

CAPHARNAÛM

L'HÉRITAGE DES DRAGONS

Crédits

UNE CRÉATION DU STUDIO DEADCROWS
EN COLLABORATION AVEC LES XII SINGES.

CRÉATION DE L'UNIVERS : Raphaël Bardas et François Cedelle

AUTEURS : Raphaël Bardas, François Cedelle, Pierre Coppet, Boris Courdesses, Nadège Debray, Matthias Haddad, Frédéric Hubleur, Romain d'Huissier, Julien Laroche, Jidus, Didier Kurth, François Labrousse, Emmanuelle Lemasson, Yann Machurey, Willem Pescholte, Silvère Popoff, Samuel Zonato.

NOUVELLES : Raphaël Granier de Cassagnac.

ILLUSTRATEURS : Khalil Ben Namaane, Emmanuel Bouley, Melodie Cisinski, Karell Clara, Boris Courdesses, Guillaume Delacour, Hélène Galtier, Mathieu Gasperin, Benoit Guillaumot, Angélique Grevet, Esmeralda Hermans, Sébastien Lhotel, Lohran, Olivier Sanfilippo, Marc Simonetti, Frédéric Sintès, Ysha, Christophe Zerr.

COUVERTURE : Boris Courdesses

CAHIER COULEUR : Boris Courdesses et Mathieu Gasperin

CALLIGRAPHIE : Gildas Malassiné-Tannou

MISE EN PAGES : Maxime Plasse (fonds de page d'après ceux créés par François Labrousse)

COORDINATION ÉDITORIALE : François Cedelle et Boris Courdesses

RELECTURES : François Cedelle, Boris Courdesses, Laurent Séré, Yannick Leclerc

PRODUCTION : Stefan Barat et Sébastien Célerin

Site officiel : <http://www.deadcrows.net> — <http://www.les12singes.com>

Site communautaire : <http://cercle.capharnaum.free.fr>

قَفْلَانِ الْعَبْرَةِ - Capharnaüm - سِبْغَا الْعِلْمِ

FÊTE SES 10 ANS !

2007 ... 2017 !

Pour cette occasion unique, nous souhaitons publier une réédition prestigieuse du livre de base, spéciale 10eme anniversaire. Celle-ci est l'occasion de rendre à nouveau disponible ce mythique jeu de rôle arabisant fantastique vous permettant d'incarner des Héritiers choisis par les dragons, gardiens du Royaume des cieus.

Cimeterre en main, partez affronter votre destin pour écrire la légende et méritez votre place aux côtés des dieux !

Capharnaüm, l'Héritage des dragons occupe une place particulière dans nos cœurs et dans le paysage ludique francophone.

Cet univers si riche et si évocateur ne cesse de trotter dans nos esprits et sur nos tables de jeu. Sa rédaction a été une odysée merveilleuse réunissant un équipage nombreux de talentueux artistes dont un bon nombre sont devenus de véritables amis au fil des années. Sa réédition a donc été l'occasion d'ouvrir la boîte à souvenir et de se replonger dans ce qui est, et reste à ce jour encore, la référence des jeux de rôles arabisants.

Nous avons remis l'ouvrage sur le métier avec une ambition unique en tête : faire de cette édition spéciale le produit de nos rêves !

- ✧ Réédition en bichromie avec deux cahiers couleur de 16 et 10 pages et couvertures rigides.
- ✧ 352 pages supplémentaires (ce qui augmente le livre de base original de 288 pages à un total de 640 pages).
- ✧ Un découpage en deux livres distincts avec un signet. *Le Livre des Héritiers*, entièrement lisible par les joueurs et *le Livre d'Al-Rawi* contenant les secrets de l'univers.
- ✧ Une nouvelle couverture et des illustrations supplémentaires.

✧ Une nouvelle maquette plus claire avec plus de place pour les textes et les illustrations.

✧ Relectures et corrections de l'intégralité des textes. Le découpage en 2 livres nous a demandé un travail de réaménagement des textes (déplacement des secrets et intégration de certains éléments de contexte parus au cours de la gamme).

✧ Intégration de tous les erratas.

✧ Ajout des principales règles supplémentaires apparues dans les suppléments.

✧ Simplification de certaines règles suite à dix années de playtests.

✧ Des annexes revues et corrigées et ajout de nouvelles : un récapitulatif des tablettes de Chiromancie et de toutes les Paroles parues dans la gamme.

En outre, la campagne de précommande participative a aussi permis d'accompagner cet anniversaire de nombreux cadeaux : versions modelées en résine d'Ourim et Tourim, un roman, des marque-pages, des cartes en tissu, une version imprimée des suppléments qui n'étaient jusqu'alors disponibles qu'en PDF, des aides de jeu inédites, un bloc de feuilles de personnage, etc.

Le voyage fut magnifique, parsemé de merveilles et d'embuches, de formidables rencontres, de passion et de talents. Merci à tous ceux qui ont permis de faire vivre la gamme. Merci aux auteurs, aux illustrateurs, aux relecteurs et aux maquettistes d'avoir donné sans compter. Enfin, un gros merci aux Rawi et aux Héritiers qui font vivre cet univers à leur table de jeu, dans les conventions ou sur les forums.

Nous avons apporté un soin spécial à cette édition spéciale 10^{ème} anniversaire. Nous sommes fiers du travail accompli et du résultat. Nous espérons combler toutes vos attentes.

Bonne lecture et bon jeu !

SOMMAIRE

PREMIERS PAS AUX PAYS DES IOOI DIEUX	5
LEXIQUE.....	8

CLIO : HISTOIRE

CHRONOLOGIE RÉCAPITULATIVE.....	II
COSMOGONIE	13
LES SAABI.....	22
LES SHIRADIM.....	28
LES ESCARTES.....	32
L'HISTOIRE RÉCENTE.....	35

CALLIOPE : MONDE

JAZÎRAT	41
SAGRADA / JERGATHINE	50
CARRASSINE.....	64
FRAGRANCE	78
ARAMLA EL-NAR, LE DÉSSERT DE FEU	92
JERGATH-LA-GRANDE	111
LES ROYAUMES CARAVANIERS.....	116
AUTRES TERRES, AUTRES PEUPLES	226

EUTERPE : PEUPLES ET SOCIÉTÉS

LES SAABI.....	146
LES MILLE ET UN DIEUX.....	153
LA TRIBU DES HASSANIDES	156
LA TRIBU DES SALIFAH	163
LES TAREKIDES.....	173
LES SHIRADIM	187
LES TROIS TRIBUS SHIRADES.....	193
LES AGALANTHÉENS	203
LES ESCARTES.....	219



POLYMNIE : CRÉATION DE PERSONNAGE

JOUER UN HÉRITIER DES DRAGONS ...	238
ÉTAPE 1 : LE SANG ET LA PAROLE.....	239
ÉTAPE 2 : VERTUS HÉROÏQUES.....	255
ÉTAPE 3 : CARACTÉRISTIQUES	256
ÉTAPES 4 : FIGURES ET COMPÉTENCES	258
ÉTAPE 5 : FINITIONS.....	272

ANNEXE 1 : RÉSUMÉ DES RÈGLES DU JEU

RÉSOLUTION DES ACTIONS.....	285
RÉSUMÉ DES JETS	287
LE COMBAT	289
SANTÉ ET BLESSURES.....	297
RÈGLES DIVERS	299

ANNEXE 2 : LA MAGIE DANS CAPHARNAÛM

LA MAGIE COMBINATOIRE.....	301
LA MAGIE DES TABLETTES D'ARGILE ..	310
RÉSISTANCE.....	313
SENTIR LA MAGIE.....	313

ANNEXE 3 : LES TABLETTES AGALANTHÉENNES

LES SORTS ACCESSIBLES À TOUS	14
SORTS SPÉCIFIQUES	316
SORTILÈGES DE CHTONOS	317

ANNEXE 4 : RÉSUMÉ DES PEUPLES.....318

ANNEXE 5 : FEUILLE DE PERSONNAGE.....319

Sous le fil du rasoir

Par les Prophètes trois fois sacrés ! Hafiz Thufir Jamil Ibn Rachid Abd-Al-Hassan détestait quand la lame acérée passait sur sa gorge. Quand une légère pression se fit sentir sur sa pomme d'Adam, un irréprouvable frisson parcourut son échine. Vulnérable, en cet instant à nul autre pareil, il éprouvait autant l'attrait du péril que la peur de la mort, deux sentiments qu'il ne connaissait que trop bien, pour avoir lui-même tranché nombre de jugulaires.

Lui, l'un des trois gardes du corps du prince Mamoud, se chargeait des basses œuvres. Passé maître dans l'art d'amadouer les ennemis de son seigneur, il les dupait pour les entraîner dans quelque sombre alcôve ou au bout d'un couloir enténébré. Là, au moment où ils s'y attendaient le moins, il dégainait son khanjar¹ et en un éclair, il frappait avec précision. Il mettait un point d'honneur à travailler proprement, et le sang n'avait pas éclaboussé sa dishdasha² immaculée depuis bien longtemps.

La lame s'éloigna de la glotte et Thufir chassa le souvenir de ses victimes s'écroulant lamentablement sur le sol, pour en invoquer de plus doux. Ses forfaits accomplis, il reparaissait dans les somptueuses réceptions organisées par son maître. Il y oubliait rapidement le dégoût que lui inspiraient ses actes dans les bras des plus belles femmes de Carrassine.

Lui, l'âme damnée du prince Mamoud, était plus connu pour ses exploits amoureux que pour les tristes besognes qu'il accomplissait pour son compte. Partout on louait sa beauté et vantait la perfection de ses poèmes. Ses yeux verts et ses traits fins, l'élégance de son allure et de ses habits, la subtilité de ses mélodies et de ses rimes, faisaient de Thufir un des adversaires galants les plus redoutés des palais. Il avait conquis les pucelles les plus convoitées, sans jamais demander leur main. Il avait connu les plus précieuses des concubines d'un maître qui ne pouvait les lui refuser tant il lui avait sauvé la mise à maintes reprises. Il avait retrouvé les plus élégantes des veuves de Carrassine, dont certaines lui devaient au reste le malheur de leur condition...

Derrière le courtisan se cachait donc un tueur, un assassin qui remettait, chaque altarek³, sa propre gorge dans les mains expertes de maître Benyamir Bar Chémèd. Thufir appréciait l'ironie de la situation. N'importe lequel de ses ennemis aurait pu peser sur l'aimable vieillard pour que sa lame dérape. On disait que l'argent permettait de tout obtenir d'un Shiradi... Thufir en doutait. Mille fois, il avait pris le risque. Mille fois, il en avait été récompensé. Le maître artisan n'était pas étranger à la gloire de Thufir tant ses soins soulignaient et préservaient la beauté de ses traits.

Le barbier en avait terminé avec son rasoir, et il massait maintenant le visage de son client à l'aide d'huiles aromatiques dont il avait le secret. Quand il eut terminé, Thufir le paya et prit congé, s'immergeant dans la foule de la médina Al-Dhumma qui défilait devant l'échoppe du plus célèbre des barbiers publics de Carrassine.

Le flot humain l'entraîna vers l'est, dans les ruelles couvertes du marché aux épices et aux piments. Il évita soigneusement la rue aux Poivres, car il ne supportait pas qu'elle se laissât envahir par les marchands escartes tentant de commercer leur vin (par ailleurs délicieux) et il s'engouffra dans le souk de l'encens. Les femmes des tribus jetaient de précieuses pincées de leur savant mélange sur des brûloirs. L'air saturé, enivrant, lui montait à la tête et Thufir accéléra le pas. À l'orée du marché, il franchit la porte de la sixième terrasse, pour s'élançer vers la médina Al-Wudu. Il se devait d'être au côté du prince Mamoud, son maître, en ce jour de célébration de son quatrième mariage.

Notes :

- 1 : Un poignard à lame asymétrique particulièrement apprécié des prêtres sacrificiels et des assassins.
- 2 : L'une des tenues traditionnelles à Jazirat.
- 3 : Huitième jour de la semaine jazirati, associé au Prophète Tarek.

قصة الجحيم Premiers pas بداية الرحلة AU PAYS DES IOOI DIEUX

CAPHARNAÛM : L'Héritage des dragons est un jeu de rôle dans un univers arabisant fantastique. Les héros que vous y incarnez sont des humains de légende choisis par les dragons, gardiens des portes célestes, pour quêter le royaume des dieux.

Porteurs de l'Héritage des dragons, vos personnages devront faire preuve de force, d'astuce et de courage, pour mériter un jour leur place au côté de Houbal, Shirad ou Æther, les très puissants seigneurs de la Création.

N'attendez plus, saisissez votre cimenterre, le destin du Capharnaüm est entre vos mains !

Un jeu de rôle ?

Un jeu de rôle est un jeu de société dont le but est de vivre des aventures fictives entre amis. L'un des joueurs, que l'on appelle généralement meneur de jeu, a en charge la mise en scène de l'histoire, il décrit les décors, invente l'intrigue à laquelle il va affronter les autres joueurs, et gère dans le jeu tous les personnages non joueurs (les figurants de l'histoire).

Dans *CAPHARNAÛM : L'Héritage des dragons*, le meneur de jeu s'appelle Al-Rawi, ce qui signifie « Celui qui raconte », le Conteur.

Les autres joueurs n'ont qu'à se créer un personnage imaginaire et à décrire ses actes et paroles dans les situations mises en scène par Al-Rawi.

Voici un exemple :

Al-Rawi : *Nicolas, ton personnage, Hadji Ibn Tufiq, voit un homme étrange s'approcher du riche marchand dont il est censé assurer la protection.*

Nicolas : *Je dis au marchand : « Excellence, attention ! » tout en dégainant mon cimenterre pour arrêter net ce maudit assassin dans son élan.*

Al-Rawi : *Bien, sors tes dés, nous allons voir si tu y parviens...*

Dans la suite de l'action, Nicolas et Al-Rawi vont simuler un affrontement à grand renfort de jets de dés grâce aux règles prévues à cet effet. Cette aventure rebondira, l'assassin sera arrêté, on enquêtera sur son commanditaire, puis on sauvera définitivement le marchand qui fera la fortune du personnage de Nicolas, et ainsi de suite, jusqu'à ce que toutes les péripéties prévues par Al-Rawi aient été vécues.

Chaque jeu possède son propre univers et ses propres règles pour le mettre en scène. Le Livre des Héritiers et le Livre d'Al-Rawi vous présentent tout ce qu'il vous faut pour entamer une carrière d'Al-Rawi.

UN MONDE ÉPIQUE

Le Capharnaüm est une région au cœur du monde, sur une mer ensoleillée. Il se situe au confluent des routes commerciales et représente un point stratégique pour qui veut avoir un accès privilégié à toutes les terres continentales. On dit que l'histoire s'y fait et s'y défait, que les fils qui tissent le monde sont tous noués en son cœur...

Le monde connu est vaste. Loin à l'ouest, les nations escartes, adoratrices du dieu écartelé se reposent en préparant leur prochaine Quête Sainte. Au nord de la mer Intérieure, les cités-États agalanthéennes ne sont plus que l'ombre de la grandeur passée de l'Empire qui posséda jadis le monde. Puis il y a Jazirat, la presqu'île brûlée par le soleil de Houbal : la vie y est rythmée par les allées et venues des caravanes saabi et shirades... et celles des troupes de mercenaires qui ne croient pas vraiment à la paix laissée dans le Capharnaüm par la fin de la Quête Sainte des chevaliers escartes.

Au loin, le continent noir d'Al Fariq'n garde encore ses secrets, tandis qu'en Orient, en Nir Manel et en Asijawi, on produit nombre de denrées qui font la fortune des marchands de Jazirat : soie, épices, etc. Mais on dit que seuls les marins les plus hardis et les criminels qui n'ont plus rien à perdre osent naviguer sur les dangereuses mers du Sud. Enfin, bien loin des routes maritimes, les marches du Nord abritent les tribus barbares du Krek'kaos. Bien qu'extrêmement désorganisées, les créatures qui peuplent les steppes et montagnes hostiles de ces régions meurtries par le froid mènent chaque année de nombreux raids vers les contrées ensoleillées du Sud.

UN MONDE DE SORCELLERIE ET DE MYSTÈRES

On dit que les dieux inspirent les hommes et guident le bras de leurs fidèles lorsqu'ils partent au combat. On dit aussi qu'ils aiment prendre forme humaine pour se livrer au jeu de la séduction avec nos femmes, se mêler à nos querelles, combattre à nos côtés. Rien n'est plus vrai ! La mythologie est en marche. Dieux et démons, *djinns* et Mirages existent bel et bien... un dieu mineur sombré dans la démence et manipulant les hommes selon ses délires ; un Mirage emportant une caravane marchande dans les limbes du monde magique et un *djinn*, qui vous offrira un tapis volant si vous le libérez de la lampe, sont des ingrédients que vous pourriez rencontrer dans une partie de CAPHARNAÛM : *L'Héritage des dragons*.

LES HÉRITIERS DES DRAGONS

À Jazirat, dans le Capharnaüm, vous ne serez pas un aventurier comme les autres ! Depuis l'aube des temps, des enfants naissent en portant dans leur dos une empreinte de dragon à l'emplacement du cœur. Ces enfants sont promis à un grand destin. Selon leur peuple d'origine, ils sont appelés Héros, ou Héritiers des dragons, et sont perçus tantôt comme bénis des dieux, tantôt comme marqués par les diables... Qu'en est-il réellement ? Vous devrez le découvrir en menant votre personnage sur les sentiers brûlants du Capharnaüm, à la force du sabre ou par la sorcellerie, par le charme ou par la sagesse et peut-être, atteindre la Sanctification et rejoindre les dieux.

