



VERS L'ARAMLA EL'NAR

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

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

Le soleil ne brille pas tant que face au désert

La gloire et le pouvoir ne me suffisent guère

Je préfère à la douceur de ton lit douillet

Le goût de l'aventure et de la liberté

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

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

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

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

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

Face à l'immensité de ce désert brûlant

Un courage fiermeux distendait ma poitrine

Mais me retournant vers cette ville insigne

Je fus sans but, fier jusqu'au soleil couchant

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

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

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

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

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

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

PRÉSENTATION DE L'UNIVERS

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

LE NOM DES HÉRITIERS DES DRAGONS

RETENTIT À TRAVERS LES ÂGES !

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

IL Y A FORT LONGTEMPS, LES AGALANTHÉENS DOMINAIENT LE MONDE

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

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

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

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

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

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

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

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

LA TERRE DE TOUS LES PEUPLES

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

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

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

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

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

MEKTUB !

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

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

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

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

LES RÈGLES DE JEU

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

RÉSOLUTION DES ACTIONS

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

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

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

Caprices de Dés...

↳ Le Souffle des dragons

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

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

↳ Constellations

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





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

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

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

Test de Compétence

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

Qualité

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



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

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

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

Les tests

- Jet de Compétence : Lancer autant de dés que Caractéristique + Compétence
- Jet de Caractéristique : Lancer autant de dés que Caractéristique + Héroïsme
- Jet sans Compétence : Lancer autant de dés que Caractéristique
- Jet de Confrontation : Jet normal / Jet de l'adversaire puis Comparaison des TA

NB :

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

Seuils de Difficulté

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

SD6 : Action commune

SD9 : Action moyennement difficile

SD12 : Action difficile

SD15 : Action héroïque

SD18 : Action follement héroïque

SD21 : Action fabuleuse

SD30+ : Action légendaire

Vantardise

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

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

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

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

LE COMBAT

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

Initiative et Passes d'Armes

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

Calculer l'Initiative d'un personnage

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



mum dont il dispose durant une Passe d'Armes.

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

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

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

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

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

Calcul de l'Initiative max : 1 + (Coordination + Souffle + Sagesse)/3

Phases et déroulement

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

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

Qui agit en premier dans une Phase ?

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

Actions de combat

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

Dégâts

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

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

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

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

La mort vous va si mal !

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

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

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

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

Champions Vaillants Capitaines et Traîne-babouches

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

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

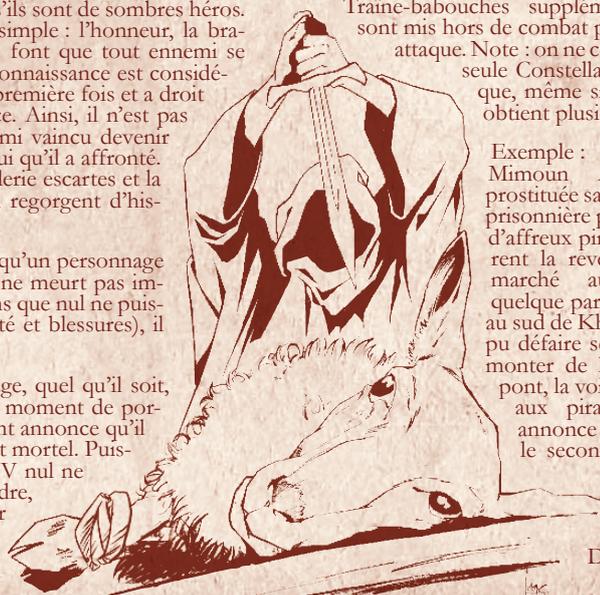
Les Vaillants Capitaines : bien que solides et souvent pugnaces, les Vaillants Capitaines ne sont que des adversaires de second rang. Lorsqu'un Héritier affronte un Vaillant Capitaine et qu'il obtient une Réussite Critique sur une attaque (QR de 6 ou +), l'adversaire est automatiquement considéré comme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

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

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

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

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



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



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

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

Santé et Blessures

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

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

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

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

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

RÈGLE OPTIONNELLE : L'ÉPITHAPHE

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

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

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

Exemple : Amin vient de vaincre un Myrmidon tueur à gages qu'un vieil ennemi avait envoyé à ses trousses. Tombé à -3PV, le tueur à gages perd connaissance et est en train de tomber quand le joueur d'Amin annonce qu'il désire l'achever en le décapitant net avant que son corps ne soit tombé au sol. Amin : « Cours aux enfers préparer la couche du fils de putain vérolée qui t'a mis sur mon chemin ! ». Al-Rawi accepte l'Épithaphe. Amin effectue un tour sur lui-même en lançant cette phrase incisive... à la fin de sa révolte, son cimetière vient détacher la tête du corps du myrmidon qui s'effondre mollement dans le sable.

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

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

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

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

Soins, médecine et chirurgie

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

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

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

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

GESTION DES VERTUS HÉROÏQUES

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

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

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



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





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

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

Seul Utaax est Créateur et seul Chtonos peut Détruire

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

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

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

MAGIE ET SORCELLERIE

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

Jarnel'Flaga : les combinaisons divines

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

La sorcellerie au sein du jeu

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

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

LES AGALANTHÉENS ET LA CHIROMANCIE

Qu'est-ce que la Chiromancie ?

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

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

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

