlure (cf. *Fables et Chimères* p.104) de niveau 15.

Coordination extraordinaire : Donne un bonus au TA de +3 à tous les jets liés à la Coordination. Permet de réaliser des attaques multiples (QR x Dégâts. Cf. *Fables et Chimères* p. XXX)

DÉMONS DE BELHOR

Les démons de Behlor n'ont pas de caractéristiques physiques particulières. Ils peuvent être de toutes formes et de tout types. Ces démons sont des maîtres dans l'art de pervertir les âmes par leurs chuchotements et leurs paroles.

Maîtres chuchotements : Si la cible ne réussit pas un jet de Sagesse + Tenir le coup SD 15, elle éprouve le besoin d'assouvir un de ses penchants les plus noirs et subit un malus de -6 au TA de tous ses

jets jusqu'à ce que celui-ci soit réalisé. La portée des chuchotements est de 1m pour un démon mineur, 5m pour un démon normal, 15m pour un démon gardien et 50m pour un démon majeur.

SUCCUBE DE LILITH

Les succubes sont de magnifiques femmes sulfureuses, chacune possédant des caractéristiques démoniaques différentes ci et là : grandes cornes aux étranges motifs colorés, arabesques torturées dessinées sur leur corps, yeux de serpent, crocs, langue fourchue, etc. Elles aiment se parer d'étoffes vaporeuses et de bijoux divers de façon à provoquer le désir. Elles sont de tous types physiques et peuvent ainsi assouvir les envies et les critères de beauté de tout homme.

Provoquer le désir : Si la cible ne réussit pas un jet de Sagesse + Tenir le coup SD 15, elle éprouve un violent désir sexuel et subit un malus de -6 au TA de tous ses jets jusqu'à ce que le désir soit réalisé.

Endurance sans limite : Tous les jets de Tenir le coup sont automatiquement réussis.

DÉMONS DE GOG

Ces démons ressemblent à des chiens dont le corps noir et cendré est parcouru de crevasses incandescentes. Toucher un démon de Gog est donc peu conseillé, d'autant plus que ces créatures sont capables, pour les plus puissantes, de cracher de la lave ou pire, d'incendier une zone en créant une chaleur proche d'une fournaise. Ils sont de plus très rapides et possèdent un odorat excessivement développé.

Flair infallible : Tous les jets de Percevoir concernant l'odorat sont automatiquement réussis.

Crachat de lave : Jet d'attaque à 7/3. En cas de réussite appliquer des dégâts de type brûlure (cf. *Fables et Chimères* p.104) de niveau 25.

Toucher brûlant : Jet d'attaque à 9/5. En

cas de réussite appliquer des dégâts de type brûlure de niveau 15.

DÉMONS D'AZAZEL

Les démons d'Azazel ont des formes bestiales, d'ours et de loups principalement, avec quelques attributs plus monstrueux. Leurs pelages sont souvent blancs, gris, noirs ou de couleur terne, se confondant avec leur environnement. Leurs yeux sont glaçants, comme deux billes transparentes, blanches ou rouges, et leur corps est recouvert d'ergots et de pics glacés, de givre et de gel.

Les démons d'Azazel peuvent dégager et émettre un froid mordant tout autour d'eux et projeter un souffle glacé sur une cible. Ils peuvent potentiellement geler des objets et des êtres vivants afin de les briser en millions de morceaux.

Froid mordant : Jet d'attaque à 9/5. En cas de réussite appliquer des dégâts de type gelures (cf. *Fables et Chimères* p.104) de niveau 15 dans un rayon de 5 mètres autour du démon.

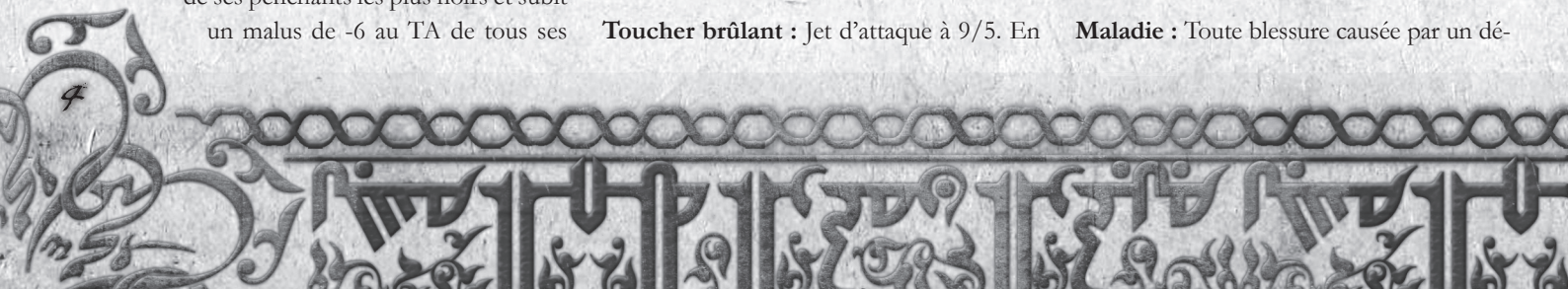
Souffle gelé : Jet d'attaque à 7/5. En cas de réussite appliquer des dégâts de type gelures niveau 20.

DÉMONS DE ZEBÛL

Les horribles démons de Zebûl ne ressemblent à rien. De formes vaguement humanoïdes ou insectoïdes, ils sont d'horribles mélanges de chair putréfiée et d'os. Ces démons dégagent une odeur infecte à même de provoquer les pires nausées. Comme si cela ne suffisait pas, certains d'entre-eux émettent un bourdonnement désagréable qui peut rapidement taper sur les nerfs. S'ajoutent à ces charmantes caractéristiques la possibilité de faire pourrir les tissus organiques vivants et de transmettre diverses maladies parmi les pires qui soient.

Putréfaction : Jet d'attaque à 7/5, dégâts +12 (l'armure est ignorée).

Maladie : Toute blessure causée par un dé-



mon de Zebûl est automatiquement infectée. Mortel 4, Incapacitant 2, Foudroyant 2.

Bourdonnement : Si la cible ne réussit pas un jet de Souffle + Tenir le coup SD 15 toutes les Passes d'Armes, elle éprouve un violent mal de tête et subit un malus de -6 au TA de tous ses jets pendant QE Passe d'Armes.

Odeur méphitique : Jet d'attaque à 7/6. Dégâts de type poison : Mortel 1, Incapacitant 4, Foudroyant 6.

DÉMONS D'AHIRMAN

De monstrueux êtres lisses et blancs, généralement humanoïdes, aux très longs, très maigres et parfois multiples membres qu'ils utilisent pour se déplacer, ce qui les fait ressembler quelque peu à des araignées. Ajouté à leurs griffes démesurées, ils peuvent ainsi se mouvoir sur quasiment toutes les surfaces, quelque soit leur degré d'inclinaison. Ces démons sont totalement aveugles et ne supportent pas la lumière forte. Ils sont par contre terriblement dangereux dans le noir ou l'obscurité.

Griffes démesurées : Dégâts = Puissance + 12, allonge de 2 mètres.

Déplacement vertical : La vitesse de déplacement sur les murs est identique à la vitesse normale.

Vision des ténèbres : Permet de voir dans l'obscurité la plus complète. Les éventuels malus liés à l'obscurité sont remplacés par des malus liés à la lumière. En pleine lumière, le démon est totalement aveugle.

DÉMONS DE MOLOCH

Tout comme les démons d'Iblis, ceux de Moloch sont de toute nature, à ceci près qu'ils sont plus efficaces pour encaisser que pour attaquer et que leurs troupes et bataillons reflètent cet état de fait.

Carapace : Armure spéciale. Seuil de protection : +12. Aucun malus.

Régénération : Le démon récupère Souffle PV par Passe d'Armes.

DJINNS DU MONDE SOUTERRAIN

Les *djinns* qui succombent aux chuchotements démoniaques sont des caricatures des *djinns* du monde des humains. Ils sont souvent plus sombres, ont un sourire perpétuellement mauvais voire malsain, des arabesques noires et torturées se meuvent sur leur corps, des griffes ou des cornes peuvent s'être développées à divers endroits, etc. Leurs pouvoirs sont les mêmes que ceux des *djinns* classiques (cf. p.232 de CAPHARNAÛM) et ils possèdent en plus d'autres capacités à déterminer dans la liste des capacités génériques ou spécifiques des démons.

AUTRES DÉMONS

Il existe une foule d'autres démons, aux formes les plus variées. Les Démons de chaque Tourment (comme le diable des Limbes) peuvent être classés dans cette catégorie. Pour colorer un peu plus ces démons, n'hésitez pas à leur donner un cachet plus antique et médiéval que gothique, en les parant par exemple de bracelets fins ou épais et de parures de bronze ou d'or comme des torques ; ou encore en les affublant de détails tels des symboles ou des motifs dessinés sur leur corps. Vous pouvez également leur attribuer une partie animale (lion, serpent, chien, scorpion...), que ce soit un bras, une main, la tête, le buste, etc. Généralement, cette partie aura quelque chose de monstrueuse et de corrompue. Par exemple, la tête d'un lion pourrait avoir des yeux jaunes malades, un museau démesuré et ridé ou encore être parcourue de pointes osseuses.

Enfin, pour aller encore un peu plus loin, libre à vous de déterminer leur forme (insectoïde, humanoïde, quadrupède, etc.), leur taille et leur poids, leur masse musculaire, etc.

NOUVELLES CAPACITÉS GÉNÉRIQUES

Ces capacités génériques complètent celles décrites p.75 de *Fables et Chimères*. Lorsque vous créez vos propres démons, n'hésitez pas à piocher dedans, ainsi que dans celles plus spécifiques décrites ci-dessus.

Attributs multiples (Têtes, bras, etc.) : Le démon possède plusieurs parties de son corps identiques. Cela se traduit en termes de jeu par la possibilité de faire des attaques multiples (cf. *Fables et Chimères* p.20)

Protection naturelle : Le démon est doté d'une carapace très résistante (en pierre ou en os par exemple) ou encore d'écailles. Certaines parties peuvent également être recouvertes ou composées de métal (Bronze, cuivre, fer, or, etc.). En fonction de l'endroit où se situent ces parties, le démon peut bénéficier d'une meilleure protection (seuil de protection de +3 à +9).

Peau/Fourrure urticante : La peau ou la fourrure du démon provoque rougeurs, démangeaisons, voire douleur à celui ou celle qui entrerait en contact avec elle. Ce poison est Mortel 1, Incapacitant 6, Foudroyant 3

Souffle démoniaque : Le démon est capable de projeter un souffle malfaisant sur sa cible. Ce souffle a généralement l'aspect d'une fumée couleur souffre ou rouge qui s'échappe de ses narines et de sa bouche en permanence. Toute personne engageant un combat au corps à corps avec le démon est empoisonnée. Ce poison est Mortel 2, Incapacitant 2, Foudroyant 6

Succion : Le démon, à l'aide d'un orifice ou d'un appendice quelconque, peut absorber la vie d'un être organique vivant. Il doit pour cela réussir un jet d'attaque à 8/5 contre la défense de la victime. Il fait perdre QR points de vie à sa cible et en récupère autant. La Trempe est ignorée.

LE SENTIER DU PARIA DEVENU ROI

Addenda du chapitre *Les Dits obscurs*

«Je tire tes ficelles

Torturant ton esprit et anéantissant tes rêves

Avenglé par moi, tu ne peux rien voir

Prononce simplement mon nom car j'entendrai tes hurlements»

Le Sentier du Paria devenu Roi regroupe les réprouvés, les exclus, les difformes, les opprimés qui ont un jour eu leur vie changée à tout jamais par la cruauté de leurs semblables. Ces hommes et ces femmes, en étreignant de leur plein gré la puissance des Abysses, acquièrent la force de se venger de ceux qui leur ont fait souffrir le martyr. Ayant acquis la faculté de contrôler l'esprit de leurs semblables en suivant les préceptes des Abysses, ils errent de par le monde en dispensant leur vengeance. Avec le temps ces hommes et ces femmes finissent par oublier la raison de leur quête et ne sont plus guidés que par leur envie de faire souffrir leur prochain. Autrefois victimes ils sont devenus bourreaux. Ces *zaydim* vagabondent de village en village en ne laissant derrière eux que chaos et souffrance. Ils leurs arrivent parfois de suivre d'autres shayatin dans quelques missions élaborées par leurs sombres maîtres, ils sont alors une force aux atouts non négligeables pouvant faire face à la plupart des oppositions.

Enfin, il existe des pratiquants d'une variante de ce Dit, qui au lieu de manipuler les gens et leurs esprits (aux troisièmes et quatrièmes Dits), utilisent à la place d'horribles marionnettes aux multiples membres et articulations, leur donnant un aspect désarticulé plutôt repoussant. Selon leur niveau, chaque *zayd* utilise une ou plusieurs marionnettes qu'ils dissimulent sous d'amples et sombres robes aux larges capuches ne laissant appa-

raître que rarement leur visage blafard. Ces marionnettes maudites pourraient alors leur servir d'attaquants, de protecteurs, etc. .

Vertu héroïque de substitut : Foi

Premier Dit : Le *zayd* est capable de sonder l'esprit de ses victimes pour leur faire affronter leur pire cauchemar. Pour cela il lui suffit d'obtenir une Constellation sur un jet de Verbe Sacré + Sagesse contre un SD égal à 3 fois le score de Sagesse de la victime. En cas de réussite la victime devra affronter son pire cauchemar visible d'elle seule. Par exemple si le pire cauchemar de la cible est d'être attaqué par un guerrier agalanthéen revêtu d'une armure d'orichalque, un guerrier agalanthéen en tout point correspondant à la description de son cauchemar apparaîtra et s'attaquera à elle. Il n'y a que deux moyens pour vaincre un cauchemar. Soit la victime parvient à le tuer, soit elle parvient à remporter un jet de Confrontation d'Inspiration + Sagesse SD 12 contre le *zayd*. Ce jet peut être tenté au début de chaque Passe d'Armes. Quoiqu'il en soit le cauchemar semble tellement réel pour la victime que les éventuelles blessures qui lui sont infligées seront considérées comme tout à fait réelles et pourront aller jusqu'à provoquer sa mort. Une fois qu'une victime a vaincu son cauchemar, elle aura surmonté sa peur et ne pourra plus être victime de cette technique.

Deuxième Dit : Le *zayd* se protège des agressions physiques. Toute personne qui ne réussit pas un jet de Sagesse + Inspiration contre SD égal à 3 fois le score de Sagesse du *zayd* ne pourra pas s'en prendre physiquement à lui. Il finit par le prendre en pitié et par arrêter son geste. Le *zayd* reste néanmoins vulnérable aux accidents et autres effets naturels.

Troisième Dit : Le *zayd* est capable de plier à sa volonté les êtres vivants se trouvant à portée de voix. Pour cela il lui suffit d'obtenir une Constellation sur un jet de Verbe Sacré + Sagesse SD égal à 3 fois

le score de Sagesse de sa victime. En cas de réussite, la victime sera aux ordres du *zayd* tant qu'elle sera à portée de vue de ce dernier. La durée de cette possession s'exprime en heures et est égale à la QR. Le *zayd* ne peut contrôler qu'un nombre de personnes égal à son score de Sagesse. Il est tout à fait envisageable pour le *zayd* de pousser sa victime au suicide bien qu'elle puisse tenter de résister une der-

LES MARIONNETTES

De bronze, de bois ou en toutes autres matières, elles possèdent souvent des apparences fort travaillées qui en font chacune des œuvres d'art très étranges (par exemple certaines portent des masques de théâtre typiquement agalanthéens, d'autres ressemblent à des créatures du désert ou des *afreeti*, etc.). Les marionnettes mesurent généralement entre 20 et 90 centimètres.

Survie & Initiative

Init. max	4
Trempe	4
PV	40
Défense passive	14
Légende	-
Résistance Magie	18

Compétences usuelles

Bagarre	6/4
Discretion	9/4
Épreuve	4/4
Percevoir	4/3
Périphe	4/4
Tenir le coup	8/4
Verbe sacré	-

Attaque & Défense Active

Arme	Jet	Dégâts	Spécial
Griffes	6/4	+6	-
Morsure	6/4	+8	-
Arme Blanche	6/4	+8	-

Notes : Le *zayd* peut parler et voir au travers des yeux et de la bouche de ses marionnettes.

nière fois. Pour cela elle doit réussir un jet de Confrontation d'Inspiration + Sagesse SD 12 pour parvenir à se libérer de l'emprise du *zayd*. En cas d'échec la Mort l'accueillera les bras ouverts.

Variante : Le *zayd* est capable d'insuffler sa volonté dans des corps inanimés se trouvant à portée de voix. Cette variante fonctionne exactement de la même manière que le Dit décrit ci-dessus aux détails près qu'il lui suffit de réussir un jet de Verbe Sacré + Sagesse SD 6 pour prendre le contrôle de marionnettes et qu'il peut en contrôler un nombre égal au double de sa Sagesse. Cela ne fonctionne qu'avec des marionnettes que le *zayd* a lui-même confectionnées.

Il existe toutefois une autre possibilité pour ne pas subir les effets de ce Dit (et de sa variante) : que le *zayd* manipule humains ou marionnettes, il le fait à l'aide de fils invisibles pour le non initié. Afin d'apercevoir ceux-ci, il faut réussir un jet d'Inspiration + Sagesse SD 24. Pour ensuite les couper ou s'en débarrasser, il faut trouver une bonne combinaison de Verbe sacré et d'Eléments (à la discrétion du Rawi). Le *zayd* peut toutefois reconstituer tous ses fils coupés en 3 Passes d'Armes.

Quatrième Dit : Le *zayd* a appris à renforcer son emprise pour contrôler ses victimes (ou ses marionnettes) quelque soit la distance. De plus la durée du contrôle s'exprime désormais en jours et non plus en heures.

Cinquième Dit : Le *zayd* peut provoquer des hystéries collectives. Pour cela il doit obtenir une Constellation sur un jet de Verbe Sacré + Sagesse SD 24. En cas de réussite une foule de QR x Sagesse x 10 personnes deviendra totalement incontrôlable. Ils céderont à leurs plus vils instincts pour un nombre d'heures égal à la QR.

Sixième Dit : Le *zayd* est maintenant protégé contre toutes les formes de magies. Il est absolument impossible pour quiconque d'utiliser la magie dans le but de lui nuire.

LE MENDIANT

Celui que l'on connaît sous le nom de Mendiant est un être difforme vêtu de haillons nauséabonds. Il va, appuyé sur son bâton de marche et son unique jambe, de village en village se venger de ceux qui ont détruit sa vie. Le Mendiant n'a nulle troupe qui l'accompagne, nulle armée qui le précède et nuls gardes qui le protègent, il n'en n'est pas moins l'un des pires fléaux qui puissent s'abattre sur une communauté.

Le Mendiant a enterré son passé non loin de sa famille, de ses amis et de ses relations. Personne ne sait d'où il vient, ni où il va, mais beaucoup d'histoires courent à son sujet. Cer-

tains prétendent qu'il a perdu sa jambe suite à un accident de chantier ou alors dévorée par une bête sauvage et ce serait depuis ce jour que le fil tenu qui maintenait sa raison en place a cédé. Il y en a aussi pour dire que c'est une malformation, qu'il est né comme ça et que c'est bien là la marque des démons. Toujours est-il que le Mendiant est craint pire que la peste car on raconte que quand il arrive dans un endroit, la haine et la folie prennent le dessus. Les gens finissent par s'entretuer les uns les autres tandis que lui reste assis au milieu de la place du village, spectateur avide du drame qui se déroule sous ses yeux. Quand le dernier acte a sonné, quand il ne reste plus qu'un seul survivant devenu meurtrier, il frappe trois coups de son bâton et s'en va.

LE MENDIANT

Statut	Champion
Dit obscur	Le Sentier du Paria devenu Roi
Niveau	3
Vertu héroïque de substitut	Foi
Statut social	Mendiant, vagabond

Vertus héroïques

Bravoure	3
Fidélité	3
Foi	6
Héroïsme	4

Caractéristiques

Coordination	3
Puissance	2
Sagesse	6
Charme	2
Souffle	3

Survie & Initiative

Init. max	5
Trempe	7
PV	30
Défense passive	14

Compétences usuelles

Compétences d'Aventurier : Épreuve 5, Équitation 1, Contes 6, Périple 5

Compétences de Guerrier : Armes 3, Commander 2, Entraînement 2, Impressionner 1

Compétences de Sage : Science 5, Enseigner 2, Peuples&Histoire 6, Percevoir 6

Compétences de Poète : Galvaniser 4, Comédie 6, Poésie 5, Musique 5

Compétences de Prince : Ne pas perdre la face 4, Éléance 1, Flatter 5, Négocio & Salamalecs 6

Compétences de Malandrin : Assassinat 1, Détrousser 1, Discrétion 4, S'introduire 4.

Compétences de Sorcier : Inspiration 4, Prière 4, Sacrifice 2, Verbe sacré 6

Compétences de Travailleur : Agriculture 1, Artisanat 5, Compagnonnage 4, Tenir le coup 6

Attaque & Défense Active

Armes	Jet	Dégâts
Bâton	9/6	+7

Armure (déjà comptée dans la Trempe)

Aucune

Verbe Sacré

Créer, Transformer, Détruire

Eléments

Contrôle (N), marionnette (P), mouvement (G), geste (N), pensée (N), volonté (N), sentiment (G), ambition (P), attirance (P), besoin (P), désir (P), envie (P), fantôme (P), jalousie (P), passion (P), rêve (P), tentation (P), vue (N), odorat (N), touché (N), goût (N), ouïe (N).

LE VIEIL HOMME QUI DÉVORAIT LES DIEUX

Lorsque Tiamat mourut, de son sang naquirent les Premiers *djinn*s, et de ses larmes mêlées au sable du désert, naquit l'argile morte, une terre grise aux propriétés étonnantes. Si elle n'a pas les capacités et la résistance de l'orichalque, l'argile morte est à ce point liée à la nature même des Premiers *djinn*s, qu'elle est d'une certaine façon devenue leur point faible. Les porte-bonheurs faits d'argile morte repoussent les *afreeti* comme la peste effraie les hommes. Les tablettes faites de cette terre offrent des possibilités magiques hors du commun. Enfin, et c'est là le sujet de la présente aventure, les lampes faites d'argile morte sont les seules capables d'emprisonner un *afreet* et de le soumettre.

PROLOGUE : NAHR GOSHEND, LE NOUVEAU CONQUÉRANT

INTENTIONS BARBARES

Al-Rawi, comme vous le savez si vous avez lu le chapitre consacré au Krek'Kaos dans *Fables et Chimères*, Nahr Goshend est en *affaires* avec plusieurs pontes de Sagrada (cf *Fables et Chimères* p.57).

D'un côté, Robert de Parantrie lui demande à mots couverts de renverser Inigo Suarez de Bastavda pour reprendre le pouvoir sur Sagrada. De l'autre, un riche seigneur caravanier, Mehdi Ibn Yucef Abd-al-Salif, veut lui aussi reconquérir la ville sainte pour le compte des Saabi. Cela fait un moment que Nahr entrevoit

dans ces différentes demandes le moyen de gagner beaucoup d'argent. Mais pour un homme de pouvoir, l'argent ne suffit pas, au-delà de ces tractations, il lui faudra aussi du pouvoir, des terres à contrôler. Or, les peuplades du Krek'Kaos n'ont aucune cité à eux dans le Capharnaüm et en acquérir une représenterait un gigantesque bond en avant.

Nahr s'est donc engagé dans un projet aussi dément que génial : profiter des velléités escartes et saabi pour retourner les peuples déjà présents à Sagrada les uns contre les autres, laisser la ville se mettre à sac elle-même, puis marcher sur ses cendres avec une armée de barbares galvanisés par l'odeur du sang et de la victoire.

Sagrada appartiendra au krekhins, Nahr Goshend en est sûr !

Synopsis des événements

Nahr entreprit dans un premier temps de retrouver un légendaire héros du Krek'Kaos : le Dévoreur de dieux (cf. Encart). Après une longue et infructueuse expédition jusqu'à la faille de Tiamat, l'équipe tenta de se fier aux légendes locales. Les divers contes bédouins parlant d'un un vieil ermite inhumain sortant de terre pour se diriger vers Jergath-la-Grande décidèrent Nahr Goshend à se rendre dans la capitale du Sud. Mais le passage du Dévoreur de dieux datant de plusieurs siècles, les traces n'étaient pas plus fraîches que dans le désert. Les hommes du Krek'Kaos durent faire confiance aux anciennes rumeurs, aux vieilles légendes parlant d'un étranger presque inhumain venu se réfugier dans la secte Mouhafid.

Et c'est bien en ces lieux que se terrait en-

core le Krekhin sans âge, converti à la religion des mille et un dieux. Obsédé par la conservation de son savoir comme d'un trésor inestimable, il tenta de résister mais ne tint pas très longtemps : Bhron Hersank se fit enlever et ramener *manu militari* à Sagrada.

LA PART DU TRAÎTRE

De retour dans la ville sainte, Nahr rencontra Robert de Parantrie pour lui dire qu'il allait s'occuper de Bastavda. Il lui demanda pour cela de lui conseiller quelques merce-

LES LAMPES D'ARGILE MORTE

Une *prison d'argile* est un artefact magique se présentant sous la forme d'une lampe à huile en tout point similaire à celle que l'on utilise pour s'éclairer ou pour enfermer un *djinn*. Mais lorsqu'elles sont faites d'argile morte, et selon le savoir transmis par les dieux, elles permettent, et c'est là le seul moyen de le faire, de soumettre un *afreet* à votre volonté ! Elles sont très finement gravées ; se fabriquant magiquement, chaque arabesque représentant un trait physique ou psychologique de l'*afreet* à enfermer. Comme vous le savez Al-Rawi, les *afreeti* ont la faculté de singer l'apparence et les pouvoirs des autres créatures, et c'est par le biais des arabesques gravées sur la lampe que l'on peut les leur attribuer par la force. C'est ainsi que, comme vous le verrez dans cette aventure, Bhron Hersank a créé un cyclope, un minotaure, un kraken, un griffon et deux spectres. Le seul moyen de faire sortir le monstre de la lampe est de la briser. Dès lors, il n'obéira plus qu'à deux personnes : celle qui a créé la lampe, et celle qui l'a brisée. Si la lampe n'est pas brisée, l'*afreet* est emprisonné à jamais.

LA LÉGENDE DU DÉVOREUR DE DIEUX

Le Dévoreur de dieux est une légende, un mythe. Ce krekhin solitaire, Bhron Hersank, aurait quitté son pays natal il y a des siècles pour partir à la découverte du monde, étancher sa soif de connaissances et fuir son peuple, trop violent et primaire pour lui. De plus, il était traité par ses semblables comme un pestiféré avec ses idées de diplomatie et de métissage des cultures. Enfermé, battu et humilié régulièrement, le départ était la seule issue possible. Après un voyage de plusieurs années sur tout le monde connu, il s'arrêta dans le Capharnaüm. Pensant avoir tout vu, et connaître tout ce qui peut l'être en cet univers, il décida de partir vers son dernier voyage en se dirigeant vers l'insurmontable : l'Aramla El-Nar. Il pensait y mourir, au milieu d'un espace vide de toutes formes de vie. Pourtant, arrivé à ce qu'il crut être la fin du monde, il trouva la cité abandonnée (cf. *CAPHARNAÛM : L'Héritage des dragons*, p. 49, *Le palais abandonné*). Dévastée comme si elle avait été piétinée par des dieux en colère aidés par un tremblement de terre venu des enfers, la ville n'était plus qu'un amas de pierre brisée et de lambeaux de chair. Des cadavres déchiquetés, démembrés, dépecés gisaient en tout lieu. Les bâtiments étaient éventrés, et les coupoles jetées à même le sol. Après des heures d'errance dans la ville de ruines encore fumantes, il tomba sur un mendiant qui lui sembla extrêmement âgé. Sur le point de mourir, le dernier survivant lui révéla le secret de cette cité : tous les mille ans, les dieux font reconstruire cette ville par des esclaves acheminés depuis toute la Création. Dans cette ville chaque bâtiment est un temple en hommage à Tiamat, Apsou et aux seigneurs des Premiers *djinns*, les rois *afreeti* qui furent enfantés par Tiamat. Une fois la ville reconstruite, les dieux la détruisent rituellement, avec tous ses habitants, célébrant ainsi leur victoire sur Tiamat et Apsou. Le rituel de construction de la ville prend à chaque fois plus de trente longues années mais la destruction ne dure qu'une nuit. En mémoire de leurs « mères » les dieux relâchent alors sur le monde des humains une centaine de terribles *afreeti*, monstres graciés de leurs crimes pour cette occasion.

Parmi les bâtisseurs de la ville, les dieux nomment un roi. Ils font de lui le seigneur de la cité et le maître des *afreeti* pour mille ans. On lui donne le savoir-faire des lampes d'argile morte et il devient le géolier des *afreeti*. Ainsi, sa seule existence menace chaque *afreet* et le met en garde de défier l'autorité des dieux. Pourquoi ce nom de Dévoreur de dieux ? Parce que destiné à vivre mille ans, cet homme puise son immortalité dans l'essence même des 1001 dieux.

En cette fin de cinquante-cinquième siècle, cependant, pour la première fois, les dieux ne vinrent pas détruire la ville et gracier les *afreeti*. Des *afreeti* étaient venus par dizaines dans l'espoir d'obtenir de ne plus être chassés par Mardûk et ses adorateurs, en vain. Alors, pris de colère, les monstres détruisirent eux-mêmes la ville et tuèrent tous ses habitants, son roi y compris. C'est ce vieil homme qui, mourant, légua son pouvoir de Dévoreur de dieu à Bhron. Il lui légua aussi les parchemins enseignant l'art de faire les lampes d'argile morte. Devenu le faiseur de lampes, le maître des *afreeti*, le Dévoreur de dieu, il allait vivre pour mille ans.

Le vieillard lui, mourut l'instant d'après, comme délivré d'une mission qui le gardait péniblement en vie. Bhron resta seul et désorienté, errant ainsi dans la cité pendant plusieurs semaines, mangeant des rats, des restes humains, et buvant de l'eau croupie. Lisant et relisant les parchemins, il décida de faire sien leur savoir. Il s'entraîna et s'entraîna encore puis décida d'user de ses grands pouvoirs pour tenter de comprendre l'absence des dieux ce jour-là.

Celui qui maîtrise les *prisons d'argile* (nom donné aux lampes d'argile morte) maîtrise les créatures les plus terribles qu'ait connu ce monde, les *afreeti* ; c'est ce qui nous intéresse lors de cette aventure. Bhron qui est ensuite parti vers la faille de Tiamat pour vivre reclus et tenter de contenir les Premiers *djinns* parvint à en emprisonner des dizaines avant de décider de se retirer.

Alors que son peuple aurait dû l'oublier, Bhron Hersank devint une légende à travers tout le Krek'Kaos. On raconta partout que le paria avait trouvé l'immortalité et qu'il pouvait commander, tel un dieu, aux pires abominations de la création.

En réalité, il rejoint la secte Mouhafid et commença à méditer sur l'absence des dieux lors de la destruction de la cité... à ce sujet, il n'a aucune réponse aujourd'hui.

naires escartes n'ayant pas froid aux yeux (prétextant qu'il lui fallait des Escartes pour passer inaperçu au sein de l'ancien palais). Il lui demanda aussi de lui procurer tous les plans de l'ancien palais. Cela permettrait de compromettre Bastavda sans que Parantrie ne soit inquiété.

En parallèle, Nahr proposa à Mehdi Ibn Yucef Abd-al-Salif de porter un coup déterminant à la communauté shirade. En échange, il lui demanda un petit cadeau, une arme d'apparat qu'il pourrait envoyer dans son pays à un vieil oncle collectionneur. Bien entendu, il demanda aussi, à Parantrie comme à Mehdi Ibn Yucef, une grosse partie de l'argent qui lui serait nécessaire à monter son opération.

CHAUDE SOIRÉE, NOIRS DESSEINS.

Pour la seconde partie de son plan, Nahr demande à l'un des mercenaires escartes, Gilains Morfestel, d'approcher la reine Hélicandre et de la réduire au silence grâce au pouvoir de l'une des lampes (il le fera ensuite tuer par ses hommes pour être sûr que son cadavre mène aux escartes). En parallèle, il fait enlever Farah Bint Soufrate Al-Jamila par des krekhins et leur demande de briser une lampe sur place pour libérer le spectre qui la réduira aussi au silence. Ces hommes sont aussi chargés de laisser sur place le sabre de Medhi Ibn Yucef. De plus, il fait lâcher le griffon et le minotaure par un faux cavalier saabi, le kraken par un templier et le cyclope par un prêtre escarte. Le plan n'est pas fin, pas fin du tout, mais les moyens étant là, en quelques heures, il va plonger Sagrada dans le chaos.

INTRODUCTION :

LA MÈCHE EST ALLUMÉE

SI LES HÉRITIERS SONT DES HOMMES D'INFLUENCE À SAGRADA

Pour une raison ou une autre, les Héritiers (ou un seul d'entre eux) ont du « pouvoir » à Sagrada et sont liés avec la reine Hélicandre ou des hommes de son entourage (choisir Mashmëon Bar Zaoural pour un Héritier tourné vers la politique ou la culture, ou Sharen Bar Telleth pour un Héritier tourné vers l'action, le combat).

Revenus de leur dernière aventure, les Héritiers prennent du bon temps à leur guise. Ils passent la journée et la soirée à écumer les tavernes et les bordels de la ville, ou vont prier leurs dieux pour les remercier de la fin heureuse de leur dernière mission.

Le lendemain aux aurores, l'un des Héritiers est réveillé par un tambourinage sur la porte de sa chambre. Des gardes du Vieux Palais sont là, et lui demandent une entrevue au nom de l'homme qu'ils escortent : Mashmëon Bar Zaoural, le conseiller personnel de la reine.

L'homme, d'habitude éloquent et sûr de lui, a aujourd'hui l'air très embêté et visiblement paniqué. Il bafouille en chuchotant : « il y a eu un gros problème, la reine est au plus mal ».

La discrétion est de mise, l'entourage de la reine ne veut créer aucun scandale, c'est pourquoi Mashmëon a immédiatement pensé à des amis « indépendants » tels que les Héritiers, plutôt qu'à quelque groupe d'influence shiradi qui aurait immédiatement mis le feu aux poudres... ces gens-là sont un peu sous pression depuis la fin de la guerre.

Mashmëon prie l'Héritier de réunir ses amis et de le retrouver, avec eux, à l'ancien palais dans l'heure qui suit.

Après de la reine

Dès leur arrivée, ils sont conduits à la salle commune du Palais par la garde d'élite. Leur capitaine, Sharen Bar Telleth leur intime d'attendre là en silence et de ne pas faire de vague. Il est visiblement inquiet et très tendu.

Tout le monde (la cour, une partie des gardes, les esclaves et eunuques) est confiné pour éviter les fuites. Autant dire que les Héritiers peuvent passer inaperçus : à part Sharen et ses hommes personne ne les aura vus ici.

Lorsqu'enfin Sharen Bar Telleth revient les chercher, et qu'il s'excuse pour sa dureté, il les conduit jusqu'aux appartements de la reine. À l'approche de la suite royale, on entend les gardes et les proches de la reine éplorés, complètement perdus. La reine Hélicandre est prostrée dans son lit, en position fœtale. Elle semble consciente, et présente, mais incapable de parler et à peine de se mouvoir. Comme atteinte d'autisme profond.

PETIT RAPPEL GÉOPOLITIQUE : INIGO ET HÉLICANDRE

La reine Hélicandre a jadis épousé le roi shiradi Ebenazar Bar Shilom. Bien qu'Agalanthéenne, c'est une femme très appréciée par les Shiradim qui ont fait d'elle une figure emblématique de leur communauté. Nul ne peut imaginer ce qui se passerait si elle venait à être assassinée. La garder en vie, et lui laisser un semblant de pouvoir officiel, participe à la stratégie de Bastavda pour contenir les Shiradim. La guerre n'aurait en effet probablement jamais pris fin sans cet accord entre les Escartes et la reine. La ville est aujourd'hui aux mains des Escartes, mais il suffirait d'un mot de la reine pour que Sagrada s'enflamme à nouveau. Un mot, ou la rumeur de sa mort... d'où la nécessaire discrétion en ce matin mouvementé !

Si l'on tente, par la sorcellerie, la psychologie ou la médecine, de rendre un peu de force à la reine, ou d'obtenir d'elle quelques informations, elle se contentera de regarder la fenêtre d'un air terrifié, comme si la mort elle-même était entrée par là.

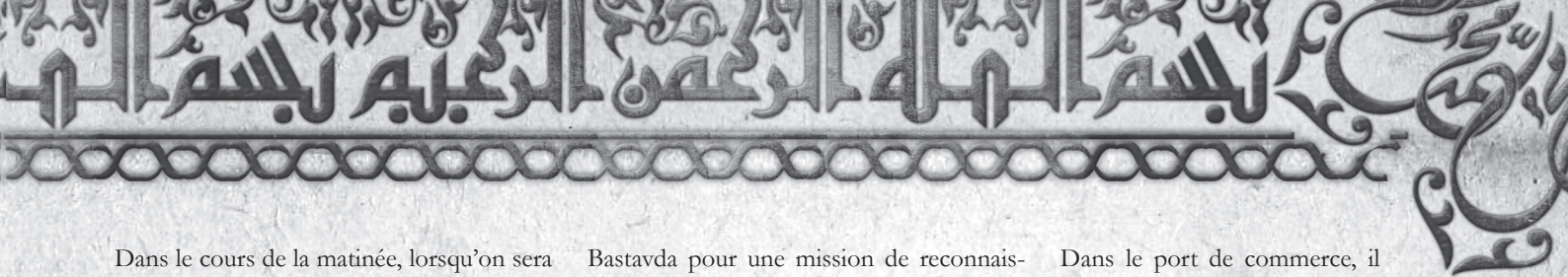
Officiense mission officielle

Sharen Bar Telleth est en charge de l'enquête, et de la gestion du secret. Son but durant toute cette aventure est de chercher les coupables et d'empêcher que Sagrada ne s'embrase. Très vite, il sera dépassé et se rendra compte que les moyens dont il dispose ne sont pas suffisants. Il a besoin d'aventuriers chevronnés, de véritables héros qui, de surcroît, sont suffisamment étrangers à l'intrigue pour ne pas prendre parti : les Héritiers. Fortement encouragé par Mashmëon Bar Zaoural, il va donc proposer aux Héritiers d'entrer à son service pour une mission d'espionnage. Il les engage donc, pour la somme de 15 TO par jour et par personne (une fortune ! c'est plus que le salaire mensuel d'un gladiateur). Leur mission est bien simple : trouver le coupable de l'agression de la reine, le ramener vivant ou mort, et faire en sorte que Sagrada ne s'enflamme pas à nouveau.

L'incident des écuries

Tôt le matin, vers trois heures, des esclaves (tous deux originaires du Krek'Kaos et parfaitement soumis à l'autorité de Nahr Goshend) ont arrêté un voleur de chevaux. L'homme semblait venir du palais et cherchait à s'enfuir en passant par les écuries. Les deux esclaves, qui dormaient sur la paille avec les bêtes (cela ne leur est pas imposé, c'est juste leur préférence) l'ont intercepté et l'ont empalé avec une fourche à foin.

Pour l'instant, l'incident ne s'est pas ébruité, dès que les esclaves sont allés prévenir la garde, on les a fait mettre aux geôles, ainsi que le corps de l'homme qu'ils ont tué, afin que nul ne fasse de vague.



Dans le cours de la matinée, lorsqu'on sera certain d'avoir contenu la rumeur et que chaque personne au courant aura été savamment briefée (et menacée de mort en cas de fuite), le palais reprendra un semblant de vie normale. L'histoire du « voleur de chevaux » remontera alors jusqu'à Sharen Bar Telleth, Mashmëon Bar Zaoural, et jusqu'aux Héritiers.

Interroger les deux esclaves, des jumeaux nommés Zarkaï et Nuhmdagan permettra d'apprendre que l'homme arrivait en courant depuis la cour du palais (en montrant du doigt le sens dans lequel il courait, on pourra déduire qu'il arrivait de l'aile du palais où vit la reine Héliandre). Lorsqu'ils l'ont vu s'introduire dans les écuries en courant, mais discrètement, ils ont paniqué : si des chevaux disparaissaient, ils seraient fouettés. C'est pourquoi ils l'ont tué.

Le voleur de chevaux

D'apparence, l'homme pourrait être un Escarte ou un Agalanthéen. C'est un bel homme brun d'une trentaine d'années. Un examen rapide du corps permettra de remarquer qu'il était probablement drogué (le pourtour de ses yeux et de ses lèvres est teinté de bleu foncé, comme s'il était contusionné). De nombreuses anciennes cicatrices sur son corps attestent d'une vie de combat et d'aventure, mais l'état de ses ongles, de ses cheveux et de ses dents permet de penser que c'est un homme habitué au luxe et à la vie de palais.

Il ne faudra pas longtemps pour l'identifier : en milieu d'après midi un garde du palais prétendra le reconnaître. Il s'agit de Gilains Morfestel, mercenaire escarte ayant ses entrées auprès d'Inigo Suarez de Bastavda. La rumeur prétend que Bastavda emploie régulièrement cet homme pour de basses besognes.

Si les Héritiers approfondissent cette piste, soit en questionnant l'entourage de Morfestel, soit en interrogeant d'éventuels contacts dans l'administration escarte, ils apprendront que l'homme a une fois été payé par

Bastavda pour une mission de reconnaissance auprès de bédouins un peu hostiles, rien d'autre. Mais Morfestel se vantait de bien plus, pour gonfler sa réputation.

C'est cette réputation qui a suffi à attirer l'attention de Nahr. Bien que Morfestel n'ait en réalité rien à voir avec Bastavda, si on lui attribuait l'attaque de la reine Héliandre, il suffirait de quelques heures pour que la communauté shirade s'enflamme. C'est d'ailleurs ce qui va arriver (cf. plus loin, *Les crises de Sagrada*)

SI LES HÉRITIERS NE SONT PAS DES HOMMES D'INFLUENCE À SAGRADA

Les Héritiers sont nouveaux-venus à Sagrada, ou bien n'ont jamais eu pour le moment le moindre contact avec les puissants de la ville. Pour eux, l'aventure va se manifester autrement, dans la rue, vers dix heures du matin.

Tout commence lors d'une scène de leur vie quotidienne. Peut-être gagnent-ils quelques Talents en déchargeant des navires dans le vieux port ou en se louant comme gardes du corps, en donnant des cours de sorcellerie, etc. Ou bien à l'inverse dépensent-ils ce qu'il leur reste des derniers trésors amassés, dans les bras de prostituées ou dans des échoppes et des tavernes de luxe du quartier bordant le port de plaisance voire des bouibouis innommables, mais très fournis, au cœur du quartier shiradi. Tout semble aller pour le mieux sous le soleil déjà fort du matin, lorsque quelques groupes de gens passent en hurlant de terreur, s'enfuyant en toutes directions. Des gardes, visiblement effrayés, tentent de remonter la foule, mais sans grand entrain. Non loin de là, des hurlements monstrueux s'élèvent à mesure que la terre semble trembler. Ce qui cause cet émoi varie selon l'endroit de la ville où se trouvent les Héritiers.

Dans le vieux quartier shiradi, il s'agit d'un cyclope, haut de vingt pieds, il vient de s'immobiliser au cœur d'une rue marchande et dévore la jambe d'un cheval comme s'il s'agissait d'une cuisse de poulet.

Dans le port de commerce, il s'agit d'un kraken dont seules les tentacules émergent pour le moment, mais qui bientôt se hissera sur le pavé et progressera par reptation jusqu'à près de vingt mètres du bord, tuant plusieurs centaines de personnes en seulement quelques minutes.

Dans le vieux quartier agalanthéen, il s'agit d'un terrible minotaure... il vient de s'emparer de la fille d'un riche marchand et de l'entraîner dans les sous-sols d'un vieil amphithéâtre. Il n'en ressortira qu'après l'avoir dévorée, près d'une heure plus tard. Il se lancera alors à l'assaut d'une caserne escarte où nul ne semblera en mesure de l'arrêter.

Sur les terrasses, dans les quartiers riches des flancs de l'ouest, un griffon s'est introduit dans une académie pour jeunes hommes de bonne famille. La bête a commencé à décimer l'effectif si prometteur de cette jeunesse escarte, agalanthéenne et saabi.

Reportez-vous directement à la partie *Les crises de Sagrada* pour savoir comment gérer ces rencontres. Dans tous les cas, pour permettre aux Héritiers de relier cette partie de l'intrigue aux conflits politiques qu'elle dissimule, ajoutez les détails suivants à la scène de rencontre avec l'*afreet*.

Dans le vieux quartier shiradi, bien que tout le monde prétende avoir vu le cyclope apparaître comme s'il était sorti de nulle part, un jet de Sagesse + Percevoir / 9 permet de constater que le monstre est en réalité apparu dans l'arrière cour d'un petit temple shiradi (il suffit de suivre ses traces). Ce temple est devenu une chapelle escarte depuis la Quête Sainte, l'une des rares que l'on puisse trouver dans cette partie de la cité. Dans son arrière-cour, on trouvera le prêtre qui y officiait mort décapité. À côté de son corps, on trouvera les restes d'une lampe à huile en terre cuite (en argile morte en réalité). Enquêter auprès des quelques fidèles permettra de rencontrer le diacre, Jancorin Melvieux, qui dira que le prêtre, nommé Salazar,



LES CRISES DE SAGRADA

Durant toute cette aventure, Sagrada va être le théâtre de violents affrontements et d'attaques monstrueuses.

VENGEANCES !

Selon leurs agissements et leurs allées et venues, les Héritiers vont souvent être confrontés aux échauffourées dramatiques qui opposent les peuples. Pour simuler ces rencontres et mettre en scène les animosités, faites tirer un événement à vos joueurs aussi souvent que nécessaire. Bien entendu, n'hésitez pas à ajouter du *pathos* dans vos descriptions : des gens meurent injustement, des familles sont brisées, des vies détruites. Devant leurs portes, des hommes supplient qu'on mette un terme à tout cela, implorent leurs agresseurs de les pardonner de ce qu'ils n'ont pas fait, supplient qu'on épargne leurs enfants, leurs femmes....

D'un point de vue chronologique, tout cela monte crescendo vers la fin de matinée, trouve son apogée en fin de journée et ne prendra fin qu'avec l'intervention d'Hélicandre et Farah ou avec l'occupation du Krek'Kaos.

Lancer 2D6

2 : L'un des Héritiers est pris à parti par un Sagradène d'un autre peuple que le sien. L'homme est d'abord juste insultant, puis, selon le comportement de l'Héritier, commencera à lui jeter des pierres. Partir est la meilleure solution car jouer le conflit signifie se retrouver avec trente Shiradim/Saabi/Escartes sur le dos en quelques minutes.

3 : Des Shiradim ont mis le feu à la demeure d'un riche marchand saabi. Tandis que l'homme se fait lapider dans la rue, ses femmes et ses filles hurlent de terreur depuis la terrasse du toit de la maison en flammes.

4 : Emportés par les joyeux élans de la violence, des marins agalanthéens ont commencé à piller des échoppes et à violer tout ce que ressemblait de près ou de loin à une femme.

5 : Suite à l'agression d'un des leurs, des Saabi se sont ligüés contre des Shiradim... la place de marché où il viennent de se rencontrer risque d'être le théâtre d'un massacre si nul ne tente de les raisonner : deux cent hommes sont là, prêts à s'étriper.

6 : Décidés à mater les agitateurs, les milices escartes, débordées, tuent à vue ceux qui leur semblent mener les hommes au combat urbain.

7-8 : Pillage ! Des gens de tous peuples profitent de l'ambiance de guerre civile ambiante pour piller les échoppes et les maisons, blesser les faibles, voler tout ce qu'ils peuvent et détruire le reste.

9 : Agressés par des Shiradim en colère, quelques nobles escartes sont jetés dans les eaux du port puis lapidés pour qu'ils ne remontent pas à la surface.

10 : Agressés par des Shiradim en colère, les enfants d'une école saabi sont passés à tabac sous les yeux vides du cadavre de leur précepteur.

11 : Une jeune mère escarte tenant son bébé dans les bras est prostrée au coin d'une rue et pleure en appelant au secours... l'enfant a reçu une « pierre perdue », il est inconscient.

12 : Représailles ! Une troupe sans cesse grossissante de Shiradim approche dangereusement des quartiers généraux escartes. Armés, surtout de pierres mais aussi de véritables armes, les militants remontent toute la ville en balayant tous les Escartes qu'ils trouvent sur leur passage et en scandant des slogans appelant la reddition de Bastavda.

LES AFREETI

En divers endroits de la ville se déroule une action purement surréaliste. On croit toujours les grandes cités modernes à l'abri des phénomènes surnaturels et des monstruosités de la création. Bien sûr, il y a, en ville, quelques jeteurs de sorts, des alchimistes, des diseuses de bonne aventure, et puis il y a les remèdes des *kahini* et *kabanim*... mais les monstres eux, restent d'habitude loin de la civilisation, au fond des océans, sur des îles désertes ou bien dans les débris de quelque crypte. Ce qui se passe aujourd'hui est sans commune mesure : quatre monstres ont été introduits dans la cité et vont faire de terribles ravages. Vous trouverez leurs fiches techniques à la fin du scénario, mais voici les éléments pour les mettre en scène.

Comme vous le remarquerez, l'administration escarte fait preuve d'une totale incapacité à gérer cette crise. Il va de soit qu'en temps de paix, Inigo Suarez de Bastavda aurait envoyé une troupe de cent soldats sur chacun des monstres et réglé l'affaire en moins d'une journée, mais là, il y a trop de problèmes à assumer de front, c'est l'ingérence totale, le chaos.

Le cyclope

Faits et gestes : Affamé, le monstre se contente d'avancer dans le quartier et de ramasser quelque chose, quelqu'un à manger, lorsqu'il a terminé ce qu'il avait en main. Son périple durera six heures, au cours desquelles il errera dans le quartier shiradi traditionnel, piétinant, arrachant, hurlant, décapitant, trébuchant, pour repartir vers son objectif final : le Migdash Arishdon.

Qui est là ? Beaucoup de monde ! Le quartier est bondé, le souk est hyperactif comme à l'accoutumée. Malgré la rumeur de la présence du cyclope, la vie suit son cours habituel. Certains sont effrayés, bien entendu, mais la plupart n'y croient pas et n'y prêteront l'oreille qu'au moment de se faire piétiner... manquerait plus qu'on rate une vente pour une simple rumeur ! Même lorsque les nouvelles de la disparition de Farah et de l'attaque de la reine Hélicandre se seront répandues et que la ville sera à feu et à sang, le quartier, bien que plongé dans l'inquiétude, tentera de rester concentré sur ses activités commerciales.

Comment cela finit ? Cela pourrait se finir sous les pierres ou bien sous les coups d'épée de quelque courageux aventurier, mais à vrai dire, cela n'arrivera pas à moins que les Héritiers ne s'en mêlent. Ils peuvent donc l'affronter pour le tuer, dans un combat absolument terrifiant tant le monstre est puissant. Il fait écrouler sur eux des pans de mur des temples qui encerclent le Migdash Arishdon, voire du Migdash Arishdon lui-même. Il tente de les écraser du pied ou à l'aide de son immense massue. Le combat sans aucun doute, sera l'un des plus rudes qu'ils aient jamais menés.

Pourtant, il vaincra sans doute, emportés par quelque élan divin : dès qu'il approcheront du Migdash Arishdon ils se sentiront curieusement animés par une passion justicière, un élan guerrier pur. Chacun verra alors son niveau d'Héroïsme augmenter ! Ce bonus est acquis jusqu'à la fin de cette aventure (Augmentant ainsi sa Trempe, ses jets de Caractéristiques, son maximum de Vantardises, etc.).

Pour calculer cette augmentation, donnez à chaque joueur 9 points (des niveaux entiers, pas des « étoiles ») à répartir entre leurs trois Vertus héroïques, puis demandez-leur de recalculer leur Héroïsme.

Un jet de Sagesse + Percevoir SD 18 permettra de remarquer dans la cohue du combat qu'un charismatique *kaban* semble les bénir de ses prières. Si toutefois ils désiraient plus tard le rencontrer, vous trouverez les infor-



mations à son sujet dans *CAPHARNAÛM : L'héritage des dragons* à la page 229. Ce *kaban* n'est autre que Shirad.

Si toutefois les Héritiers ne sont pas venus à l'assaut du monstre immédiatement, sans doutes feront-ils appel à Bhron Hersank lorsqu'ils l'auront libéré. D'une simple phrase, le Dévoreur de dieux transformera la bête en poussière.

Le kraken

Faits et gestes : Tout aussi affamé que le cyclope, le kraken se sert de ses immenses tentacules pour attraper de la nourriture et la ramener vers sa gueule, sous sa tête. Il attrape hommes, bêtes et bateaux pour les broyer comme on casserait des œufs, avec un rythme absolument effarant, avalant près de deux tonnes de nourriture dans la matinée si on ne l'arrête pas.

Qui est là ? Là aussi, il y a beaucoup de monde, mais dans un premier temps seulement. Car si les marins et autres soldats présents ne se démonteront pas et attaqueront cet énorme intrus, ils capituleront au bout de vingt minutes lorsque la bête aura hissé la moitié de son corps sur le pavé du port.

Comment cela finit ? Vers midi, repue, la bête s'endort et ne se réveillera qu'à l'aube suivante pour manger, à moins qu'on ne vienne pour la tuer avant, auquel cas elle cherchera alors à tuer. L'affronter est très dangereux, même pour des Héritiers expérimentés, à moins d'avoir d'abord affronté le cyclope et croisé la route du mystérieux *kaban*.

La solution la plus simple pour les Héritiers (mais aussi la plus meurtrière car elle risque de n'avoir lieu que très tard) est de conduire Bhron Hersank ici et de lui laisser commander à la bête de mourir.

Si les Héritiers ne s'en chargent pas, vers midi le deuxième jour, une troupe de cent soldats escartes attaquera le monstre et le vaincra au prix de très lourdes pertes.



Le minotaure

Faits et gestes : Tôt le matin du premier jour, il dévore la fille d'un riche marchand, pour se « mettre en jambes » avant d'aller accomplir une véritable quête héroïque pour monstre mythologique : attaquer une caserne escarte. Il passera la journée à errer de pièces en couloir et à massacrer à tour de bras tout ce qu'il croquera de vivant. Trois jours durant, il parviendra à se cacher dans ce vieux dédale d'architecture agalanthéenne, tuant tous ceux qui parviendront à le trouver dans l'une de ses nombreuses cachettes. Bien sûr, tueur dans l'âme, l'*afreet* ne se contentera pas d'attendre qu'on vienne le trouver, il tuera aussi pour le plaisir. Au bout de trois jours, il quittera les lieux et gagnera les égouts.

Qui est là ? Une soixantaine de soldats plus quinze administratifs. Cette petite caserne,

censée assurer la sécurité dans le port de plaisance, n'est pas très bien pourvue en effectifs. Au cours des heures, il se trouvera plusieurs aventuriers attirés par l'opportunité de se « faire un minotaure ». Chacun à leur tour, et parfois par groupe de trois ou quatre, ces porteurs d'épées ou de haches iront tenter leur chance, mais n'en reviendront pas.

Comment cela finit ? Cela ne finit pas. Personne ne le trouvera, et à moins que les Héritiers eux-mêmes ne le traquent, seuls ou avec Bhron Hersank, il restera en liberté très longtemps. Le minotaure s'installera dans les égouts de la ville et en fera sa tanière. Tel un chasseur urbain, il traquera ses victimes la nuit, dans les rues mal éclairées, et les entraînera dans les égouts pour se nourrir de leur chair.

Le griffon

Faits et gestes : On ne parlera pas longtemps du griffon. On dira qu'il est venu et a tué, puis qu'il a été abattu. Semblé tomber du ciel peu après le lever du soleil, il s'est d'abord promené au-dessus des terrasses de l'Ouest. Au hasard, il fondait sur une personne dans la rue, la soulevait dans les airs puis la lâchait de plusieurs mètres de haut. Suffi-

samment haut pour créer une blessure mortelle, mais de façon à ne pas tuer sur le coup. La bête cruelle cherchait à faire souffrir. Le griffon a ensuite jeté son dévolu sur une école pour jeunes gens de bonnes familles (tous peuples confondus sauf Shiradim) et a commencé à dévorer du bambin avec la férocité d'un lion.

Qui est là ? De nombreux enfants et adolescents et leurs précepteurs, ainsi qu'une vingtaine de gardes.

Comment cela finit ? Le maître d'escrime de l'école, agalanthéen vétéran de nombreuses batailles, a pris le commandement des gardes et a organisé la mort de la bête comme une chasse au fauve. Le griffon fut tué avant une heure.



possédait cette lampe depuis seulement quelques jours. La veille au soir, Salazar a écrit une lettre d'adieu à sa famille, dans laquelle il prétend s'apprêter à commettre l'irréparable, mais ne pas avoir le choix.

Dans le port de commerce, plusieurs personnes diront avoir vu un soldat, probablement un templier, frotter une lampe puis la jeter dans les eaux du port quelques secondes avant l'attaque du monstre. L'homme s'est ensuite enfui à cheval à travers les rues de la ville.

Dans le vieux quartier agalanthéen, comme sur les terrasses, plusieurs témoins ont vu un cavalier saabi, en tenue de bédouin, passer au galop et lancer ce qui ressemblait, de loin, à une lampe à huile. L'homme est passé très vite, mais tous auront reconnu un guerrier saabi. On pourra préciser qu'il semblait très large d'épaules, et particulièrement grand.

Les trois hommes (le père Salazar, le templier Darian d'Ampharde et le faux bédouin sont, ou étaient, tous trois à la solde de Nahr Goshend. Le prêtre avait des dettes auprès de prostituées salifah, dettes qui lui causaient bien du souci. Nahr les a rachetées en lui demandant simplement de briser la lampe à une date précise et de commander au monstre qui en sortirait de détruire tout ce qu'il trouverait dans les quartiers shiradim.

Le templier, Darian d'Ampharde arrondit ses fins de mois en effectuant quelques petits larcins, un peu de mercenariat, etc. Nahr l'a payé pour qu'il brise cette lampe dans le port à une heure d'affluence. Enfin, le bédouin n'en est pas un, mais un fidèle de Nahr, un homme du Krek'Kaos déguisé en homme du désert.

Le but de tout cela étant bien entendu d'incriminer les Escartes et les Saabi aux yeux de tous, pour causer un maximum d'incidents afin de pousser la communauté shirade à se sentir victime et à, enfin, se soulever.

Note : si les Héritiers décident de s'intéresser, maintenant ou plus tard, à ces lampes et à la matière qui les compose, demandez-leur un jet de Sagesse + Contes SD 15.

QR 0 : Assemblés, les débris pourraient former une lampe comme celles qui emprisonnent les *djinn*s.

QR 3 : Il s'agit probablement d'une prison d'argile ! Utilisez les détails de l'encart intitulé *Les lampes d'argile morte*, mais sans évoquer Bhron Hersank bien sûr, pour nourrir votre description.

QR 6 : Il s'agit probablement d'une prison d'argile (cf. *Les lampes d'argile morte*), mais une seule personne au monde serait, selon la légende, capable de les forger, il s'agit d'un krekhin qui aurait trouvé l'immortalité en adoptant la religion des 1001 dieux.

VERS L'INTRIGUE

Quelle que soit leur entrée en matière, les Héritiers vont être confrontés à au moins une de ces créatures. Ensuite, ils chercheront à savoir ce qui s'est passé.

Il ne leur faudra sans doute pas longtemps pour déduire que tout ceci n'est qu'une mise en scène à peine crédible... à peine crédible mais avec suffisamment de moyens pour enflammer les foules et dresser les peuples les uns contre les autres.

Dans l'attente de ces conclusions, ils vont enquêter sur les monstres, sur le père Salazar, Darian d'Ampharde et le bédouin « inconnu ».

Al-Rawi, laissez-les chercher un peu, puis annoncez-leur que d'autres monstres ont attaqué la ville. Peut-être iront-ils les affronter, peut-être choisiront-ils de se concentrer sur les enquêtes. Dans tous les cas, le seul moyen d'avancer sera de s'intéresser au templier Darian d'Ampharde.

Trouver Darian d'Ampharde

Deux chemins peuvent mener à cette fripouille de d'Ampharde : l'enquête sur Morfestel est la plus évidente. La

deuxième, un peu plus compliquée, est celle de sa monture.

La piste Morfestel, ce nom mène très vite à la compagnie de mercenaires appelée les Loups du Nedjah. Gilains Morfestel était l'un de ses capitaines pendant la Quête Sainte. Il était réputé pour être une petite frappe qui vendrait sa mère pour un bon cheval et qui poignarderait son père dans le dos pour une poignée de pièces d'or. Aujourd'hui, Morfestel est à la tête de ce qui reste de la troupe, une douzaine de mercenaires mal élevés et puants, passant leurs journées à s'enivrer sous les auvents de la cour intérieure de l'auberge La Tanière.

La piste de la monture : il se trouvera, parmi les témoins du port, si l'on prend la peine de les interroger et de faire la part des choses dans les cris de terreurs dus à l'attaque du kraken, quelqu'un pour attirer l'attention sur le cheval du templier. Un marin ayant fait la Quête Sainte dira que le cheval du templier avait à la cuisse droite une marque en forme de croix escarte encadrée dans une gueule de loup. Un Héritier réussissant un jet de Peuples & Histoire SD 12 reconnaîtra l'insigne d'une compagnie de mercenaires escartes qui a été décimée durant la prise de Sagrada. En cas d'échec, il sera toujours possible de se renseigner auprès de vétérans ici ou là, il se trouvera finalement quelqu'un pour donner ce renseignement. Cette compagnie s'appelait les Loups du Nedjah et quelques uns de ses membres continuent de vendre leurs services. Certains sont même des templiers réservistes. D'Ampharde a donc commis une erreur en utilisant son cheval, une de plus dans le plan imparfait de Nahr Goshend. Erreur qui permettra aux Héritiers de le retrouver. En effet, en se renseignant chez des soldats escartes ou en faisant le tour des auberges à mercenaires, on apprendra que les Loups du Nedjah sont installés de façon permanente dans une auberge prophétiquement appelée La Tanière.

La Tanière

Située dans les hauteurs de la ville, sur les terrasses de l'Ouest, cette auberge est très fortement exposée au soleil. Il y fait donc très chaud. Et puisqu'on y fait des choses souvent peu recommandables, on n'ouvre que rarement les fenêtres et la cour intérieure est exagérément recouverte de auvents et entrecoupée de tentures en tout genres. Un labyrinthe de toile et de bois, de coussins et de narghilés, où des mercenaires en sueur se vautrent sur les ventres gras de prostituées à l'hygiène douteuse. En plus d'y faire trop chaud, il fait donc moite, et il y règne un parfum de graisse rance et d'encens à bas prix.

Dans l'écurie, située au fond de la cour, et à laquelle on accède en longeant le dédale d'alcôves de toile par une bordée d'arcades, on trouve une douzaine de chevaux portant la marque de la compagnie des Loups du Nedjah. Du ramassis de mercenaires patibulaires que l'on rencontrera ici, un seul est au courant de ce qui se passe, Darian d'Ampharde, car lui seul est dans le coup avec Morfestel. Si on pose des questions sur Morfestel, par solidarité les mercenaires respecteront la loi du silence, tandis que d'Ampharde tentera de filer en douce... il suffira d'insister un peu pour déclencher une bagarre générale (à laquelle prendront part avec joie les trente autres convives présents, bien qu'ils n'aient strictement rien à voir avec toute cette histoire). C'est aussi le moment que choisira Sharen Bar Telleth pour entrer en scène et rencontrer les Héritiers si ceux-ci sont entrés dans cette intrigue par la voie intitulée : *Si les Héritiers ne sont pas des hommes d'influence à Sagrada*.

Darian d'Ampharde, si on lui met la main dessus, finira par dire tout ce qu'il sait (ou croit savoir) : lui devait attirer l'attention d'un maximum de monde tout en cachant son visage pour ne pas être reconnu. Il devait casser une lampe en terre en la lançant dans le port sur une coque de bateau ou autre. Morfestel, lui, devait approcher

la reine Hélicandre grâce à ses contacts à l'ancien palais, et briser une lampe en terre en sa présence et demander à la créature qui en sortirait d'embrasser la reine. C'est un travail très bien payé, Morfestel l'a trouvé par son beau-frère, un certain Robert, qui lui-même aurait été mandaté par Inigo Suarez de Bastavda.

ET FARAH ?

Quelle que soit leur entrée en matière dans ce scénario, les Héritiers sont désormais suffisamment impliqués dans l'histoire pour que la suite des événements puisse être mise en scène. Ils savent que des monstres attaquent la cité, qu'ils étaient contenus dans des lampes magiques et qu'ils ont été tantôt lâchés par des Escartes, tantôt par un Saabi. Ils savent aussi que la reine Hélicandre a visiblement été victime d'un attentat orchestré par les Escartes.

Pendant que les joueurs rassemblent les différents éléments de l'enquête, une rumeur se répand dans la ville, ou dans l'ancien palais, suivant l'endroit où ils se trouvent : Farah Bint Soufrate Al-Jamila (cf. *CAPHARNAÛM : L'Héritage des dragons* p. 29) a disparu. Les pistes semblent incriminer la communauté saabi.

Note : Les Héritiers ont normalement déjà beaucoup de choses à gérer, et les indices, plutôt énormes, dressant les communautés les unes contre les autres s'accumulent au fil des heures. Le meilleur moment pour utiliser ce rebondissement est celui où ils auront fait le point.

Quelle que soit leur entrée dans l'aventure, ils sauront vers le milieu de la journée que diverses créatures, lâchées par des membres des différents peuples en présence, ont causé de nombreux dégâts. Ils sauront que les communautés commencent à se dresser les unes contre les autres, s'accusant mutuellement d'attentats.

Ce n'est qu'en fin de journée, voire durant la nuit suivante s'ils se sont investis dans la lutte contre les *afreeti*, alors qu'ils auront une vision globale des diverses

attaques, qu'ils apprendront que Farah Bint Soufrate Al-Jamila a été enlevée.

PETIT RAPPEL GÉOPOLITIQUE : POURQUOI TUER HÉLICANDRE ?

Comme nous l'avons dit précédemment, Hélicandre est la seule véritable garantie des Escartes contre un soulèvement des Shiradim. L'argument d'un éventuel retour des troupes escartes fait peur, évidemment, mais il n'empêchera en rien les Shiradim de mettre la ville à feu et à sang s'il arrive quelque chose à leur reine. De même, l'attaque des quartiers qui abritent les notables escartes (la vieille ville agalanthéenne et les terrasses) par des Saabi ne trompera aucune personne qui prendrait le temps d'y réfléchir un peu.

Les attentats qui ont lieu à Sagrada ne servent personne, en tout cas aucune des forces impliquées, c'est une conclusion que peuvent avoir les Héritiers à ce stade de l'histoire en réussissant un jet de Sagesse + Peuples&Histoire / 9. Peut-être s'en sont-ils doutés, ont-ils déjà eu cette conclusion, mais la réussite de ce jet à ce moment précis de l'histoire, leur en donnera la certitude. Désormais, Al-Rawi, vous pouvez mettre en scène la suite de l'aventure, vos Héritiers savent que l'ennemi est autre et que la ville s'écroule sur elle-même, pour rien.



VERS LA VÉRITÉ

Cette partie du scénario commence lorsque les Héritiers des dragons ont pris connaissance des deux axes principaux de cette intrigue :

Quelqu'un s'en prend aux symboles de la communauté shirade.

Les Escartes semblent impliqués, voire responsables de ce qui se passe.

ENQUÊTER CHEZ LES SHIRADIM

Les Héritiers qui décideront de se rendre sur les lieux de la disparition de Farah Bint Soufrate Al-Jamila auront beaucoup de mal à se faire entendre, ainsi qu'à se faire accepter sur les lieux s'ils ne sont pas Shiradim. Même en compagnie de Sharen Bar Telleth ou en possession de quelque papier officiel en provenance de l'ancien palais, il leur faudra jouer des coudes ou faire preuve d'énormément de diplomatie.

La disparition de Farah n'est déjà plus un secret, et des échauffourées ont déjà éclaté çà et là dans cette partie de la ville. Des groupes shiradim ont agressé, lapidé, voir pendu des Saabi isolés. On a commencé à brûler des maisons, des bateaux, et on compte déjà près de cent morts, des Saabi mais aussi des Shiradim.

Il leur faudra argumenter et palabrer, et surtout prouver qu'ils sont là en amis (Sharen leur aura produit les documents nécessaires s'il n'est pas avec eux) pour être enfin admis à enquêter.

La villa de Farah

Dans la villa somptueuse, d'architecture jazirati, où les bassins et les fontaines occupent chaque pièce et où les mosaïques évoquent des mois de travail, Farah est à la fois partout, et



LA FARAH DES SHIRADIM

Farah Bint Soufrate Al-Jamila est shirade mais porte clairement un nom saabi. Farah est en effet née d'une mère shirade dont elle a adopté la religion et d'un père saabi dont elle a gardé le nom. Si c'est au sein de la communauté shirade qu'elle a été élevée, elle est un enfant de l'amour et a toujours tenu à rester proche de la culture saabi. Métis, elle œuvre ainsi depuis son enfance pour la paix des peuples et la tolérance, ce que son charisme, sa beauté naturelle, son sens de la diplomatie et son intelligence lui ont permis de faire généralement de belle manière. Pourtant, l'amour que lui porte les communautés saabi et shirade - parmi laquelle elle vit toujours - possède un double tranchant : la jalousie et l'envie qu'il provoque. Aussi, il n'est pas étonnant que la disparition de ce symbole vivant de Sagrada ait provoqué tant de heurts : les Shiradim pensent simplement que les Saabi ont tenté d'enlever «leur Farah», jaloux qu'ils étaient de ne pas l'avoir parmi eux. N'est-ce d'ailleurs pas là l'un des multiples mauvais coups qu'ils viennent de perpétrer à leur encontre ?

De terribles événements se produisent et les têtes tournent facilement à Sagrada : haine, vengeance et passion font malheureusement parfois grand tort à l'intelligence de beaucoup...

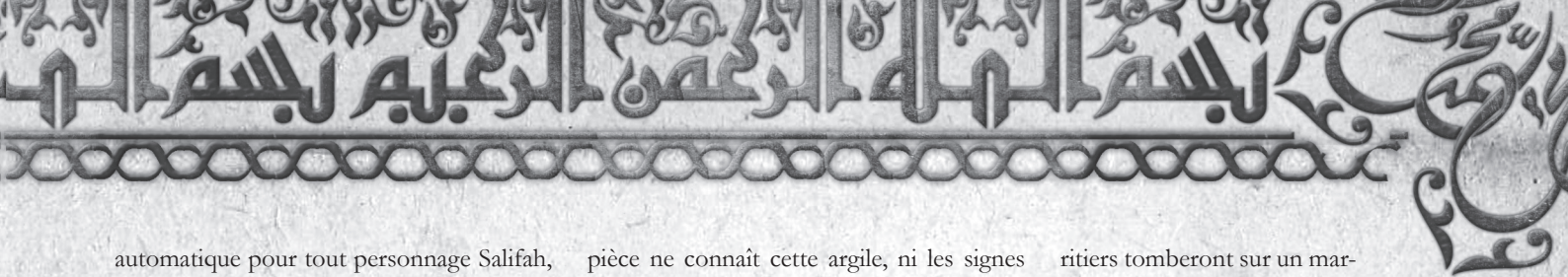
nulle part. Un tel culte est voué à la beauté de Farah qu'elle est représentée sur chaque mur, sur chaque plafond. Les cariatides des vasques reprennent sa silhouette, et son large bassin attire l'œil des hommes à chaque instant. Presque hérétique pour les Shiradim, le travail ornemental a demandé l'intervention de maîtres artisans agalanthéens et saabi, tous venus gratuitement dans l'espoir d'être payé en amour par Farah, déesse de l'amour faite femme selon les vers des poètes. Partout, nous l'avons dit, mais aussi nulle part. Sa chambre est vide, il y a un peu de sang au pied de son lit (on s'aperçoit en y regardant de plus près que quelqu'un s'est probablement égratigné, mais rien de grave) et les draps ont été éparpillés comme s'il y avait eu lutte. Pourtant, nul n'a rien entendu.

Les domestiques et gardes du corps sont dépités, inquiets autant qu'emplis de colère. Contrairement à l'entourage de la reine Hélicandre, ils n'ont pas tenté de contenir l'information... toute la ville shirade a su en quelques dizaines de minutes ce qui était arrivé.

Un détail attire le regard, jeté là au milieu des draps, comme abandonné pendant la lutte, un luxueux cimenterre. Il est possible de l'examiner, voire conseillé, car c'est par lui qu'est venue l'explosion de violence. En effet, incriminant évidemment les Saabi, l'objet est la cause des échauffourées et des lynchages qui ont lieu depuis quelques heures. Au premier regard, un Saabi ou un Shiradi reconnaîtra immédiatement dans les enluminures du sabre des symboles attachés au clan salifah.

Un jet de Sagesse + Armes SD 9 permet d'immédiatement remarquer qu'il s'agit d'un cimenterre d'apparat, pas d'une arme de guerre. Une QR de 1 permet de constater que l'arme n'a jamais été trempée dans le sang, une QR de 2 donne de surcroît la certitude que l'arme a été forgée récemment, par un forgeron aussi habile qu'un orfèvre.

De plus, sur un jet de Sagesse + Peuples&Histoire SD 12 (Réussite Critique



automatique pour tout personnage Salifah, et bonus de +3 à la QR de tous les autres Saabi), en obtenant une QR de 6, un personnage aura la certitude qu'il s'agit d'une mise en scène : jamais les Salifah ne signent leurs crimes de cette façon, jamais leurs assassins ne portent d'armes ornementées, encore moins des armes portant leur nom de tribu. Les seuls Salifah à porter des armes ornementées sont des princes-marchands, des politiciens, etc. Cette arme ne peut en aucun cas être celle d'un homme chargé de la basse besogne qu'est un enlèvement. C'est donc une arme volée et laissée là pour incriminer maladroitement (mais sûrement, puisque tout le monde est tombé dans le panneau) les Saabi.

Enfin, en fouillant la chambre (Sagesse + Percevoir SD 12), les Héritiers trouveront aussi des éclats de terre cuite tout à fait particulière. Aucune personne présente dans la

pièce ne connaît cette argile, ni les signes qui y sont gravés, à moins que les Héritiers n'en aient déjà appris plus sur les prisons d'argiles.

L'argile inconnue

Il va falloir interroger les potiers, les sculpteurs mais aussi les chaudronniers et autres maréchaux-ferrants du quartier. Mais là encore, personne n'a l'air de savoir ce dont il s'agit. Le quartier commence sérieusement à être en ébullition, des cris de vengeance et de mort à l'encontre des Salifah montent crescendo dans les rues. Nul à Sagrada ne semble connaître l'origine de cette terre, et il faudra avoir l'idée de s'approcher des quartiers « exotiques » pour en apprendre un peu plus. Ce n'est en effet qu'aux abords de la Dent d'O'Donta, après quelques questions restées sans réponse, que les Hé-

ritiers tomberont sur un marchand disant pouvoir les aider un peu. Il faudra évidemment se délester de quelques onces de cumin avant d'avoir une seule information. Le marchand, un *Alfariqani* nommé Maoumaï, dira alors qu'un homme au physique impressionnant, un solide gaillard, a posé pas mal de questions dans le quartier, il y a près de deux semaines. Cet homme, « *si laid qu'il était probablement du Krek'Kaos, ou bien le fils d'une pute asijawi et d'un chien malade* », cherchait toutes sortes d'ingrédients bizarres. Il croit que cet homme a fini par trouver son affaire chez un alchimiste du coin, le vieux Harouna.

Le vieux Harouna

L'échoppe du vieux Harouna est directement voisine de la Dent d'O'Donta. Mé-



tis d'une prostituée dorkade et d'un Séphir défroqué, le vieux Harouna est un étrange bonhomme vivant dans un fourbi tout aussi étrange. Dans son magasin, aussi sale et mal rangé qu'on peut l'être, on peut acheter toutes sortes de produits venus de loin (Nir Manel, terres escartes, Al-Fariq'n, Asijawi, Krek'Kaos...), à des fins magiques ou non.

Si les Héritiers posent quelques questions générales, le mage ne sera pas bavard, et il ne donnera pas l'identité du mystérieux acheteur. En revanche, s'ils montrent le fragment de lampe, sa réaction sera complètement différente. Un jet de Sagesse + Percevoir SD 9 permettra de s'en apercevoir : Il écarquille les yeux en ouvrant largement la bouche, avant de rapidement reprendre son sang-froid. Si cela n'a pas échappé aux Héritiers ils pourront donc tirer quelques informations intéressantes auprès de ce pseudo mage marchand. L'acheteur n'était pas de la région, il venait sans doute du nord, un Dorkade ou un krekhin. Vu son accent et sa sale tête, il miserait plutôt sur le krekhin. Ce qui a marqué le marchand, c'est son regard vitreux et froid. Il a acheté un tas d'ingrédients rares : de l'argile de la faille de Tiamat, un sabot de Gud-Elim, trois plumes de griffon, un croc de kraken, une poignée de cils de cyclope et six écailles de *dabhat*. À ce sujet, le marchand avouera avoir vendu de « simples » écailles de boa alfariqani en faisant croire qu'il s'agissait d'écailles de *dabhat*, car il n'en avait plus du tout. Bien que ces denrées soient horriblement chères, l'homme a payé rubis sur l'ongle.

Interrogé sur l'usage possible de ces ingrédients, le marchand ajoutera que certaines légendes disent qu'il est possible de conjurer des *afreeti*, ces créatures de l'origine des temps, et d'influer sur leur apparence physique, leurs capacités et leur comportement grâce à certaines composantes... c'est sans doute ce que désirait faire cet homme du nord fortuné. Sur le moment, il n'a pas pris l'homme au sérieux, mais au vu des phénomènes étranges qui ont lieu à Sagrada, peut-être que l'individu a réussi ce qu'il entreprenait.

Pour la suite, il y a peu de représentants du Krek'Kaos à Sagrada, et ceux-là traînent tous dans le port de commerce où ils effectuent quelques basses besognes.

ENQUÊTER CHEZ LES ESCARTES

Tôt ou tard, les Héritiers décideront d'approcher l'administration escarte pour y voir plus clair. Selon les événements, ils s'y prendront avec diplomatie ou bien s'y rendront armés et au pas de charge. Dans tous les cas, ils ne savent pas comment ils seront accueillis au bastion escarte.

Ce bastion est un fortin situé à quelques rues seulement de l'ancien palais, deux terrasses plus bas. De construction récente, son architecture occidentale tranche nettement avec les bâtisses jazirati de la ville. Si c'est à l'ancien palais que sont tenues les audiences publiques, les jugements, les pendaisons, etc. c'est bien ici que sont prises les décisions. C'est aussi ici, derrière ces hauts remparts de pierre que vit le seigneur de Sagrada, le terrifiant Inigo Suarez de Bastavda.

Diplomatie

Les Héritiers faisant preuve de diplomatie, ou ayant leurs entrées chez les Escartes (personnage escarte lui-même ou ayant des contacts chez eux), ou produisant le document signé par Sharen Bar Telleth, pourront obtenir rapidement une entrevue avec Inigo Suarez de Bastavda.

Bien entendu, le document du Shiradi n'a aucune valeur pour les Escartes, mais Inigo ayant besoin de rétablir l'ordre au plus vite, il accordera du crédit à des « officiels » de l'ancien palais. Lorsqu'ils se présenteront à la porte du palais escarte, ils remarqueront que là aussi c'est l'effervescence, les soldats sont sur le pied de guerre, sous la pluie de pierres des révoltés shiradim. Il faudra se faufiler, esquiver les pierres et convaincre les gardes de leur bonne foi. Une fois cela fait, ils seront admis dans la cour du palais,

sous le regard inquisiteur de tous. Après près d'une demi-heure d'attente, un capitaine viendra les chercher pour les conduire auprès de Bastavda.

Violence

Les Héritiers choisissant d'utiliser la force n'ont aucune chance d'entrer vivants dans le palais à moins de s'être adjoint l'aide de plus de cent guerriers ou deux cents civils énervés (ce qui n'est pas impossible, selon la façon dont ils ont géré leur investissement dans le conflit sagradène.

S'ils arrivent seuls, il leur faudra affronter quarante gardes avant même de pouvoir tenter d'enfoncer la double porte de bois qui mène à la cour intérieure. Une fois les gardes vaincus, et la porte passée (SD 30 pour l'enfoncer tout seul, retirer 3 à ce SD par protagoniste supplémentaire, mais n'effectuer qu'un seul jet pour tout le groupe), les Héritiers devront faire face à une deuxième ligne de fantassins, au nombre de 60, qui seront tous, sans exception, des Vaillants Capitaines. Nous sommes dans les quartiers de l'armée qui a pris Sagrada, ici, on ne rit plus. Quelle que soit l'escorte des Héritiers, ils ne viendront pas à bout de cette seconde troupe. Autour d'eux leurs compagnons tombent les uns après les autres, et si cela ne suffit pas à les convaincre de se rendre, une vingtaine d'archers vient se poster sur le pourtour intérieur des remparts de la cour et les flèches commencent à pleuvoir, tuant presque à chaque fois.

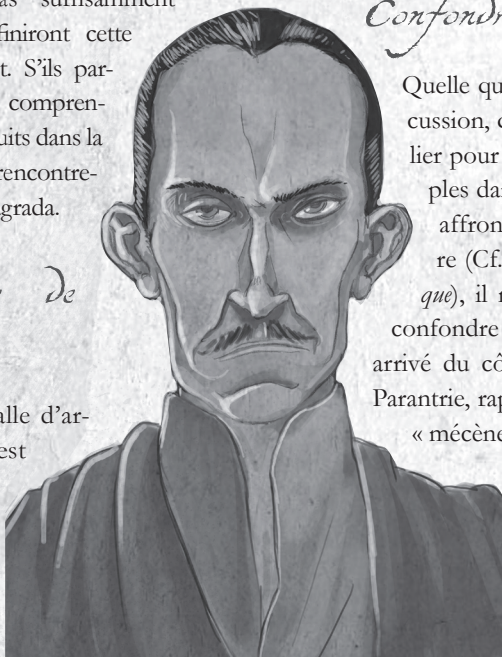
Ce n'est qu'une fois les Héritiers prêts à se rendre, qu'apparaît l'un des proches conseillers d'Inigo Suarez de Bastavda. En colère, l'homme les prend de haut et les tient, dans un premier temps, pour responsables de ce qui se passe à Sagrada. Cet homme n'est autre que le grand maître de l'ordre du temple de Sagrada, le duc Albermond de Dorbagne (Cf. *CAPHARNAÛM : L'Héritage des dragons*, p.180). Il sera inquisiteur, accusateur et aussi terrifiant qu'une troupe de cent hommes tant rayonnent autour de lui sa foi et sa détermination.

S'ils ne sont pas suffisamment convaincants, ils finiront cette aventure au cachot. S'ils parviennent à se faire comprendre, ils seront conduits dans la tour principale, et rencontreront le prince de Sagrada.

Le prince de Sagrada

C'est dans une salle d'arme, alors qu'il est en train de tenir un discours excédé sur l'art de la guerre et sur les façons de gérer une crise urbaine, qu'Inigo accueille la délégation des Héritiers. Son public, une dizaine de capitaines issus des divers corps militaires escartes, dont deux templiers, pose un regard circonspect sur les nouveaux venus : on les a annoncés comme des émissaires de la reine Héricandre, ou comme les fous furieux qui viennent d'attaquer le palais à un contre dix.

Inigo ne sera pas tendre avec les Héritiers, quelles qu'aient été leurs relations par le passé. Des espions viennent de lui rapporter que la reine était au plus mal, qu'elle était peut-être même morte à cette heure, et il estime qu'il aurait dû en être informé dès que les événements se sont produits. S'il n'a pas Sharen Bar Telleth ni Mashmëon Bar Zaoural sous la main, c'est donc sur les Héritiers qu'il finit de vider son sac. Il est extrêmement stressé, dépassé, et il craint de perdre la ville, cela se voit dans son regard et s'entend au tremblement de sa voix. Sa colère finit cependant par s'apaiser, il désire écouter ce que les Héritiers ont à dire et propose d'ores et déjà d'envoyer ses meilleurs médecins auprès d'Héricandre, mais il faudra que les Héritiers lui garantissent qu'on les laissera entrer dans l'ancien palais sans leur faire de mal.



Confondre le traître

Quelle que soit l'issue de la discussion, que l'on décide de s'allier pour gérer la crise des peuples dans Sagrada et/ou pour affronter la menace extérieure (Cf. *Un nouveau choc historique*), il n'y a qu'un moyen de confondre celui par qui tout est arrivé du côté escarte. Robert de Parantrie, rappelons-le, est l'un des « mécènes » de Nahr Goshend.

C'est lui qui a conseillé l'homme du Krek'Kaos dans le choix des mercenaires escartes dans le but d'incriminer son propre peuple

aux yeux des Shiradim et de faire tomber Inigo. Si Inigo venait à être discrédité, et déchu, Parantrie pourrait alors prétendre aux mêmes responsabilités.

Bien qu'Inigo Suarez de Bastavda soit une brute, c'est un homme intelligent, qui a su garder Sagrada sous sa coupe en ne conservant que très peu de troupes sur place, par la seule force dissuasive. Il a aussi eu l'intelligence de laisser aux Shiradim un pouvoir symbolique par le biais de la reine, tout en les traitant comme des chiens à côté, mais aux yeux de Parantrie et de nombre d'Escartes derrière lui, c'est là une preuve de faiblesse : il fallait garder les troupes ici, détruire les icônes shiradim et saabi et écraser ces peuples pour les réduire en esclavage.

En réalité, le plan de Parantrie est maladroît, et il lui faudra beaucoup d'énergie pour convaincre les nobles et les soldats que tout ce qui se passe est la faute d'Inigo Suarez de Bastavda. S'il n'est pas confondu par l'enquête des Héritiers, une fois le calme revenu, il fera campagne ouvertement contre Bastavda, devenant son ennemi politique aux yeux de tous. Peut-être même parviendra-t-il un jour à lever les troupes escartes contre leur chef actuel.

Pour le confondre, les Héritiers devront mentionner les noms des mercenaires au sein des Escartes, parler ici et là de Gilains Morfestel, de Darian d'Ampharde et peut-être même du dénommé Robert, beau-frère de Morfestel qui semble être à l'origine de l'attentat contre Héricandre et de l'invocation du cyclope et du kraken. Si ces noms sont mentionnés lors de la rencontre avec Inigo et ses capitaines (Robert de Parantrie étant l'un d'entre eux), il s'en trouvera un parmi ces chevaliers – appelons-le Esber de Pelgarde –, pour se pencher vers Parantrie et dire : « Mais, c'est pas le bon à rien qui a marié ta sœur ce Morfestel ? »

Parantrie confondu

Se sentant piégé, Robert de Parantrie tentera de se suicider en se jetant par une fenêtre plutôt que d'être pris. Il faudra réussir un jet de Coordination en opposition contre la sienne (Coordination 4, Héroïsme 3) pour parvenir à l'arrêter.

S'il est arrêté, Parantrie va alors tenter de se dédouaner en accusant directement Nahr Goshend de l'avoir menacé et contraint à agir ainsi (il ne parle pas de l'attaque des krekhs dont il ignore tout). Lorsque Bastavda lui demande comment il en est arrivé à communiquer avec Nahr, Parantrie est vague, incohérent. Bastavda l'envoie directement au cachot.

Suite à cela, une délégation diplomatique est envoyée sans délai dans les quartiers saabi et shiradim, Bastavda entend répandre au plus vite la nouvelle : on a tenté de dresser les peuples les uns contre les autres !

De son côté, Inigo Suarez de Bastavda prend la tête d'une troupe de cent hommes pour gagner le quartier général de Nahr Goshend.

LE CHAOS DU KREK'KAOS

Une fois que le Krekhin aura été identifié comme l'ennemi, il ne faudra plus longtemps pour localiser le quartier général de Nahr Goshend. Que ce soit en tirant les vers du nez de Parantrie voire des jumeaux Zarkaï et Nuhmdagan (mais ces deux là étant dévoués à la cause de Nahr Goshend, il faudra user de force pour les faire parler), on parviendra à trouver l'endroit où se terrait le conspirateur. Mais bien entendu, Nahr Goshend n'est plus là.

L'endroit est un entrepôt de terre et de bois comme il y en a des centaines dans le port de commerce. Légèrement éloigné de la rade (à dix rues environ), l'entrepôt est composé de trois bâtiments délabrés, hauts de deux étages et encadrant une cour de séchage. On n'y trouvera pas âme qui vive de prime abord. Tout semble indiquer que plusieurs dizaines d'hommes ont vécu ici mais qu'ils sont partis. Si on regarde de plus près les vestiges des campements restant à l'intérieur des bâtiments, il est facile de constater qu'il s'agit bien de la tanière de barbares du Krek'Kaos. Ici, tout pue la sueur, la bête, la mort.

LES SURVIVANTS

S'ils entrent dans l'entrepôt, celui-ci semble donc vide, mais des gémissements finissent par se faire entendre vers un amoncellement de bois. Derrière ce qui semble être des morceaux de carcasses de barques, a été créé une geôle de fortune. Une femme en guenilles, blessée aux jambes, pleure doucement, le visage blotti entre ses mains. Lorsqu'on l'interpelle, la jeune femme semble peiner à communiquer, comme si elle était sourde et muette. Son état rappelle celui de la reine Hélicandre. À côté d'elle, emmitoufflé dans des pièces de toile de jute, un homme semblant extraordinairement vieux et laid paraît dormir. On remarque facilement sur son

visage les traits distinctifs du Krek'Kaos accentués par la vieillesse. Il s'agit de Farah et de Bhron, le Dévoreur de dieux. Bhron reprendra vite ses esprits et pourra s'entretenir avec les Héritiers, mais Farah reste choquée et ne parlera qu'après la mort du spectre de silence, si celle-ci a lieu.

Tous deux sont restés en vie, et ils en sont les premiers étonnés. Compte tenu de la violence de ceux qui les ont séquestrés, et des discours que ceux-ci tenaient à leur égard, ils sont réellement surpris de leur sort. Le témoignage des deux sera cohérent : Nahr et ses hommes ont fait en sorte de dresser les Saabi, les Shiradim et les Escartes les uns contre les autres pour affaiblir la ville et lancer une armée contre elle lorsqu'elle serait au plus mal. Mais les conspirateurs ont été dépassés par la violence qu'abrite Sagraa : il s'est produit en quelques heures ce qu'ils ne pensaient voir qu'en plusieurs jours. Nahr a donc dû revoir ses plans, organiser l'attaque de la ville le plus rapidement possible car s'il se tenait à ses délais initiaux, Sagraa aurait sans doute retrouvé la paix avant l'arrivée du krekhin. C'est probablement à cause de cette précipitation que les deux otages sont restés en vie, car, et Bhron sera formel : on avait pour projet de les exécuter.

Le Dévoreur de dieux

Si les Héritiers sont intrigués par le grand âge de Bhron, ils en apprendront plus à son sujet. C'est un sage aujourd'hui, et il n'a agi que par peur de la mort, par peur d'être enfin confronté au jugement des dieux, lui qui a pendant des siècles abusé de leur essence.

Bhron détaillera l'histoire des *afreeti*, leur nombre, les dangers qu'ils représentent, et les façons de les arrêter. La première façon, la plus risquée, est de les tuer. La seconde est que celui qui a brisé la lampe, ou celui qui l'a créée, ordonne à la créature de redevenir poussière. S'il reste, à cette heure, des *afreeti* en liberté dans Sagraa, Bhron peut donc leur commander comme à ses

propres serviteurs, et surtout, leur demander de mourir. Mais il y en a deux qui ne doivent pas disparaître, les deux spectres de silence. En plus du cyclope, du kraken, du minotaure et du griffon, il y avait en effet deux spectres d'un genre particulier, doués d'un seul et unique pouvoir : vous réduire au silence et vous couper du monde d'un simple baiser. Or, rendre la parole à Farah et à la reine Hélicandre semble être désormais le seul moyen de mettre un terme à la guerre civile qui secoue Sagraa à temps. En effet, à l'aube du jour suivant, les troupes du Krek'Kaos seront là, c'est ce que Bhron a entendu dire par Nahr Goshend peu avant son départ.

Spectres de silence

Les Héritiers possèdent désormais la clé qui leur permettra de réduire les *afreeti* à néant, mais il faut dans un premier temps localiser les spectres de silence : là est la véritable urgence.

Lorsqu'une de ces créatures embrasse sa victime, il la considère comme son épouse, et où qu'il soit, il peut sentir ce qu'elle ressent, ce qu'elle touche ou voit. Animés par une jalousie terrible, les spectres de silence perdent tout contrôle d'eux-mêmes lorsque leur épouse est courtisée, et ils trouvent même la mort dans l'instant, si celle-ci tombe amoureuse.

Le seul moyen d'attirer les spectres rapidement est donc d'embrasser Farah et Hélicandre sur les lèvres en leur donnant suffisamment d'émotion pour les exorciser. Chacun des Héritiers pourra tenter sa chance, soit avec un simple jet de Charme + Héroïsme, soit avec un jet de Charme + Flatter. Pour Farah, le SD de ce jet est de 12, pour Hélicandre il est de 18. En cas de réussite, les personnes présentes sentent l'air palpiter autour d'elles, puis entendront les cris de démence d'un être tourmenté, les murs mêmes en trembleront, avant que le silence n'emporte violemment le monstre, et que l'épouse retrouve sa liberté, et sa parole.



En cas de réussite alors qu'il embrassait Farah, l'heureux Héritier sentira l'envahir un sentiment aussi fort et émouvant que celui ressenti par la belle. Ils pourront vivre une aventure passionnée qui durera aussi longtemps que vous la jugerez intéressante.

En cas de réussite alors qu'il embrassait Héliandre, l'heureux Héritier sentira l'envahir un sentiment aussi fort et émouvant que celui ressenti par la belle. Mais Héliandre est une femme de responsabilité et lui un aventurier. Entre eux ne naîtra aucune histoire d'amour, mais un dévouement indéfectible, quels que soient leur peuple et leur religion, la reine et l'Héritier des dragons deviendront des alliés, des amis, des confidents.

En cas d'échec lors de ces tests, ils auront au moins attiré les *afreeti*. Cependant, ceux-ci, trahis par l'amour que leur a offert leur maître (dans notre cas précis, l'amour fut offert par celui qui a brisé les lampes, mais le maître reste celui qui les a fabriquées, Bhron), ne sont plus liés à celui-ci : il ne peut plus leur commander de mourir. Les Héritiers vont donc devoir les affronter.

Les belles de Sagrada

Farah, comme Héliandre, sont deux héroïnes de la ville de Sagrada. Toutes deux shirades, elles sont cependant écoutées par les hommes de tous les peuples aux yeux desquels elles incarnent la beauté et l'âme de la ville. Si elles retrouvent leurs esprits, elle passeront la nuit à se rendre dans les zones d'affrontements, monteront sur les remparts, sur les toits et prendront la parole face aux hommes. En l'espace de quelques heures elle ramèneront la paix à Sagrada et permettront aux peuples d'être unis face à l'invasion du Krek'Kaos.



ÉPILOGUE : NAHR GOSHEND ET LE PEUPLE INHUMAIN

Le lendemain du jour où les Héritiers auront trouvé le fin mot de l'histoire (pour des raisons purement romanesques nous centrons la progression de l'intrigue sur vos joueurs, Al-Rawi), une masse noire apparaît à l'horizon du levant : une armée de dix mille barbares.

Depuis des jours, ils campaient dans la plaine du Nedjah hors des routes commerciales. Éclatée en une centaine de groupes éparpillés en divers points de la plaine, l'armée attendait son heure. Déguisés en caravaniers et tuant les rares personnes qui auraient pu témoigner de leur présence, ils ont réussi à tromper la vigilance des troupes escartes en poste dans la plaine. Prévenue par des faucons messagers, l'armée s'est mise en branle, s'est réunie, et fond désormais sur Sagrada.

DE FRONT !

L'armée du Krek'Kaos n'a pas de machines de guerre comme en avaient les Escartes lors de la prise de la ville. Ses effectifs sont faibles, trop faibles pour attaquer une cité unie. Mais si Sagrada n'a pas retrouvée la paix, il en sera autrement.

Le siège

Gestion du conflit : Comme vous l'avez compris, Sagrada ne tombera pas cette fois-ci, pas définitivement en tout cas. Cette bataille peut cependant être extrêmement dommageable et meurtrière pour les habitants de la cité et les Héritiers ont un rôle à jouer pour empêcher que cela n'advienne.

Forces en présence :

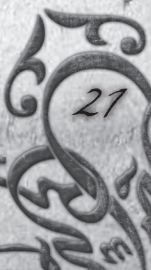
Si les troupes sont unies suite à l'intervention de la reine Héliandre et de la belle Farah : Sagrada voit pour la première fois tous ses peuples s'unir contre un même adversaire. Les Escartes (six mille soldats en place plus environ vingt mille un peu partout dans les deux cents kilomètres à la ronde), les Saabi (deux mille civils) et les Shiradim (neuf mille soldats et près de quinze mille civils prêts à suivre) forment un total de trente-deux mille hommes disponibles dès le début de ce conflit. Lorsque seront arrivées les autres troupes escartes, le surlendemain, l'armée dépassera les cinquante-mille hommes.

Note : compte tenu du nombre d'habitants à Sagrada, qui avoisine les 700 000 âmes, ces nombres peuvent paraître faibles. Notez qu'il s'agit là des soldats et civils immédiatement disponibles pour un conflit « surprise ». Chaque communauté pourrait doubler cet effectif en dix jours et le décupler en vingt.

Si les troupes sont désunies car les Héritiers ne sont pas parvenus à « libérer » Héliandre et Farah à temps : Les Escartes n'ont que deux mille soldats en place, seules quelques poignées de Saabi prendront part au combat, et seulement deux-mille Shiradim (presque tous civils) pourront défendre la ville dès le début de la guerre. Un total de quatre mille hommes pour défendre la cité face à dix mille barbares tandis que les autres habitants continuent de s'entretenir.

Les épreuves

Afin de simuler la guerre, les troupes ennemies vont proposer des épreuves aux Héritiers des dragons, dans le but de tester leurs compétences de chefs et de guerriers. En retour, les Héritiers entreprenants pourront leur opposer leurs propres épreuves pour tenter de les affaiblir et d'écourter ce conflit meurtrier. Ainsi de suite, chacun son tour.



Il suffit théoriquement de remporter trois épreuves de plus que l'armée adverse pour prendre l'avantage et gagner la bataille, mais :

Si les troupes sagradènes sont unies, il suffit de deux épreuves victorieuses de plus que le Krek'Kaos pour prendre l'avantage sur celui-ci (les empêcher de pénétrer dans la ville, reprendre un quartier, libérer un lieu important, capturer un chef adverse, etc.).

Si les troupes sagradènes sont désunies, il suffit d'une épreuve victorieuse de plus pour le Krek'Kaos pour prendre l'avantage sur Sagrada et l'envahir.

Exemple : Depuis près de cinq heures, les barbares du Krek'Kaos s'acharnent sur les portes sud et est de la cité. Alors que deux violentes échauffourées (deux épreuves pour Sagrada) ont été remportées par un contingent shiradi à la porte du Levant, les barbares lâchent trois énormes bêtes de combat contre la porte méridionale, porte qui vole en éclat sous leur poids (une épreuve pour le Krek'Kaos). Dans la foulée, un bataillon de trois cent guerriers parvient à se faufiler en quelques minutes par ladite porte, massacrant au passage les soldats escartes qui leur étaient opposés (une épreuve pour le Krek'Kaos). Il y a désormais égalité, si le Krek'Kaos remporte une seule épreuve de plus sur Sagrada, celle-ci tombera.

Pour opposer leurs propres épreuves

Certains Héritiers sont des meneurs d'hommes ou des guerriers suffisamment expérimentés qui sauront s'imposer comme chefs de troupes lors de cette bataille. D'un point de vue technique, ils devront effectuer un jet de Sagesse + Commander contre un SD fixé par Al-Rawi en fonction de l'action entreprise. Au préalable, Al-Rawi modifiera le SD en fonction de l'épreuve décrite par les Héritiers, puis ils pourront faire baisser ce SD en effectuant un jet de Souffle + Galvaniser (pour le recrutement) et un jet de Sagesse + Peuples&Histoire pour s'inspirer des grandes batailles du passé et en tirer de l'expérience.

Si les troupes sagradènes sont unies, le SD de départ est de 15.

Si les troupes sagradènes sont désunies, le SD de départ est de 18.

Étape 1 : L'Héritier annonce à Al-Rawi l'épreuve qu'il compte mettre en place. Al-Rawi décide alors d'augmenter ou de baisser le SD en conséquence. La modification est au jugé d'Al-Rawi mais ne doit pas excéder 6 points. Seuls le bon sens et l'imagination doivent primer dans cette modification, nous le rappelons, une bonne idée vaut toutes les règles !

Étape 2 : L'Héritier prononce son discours devant les troupes pour trouver des hommes susceptibles de le suivre dans l'épreuve mise en place. Il effectue un jet de Souffle + Galvaniser SD 9. La QR de ce jet est soustraite au SD du jet final (en cas d'échec, la QE est ajoutée au SD du jet final).

Étape 3 : L'Héritier effectue ensuite un jet de Sagesse + Peuples&Histoire SD 9 pour affiner son plan, tirer partie du passé. La QR de ce jet est soustraite au SD du jet final (en cas d'échec, la QE est ajoutée au SD du jet final).

Étape 4 : L'Héritier effectue enfin un jet de Sagesse + Commander contre le SD final. En cas de réussite, l'épreuve est remportée, en cas d'échec, l'épreuve est remportée par l'adversaire.

Exemple : Les troupes du Krek'Kaos se sont introduites dans la ville. Un groupe d'une centaine de barbares approche dangereusement du Vieux Palais. Un Héritier propose alors de profiter de leur passage près d'une vieille tour branlante pour faire écrouler celle-ci sur les envahisseurs. Il propose toutes sortes de procédés pouvant être mis en place rapidement (béliers de bois, cordes et chevaux pour tirer en des endroits stratégiques de l'architecture, etc.).

Le SD de départ était à 18 et Al-Rawi décide de le baisser d'un palier, il est désormais de 15. L'Héritier tente alors de motiver des troupes pour le suivre dans cette entreprise et obtient une QR de 5 sur son jet de Galvaniser qui baisse le SD final à 10 ! Malheureusement, il échoue dans son test de Sagesse + Peuples&Histoire (il oublie que la configuration de la ville en cet endroit permet une fuite aisée par les toits des terrasses inférieures) et sa QE est de 1.

Le SD du jet de Sagesse + Commander est donc de 11... L'Héritier obtenant une réussite de 23, il parvient à faire écrouler la tour sur les barbares du Krek'Kaos, tuant les deux tiers de cette troupe.

Épreuves du Krek'Kaos

Voici quelques exemples d'épreuves auxquelles vous pourrez confronter les Héritiers. N'hésitez pas à les adapter, les mélanger, ainsi qu'à créer les vôtres.

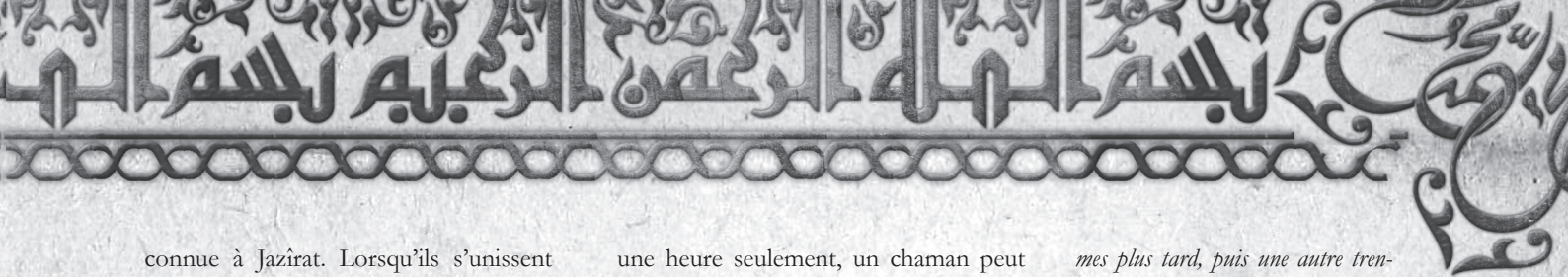
Dans son approche de la cité, l'armée du Krek'Kaos s'apprête à piétiner le souk extérieur (situé à une bonne dizaine de kilomètres de Sagrada). Ce sera pour les barbares une mise en jambe d'exception car, au-delà du simple massacre et des milliers de vies qu'ils vont voler, il se trouve que le souk contient suffisamment de denrées pour leur permettre de tenir un siège de plusieurs mois !

L'enjeu est donc double : humain (il y a des vies à sauver) et stratégique (il faut priver le Krek'Kaos des denrées présentes). Dès qu'apparaît l'armée à l'horizon, il faut donc faire preuve de rapidité, organiser le rapatriement des gens dans la ville et brûler toutes les marchandises (le temps manque, il n'est pas question de sauver tout cela). Bien sûr, de nombreux marchands seront récalcitrants, des éleveurs voudront sauver leurs bêtes, etc. Cette épreuve pourrait par exemple se résoudre sur un test de Sagesse ou Charme + Commander par Héritier. Si un seul d'entre eux échoue, la réussite n'est que partielle et le nombre de pertes humaines sera égale à la QE de l'Héritier multipliée par cent.

Ayant trouvé une porte annexe dans les murs de la ville, quelques bandes de krekhins sont parvenues à se faufiler dans la cité. Séparés en petits groupes, ils convergent vers la porte méridionale pour prendre à revers ceux qui la défendent. S'ils y parviennent, ils seront près de deux cent à attaquer les défenseurs de la porte.

Pour les arrêter, il faudra organiser plusieurs raids, ce sera l'occasion de combats de masse, ou bien de scènes d'escrime épiques opposant un ou deux Héritiers contre vingt Traîne-babouches !

Étrange magie minérale ! Les chamans du Krek'Kaos maîtrisent une magie in-



connue à Jazîrat. Lorsqu'ils s'unissent pour un rituel, les effets peuvent être dévastateurs. Durant cette bataille, une centaine de sorciers se sont unis pour ensorceler les pierres de la cité grâce à leur lien minéral. Leurs chants et sacrifices, effectués au pied même des murs, font vibrer ceux-ci... de part et d'autre de la muraille, on voit des visages se dessiner dans la pierre, des visages tordus de douleur, ceux des âmes des soldats tombés ici lors des batailles du passé. À mesure que les chamans sacrifient des chevaux, des dromadaires, des chèvres et des enfants humains, à mesure que s'élève la mélodie saccadée de leurs chants barbares, le mur se ramollit, se déforme, s'effrite, et s'écroule peu à peu. En cinq heures de chants, quarante mètres de muraille s'effondreront, laissant entrer l'armée du Krek'Kaos.

La puissance de l'effet magique produit est énorme et il sera difficile, magiquement comme physiquement, de l'arrêter. Les Héritiers peuvent tenter de contrer l'effet magique en employant eux même la magie. Si le sort créé vise directement la magie employée par les chamans, comme pour annuler cette dernière, le SD sera de 50 (Le TA du sort des chamans). Si il vise les effets collatéraux du sort des chamans (Créer Mur de pierres par exemple), le SD est à déterminer par le Ravi selon ce qu'il estime juste et en s'aidant de la table pour gérer les SD des sorts p.192 de CAPHARNAÛM.

S'ils choisissent un moyen physique (attaque par en haut avec de l'huile ou de l'eau bouillante, attaque au sol, etc.) il faudra faire avec les attaques de ceux qui protègent les sorciers : une vingtaine d'autres sorciers usant de leur pouvoir « cracheur de pierre ».

Autre versant de l'inquiétante origine des krekhins, qui peut prendre des atours terrifiants chez les plus puissants de leurs chamans : certains d'entre eux parviennent à transformer leur corps en un énorme ver capable de se nourrir de n'importe quelle substance minérale. Ainsi, quelques chamans se transforment-ils en larves de dix mètres de long, dont la gueule hérissée de dents dévore la terre sableuse pour forer un passage. En

une heure seulement, un chaman peut creuser un passage où s'engouffreront des barbares par groupe de dix à chaque fois. Pour s'assurer une attaque efficace, les vers forent par groupe de trois sur une même zone de la ville permettant l'arrivée de front de trois monstres et de trente guerriers.

Après avoir vu la terre trembler puis laisser paraître l'immense gueule du ver lithophage, les Héritiers n'auront donc d'autre choix que de le mettre à mort et d'affronter une trentaine de guerriers, qui sera suivie par une autre trentaine deux Passes d'Ar-

mes plus tard, puis une autre trentaine, etc. Il faudra, pour remporter cette épreuve, trouver un moyen pour boucher les forages et juguler l'arrivée des guerriers.

Parmi les nombreuses stratégies employées pour affaiblir l'armée du Krek'Kaos, de nombreuses escouades de soldats escartes sont envoyées. Sortant par des portes annexes et attaquant sur les flancs, elles restent généralement à distance et sont essentiellement composées d'archers. L'une d'entre elles, comprenant une cinquantaine d'hom-



mes, vient d'être malgré tout encerclée par de nombreux guerriers krek'hins. Son chef, un brillant capitaine s'étant illustré pendant la Quête Sainte (réutilisez éventuellement Esber de Pelgarde s'il les a aidés à confondre Parantrie), semble grièvement blessé. Il mourra, et ses hommes avec lui, si on n'intervient pas d'urgence.

Il conviendrait alors d'organiser un raid monté le plus rapidement possible. Il s'agira d'un combat éclair où chaque Héritier devra réussir plusieurs jets d'Équitation et affronter au moins dix Traîne-babouches !

Se distinguant au sein de la troupe du Krek'Kaos, quelques héros de ce peuple monstrueux redoublent de puissance et de cruauté. Les vaincre en duel sous les yeux des leurs mettra un coup au moral des troupes. Ceux-là sont des champions, des durs à cuire.

Bien que brutaux et parfois à peine plus évolués que des animaux, les krek'hins ne respectent rien plus que l'honneur, à condition qu'il s'agisse de l'honneur d'un combattant. Ainsi, les Héritiers affrontant en duel l'un des Champions du Krek'Kaos – peut-être un pratiquant Oshkaï, la Voie des Peaux de Pierre – pourront se consacrer tout entiers à leurs duels, ils ne seront pas attaqués par derrière... même s'ils sont à plusieurs contre un : nul barbare n'irait voler la pitance de son chef ! Si vos Héritiers ont l'envergure nécessaire, Al-Ravi, faites-leur donc affronter Nahr Goshend.

Si Sagrada a tenu

Les krek'hins ont perdu la bataille et Nahr Goshend, Robert de Parantrie, s'ils ne sont pas morts, auront droit à un procès. Ce procès, d'abord public, sera finalement tenu à huis clos. En effet, la foule venant en masse à chaque séance et plus énervée à chaque fois provoquera des affrontements. Une vague de paranoïa s'emparera de Sagrada et les milices n'y pourront rien. Le peuple nettoiera la cité de ce qu'il restera de barbares du Krek'Kaos, mais on continuera aussi pendant

quelques jours à s'agresser entre peuples sagradènes.

Malgré des sentences exemplaires, puisque les conspirateurs sont tous trois pendus en place publique, la paix entre les peuples de Sagrada restera un rêve pour poète romantique en mal d'inspiration.

Si Sagrada est tombée

Sagrada a été prise, sans doute en moins de dix heures. Elle restera occupée une semaine si les Héritiers parviennent à rendre la parole à Hécicandre et Farah (qui parviendront alors à galvaniser leurs troupes) ou pendant un mois si les Héritiers échouent. Ce sera ensuite une aide venue de l'extérieur, des troupes saabi, menées par Medhi Ibn Yucef Abd-al-Salif lui-même, qui permettra à la cité de se libérer. La mainmise de Medhi sur de nombreux réseaux criminels sagradènes, et son pouvoir politique à Kh'saaba lui auront permis d'organiser la résistance et de demander l'aide de troupes saabi présentes dans la région. Medhi ne s'est pas laissé avoir comme Robert de Parantrie. Dès qu'on a parlé d'un sabre « salifah » oublié dans la chambre où Farah a été enlevée, il a compris ce que tramait Nahr Goshend.

Durant cette occupation, tout ne sera que mort et pillage. Nahr Goshend étant plus intelligent que la moyenne des Krek'Kaos, il s'assurera qu'on ne détruise pas trop le patrimoine sagradène, mais les plus beaux temples, les palais, les fontaines et les remparts y laisseront quand même de nombreuses pierres.

L'incapacité du Krek'Kaos à organiser son occupation d'un territoire et la soumission d'un peuple fera que son règne sur Sagrada sera très court, mais il fera énormément de dégâts.

Et après ?

La ville a encore une fois été secouée par les affres de l'Histoire. Son seigneur actuel, Inigo Suarez de Bastavda, quoi qu'il advienne, restera son seigneur. Si Sagrada est

occupée, il se cachera et organisera la rébellion en étroite collaboration avec Medhi Ibn Yucef. Ensemble, ils reprendront la ville et suite à cela, l'emprise commerciale du clan Salifah sur Sagrada se fera un peu plus grande, presque menaçante au regard de certains marchands shiradim.

Durant un temps, la répression se fera beaucoup plus forte à Sagrada. On ne comptera plus les pendants, les crucifixions et les écartèlements publics suite à des procès expéditifs. Inigo Suarez de Bastavda a failli perdre la ville malgré sa poigne de fer... bien, il usera désormais d'une poigne d'airain. En secret, et il pourrait éventuellement faire participer les Héritiers à cela s'ils sont intéressés, Inigo organisera une traque de ses adversaires politiques. Il n'hésitera plus à faire assassiner ses opposants, mais gardera sa politique de dissuasion et d'oppression des Shiradim tout en laissant à leur reine Hécicandre un semblant de pouvoir.

De son côté, la reine, supportée par ses deux plus fidèles conseillers Mashmëon Bar Zaoural et Sharen Bar Telleth, aidera son peuple à se remettre de ses peines. Farah Bint Soufrate Al-Jamila mettra plusieurs semaines à complètement sortir de son traumatisme, n'acceptant aucune autre présence que celle de l'Héritier qui l'aura exorcisée du spectre de silence. Avec lui, elle connaîtra pour la première fois l'amour charnel. Trois semaines durant, elle ne quittera pas sa chambre, puis un jour, au réveil, elle demandera simplement à l'Héritier de la quitter. Elle lui expliquera qu'elle sent chaque jour un peu plus un besoin de chasteté, qu'elle doit renouer avec ce que les dieux lui ont donné... ne pas gâcher le divin. Leur amitié sera durable, mais leur amour s'arrêtera là.

Ce scénario est un Conte, les Points d'Aventure gagnés seront donc multipliés par deux.

Les points de Vertus héroïques ou d'Héroïsme éventuellement gagnés lors de l'affrontement du cyclope qui n'auront pas été dépensés durant le scénario disparaîtront au lendemain de la dernière bataille. Bien entendu, tous ceux qui auront été acquis en cours de jeu de façon « normale » seront conservés.

ADVERSAIRES

AFREET CYCLOPE

Caractéristiques et Survie

Init. max	8
Trempe	17
PV	120
Légende	5
Défense passive	20
Résistance Magie	15

Compétences usuelles

Bagarre 10/7, Discrétion 3/3, Épreuve : 7/7, Percevoir : 7/3, Périple : 6/6, Tenir le coup 12/12

Attaque & Défense Active

Armes	Jet	Dégâts	Spécial
Poings	11/9	+20	Non léthal
Gourdin	11/9	+26	-
Jet de rocher	11/9	+30	Attaque à distance*

* +20m : -6, +40m : -12, +60m : -18

Armure (déjà comptée dans la Trempe)

aucune

AFREET MINOTAURE

Caractéristiques et Survie

Init. max	6
Trempe	17
PV	90
Légende	5
Défense passive	16
Résistance Magie	15

Compétences usuelles

Épreuve 8/4, Périple 9/4, Tenir le coup 10/7

Attaque & Défense Active

Armes	Jet	Dégâts	Spécial
Hache dorkade	10/8	+28*	-
Poings	10/8	+26*	Non léthal
Morsure	10/8	+24*	-

Armure (déjà comptée dans la Trempe)

Peau épaisse (Seuil de Protection : 3)

Pouvoirs Spéciaux

Morsure dorée : Les *afreeti* minotaures reprennent cette caractéristique de certains Gud-Elim : de leur gueule bovine s'échappe la même brume dorée qui émanait de celle de leur ancêtre. La chair des créatures vivantes mordues par ces taureaux sacrés se transforme en or pur – la seule matière dont ils peuvent se nourrir – s'ils ratent un test de résistance à la magie.

(*) : Les minotaures, comme les Gud-Elim, utilisent toujours une attaque en puissance (les dégâts notés prennent en compte ce fait).

AFREET GRIFFON

Caractéristiques et Survie

Init. max	6
Trempe	11
PV	60
Légende	5
Défense passive	16
Résistance Magie	15

Compétences usuelles

Bagarre 6/5, Discrétion 6/3, Épreuve 6/5, Percevoir 10/5, Périple 8/6, Tenir le coup 6/6

Attaque & Défense Active

Armes	Jet	Dégâts	Spécial
Griffe	8/6	+18	-
Gueule	8/6	+15	-

Note : Le griffon peut voler

AFREET KRAKEN

Caractéristiques et Survie

Init. max	5
Trempe	35
PV	250
Légende	5
Défense passive	15
Résistance Magie	15

Compétences usuelles

Épreuve 6/3

Attaque & Défense Active

Armes	Jet	Dégâts	Spécial
Tentacule	5/3	+30	-
Gueule	7/3	+21	-

Armure (déjà comptée dans la Trempe)

Peau épaisse (Seuil de Protection : 5)

L'afreet kraken possède les mêmes capacités que son homologue classique une fois en mer. Ces capacités sont décrites dans Fables et Chimères p.16

VERS LITHOPHAGES

Caractéristiques et Survie

Init. max	6
Trempe	13
PV	120
Légende	1
Défense passive	15
Résistance Magie	12

Compétences usuelles

Épreuve 6/3, Tenir le coup 12/12

Attaque & Défense Active

Armes	Jet	Dégâts	Spécial
Gueule	7/6	+25	-

AFREETI SPECTRES DU SILENCE

Caractéristiques

Coordination	6
Puissance	18
Sagesse	3
Charme	2
Souffle	12

Survie & Initiative

Init. max	8
Trempe	23
PV	120
Légende	5
Défense passive	21
Résistance Magie	12

Compétences usuelles

Épreuve 9/6, Périple 10/6, Tenir le coup 18/18.

Attaque & Défense Active

Armes	Jet	Dégâts
Etreinte	9/6	Spécial*

Armure (déjà comptée dans la Trempe)

Intangibilité*.

(*) : cf CAPHARNAÛM, L'Héritage des dragons p.244

KREKHINS TYPIQUES

cf. *Fables et Chimères* p.57

Ces krekhsins sont équipés d'armures allant de légères à lourde. Augmentez donc la Trempe selon l'armure que portera l'adversaire des PJ.

CHAMANS KREKHINS

Caractéristiques

Coordination	3
Puissance	4
Sagesse	3
Charme	1
Souffle	3

Survie & Initiative

Init. max	4
Trempe	7
PV	30
Défense passive	12
Héroïsme	2

Compétences usuelles

Épreuve 3, Tenir le coup 4, Arme 3, Percevoir 3, Verbe Sacré 4

Attaque & Défense Active

Armes	Jet	Dégâts	Spécial
Masse	6/3	+13	-

Armure (déjà comptée dans la Trempe)

Peau pierreuse (Seuil de Protection : 2)

Sorcellerie

Verbe sacré : Transformer, Détruire

Éléments : Pierre, Roche, Gemmes, Caillou, Minéral, Montagne, Gisement, Corps, Vers lithophage

NAHR GOSHEND

Cf. *Fables et Chimères* p.57 pour la description de Nahr Goshend

Statut : Champion

Caractéristiques

Coordination	4
Puissance	7
Sagesse	5
Charme	2
Souffle	7

Survie & Initiative

Init. max	6
Trempe	17
PV	70
Défense passive	16
Héroïsme	4

Compétences usuelles

Épreuve 6, Commander 6, Impressionner 5, Entraînement 6, Tenir le coup 4, Arme 6, Percevoir 4, Verbe Sacré 2, Négocier & Salamalecs 5, Discrétion 4, Corporatisme 4

Attaque & Défense Active

Armes	Jet	Dégâts	Spécial
Lame de pierre	10/4	+15	-
Masse de guerre	10/4	+16	-

Armure (déjà comptée dans la Trempe)

Peau pierreuse (2) + Armure lourde (6)

Sorcellerie

Verbe sacré : Transformer

Éléments : Minéral, Métal, Peur, Courage

GARDES & MERCENAIRES ESCARTES (TRAÎNE BABOUCHES-VAILLANTS CAPITAINES)

Caractéristiques

Coordination	3 - 3
Puissance	2 - 3
Sagesse	2 - 2
Charme	2 - 2
Souffle	3 - 3

Survie & Initiative

Init. max	3 - 3
Trempe	6 - 8
PV	Aucun - 30
Défense passive	11 - 11
Héroïsme	0 - 2

Compétences usuelles

Épreuve 2 - 2, Arme 3 - 5, Percevoir 3 - 3, Tenir le coup 2 - 3

Attaque & Défense Active

Armes	Jet	Dégâts
Epée de la Quête Sainte	6/3 - 8/3	+10 - +11

Armure (déjà comptée dans la Trempe)

Armure légère (Seuil de Protection : 3).

Si jamais vous aviez besoin des caractéristiques de Templiers, celles-ci vous sont données p.44 du *Complément d'Al-Rawi*.

