

## Chapter Thalie

# DES PAROLES ET DES HOMMES

Dans la culture saabi, les Paroles sont des voies tracées jadis par les Prophètes, leurs proches ou leurs descendants. Elles devaient permettre à ceux qui, après eux, allaient guider le peuple, de le faire en respect, avec une certaine conception de l'ordre universel et des relations qui unissent les hommes à leurs dieux. Les Shiradim en ont fait des traditions séculaires, des identités de castes, expressions humaines des visages divins ; un héritage des dragons. Chez les Escartes, le phénomène semble inverse, on observe le plus souvent l'émergence d'une figure populaire — Gerta, San Llorente, etc. — qui dans son sacrifice ultime a avant tout laissé une trace dans l'Histoire. Une trace que les civilisations d'Occident ont convertie en discipline académique, quelle qu'en soit la manifestation. Enfin, les Agalanthéens, avec la protéiformité qui caractérise leur vaste monde, véhiculent leurs disciplines sous forme d'Écoles, militaires, religieuses, philosophiques, et bien d'autres, pour élever au rang des dieux des pratiques que l'humanité s'est appropriées depuis des siècles : escrime, courses de chars, Chiromancie, etc.

## MAIS ALORS, QU'EST-CE QU'UNE PAROLE ?

« Des philosophies professionnelles, des tactiques militaires, des disciplines de l'âme, dont le but initial fut presque toujours d'appliquer à des activités humaines une étincelle de sagesse ou de force divine. »

C'est ce qu'on en dirait sans doute dans n'importe quelle université de ce monde pour peu qu'on ait la

liberté d'y exprimer sa pensée.

D'où qu'elles viennent, Paroles, Académies et Écoles, sont des chemins pavés d'épreuves, conduisant les êtres d'exception aux portes du Royaume céleste.

## NOBLESSE D'ÂME ET DE COEUR

Si dans les terres saabi on croise parfois des paysans ou de simples caravaniers prétendant suivre des Paroles presque inconnues et dont le nom n'évoque que des superstitions ou des contes, nul n'ignore que les Paroles sont réservées à ceux dont le Sang peut remonter de façon plus ou moins directe à l'un des Prophètes. C'est ainsi qu'un enfant des rues, fils d'un voleur et d'une prostituée, descendant de vingt générations de malfrats, peut se voir accepté comme disciple d'une Parole s'il parvient à prouver qu'il a du sang noble.

« Noble », ce mot est parfois gênant, mais tout dépend de la définition qu'on lui donne. Pour le commun des mortels, il signifie « riche, possédant des terres, des esclaves et des dromadaires ». Mais en réalité, rien n'est plus relatif que la noblesse pour un Saabi, car les hauts faits de l'âme et du cœur, ceux qui poussent un homme à son propre sacrifice au nom de la justice, de l'amour, ou même de l'honneur, sont de ces démonstrations auxquelles même les plus pondérés des *kahini* ne sont jamais insensibles. Ainsi, on ne compte plus les rumeurs parlant de paysans anoblis par des seigneurs de passage qui furent témoins

de leur héroïsme, ni celles de gamins des rues sortis de leur marasme par des sages qui assistèrent à leurs exploits.

On a souvent l'impression que de suivre une Parole ou l'enseignement d'une École ou d'une Académie est réservé à la noblesse, d'autant plus chez les Saabi ; mais en réalité, l'accès à ces enseignements est bien plus souple qu'on ne l'imagine.

## L'HÉRITAGE DES DRAGONS

On ne pourrait pas intelligemment dissenter sur l'égalité des hommes face aux enseignements des Paroles, Écoles et Académies, sans prendre en compte ce phénomène qu'est l'Héritage des dragons.

Tous les disciples ne sont pas des Héritiers et tous les Héritiers ne sont pas des disciples, loin s'en faut. Pourtant, il est fréquent d'entendre les sages affirmer que ces deux conditions doivent être réunies pour qu'un homme puisse devenir un Héros, puis un dieu à son tour. C'est pourquoi il n'est pas rare de voir un enfant marqué par les dragons anobli d'office pour que son accès aux « enseignements » soit facilité. Même si l'Héritier renonce à ces titres, aux terres et aux femmes qu'il pourrait se voir offrir, même s'il renonce aux avantages de cette noblesse acquise, son cœur et son âme sont bien souvent considérés comme acquis à la noblesse.

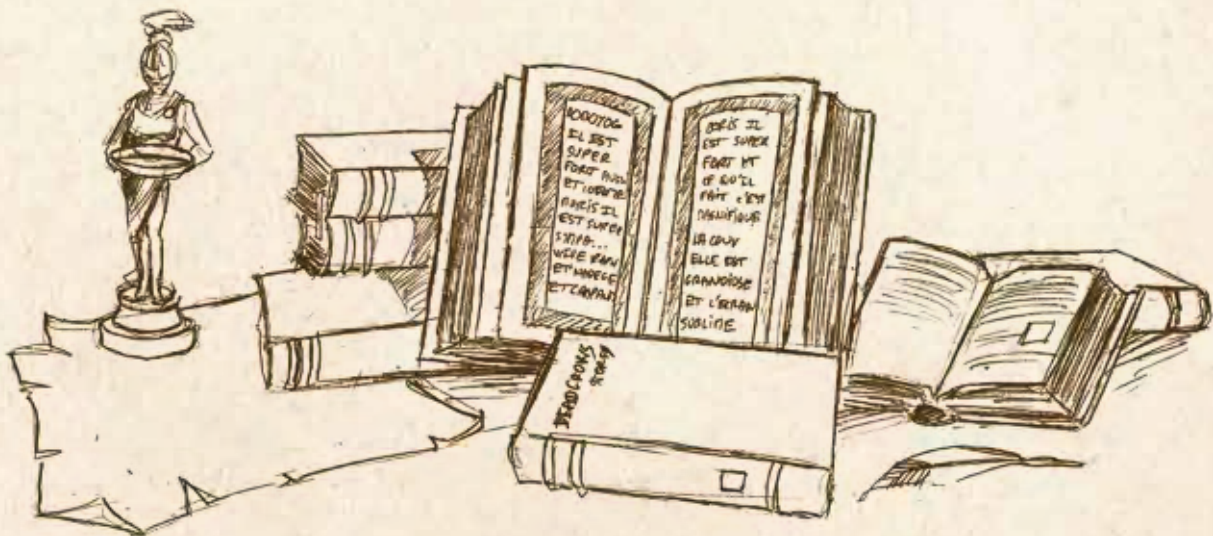
Si pour des raisons scénaristiques les Héritiers des dragons incarnés par les joueurs sont fortement encouragés à suivre une Parole, ce n'est donc pas le cas de tous les Héritiers. De même, il est important de retenir que toutes les personnes suivant une Parole ou appartenant à une Académie ne sont pas des Héritiers des dragons.

On estime à ce jour que seulement une personne sur cent suivant une Parole est un Héritier des dragons.

## SUR LES CHEMINS

Nobles ou non, Héritiers ou simples mortels, on ne compte plus les aventuriers appelés princes de ceci ou archontes de cela, doués de talents surhumains et capables du pire comme du meilleur. Ainsi est le monde des Paroles, car ses règles sont mouvantes et propres à chacune d'entre elles. Certaines sont sacrées, royales ou hermétiques, d'autres sont enseignées à qui veut bien en payer l'enseignement, ou encore dispensées à tout-va par de généreux maîtres errants.

Où que l'on soit, il se trouve toujours une personne pour placer au-delà de tout la pratique de son métier, la recherche de l'excellence et de l'accomplissement personnel. Bien souvent, il s'agit là des signes de l'existence ou de la naissance d'une Parole, d'une École ou d'une Académie.



## *Une Constellation est une Constellation*

Certaines Paroles demandent d'obtenir une Constellation pour les activer. Peu importe que ce soit la première, la deuxième ou même la sixième Parole que l'on désire activer, une simple Constellation composée de trois dés ayant le même chiffre suffit. Il revient ensuite au joueur de choisir quelle Parole il souhaite activer avec cette Constellation. Il faut cependant toujours que le jet de dés produisant la Constellation soit soldé par une Réussite. En cas d'Échec, la Constellation n'a aucun effet.

## *Constellation ou pas Constellation*

Certaines Paroles ne réclament pas de Constellation pour être activées. Cela est dû au fait que ces techniques représentent un savoir-faire, un entraînement ou la résultante d'un mode vie particulier. Elles sont donc acquises pour de bon et ne requièrent pas de se mettre en transe ou d'attirer le regard des dieux pour les activer.

## *Quand une Constellation appelle une autre Constellation*

Une Constellation ne peut jamais activer deux Paroles en même temps. En revanche, une Constellation peut activer une Parole dont les effets seront cumulés avec une Parole permanente.

Exemple : un Myrmidon ayant atteint le niveau 4 de son école bénéficie désormais d'une riposte s'il obtient une Constellation sur une Défense active. De surcroît, s'il a en mains un glaive et un bouclier, il est considéré comme bénéficiant des avantages du combat à deux armes et gagne de plus un bonus aux Dégâts égal à son niveau d'Entraînement, ce sont là les avantages permanents offerts par la deuxième Parole de l'école des Myrmidons.

Parfois, l'obtention d'une Constellation active une Parole offrant une action gratuite immédiate. C'est le cas par exemple de la quatrième Parole de Sainte Gerta qui pourfendit le dragon. Lorsque cela se produit, et que le jet de dés servant à simuler la seconde offre une Constellation, il est tout à fait possible qu'une autre Parole soit déclenchée. Dans le cas de l'académie de Sainte Gerta, le joueur pourra alors faire appel à la première ou la troisième Parole.

**Note :** il est possible de provoquer l'illumination d'une Constellation même si les dés ne l'ont pas fait eux-mêmes. Pour cela, le joueur doit prendre en compte la Vertu héroïque de substitut qui intervient dans la Parole suivie par son personnage (cf. Livre de l'Héritier, Création de personnages, Étape 2 : Vertus héroïques p. 38). Il doit alors dépenser : 1 point (étoile) de cette Vertu héroïque s'il a obtenu au moins un double ; 2 points (étoiles) s'il n'a même pas un double.



*Index des Paroles figurant dans la gamme  
Capakarnaim : L'Héritage Des Dragons*

Nom de la Parole	Type	Livre
Le Sentier des cimenterres de feu	Sang (Saabi - Hassanide)	<i>Livre d'Al Rawi</i> p. 53
L'Alchimie des hommes	Sang (Saabi - Hassanide)	<i>Livre d'Al Rawi</i> p. 55
Le Soupçon des traîtres	Sang (Saabi - Hassanide)	<i>Livre d'Al Rawi</i> p. 56
Les Dunes de safran	Sang (Saabi - Salifah)	<i>Livre d'Al Rawi</i> p. 57
Les Enfants du souk	Sang (Saabi - Salifah)	<i>Livre d'Al Rawi</i> p. 58
Les Walad Badiya	Sang (Saabi - Salifah)	<i>Livre d'Al Rawi</i> p. 59
Les Marcheurs aux semelles de sang	Sang (Saabi - Tarekides)	<i>Livre d'Al Rawi</i> p. 61
Les Filles aimées d'Agushaya	Sang (Saabi - Tarekides)	<i>Livre d'Al Rawi</i> p. 62
Les Prieurs des sables	Sang (Saabi - Tarekides)	<i>Livre d'Al Rawi</i> p. 63
Les chevaliers-bateleurs	Sang (Saabi - Oponi)	<i>La caravane du roi des singes</i> p.9
Les fous de la mangrove	Sang (Saabi - Oponi)	<i>La caravane du roi des singes</i> p.9
Les gynécides de Manat	Sang (Saabi)	<i>Les carnets de Yasminabad</i> p.15
Les lames de regret fraternel	Sang (Saabi)	<i>Les carnets de Yasminabad</i> p.16
Parole des lanciers blancs de Kh'saaba	Commune/Sang (Guerrier – Saabi)	<i>Livre d'Al Rawi</i> p. 76
Paroles du dernier souffle des rois	Commune/Sang (Sorcier – Saabi)	<i>Livre d'Al Rawi</i> p. 77
Parole des deux aigles	Commune/Sang (Prince – Saabi)	<i>Livre d'Al Rawi</i> p. 78
Les siffleurs de Carrassine	Commune/Sang (Malandrin – Saabi)	<i>Livre d'Al Rawi</i> p. 80
Les forgerons errants d'Houbal-Shamin	Commune/Sang (Travailleur – Saabi)	<i>Livre d'Al Rawi</i> p. 82
Les serpentistes de l'al-medina Al-Wudu	Commune/Sang (Poète – Jazirati)	<i>Livre d'Al Rawi</i> p. 75
Les Lions rouges de Shirad	Sang (Shiradim - Ashkenim)	<i>Livre d'Al Rawi</i> p. 64
La Voix céleste de Shirad	Sang (Shiradim - Pharatim)	<i>Livre d'Al Rawi</i> p. 65
Le Cœur sacré de Shirad	Sang (Shiradim - Salonim)	<i>Livre d'Al Rawi</i> p. 66
Parole des nourriciers sous la pluie sombre	Commune/Sang (Aventurier – Shiradim)	<i>Livre d'Al Rawi</i> p. 75
Parole des guides des trois tribus	Commune/Sang (Prince – Shiradim)	<i>Livre d'Al Rawi</i> p. 79
Parole des buveurs de poussière	Commune/Sang (Sage – Shiradim)	<i>Livre d'Al Rawi</i> p. 80
Sainte Gerta qui pourfendit le dragon	Sang (Escartes - Dorkades)	<i>Livre d'Al Rawi</i> p. 67

Nom de la Parole	Type	Livre
Les doctes de Jarvisberg	Sang (Escartes - Dorkade)	<i>Atlas du monde connu</i> p.103
Ordre du Temple de Sagrada	Sang (Escartes - Occidentins)	<i>Livre d'Al Rawi</i> p. 68
Les Duellistes de San Llorente de Valladón	Sang (Escartes - Arakognans)	<i>Livre d'Al Rawi</i> p. 70
Académie d'escrime de Maître Gorgonte	Commune/Sang (Guerrier – Escartes)	<i>Livre d'Al Rawi</i> p. 76
Académie des mages de la Terre-Mère	Commune/Sang (Sorcier – Escartes)	<i>Livre d'Al Rawi</i> p. 77
Les feux follets de la côte des Tempêtes	Commune/Sang (Malandrin – Escartes)	<i>Livre d'Al Rawi</i> p. 79
Trobadors de Dorbagne	Commune/Sang (Poète – Escartes)	<i>Livre d'Al Rawi</i> p. 82
Ordre des Myrmidons thérémeens	Sang (Agalanthéens - Thérème)	<i>Livre d'Al Rawi</i> p. 71
Les Auriges fragrantins	Sang (Agalanthéens - Fragrance)	<i>Livre d'Al Rawi</i> p. 72
Les Bacchorantes étrusiens	Sang (Agalanthéens - Étrusie)	<i>Livre d'Al Rawi</i> p. 73
Les Zygotes	Sang (Agalanthéens - Ouranopolis)	<i>Atlas du monde connu</i> p.106
Phalange des arpenteurs de Septra	Commune/Sang (Aventurier – Agalanthéens)	<i>Livre d'Al Rawi</i> p. 75
Les Sapientistes de Sénégarthia	Commune/Sang (Sage – Agalanthéens)	<i>Livre d'Al Rawi</i> p. 83
Les artificiers	Sang (Asijawi)	<i>Atlas du monde connu</i> p.100
Les Singes de Glycine	Sang (Asijawi)	<i>Atlas du monde connu</i> p.105
Les danseurs de guerre	Sang (Manavi)	<i>Atlas du monde connu</i> p.102
Les Griots	Sang (Alfariqani)	<i>Atlas du monde connu</i> p.103
Les chasseurs Zormaï	Sang (Alfariqani)	<i>Atlas du monde connu</i> p.105
Oshkaï, la voie des peaux de pierre	Sang (Krekhin)	<i>Fables et Chimères</i> p.58
Börsaï, les roches infernales	Sang (Krekhin)	<i>Fables et Chimères</i> p.59
Aventurier	Commune	<i>Livre d'Al Rawi</i> p. 74
Guerrier	Commune	<i>Livre d'Al Rawi</i> p. 74
Sorcier	Commune	<i>Livre d'Al Rawi</i> p. 76
Prince	Commune	<i>Livre d'Al Rawi</i> p. 77
Malandrin	Commune	<i>Livre d'Al Rawi</i> p. 79
Sage	Commune	<i>Livre d'Al Rawi</i> p. 80
Travailleur	Commune	<i>Livre d'Al Rawi</i> p. 81
Poète	Commune	<i>Livre d'Al Rawi</i> p. 81
Les Enfants de la Vérité	Commune	<i>Le Royaume des Cieux</i> p.196
Les pétales de la Rose	Commune	<i>La Rose des sables</i> p.9
Les danseuses aux clochettes	Commune (Femmes)	<i>Atlas du monde connu</i> p.101
Les Loups des mers	Commune	<i>Atlas du monde connu</i> p.104
Les architectes de Beblah	Commune	<i>Fables et Chimères</i> p.39

## PAROLES DE SANG

Il existe de nombreuses Paroles, Écoles et Académies. Selon le peuple, et le lieu, elles ont vertu de sectes officielles, d'institutions royales ou de bandes de criminels. Chaque tribu, chaque clan, chaque cité ont vu naître au fil des siècles des dizaines de ces disciplines et il serait impossible de les présenter de façon exhaustive. Pour chacune des dix-huit catégories de Sang (cf. *Livre des Héritiers*, chapitre *Polymnie, Étape 1 : Le Sang et la Parole*, p. 239), nous vous proposons donc une seule Parole, mais il est possible, selon les règles définies dans la création de personnages, d'effectuer des combinaisons qui enrichiront vos parties (cf. *Livre des Héritiers, Rebelles, dissidents, métisses, cousins et autres traîtres...*, p. 241). Ainsi, s'il est tout à fait normal, et encouragé par le système de jeu, qu'un personnage arakognan ait reçu l'éducation d'une académie arakognanne (ici celle de San Llorente de Valladolid), il est intéressant d'imaginer que son destin fut tout autre et qu'il a eu l'occasion de suivre la Parole de l'un des Prophètes saabi.

## LE SENTIER DES CIMETERRES DE FEU

Les *Mudjahidin* qui suivent le Sentier des cimenterres de feu sont les plus fines lames et les plus fins stratèges de tout Jazirat. Ils mènent les armées en inspirant le courage de leurs troupes par leur exemple. Certains de ces guerriers sont même initiés à la maîtrise du Verbe sacré.

Historiquement, cette Parole est née la nuit où Houbal détruisit la Jergath agalanthéenne pour construire la Jergath que l'on connaît. Malik, à la tête d'une centaine de rebelles, aida le dragon à nettoyer la cité. Lui et ses hommes tinrent ensuite face à la contre-attaque des Agalanthéens pendant plusieurs semaines. Être capable de combattre à un contre cent et quoi qu'il en coûte pourvu que Kh'saaba en soit grandie et que Houbal en soit honoré, voilà la philosophie du Sentier des cimenterres de feu.

Au royaume de Kh'saaba, cette Parole est la plus représentée et la plus suivie au sein des classes combat-

tantes. Des centaines de Saabi s'en réclament et la plupart d'entre eux occupent des postes clés dans l'armée ou à la cour (capitaines, *wazirs*, diplomates, ambassadeurs dans le Capharnaüm, maîtres d'escrime, etc.).

**Initiation** : le plus souvent, les jeunes soldats nobles deviennent disciples de la Parole, car leur père ou leur oncle y a précédemment fait ses preuves. Mais il arrive qu'un membre éminent remarque un enfant au potentiel prometteur et qu'il décide de l'initier à la Parole, qu'il soit noble ou issu du peuple.

**Formation** : la Parole est enseignée dans les écoles militaires, dans des bâtiments réservés à ses disciples. Il existe aussi des maîtres isolés, seigneurs locaux, chefs de guerre ou mercenaires errants, décidant de prendre un disciple à leur charge. L'enseignement du Sentier des cimenterres de feu est basé sur une constante mise en danger du disciple. Celui-ci doit se lever avant l'aube chaque jour pour un entraînement physique en plein soleil qui durera jusqu'à midi, heure du premier repas. Course, acrobaties, escalade occupent cette partie de la journée. Ensuite, et jusqu'à la tombée de la nuit, le personnage apprend l'escrime et la stratégie. La nuit venue, et jusqu'à minuit, les disciples étudient la magie.

**Effectif** : environ 900.

**Vertu héroïque de substitut** : Bravoure

**Première Parole** : le guerrier Ibn Malik est un danseur de guerre, une furie de combat capable de se faufiler au cœur d'une mêlée, vif comme une flamme et de la traverser en blessant sans être blessé. Techniquement, si un combat implique plus de deux personnes et que le guerrier Ibn Malik obtient une Constellation sur un jet d'Attaque, il applique la règle de mise hors de combat des Traîne-babouches et ajoute son niveau de Bravoure au nombre d'adversaires mis hors d'état de nuire.

**Note** : s'applique contre les *Vaillants Capitaines* et les *Traîne-babouches*, mais pas contre les *Champions* !

**Deuxième Parole** : affronter un *Mudjahid* est extrêmement impressionnant pour celui qui n'y est pas préparé. Le personnage peut ajouter son niveau d'Héroïsme à sa Compétence Impressionner.

**Troisième Parole** : sur le champ de bataille le *Mudjahid* est le fléau des héros de l'armée adverse.

Lorsqu'il combat un Champion et qu'il obtient une Constellation sur un jet d'Attaque, il ajoute son niveau de Bravoure à ses Dégâts.

**Quatrième Parole :** comme tout bon meneur d'hommes, le *Mudjahid* sait obtenir le meilleur de ses troupes lors des combats. Lorsqu'il utilise la compétence Galvaniser par transcendance (cf. *Livre de l'Héritier* p. 266) et qu'il obtient une Constellation, son niveau d'Héroïsme est ajouté au bonus offert à ses hommes.

**Cinquième Parole :** lorsqu'il fait un jet de Verbe sacré en vue d'une utilisation guerrière, le *Mudjahid* bénéficie d'un nombre de Dés Bonus égal à la moitié de son niveau de Bravoure.

**Sixième Parole :** le *Mudjahid* ne fait plus qu'un avec la Parole de Malik, il en comprend tout le sens jusqu'au plus profond de son âme. S'il obtient une Constellation sur un jet d'Entraînement, le *Mudjahid* gagne un nombre de Dés Bonus égal à son niveau de Bravoure en plus des Dés Bonus gagnés normalement.



## L'ALCHIMIE DES HOMMES

*Si le Prince est fort, alors celui qui prend ses décisions à sa place l'est encore plus, car il ne prend pas les risques de l'exposition.* Telle est la devise de l'Alchimie des hommes. Éminences grises, *wazirs* et mages des puissants, astrologues de cour et médecins personnels des princes, les disciples de cette parole font en sorte de ne jamais avoir le premier rôle, de ne jamais être la cible. Pour cela, ils s'arrangent pour toujours avoir le second rôle, pour que l'on attribue toujours leurs actes ou leurs pensées à quelqu'un d'autre. S'ils n'ont jamais les honneurs de la victoire, ils n'ont jamais la honte de la défaite ; et s'ils ne sont jamais félicités, ils ne sont non plus jamais assassinés. N'est-ce pas là la plus grande des libertés ? Régner sans être l'ennemi de vos ennemis ? C'est ainsi en tout cas que cette Parole est de celles qui gouvernent le monde.

Ses Al-Kimyati sont les confidents les plus fidèles des hauts dignitaires saabi. Ils sont passés maîtres dans l'art de la diplomatie et de la duplicité, mais en général on ne retient d'eux que leur art pour les sciences et leur talent pour la médecine. Leur langue a la douceur du miel, mais elle est aussi mortelle que le venin de la vipère des sables.

**Effectif :** environ 300.

**Initiation :** la grande majorité des disciples sont repérés dès l'enfance par un membre de leur famille suivant la Parole. Les autres viennent le plus souvent d'une université où un autre disciple les aura initiés.

**Formation :** si le but est toujours le même, l'enseignement varie grandement d'un mentor à un autre. Il n'existe en effet pas de dogme ni d'école pour le transmettre, mais seulement des disciples isolés qui décident un jour de choisir un successeur. Le plus souvent, les mentors choisissent deux élèves en dissimulant à chacun l'existence de l'autre. Lorsque tous deux sont parvenus à maturité, et qu'ils ont compris la Première Parole de Mussah, ils sont confrontés dans un duel magique choisi par le mentor. Celui qui le premier cède à la facilité d'une magie directement efficace et meurtrière est jugé perdant et sacrifié au dieu Houbal.

**Vertu héroïque de substitut :** Fidélité

**Première Parole :** l'Al-Kimyati qui suit cette Parole est un magicien des cours, des universités, des jardins et des palais. Techniquement, lorsqu'il use de magie à des fins sociales (aider, soigner, réconcilier, etc.) et qu'il obtient une Constellation sur son jet de dés, le TA est augmenté d'un nombre de points égal à son niveau de Charme.

**Deuxième Parole :** l'Al-Kimyati peut, en jouant de son élégance et de sa voix mielleuse, s'attirer l'attention des puissants. Il gagne un nombre de Dés Bonus sur ses tous ses jets de Flatter égal à la moitié de son niveau dans la compétence Élégance.

**Troisième Parole :** le mensonge est comme une seconde nature pour l'Al-Kimyati, il est capable de savoir si la personne avec qui il discute est en train de lui mentir ou pas. Pour cela il suffit qu'il obtienne une Constellation sur un jet de Sagesse + Comédie contre un SD égal à six fois le niveau de Sagesse de son interlocuteur.

**Quatrième Parole :** l'Al-Kimyati sait soutirer des informations par le biais de la conversation. En obtenant une Constellation sur un jet de Charme + Comédie contre un SD égal à six fois le niveau de Sagesse de son interlocuteur, l'Al-Kimyati obtient un nombre d'informations égal à QR+1. Cette Parole ne fonctionne qu'à condition qu'aucune des réponses ne mette directement ou indirectement la vie de l'interrogé en jeu.

**Cinquième Parole :** à force de vivre à la cour, l'Al-Kimyati sait que tout n'est qu'apparence. Il peut deviner les plus habiles déguisements ou les illusions magiques en obtenant une Constellation sur un jet de Sagesse + Percevoir contre un SD égal à deux fois la Compétence Comédie ou Verbe sacré du mystificateur, plus 6.

**Sixième Parole :** lorsqu'il utilise sa magie pour tromper ou influencer une personne, l'Al-Kimyati obtient un nombre de Dés Bonus à tous ses jets de Verbe sacré égal à la moitié de son niveau de Fidélité (arrondi à l'inférieur).



## LE SOUPÇON DES TRAÎTRES

On dit souvent que les disciples du Soupçon des traîtres sont aussi redoutables, car ils préfèrent la mort au déshonneur de l'échec. C'est faux, seul Houbal mérite que l'on meure pour lui.

La vérité concernant leur force est plus cynique, plus sombre : la mort est pour eux une science qu'il faut expérimenter, un feu auquel il faut se brûler pour en éprouver vraiment la chaleur. Alors, c'est leur propre corps qu'ils offrent au feu...

Le paradoxe veut que malgré ce cynisme, les disciples du Soupçon des traîtres en arrivent le plus souvent à admirer leur protégé, à l'aimer comme un parent, comme un amant, voire à s'identifier à lui.

Ces *Mudjahidin* sont les ombres des plus grands dignitaires de Jazirat. Quels que soient les risques pour eux, ils font tout pour protéger la personne dont ils ont la garde. Bien qu'ils soient principalement utilisés comme bouclier, certains *Mudjahidin* deviennent le poignard qui frappe depuis les ombres.

**Initiation** : bien souvent, les disciples sont sélectionnés parmi les enfants Ibn Rachid pour leur nihilisme ou leur abnégation. Il arrive aussi qu'un enfant d'un autre clan ou d'un autre peuple soit enlevé par l'assassin de ses parents après avoir assisté à leur meurtre. Dans ce cas, le courage ou la dureté de l'enfant auront surpris celui qui ensuite est devenu leur mentor.

**Formation** : lorsqu'un enfant devient disciple, on le fait assister à un assassinat, parfois même à celui d'un de ses proches. Ainsi apprend-il au même instant la terreur, la douleur, et la cruauté. C'est sur ce traumatisme que va se construire son identité de protecteur et de tueur. Placé sous l'autorité d'un maître, il va apprendre à protéger, à déjouer les manigances des assassins pour les devancer. Il apprendra aussi à tuer, d'abord de petits animaux, puis des mendiants, des malades, des vieillards. Enfin, on lui donnera les compétences qui feront de lui un homme de cour, un individu qui dans les palais sera pris pour un courtisan comme les autres.

**Effectif** : environ 200.

**Vertu héroïque de substitut** : Fidélité

**Première Parole** : le *Mudjahid* qui suit la Parole de Rachid sait déceler les traîtres et les assassins là où ils sont. Lorsqu'il a un doute sur une personne, il peut demander à effectuer un jet d'Assassinat basé sur la Sagesse et dont le SD est égal à trois fois le niveau d'Assassinat de la personne en question, plus 6.

Une réussite, permet de confirmer que la personne a de mauvaises intentions. Si en revanche une Constellation est obtenue lors de ce jet, le *Mudjahid* dispose d'un avantage considérable pour plus tard : s'il devait se battre un jour contre cette personne, il aurait le droit d'ajouter son niveau de Fidélité aux TA de tous ses jets défensifs (ainsi qu'à sa Défense passive).

**Note** : il s'agit de soupçons à l'encontre d'un traître éventuel : aucun *Mudjahid* ne peut effectuer ce jet en sachant pertinemment qu'il a en face de lui un ennemi confirmé. De plus, cette Parole demande une forte concentration, elle ne peut être tentée qu'une seule et unique fois contre un même personnage lors d'une séance de jeu.

**Deuxième Parole** : l'environnement immédiat du *Mudjahid* peut receler mille dangers pour le dignitaire qu'il protège. Lorsqu'il effectue un jet de Sagesse + Percevoir, le *Mudjahid* gagne un nombre de Dés Bonus pour ce jet égal à la moitié de son niveau de Fidélité (arrondi à l'inférieur). De plus, sa Trempe est augmentée de son niveau de Fidélité tant que le danger n'a pas été écarté.

**Troisième Parole** : l'abnégation du *Mudjahid* le pousse à aller au-devant des attaques visant le dignitaire sur lequel il veille. Lorsque la personne protégée est attaquée, si l'attaquant se trouve proche du *Mudjahid* (à une distance inférieure à deux fois son niveau de Souffle en mètres), celui-ci a droit à une Défense active pour sauver son protégé. Dégainer son arme, se déplacer et effectuer la Défense active comptent pour 0 Phase. En revanche, tout cela ne prend effet qu'à condition que le *Mudjahid* obtienne une Constellation sur son jet de dés.

**Quatrième Parole** : le *Mudjahid* incarne la mort qui sort de l'ombre. Lors d'un jet de Coordination + Discrétion, il bénéficie d'un nombre de Dés Bonus pour ce jet égal à la moitié de son niveau d'Héroïsme.

**Cinquième Parole** : la vie de garde du corps a appris au *Mudjahid* à n'être qu'une ombre. S'il ob-

tient une Constellation sur un jet de Coordination + Discrétion, il peut ajouter sa QR aux Dégâts d'un jet visant à assassiner sa victime (cf. *Livre des Héritiers*, transcendance de la Compétence Assassinat p. 261, dans le chapitre *Polymnie* — dans le cas d'une utilisation de cette transcendance, le bonus aux Dégâts s'ajoute à celui apporté par la transcendance).

**Sixième Parole :** lorsque le *Mudjahid* obtient une Constellation sur un jet d'Attaque et qu'il fait sombrer dans l'inconscience son adversaire, il peut renoncer à infliger les Dégâts le plongeant en dessous de 0 PV. Chaque point est converti en Dé Bonus à utiliser contre d'autres adversaires lors de la même scène de combat (pas uniquement la même Passe d'Armes, mais bien tout le combat).

## LES DUNES DE SAFRAN

Les Al-Kimyati suivant cette Parole ne vivent que pour le profit. Ils sont toujours au fait des transactions les plus lucratives. Ne les considérer que comme des négociateurs cupides serait pourtant une erreur : ils sont bien plus joueurs que cela. Bonhommes et sages à la fois, ils sont le plus souvent des optimistes réputés porter chance à leurs compagnons de voyage.

**Initiation :** s'il est une parole que l'on peut qualifier de familiale, c'est bien celle-ci. En effet, si le savoir-faire, la science ou l'escrime peuvent se transmettre, la richesse elle, doit rester dans la famille. Ainsi, un disciple des Dunes de safran ne devient généralement mentor que de son fils, son gendre, son neveu ou son petit-fils. Il existe bien évidemment des exceptions, mais elles sont plus que rares.

**Formation :** au fil de la vie, le mentor confronte son disciple aux situations qui forgent son expérience. Il n'existe pas de cours théoriques ni de méthode précise pour l'enseignement de cette Parole, seulement des talents qui se développent au fil des discussions, des transactions, et des arnaques. Certains mentors font engager leur apprenti pendant quelques mois auprès d'un seigneur. Occupant un poste de page ou de commis, l'apprenti découvre à la cour l'art de la flatterie et celui du mensonge.

**Effectif :** environ 300.

**Vertu héroïque de substitut :** Foi

**Première Parole :** lorsqu'il réussit un jet de Confrontation en Négocio & Salamalecs pour vendre quelque chose (nourriture, bijoux, palais...) et qu'il obtient une Constellation, l'alchimiste parvient à augmenter le coût de 50 %. Lorsqu'il effectue un jet de Négocio & Salamalecs pour acheter quelque chose et qu'il obtient une Constellation, l'alchimiste parvient à diminuer le coût de 50 %.

**Deuxième Parole :** l'Al-Kimyati sait, selon l'environnement dans lequel il évolue, quelles marchandises ont le plus de valeur aux yeux de son vendeur ou de son acheteur. Il gagne un nombre de Dés Bonus, à répartir dans ses jets de Négocio & Salamalecs, égal à la moitié de son niveau dans la Compétence Périples (arrondi à l'inférieur).

**Troisième Parole :** l'Al-Kimyati sait instinctivement quel itinéraire doit suivre la caravane pour éviter toute mauvaise rencontre. Pour cela, chaque matin (ou chaque semaine si le trajet dure plus d'un mois), il doit obtenir une Constellation sur un jet de Sagesse + Périples SD 6 (ou SD 12 dans le cas d'un long trajet). Cette Constellation garantit au personnage que la caravane ne se perdra pas, évitera les ponts détériorés, les lieux infestés de brigands, etc.

**Quatrième Parole :** même dans les pires situations l'Al-Kimyati peut forcer la partie adverse à négocier, quel que soit l'objectif de la négociation. Pour cela il doit obtenir une Constellation sur un jet de Sagesse + Flatter contre un SD égal à trois fois le niveau de Sagesse de l'opposant.

**Cinquième Parole :** l'Al-Kimyati a été formé à la Vision d'or. Il est capable d'estimer la valeur exacte d'un bien et également la valeur que lui accordent les gens. Pour cela il doit obtenir une Constellation contre un SD 6 pour la valeur réelle et contre un SD égal à deux fois le niveau de Sagesse de la personne pour en connaître la valeur sentimentale. De plus, s'il obtient une Réussite critique, il reçoit une vision, lui apparaissant tel un flash. Cette vision informe le personnage de l'action la plus importante à laquelle a été lié l'objet. Il peut s'agir d'avoir accueilli la naissance d'un prince (pour un bâtiment), d'avoir servi au sacrifice d'un humain à un dieu puissant (pour une arme),

d'avoir permis à son possesseur de survivre à une bataille mythique (pour une armure), etc. L'importance et le degré de précision de cette vision sont laissés au jugement d'Al-Rawi.

**Sixième Parole :** lorsqu'il tente de tromper ou de manipuler son prochain en utilisant la magie, l'Al-Ki-myat gagne un nombre de Dés Bonus, à répartir dans ses jets de Verbe sacré, égal à son niveau dans la compétence Flatter.

## LES ENFANTS DU SOUK

Jadis, Aziz sacrifia sa noblesse pour le bien de Kh'saaba : il rejoint l'ombre et devint le premier Prince Voleur, condamnant ses proches et leurs descendants à être la tribu fourvoyée. Épousant le monde du crime, on dit qu'il rédigea un long poème en sept chapitres. Chacun d'entre eux était dédié à une forme de crime : le meurtre, la prostitution, la torture, le pillage, la tromperie, le sacrilège et le vol. Ce dernier donna naissance à la septième Parole, celle des Enfants du souk. Ses disciples sont partout sur Jazirat et même ailleurs, ils se sont multipliés et continuent de le faire, car leur domaine d'activité est le plus important du monde. Voler, trafiquer, faire fructifier, revendre plus cher... telle est la spécialité des Enfants du souk, et tout cela avec un indéfectible sentiment d'appartenance, une fraternité sans bornes, un sens de l'honneur digne des plus grands *Mudjahidin*.

Derrière la réputation, se cachent le crime et le talent : les Enfants du souk sont les plus grands filous de toute l'île. Leur ruse et leur adresse n'ont pas d'égales. Lorsqu'un vol spectaculaire a lieu quelque part, on murmure qu'il est l'œuvre des Enfants du souk. D'aucuns disent qu'il n'y a pas un larcin commis dans tout Jazirat sans qu'ils n'en soient partie prenante.

**Initiation :** très structurés, les Enfants du souk n'acceptent au sein de leurs rangs que ceux qui sont prêts à risquer leur vie pour les rejoindre. Ainsi, la plupart des membres ont eux-mêmes un jour demandé à une bande de les accueillir ou à un voleur réputé de les former. Bien sûr, il ne s'agit que d'apparences : les événements sont mis en scène, manipulés pour que

l'enfant des rues demande à devenir un Enfant du souk. Ainsi, il se croit redevable, affublé d'une dette et entre dans la bande reconnaissant, sans savoir qu'il a été choisi et manipulé.

**Formation :** les « petits frères », tels qu'on les appelle au sein de la Parole, sont placés, par groupe d'une dizaine, sous l'autorité d'un « grand frère », qui a en charge leur apprentissage du métier, de son organisation et de ses règles de solidarité. Lorsqu'il devient adulte, ou qu'il a suffisamment fait ses preuves pour être considéré comme l'égal de son grand frère, le petit frère peut décider de devenir un « cousin ». Il s'émancipe à ce moment pour fonder sa propre bande et prendre ses apprentis, mais il n'aura certainement jamais l'occasion de continuer son propre apprentissage. C'est pourquoi il est rare de rencontrer des Enfants du souk connaissant plus que les trois premières Paroles. Ceux qui restent dans la bande qui les a vus grandir continueront d'apprendre, restant petits frères jusqu'à leur mort s'il le faut, s'ils ne sont pas un jour nommés d'office grand frère par le Prince Voleur de la ville ou l'un de ses proches. Ceux-là ont l'occasion de monter dans la hiérarchie du crime et d'être initiés aux Paroles les plus élevées.

**Effectif :** environ 2000 à travers tout le monde connu.

**Vertu héroïque de substitut :** Fidélité

**Première Parole :** à chaque fois qu'il tente d'organiser un cambriolage, une embuscade ou toute autre opération risquée et secrète, mais pas forcément illégale (libérer un otage, délester un prince voleur de ses biens, etc.) en effectuant un jet de Détrousser SD 9 et qu'il obtient une Constellation, le personnage trouve, en moins d'une demi-journée, un nombre d'hommes de main égal à (son niveau de Charme x son niveau actuel de Fidélité).

Ces hommes de main seront sûrs et travailleront pour la cause, ne demandant qu'à se payer un peu « sur la bête » (au choix d'Al-Rawi).

**Deuxième Parole :** en cas de conflit, l'Enfant du souk sait comment frapper pour mieux fuir. S'il obtient une Constellation sur un jet d'Attaque, il peut se désengager gratuitement sans que cela ne coûte la moindre Phase.

**Troisième Parole :** s'il est capturé et torturé, l'Enfant du souk ne trahira jamais les siens. Il gagne un nombre de Dés Bonus égal à la moitié de son niveau de Fidélité à répartir dans ses jets de Tenir le coup en vue de résister à la torture.

**Quatrième Parole :** l'Enfant du souk est une ombre insaisissable, il est le serpent qui se faufile. Lorsqu'il est attaqué, il ajoute son niveau de Discrétion à sa Défense passive. Pour chaque Défense active, il ajoute son niveau de Discrétion à son TA.

**Cinquième Parole :** par le biais d'une conversation anodine, l'Enfant du souk sait comment soutirer des informations. En obtenant une Constellation sur un jet de Charme + Comédie contre un SD égal à six fois le niveau de Sagesse de son interlocuteur, il obtient un nombre d'informations égal à QR+1. Cette Parole ne fonctionne qu'à condition qu'aucune des réponses ne mette directement ou indirectement la vie de l'interrogé en jeu.

**Sixième Parole :** l'Enfant du souk sait que même le plus petit des larcins doit être perpétré avec panache. Lorsqu'il obtient une Constellation sur un jet de S'introduire, Discrétion ou de Détrousser, il gagne un bonus au TA égal à son niveau d'Héroïsme.

## LES WALAD BADIYA

De la rencontre entre des Saabi, des Alfariqani et des sauriens naquirent bien des choses surprenantes, dont les Paroles de Khalil. Celle des Walad Badiya, aussi appelée parole des lanciers alfariqani, est un exemple d'empathie homme-bête et de fraternité humaine. De surcroît, elle produit des guerriers parmi les plus impressionnants et les plus redoutables.

Hommes du voyage au sens de l'honneur et au courage dépassant les limites de l'entendement pour bien des gens, les Walad Badiya sont une curiosité partout où ils vont. Voyageant en groupe ou en solitaire, ils évoquent pour certains des dieux guerriers chevauchants d'étranges dragons. Pour d'autres ils ne sont que des démons dégénérés et cannibales, créatures mi-hommes mi-lézards venues pour semer la destruction. Leurs mœurs surprennent toujours, leurs tradi-

tions dérangent souvent, semant l'incompréhension jusque chez leurs pairs Saabi. Aventuriers, guerriers et philosophes, ils sont mal à l'aise (et mal accueillis) en ville, et toujours à leur place (et très accueillants) au cœur des grands espaces.

Les *Mudjahidin* alfariqani sont les plus féroces combattants de la tribu des Salifah. Leur lien avec les abzoulim fait d'eux des êtres étranges aux yeux des autres Saabi. Ils font d'excellents soldats dès lors qu'on a su gagner leur loyauté. Leur dextérité dans le maniement de la lance est légendaire.

**Initiation :** nul ne comprend vraiment le phénomène qui pousse un enfant à devenir un Walad Badiya. Un jour, l'enfant manifeste une fièvre, et une certaine agitation, qui le poussent à trouver l'œuf d'un jeune abzoul et à l'enterrer. Plus tard, lorsque l'œuf éclot, le dragon scelle leur union en mordant la main de l'enfant. Pour l'un comme pour l'autre, commence une vie d'aventures.

**Formation :** les Walad Badiya n'ont pas d'écoles, il n'y a pas non plus de mentor pour enseigner les Paroles tenues jadis par Khalil. Les anciens guident les jeunes grâce à leur sagesse, mais leur rôle s'arrête là. L'homme et l'abzoul communient et de cette communion naît la conscience de la première Parole. Plus tard, lorsqu'ils sont prêts, ils ont conscience de la seconde, puis de la troisième, etc.

**Effectif :** environ 600.

**Vertu héroïque de substitut :** Bravoure

**Première Parole :** en combat, le *Mudjahid* et son abzoul ne forment qu'un seul être, le Walad Badiya. Lorsqu'ils obtiennent une Constellation (que ce soit sur une Attaque ou une Défense), les guerriers Walad Badiya peuvent :

- ✪ ajouter la Puissance de leur abzoul aux Dégâts s'ils effectuaient une Attaque ;
- ✪ retirer la Coordination de l'abzoul des Dégâts subis, s'ils effectuaient une Défense active.

**Deuxième Parole :** le lien entre le *Mudjahid* et l'abzoul est si fort que les PV de l'humain sont augmentés d'autant de points que la Trempe du dragon. De plus, le TA de tous les jets impliquant la Sagesse de l'animal sont augmentés d'un nombre de points égal à la Sagesse du *Mudjahid*. Pour que cette Parole fonc-

tionne, la distance entre les deux doit être inférieure à la somme du niveau d'Héroïsme de l'humain et du niveau de Légende de l'abzoul.

**Troisième Parole :** à toujours être par monts et par vaux, le *Mudjahid* a acquis une connaissance pratique de son environnement et des gestes simples durant ses voyages. En obtenant une Constellation sur un jet de Contes, il gagne un nombre de Dés Bonus égal à sa QR à répartir entre ses jets de Périples effectués dans la même journée.

**Quatrième Parole :** le *Mudjahid* puise sa force dans sa loyauté envers ses compagnons d'aventure.

S'il obtient une Constellation sur un jet d'Attaque, il gagne un bonus aux Dégâts égal son niveau de Fidélité plus un nombre égal au nombre de joueurs autour de la table (sans le compter lui).

**Cinquième Parole :** la Charge d'un abzoul et de son cavalier est brutale et soudaine. Celle-ci ne prend qu'une Phase au lieu de trois.

**Sixième Parole :** Le *Mudjahid* et son abzoul sont capables de prouesses uniques. S'il obtient une Constellation sur un jet d'Équitation, le *Mudjahid* gagne un nombre de Dés Bonus égal à son niveau d'Héroïsme. Ces Dés Bonus sont à répartir dans les



jets impliquant la Coordination, la Puissance ou le Souffle lors de cette journée, même s'il n'est plus à dos d'abzoul. Cette Parole ne peut être activée plus de fois par jour que le niveau de Bravoure du personnage.

## LES MARCHEURS AUX SEMELLES DE SANG

Ces *Mudjahidin* sont les plus fanatiques et les plus violents de Jazirat. Ils s'abattent sur les impies telle une tempête de sable effaçant toutes traces sur son passage. Les Marcheurs aux semelles de sang sont la colère du désert.

Née de la rage vengeresse de Tufiq, cette Parole est l'une des plus violentes jamais prononcée. Suivie par de très nombreux bédouins tarekides, elle représente pour beaucoup la mort au bout du chemin. Les Marcheurs aux semelles de sang sont nés durant l'occupation agalanthéenne il y a des milliers d'années. Ils attaquaient alors les caravanes de l'Empire, à un contre cent, et mourraient pour la gloire de Houbal en emportant, pour chacun d'entre eux, dix Agalanthéens dans la tombe. Ils n'ont cessé de grandir en haine et en désir de destruction, et auraient pu finir par avoir raison de l'équilibre saabi si le roi lui-même n'était pas récemment intervenu pour demander une « pacification » de leur Caravane de la Purification (cf. *Livre de l'Héritier* p. 177 dans le Chapitre *Euterge*).

Depuis peu, l'élite du clan Ibn Tufiq s'est trouvée une nouvelle quête : récupérer l'épée sacrée de Muhammad et prendre le contrôle de l'Aragón. Là-bas, loin à l'ouest, nombre d'entre eux occupent des postes importants dans les légions saabi.

**Initiation :** au sein d'une caravane, on remarque vite les enfants qui ont l'âme suffisamment trempée pour devenir un jour *Mudjahidin*. Très jeunes, ceux-là deviennent des *taalli'*, des écuyers chargés des armes et des bêtes du chevalier qu'ils servent.

**Formation :** le *Mudjahid* qui a les apprentis *Mudjahidin* pour écuyers, a en charge leur entraînement militaire et leur éducation religieuse. Si tout cela varie d'un individu à l'autre, la formation passe inévitablement par de longues marches dans le désert, des journées entières de prière sur le sable brûlant, des quêtes

mystiques dans les entrailles de Tiamat, des combats désespérés à un contre dix et des sacrifices déments à Houbal.

**Effectif :** environ 900.

**Vertu héroïque de substitut :** Foi

**Première Parole :** lors d'un combat, le *Mudjahid* peut utiliser sa Compétence Prière à la place de la Compétence Arme pour toutes ses actions offensives et défensives. De surcroît, si l'un des jets effectués offre une Constellation, le *Mudjahid* peut ajouter son niveau de Foi aux Dégâts en Attaque ou au TA de la Défense active.

Note : le principal désavantage de cette Parole est que, quel que soit son niveau de Prière, le personnage ne peut en aucun cas s'y spécialiser dans le maniement d'une arme (cf. p.40, *Spécialisation et Expertise*), contrairement à la Compétence Arme.

**Deuxième Parole :** lorsqu'il utilise un *shimshir*, l'arme des Prophètes, le *Mudjahid* gagne un nombre de Dés Bonus à l'Attaque et à la Défense égal à la moitié de son niveau de Foi pour chaque Passe d'Armes.

**Troisième Parole :** le *Mudjahid* sait qu'il est le bras armé de sa foi. S'il obtient une Constellation sur un jet d'Attaque, il peut effectuer une deuxième Attaque lors de la même Phase en remplaçant obligatoirement son niveau dans sa Compétence Arme par son niveau de Foi.

**Quatrième Parole :** la ferveur fanatique du *Mudjahid* peut se lire dans son regard. Lorsqu'il obtient une Constellation sur un jet d'Impressionner, il peut ajouter son niveau de Foi au TA de toutes les actions l'opposant à la personne impressionnée.

**Cinquième Parole :** sa confiance dans la justesse de sa religion est le bouclier du *Mudjahid*. Sa Trempe reçoit un bonus permanent égal à son niveau de Foi.

**Sixième Parole :** lorsqu'il combat un adversaire ayant un niveau de Foi inférieur au sien et qu'il obtient une Constellation sur un jet d'Attaque, le *Mudjahid* ajoute à ses Dégâts un nombre égal à la différence entre les deux niveaux de Foi multipliés par deux.

## LES FILLES AIMÉES D'AGUSHAYA

Les Filles aimées sont les artistes des plaisirs les plus expertes de tout Jazirat. Elles sont aussi la némésis de la décadence et de la corruption qui gangrène la foi saabi, ainsi que de ceux que Kh'saaba comptent comme ennemis. Elles sont le mal qui combat le mal. On les croise au cœur des villes et dans les palais, houris magnifiques et prostituées sublimes, elles ont depuis longtemps pris la tête des marchés du sexe à travers le monde.

Cette Parole est l'une des plus importantes du peuple saabi, car elle jouit d'une omniprésence que l'on ne peut lui discuter. Bien que très organisées, les prostitués Ibn Aziz ne peuvent rivaliser avec la puissance individuelle comme collective des princesses de la luxure. Au-devant de la scène, il y a les Vierges de Papier, ordre sacré des prostituées de Kh'saaba qui représentent la beauté et la classe saabi dans les cités et les palais. Au cœur de cet ordre se terrent les disciples de la Parole des Filles aimées d'Agushaya, celles qui, dit-on, gouvernent le monde entre leurs cuisses. Pour le bien de Kh'saaba et la gloire des mille et un dieux, elles savent manipuler les hommes situés à tous les niveaux d'influence tout en leur laissant l'impression qu'ils exercent le pouvoir. Ainsi, du marchand réputé au puissant seigneur, en passant par le chef des gardes et le *wazir* avide, nombre d'individus n'agissent plus, depuis longtemps, sans qu'une Vierge de Papier l'ait décidé pour le bien de son royaume. Au sein des Vierges, certaines peuvent aller plus loin, en donnant la mort lorsque cela s'impose et que le bien de Kh'saaba l'exige : ce sont les Filles aimées d'Agushaya.

**Initiation :** la sélection des Filles aimées est en tout point identique à celui des autres Vierges de Papier (cf. *Livre de l'Héritier, chapitre Euterpe* p. 180).

**Formation :** la sélection des Filles aimées est en tout point identique à celui des autres Vierges de Papier, à ceci près qu'il inclut l'apprentissage de l'assassinat par les voies charnelles. D'autre part, lorsqu'adviennent leurs premiers sangs, elles sont envoyées pour une année entière dans la forteresse de Naratmajah, en Nir Manel. Là-bas, elles apprennent le raffine-

ment ancestral des essences de *ruh*, ainsi que les arts extrêmes de la séduction et du plaisir. Dans un harem constitué d'apollons aussi experts dans l'art de satisfaire une femme que dans celui de la faire rêver, elles apprennent à renoncer à leur propre plaisir, tant celui-ci pourrait les mener à leur perte.

**Effectif :** environ 700 Vierges à travers le monde connu, entourées d'autant de Frères.

**Vertu héroïque de substitut :** Foi

**Première Parole :** artistes, courtisanes, amantes et tueuses redoutables, les Filles aimées d'Agushaya sont de grandes adoratrices de la déesse guerrière amoureuse et c'est de là que vient tout leur talent. Techniquement, lorsqu'elles se livrent à l'acte sexuel, elles ont le droit d'effectuer un jet de Flatter (avec Charme et contre un SD égal à trois fois la Sagesse de leur partenaire). Si ce jet offre une Constellation, elles gagnent 1 point d'Héroïsme qui devra être dépensé avant la fin de la partie (dans la limite d'un maximum de 6).

**Deuxième Parole :** l'Al-Kimyat sait transformer le plaisir éprouvé en douleur qu'elle retourne contre son amant. Le joueur effectue pour cela un jet de Charme + Flatter contre un SD égal à trois fois le Souffle de sa victime. Ce jet inflige (QR + Foi) x 2 points de Dégâts.

**Troisième Parole :** l'Al-Kimyat peut envoûter de sa voix suave, susurrant mille et une promesses de plaisirs voluptueux. Lorsqu'elle obtient une Constellation sur un jet de Flatter, elle gagne un nombre de Dés Bonus égal à son niveau de Foi. Ces Dés Bonus sont à répartir dans les jets relationnels avec la cible.

**Quatrième Parole :** lorsqu'elle assassine son partenaire durant l'acte sexuel et qu'elle obtient une Constellation sur le jet d'Assassinat ou de Flatter (cf. Deuxième Parole), l'Al-Kimyat parvient à ne laisser aucune trace susceptible de permettre de l'identifier comme étant la meurtrière. Tous les tests visant à la confondre voient leur SD augmenté de (QR + Foi).

**Cinquième Parole :** l'Al-Kimyat connaît l'Abat Ittijah qui lui permet de ne pas éprouver de plaisir lors des jeux de l'amour. Elle gagne un nombre de Dés Bonus égal à son niveau de Foi pour résister à toute tentative de séduction ou de corruption. Par exemple, un jet de Flatter pour ne pas tomber amoureuse d'un séducteur sera calculé ainsi : (Sagesse + Flatter + Foi)/Sagesse.

Elle obtient de surcroît le statut de Sœur de l'ordre.

**Sixième Parole :** d'un simple contact de la peau, d'une caresse, une façon d'effleurer la main, ou même d'un regard chargé de sous-entendus, la Fille aimée d'Agushaya peut créer le trouble chez les individus des deux sexes, au point qu'ils deviennent incapables de se concentrer. Lorsqu'un personnage tente quoi que ce soit à l'encontre de l'Al-Kimyat, il doit d'abord réussir un jet de Sagesse contre un SD égal à quatre fois le niveau de Charme de l'Al-Kimyat. En cas d'échec, il perd tous ses moyens, ne peut plus se concentrer sur autre chose que le corps de l'Al-Kimyat. Tous ses TA sont diminués d'un nombre de points égal à Charme + Foi de la Fille aimée d'Agushaya.

## LES PRIEURS DES SABLES

Les Prieurs sont des pèlerins errant à travers le désert et apportant où qu'ils aillent les paroles de Mammûd. Tous leurs gestes sont guidés par leur certitude dans la justesse de ses paroles. Ils sont la garde d'honneur du jeune prophète autoproclamé, l'élite de ses *mutlaqi*, ses premiers suivants.

Prônant une version monothéiste du culte de Houbal, ils sont présents sur tout Jazirat pour y répandre leur foi à la force de la voix comme à celle du sabre.

La Parole est jeune, et ses disciples sont presque tous des convertis dont le nom d'origine était Ibn Tufiq ou Bint Mimoun. Ils représentent à eux seuls un tiers du nouveau clan.

**Initiation :** la plupart sont choisis parmi ceux qui, les premiers, ont suivi Mammûd. Un jour, Mammûd lui-même les prend à part et leur demande ce pour quoi ils seraient prêts à renoncer à la vie. Ceux qui répondent « pour toi » sont tués sur le champ. Ceux qui répondent « pour ta parole » ou « pour la gloire d'Houbal » sont initiés à la première Parole. Ceux qui, enfin, répondent autre chose, restent libres de vivre au sein du clan et de mener une vie de *Mudjahidin* s'ils le souhaitent, mais jamais une seconde chance ne leur sera donnée de devenir un Prieur des sables.

**Formation :** seul Mammûd est à même de transmettre son savoir, et cela passe avant tout par la dévotion et la patience. Renoncer à soi pour aller tenir un

discours religieux enflammé en place publique dans un quartier escarte, défier un chef de bande Ibn Tufiq en duel au nom de sa foi, traverser un territoire *djinn* sans armes ni vêtements et survivre malgré tout, sont autant d'épreuves imposées par le prophète avant de transmettre son savoir.

**Effectif :** environ 150.

**Vertu héroïque de substitut :** Foi

**Première Parole :** lorsqu'il assassine quelqu'un de façon violente (poignarder, égorger, etc., mais pas empoisonner) le personnage peut utiliser sa Compétence Prière plutôt qu'Assassinat pour accomplir cette action. Si le jet de dés effectué (le plus souvent sur un jet de Confrontation ou une action de combat) offre une Constellation, le joueur peut ajouter le double de son niveau de Foi aux Dégâts obtenus.

**Note :** le principal désavantage de cette Parole est que, quel que soit son niveau de Prière, le personnage ne peut en aucun cas s'y spécialiser dans un type d'assassinat (cf. p. 40, *Spécialisation et Expertise*), contrairement à la Compétence Assassinat.

**Deuxième Parole :** le Prieur vit en symbiose avec son environnement. Lorsqu'il tente de lancer un sort en rapport avec le désert (son sable, ses vents, ses créatures, etc.) le Prieur bénéficie d'un nombre de Dés Bonus égal à la moitié de son niveau dans la compétence Périple.

**Troisième Parole :** en méditant une heure aux premières heures du jour, le Prieur est capable de durcir son corps contre les agressions de son environnement. S'il obtient une Constellation sur un jet de Prière SD 15, le Prieur gagne un bonus à sa Trempe égal à son niveau en Foi pour une durée de 24 heures. Cette Parole ne peut être activée qu'une fois par tranche de 24 heures.

**Quatrième Parole :** son mode de vie ascétique permet au Prieur de se passer de dormir, de manger ou de boire pendant plusieurs jours. S'il obtient une Constellation sur un jet d'Épreuve contre un SD 6, le Prieur peut se passer de ces besoins vitaux pendant un nombre de jours égal à la valeur du dé de la Constellation. Il devra prendre au moins un repas avant de tenter à nouveau d'utiliser cette Parole.

**Cinquième Parole :** vivre dans le désert permet d'en connaître le véritable nom de ce qui le compose. Le



Prieur gagne un nombre d'Éléments magiques supplémentaires égal à son niveau dans sa Compétence Périples. À chaque fois que sa Compétence Périples augmente d'un niveau, il gagne un Élément magique supplémentaire. Ces mots magiques doivent être en rapport avec le désert.

**Sixième Parole :** le Prieur est capable de prévoir plus ou moins précisément les événements néfastes de la journée à venir. Après une heure de méditation et en obtenant une Constellation sur un jet de Prière SD 12, il peut avoir une vision assez floue d'un nombre d'événements égal à QR+1. La QR peut aussi permettre d'avoir une vision plus précise, selon le jugement d'Al-Rawi.

## LES LIONS ROUGES DE SHIRAD

La Loi du Corps, l'un des Commandements édictés par le dieu pour l'accession de l'âme à la Terre des Justes, interdit aux Shiradim de donner la mort. Pourtant, la plus puissante des tribus shirades abrite la plus puissante des sectes de ce peuple, la Parole des Lions rouges, dont la mort et l'art de la donner sont la première préoccupation. Ce paradoxe repose sur une très ancienne pratique sacrificielle aujourd'hui jugée comme hérétique lorsqu'elle n'est pas exécutée par les Lions rouges de Shirad. Lorsqu'un disciple de cette Parole en vient à tuer, il offre son adversaire en sacrifice au dieu.

Les *macchabim* sont l'épée et le bouclier de Shirad, ils sont les défenseurs de sa foi. Leur style de combat est fait d'une série de mouvements gracieux et précis évoquant plus une danse que des mouvements martiaux. Un ballet certes, mais un ballet de mort. On les voit parfois en temps de paix dans les palais, honorant leurs seigneurs de cette danse, sacrifiant d'invisibles ennemis à la gloire de Shirad comme s'ils égrainaient les versets de poèmes célestes. Outre l'offrande de leurs chorégraphies guerrières, ils consacrent de nombreuses heures au Sanctuaire, à prier. Pour l'essentiel, les disciples de cette Parole sont postés à Carrassine, ville qu'ils rejoignent jadis aux côtés de Sarah Bat Caleb.

**Initiation :** la grâce divine doit être dans chaque geste du *macchabah*, c'est le premier point auquel

pense le maître lorsqu'il choisit ses élèves. Ainsi, régulièrement, les maîtres de l'ordre passent-ils en revue les écoles shirades pour organiser des épreuves sportives et militaires. Ils ne recrutent pas les vainqueurs, mais ceux qui ont la souplesse du lion, son élégance et sa noblesse, même dans l'échec. Les Shiradim ont souvent dû s'incliner pour mieux survivre : pour les Lions rouges, il n'y a pas de honte dans la défaite, pourvu que l'on garde sa dignité et conserve la foi en la grandeur de Shirad. Chaque maître de l'ordre choisit une dizaine de disciples tous les cinq ans et en assure la formation avec l'amour d'une mère et la rigueur d'un père.

**Formation :** parmi les plus rigoureux qui soient, l'entraînement des *macchabim* des Lions rouges est souvent synonyme de mort. En effet, pour mieux former à l'élégance, on les confronte d'abord à l'arrogance, les impliquant dès leur plus jeune âge dans de spectaculaires duels d'exhibition où la mort n'est pas rare. Puis, l'humilité venue, on exige d'eux un don de trois ans aux peuplades pauvres de tous peuples et de toutes religions. Cette étape implique aussi un renoncement total aux armes, jusque dans la légitime défense. Quand vient la fin de cette période, le disciple est considéré comme un *macchabah* : la mort et la pauvreté ne l'effraient plus, il va pouvoir briller dans la lumière du dieu et combattre pour qu'elle perdure. On l'initie alors aux techniques secrètes de l'escrime shirade et au lien qu'elle entretient avec la danse et la prière. Cette ultime étape se termine au bout de trois années d'entraînement intensif, de nuit comme de jour, où le corps et l'esprit auront été brisés mille fois. Enfin majeur, le *macchabah* devient un Lion rouge.

**Effectif :** environ 900.

**Vertu héroïque de substitut :** Foi

**Première Parole :** par une rapide prière exécutée à la déclaration d'un combat (ne coûte aucune Phase), le *macchabah* entre dans une transe mystique qui rend ses actions de combat (même magiques) bien plus efficaces. Si ce jet de Prière (contre un SD de 9) offre une Constellation, le *macchabah* peut ajouter son niveau de Foi aux TA de ses jets d'Attaques, de Défenses, de déplacements, de sorts, etc.

**Deuxième Parole :** le *macchabah* est une troupe de

combattants à lui seul. Techniquement, si un combat implique plus de deux personnes et qu'il obtient une Constellation sur un jet d'Attaque, il applique la règle de mise hors combat des Traîne-babouches et ajoute son niveau de Bravoure au nombre d'adversaires mis hors d'état de nuire.

**Note :** s'applique contre les *Vaillants Capitaines* et les *Traîne-babouches*, mais pas contre les *Champions* !

**Troisième Parole :** le personnage ajoute désormais son niveau de Foi aux TA de tous ses jets dans les Compétences du Prince. De plus, s'il obtient une Constellation sur un jet d'Entraînement, il gagne un nombre de Dés Bonus supplémentaires égal à son niveau d'Héroïsme.

**Quatrième Parole :** le *macchabah* sait qu'il est le bras armé de Shirad. Il peut utiliser la compétence Prière à la place de la compétence Impressionner. De plus, s'il obtient une Constellation sur ce jet de Prière, le *macchabah* gagne un nombre de Dés Bonus égal à son niveau de Foi (à lancer immédiatement afin d'augmenter la QR du jet). Cette Parole n'opère pas contre les autres Shiradim.

**Cinquième Parole :** le *macchabah* considère son arme comme une extension de la volonté de Shirad. Tous ses Dégâts sont augmentés d'un nombre de points égal à son niveau de Foi.

**Sixième Parole :** la danse du *macchabah* est un tourbillon de lames que rien n'arrête. S'il obtient une Constellation sur son jet d'Attaque, il peut effectuer une Attaque supplémentaire ne lui coûtant aucune Phase.

## LA VOIX CÉLESTE DE SHIRAD

De tout temps, le salut des Shiradim a reposé sur la tribu pharate. En son sein, la Voix céleste de Shirad lui a permis de se structurer et de se représenter partout dans le monde connu. Il n'est pas une ville du monde sans Shiradim, et nulle communauté shirade ne perdure sans la présence d'un disciple de la Voix céleste. Maîtres à penser, représentants politiques, gardiens du savoir et conseillers en spiritualité, ils sous-tendent l'administration des groupes shiradim et en assurent la pérennité et l'équilibre. Bien souvent, on les rencontre dans les universités où ils occupent des postes

importants. Ils sont aussi souvent les conseillers des puissants et des personnalités publiques, tels que les artistes populaires ou les riches marchands. Certains disent que ce sont les hommes les plus érudits de tout Jazirat.

**Initiation :** la voix céleste dispose de centres pédagogiques appelés « universités de lumière » dans chacune des grandes villes du monde. Parfois, elles sont secrètes et cachées dans des catacombes (c'est le cas à Occidentine), d'autres fois, elles ont pignon sur rue et font office d'établissements institutionnels, comme à Carrassine ou à Sagrada. Les jeunes Shiradim y sont présentés par le *kahan* de leur clan qui les a au préalable soumis à des tests intellectuels et moraux. Les disciples entrent à l'université de lumière pour une durée d'une année, au terme de laquelle il est décidé s'ils sont aptes à continuer, ou si leur *kahan* s'est trompé.

**Formation :** école de magie autant qu'université du savoir, la Voix céleste de Shirad offre un enseignement varié et riche à tous ses disciples. Agrémentée de voyages initiatiques et de rencontres de sommités de tous peuples, cette formation est avant tout celle de la diversité. Lorsque vient la majorité, le disciple est éveillé à la première Parole, mais il ne cessera jamais d'être étudiant, chaque nouveau savoir apportant son lot de nouvelles questions.

**Effectif :** environ 900 à travers le monde connu.

**Vertu héroïque de substitut :** Foi

**Première Parole :** du fait du savoir accumulé au cours des siècles, le savant est capable de tirer un fait ou une anecdote de toute cette connaissance pour le guider dans ses choix et dans ses actes. Lorsqu'il est confronté à un problème, il peut tenter un jet de Peuples & Histoire ou de Science pour se préparer à l'affronter. S'il obtient une Constellation sur le jet de Peuples & Histoire ou de Science, il ajoute son niveau de Foi au TA des jets visant à résoudre ce problème. Il peut s'agir de jets de stratégie militaire (Commander), de diplomatie (toutes les Compétences du Prince), de survie (Périples, Tenir le coup), de soins (Science), etc. Plus rarement, il s'agira de jets liés au combat ou à la sorcellerie, mais Al-Rawi doit veiller à ce que cette Parole du savoir ne soit pas systématiquement utili-

sée de cette façon : il s'agit bien de tirer une leçon de sagesse permettant de résoudre un problème global et non de petites astuces pour sa réussite individuelle.

Si le problème n'est pas résolu le jour même, le savant doit effectuer un nouveau jet de Peuples & Histoire ou de Science s'il veut à nouveau bénéficier d'un bonus.

**Deuxième Parole :** le savant est le réceptacle d'une parcelle du savoir de Shirad. La limite maximale de sa compétence Peuples & Histoire ou Science (prendre celle choisie à la création du personnage pour cette Parole) est désormais de 7 au lieu de 6.

**Troisième Parole :** en faisant une prière à Shirad et en tendant la main gauche devant lui, le savant peut révéler la lumière de Shirad. En obtenant une Constellation sur un jet de Prière (coûtant une Phase en combat) SD 9, il peut aveugler ses ennemis pour un nombre de Phases égal à son niveau de Foi + 1 par Vantardise prise lors du jet de Prière. Cet aveuglement impose un malus égal à son niveau de Foi aux TA de toutes les actions physiques entreprises par ses cibles.

**Quatrième Parole :** si le savant improvise un sortilège et qu'il obtient une Constellation, il peut réduire la difficulté causée par des Éléments non maîtrisés d'autant de seuils que la moitié de son niveau de Foi.

**Cinquième Parole :** Shirad s'exprime par la voix du savant. Il connaît désormais un nombre de Mots magiques supplémentaires égal à son niveau de Foi. À chaque fois que cette Vertu augmentera d'un niveau, il gagnera un Élément magique supplémentaire (si elle baisse l'Élément magique est conservé, mais il faudra d'abord que la Vertu revienne à son niveau précédent puis qu'elle augmente d'un niveau pour gagner un Élément magique supplémentaire). Ces Mots magiques doivent être en rapport avec la sagesse, la connaissance ou la religion.

**Sixième Parole :** sa foi en Shirad est le bouclier du savant. S'il obtient une Constellation sur un jet d'Inspiration pour résister à un effet magique, il gagne un nombre de Dés Bonus égal à deux fois son niveau de Foi. Ces Dés Bonus doivent être utilisés dans les vingt-quatre heures pour se débarrasser de la cause de l'effet magique (sorcier, *djinn*, artefact, etc.).

## LE COEUR SACRÉ DE SHIRAD

Les Shiradim ont la faculté enviable de se rendre indispensables aux yeux des autres. Plus que quiconque, les Salonim ont fait expertise en ce domaine. Nul ne peut le nier : lorsqu'un puissant voit la maladie ou une blessure prête à le faire passer de vie à trépas, il en vient toujours à demander l'intervention d'un enfant de Salone.

Les guérisseurs shiradim sont les plus réputés et les plus compétents de Jazirat, et peut-être même du monde entier. La mise en commun de leurs connaissances assure que chaque guérisseur est apte à soigner quasiment tous les maux déjà rencontrés par l'un d'eux. Mais même les âmes les plus pures et les plus altruistes ont une part d'ombre, ainsi tous les disciples du Cœur sacré apprennent un jour à donner la mort, car celui qui maîtrise la vie se doit aussi de maîtriser la mort.

**Initiation :** sélectionnés dans les dispensaires ou les universités parmi les meilleurs enseignants ou praticiens salonim, les Cœurs sacrés de Shirad ne commencent leur apprentissage de la Parole que très tard. Élitiste à l'extrême, le haut conseil de l'ordre des médecins shiradim ne choisit que rarement des jeunes gens inexpérimentés, même prometteurs, et préfère toujours miser sur des experts confirmés.

**Formation :** à son éveil à la Parole, le médecin est déjà un savant doué aux compétences abouties. L'ordre vient alors compléter son savoir en le confrontant à des cas difficiles, parfois magiquement aggravés pour les besoins de la science. Des initiatives alors prises, ou des erreurs commises, on conduit le disciple à élaborer ses propres raisonnements, jusqu'à ce qu'il trouve par lui-même le savoir visé. Le savoir n'est que très rarement transmis de façon transversale.

**Effectif :** environ 800 à travers le monde connu.

**Vertu héroïque de substitut :** Fidélité

**Première Parole :** lorsqu'il effectue un jet de Science dans le but d'opérer un blessé, de diagnostiquer une maladie ou de soigner quelqu'un, s'il obtient une Constellation, le personnage ajoute son niveau de Fidélité au TA.

**Deuxième Parole :** à force de côtoyer les malades, le guérisseur a développé une grande résistance aux

maladies. Il ajoute son niveau de Fidélité à sa Trempe pour tout ce qui concerne la résistance aux maladies et/ou aux poisons.

**Troisième Parole :** le guérisseur n'a pas d'égal pour soigner les blessures et les fractures. S'il obtient une Constellation sur un jet de Science, il augmente le nombre de PV rendus d'un nombre de points égal à son niveau de Fidélité le premier jour. À chaque nouvelle détermination des PV regagnés suite à ces soins, on ajoute un nombre égal à la moitié du niveau de Fidélité du guérisseur.

**Quatrième Parole :** le guérisseur sait comment tuer en ne laissant aucune trace ou en faisant croire à un accident. S'il tente de tuer sa victime sans verser le sang et qu'il obtient une Constellation sur son jet d'Attaque, le guérisseur gagne un bonus aux Dégâts égal à deux fois son niveau de Science. Tous les tests visant à découvrir que l'accident est en fait un meurtre voient leur SD augmenté de (QR+Fidélité).

**Cinquième Parole :** grâce à un entraînement adéquat et à l'absorption de décoctions médicinales assouplissant son corps au fil du temps, le guérisseur est capable de faire entrer son corps dans des endroits normalement inaccessibles (laissés à l'appréciation d'Al-Rawi) pour quelqu'un de sa corpulence. Tous ses TA de S'introduire ou d'Épreuve liés à l'intrusion ou à la contorsion sont augmentés de deux fois son niveau de Fidélité. De facto le corps du guérisseur est de corpulence mince.

**Sixième Parole :** le guérisseur sait infliger une immense douleur incapacitante à sa victime. Lorsqu'il obtient une Constellation sur un jet d'Attaque, le guérisseur inflige sa QR comme malus à tous les jets de la victime pendant un nombre de Phases égal à son niveau dans la compétence Science.

## SAINTE GERTA QUI POURFENDIT LE DRAGON

Il y a fort longtemps, Gerta unifia les peuples barbares de la frontière agalanthéenne et fonda le Gertenheim, le royaume aux mille forteresses. On dit qu'elle incarnait la brutalité et l'insoumission faites femme, à

tel point que lorsqu'elle comprit qu'elle était une Héritière des dragons, elle voua cinq années entières de sa vie à la recherche du dragon dont elle était l'élue. Le trouvant enfin, elle le défia et le pourfendit. Le regardant périr elle lui dit « *Personne ne peut décider pour moi de ce que sera ma vie. Maintenant que je t'ai vaincu, je me mets à ta place au service de tes dieux* ». Jusqu'à la fin de son existence, Gerta tint tête aux Agalanthéens et ce n'est qu'au lendemain de sa mort, due à son grand âge, que ses ennemis de toujours parvinrent à marcher sur le Gertenheim. Ce fait est à l'origine de la canonisation de Gerta par les Escartes d'aujourd'hui, et ce bien qu'elle fut païenne.

Les membres de cette Académie, connus sous le nom de Pourfendeurs, sont les combattants les plus puissants et les plus endurants de l'Occident. Sur les champs de bataille, ils avancent inlassablement, terrassant leurs ennemis sans aucune pitié, aidés en cela par la fureur qui les habite.

**Initiation :** tout écuyer mu par un désir de se vouer à l'art de la guerre, tout jeune Escarte épris de justice et de foi, peut prétendre entrer dans l'école militaire de l'ordre de Sainte Gerta qui pourfendit le dragon. L'école ne recrute pas, elle attend les volontaires les plus vaillants. Elle organise chaque année un grand tournoi durant lequel de nombreux combats doivent être menés. Les cent meilleurs candidats doivent affronter, réunis par groupe de dix, des créatures monstrueuses, généralement originaires des steppes du Krek'kaos. Les survivants du dernier combat du tournoi sont intégrés à l'Académie.

**Formation :** le combat, rien que le combat, en duel ou en mêlée, voilà ce qui occupe la journée de l'Académie d'élite du Gertenheim. De plus, de longs périple dans les steppes de l'Est ou dans les montagnes du Nord ont lieu deux fois par an, dans le but de former les jeunes chevaliers à la vie de voyage et aux combats en milieu hostile.

**Effectif :** environ 500.

**Vertu héroïque de substitut :** Bravoure

**Première Parole :** le membre de cette Académie peut mobiliser la force de justice de sainte Gerta. Lors d'un combat, s'il obtient une Constellation sur une Attaque, il bénéficie d'un bonus aux Dégâts égal à son

niveau dans la Caractéristique Puissance.

**Deuxième Parole :** la défense du chevalier est aussi intimidante et impénétrable que les écailles d'un dragon. Le Pourfendeur ajoute son niveau d'Impressionner à sa Défense passive. Pour les Défenses actives, il dispose d'un nombre de Dés Bonus égal à la moitié de son niveau en Impressionner pour toute la durée du combat, quel que soit le nombre d'adversaires.

**Troisième Parole :**

la fureur de sainte  
Gerta ha-  
bite

le chevalier. S'il obtient une Constellation sur un jet d'Attaque, il gagne un nombre de Dés Bonus égal à son niveau de Bravoure à utiliser lors de la présente Passe d'Armes.

**Quatrième Parole :** si le chevalier obtient une Constellation sur le jet qui réduit les PV de son adversaire à zéro, il bénéficie d'une Attaque gratuite lors de la même Phase de combat pour attaquer un adversaire à portée. On ne peut effectuer qu'une seule Attaque gratuite par Phase.

**Cinquième Parole :** le chevalier a hérité de la vitesse de sainte Gerta ; désormais les Attaques brutales ne lui coûtent qu'une Phase au lieu de deux.

**Sixième Parole :** l'endurance du Pourfendeur est dit-on un don de sainte Gerta elle-même. S'il obtient une Constellation sur un jet d'Entraînement, le Pourfendeur gagne un nombre de Dés Bonus supplémentaires égal à son niveau de Bravoure.

## ORDRE DU TEMPLE DE SAGRADA

Les Templiers de Sagrada ont juré sur la *Mirabilis Calva Reliquiae* de protéger les pèlerins et les intérêts escartes sur Jazirat. Pour cela ils sont d'aussi bons guerriers que les Pourfendeurs dorkades et aussi dévots que le Magister lui-même.

L'ordre a été fondé en 5990, il y a sept ans, lorsque Sagrada tomba aux mains des Escartes et que les derniers Shiradim présents furent pendus aux murs de leur



temple. Agenouillé au pied des suppliciés, le duc Albermond de Dorbagne jura devant Æther que jamais plus la cité ne lui serait volée. Il choisit alors ses dix meilleurs soldats et demanda à chacun de sélectionner ses dix meilleurs compagnons, qui en désignèrent aussi dix, etc., jusqu'à ce qu'ils atteignent un effectif de mille chevaliers de la Quête Sainte. Ensemble, ils descendirent sur la plage et reçurent le baptême par les aumôniers de leur armée. Enfin, de Dobargne adouba chacun d'entre eux en le nommant Templier de Sagrada, gardien de la foi escarte en terre du Capharnaüm. Depuis, ceux qui ne sont pas rentrés chez eux pour dilapider la fortune amassée lors de leurs pillages, ou pour participer à quelque complot politico-religieux, constituent la force de frappe ultime des troupes occidentines à Jazirat.

**Initiation** : entrer dans l'ordre se fait de deux façons : par recrutement ou par candidature. La première a lieu de façon informelle, lorsqu'un soldat doué pour la magie brille aux yeux de ses supérieurs. Ceux-ci le recommandent alors auprès d'un maître de l'ordre. La seconde se fait de façon spontanée, lorsqu'un chevalier doué pour la magie se présente de lui-même à l'ordre et demande le second baptême. Dans les deux cas, on demande au chevalier d'effectuer cinq duels à l'arme émoussée contre des Templiers, et d'être encore debout à la fin du dernier (même s'il n'est pas sorti vainqueur). L'épreuve suivante consiste en trois jours et trois nuits de prière, à genoux, avec seulement un repas par jour.

**Formation** : une fois admis dans l'ordre, le chevalier obtient immédiatement le titre de Templier, mais ne sera éveillé à la première Parole qu'au terme de la première année s'il a montré un comportement et des compétences exemplaires. Son quotidien est fait de prières et d'entraînement militaire, de patrouilles et de lectures pieuses. Une fois par semaine, au cours de la première année, les jeunes Templiers effectuent une marche pénitente, à genoux sur les pavés reliant le mur de Jason à la cour du palais où il survécut à l'écartèlement. Sur place, ils sont flagellés au rythme des psalmodies de moines aveugles. On crève les yeux de ces moines pour que soit respectée la dignité des chevaliers pénitents.

**Effectif** : près de 2000 à ce jour, mais très peu ont dépassé la seconde Parole. Moins de cinquante Templiers connaissent les quatrième, cinquième ou sixième techniques créées par le Grand Maître de l'ordre Albermond de Dorbagne.

**Vertu héroïque de substitut** : Foi

**Première Parole** : aussi à l'aise pour les choses de la guerre que pour l'usage magique des saintes paroles, le Templier d'Occidentine peut, à l'obtention d'une Constellation lors d'un jet de combat (offensif ou défensif), ou lors d'un jet de Verbe sacré, ajouter son niveau de Foi au calcul de sa QR.

**Deuxième Parole** : son devoir impose au Templier de porter son armure lourde en toutes circonstances. Grâce à son entraînement, le malus d'armure aux jets d'Épreuve, Équitation, Assassiner, Détrousser, Discretion, et S'introduire ne le concerne plus désormais.

**Troisième Parole** : en effectuant une courte prière (qui ne coûte aucune Phase) contre un SD de 6 au début de la Passe d'Armes, et s'il obtient une Constellation, le Templier gagne un nombre de Dés Bonus égal à la valeur du dé de la Constellation. Ces Dés Bonus sont à répartir sur les diverses actions de la Passe d'Armes.

**Quatrième Parole** : le Templier est investi par la puissance divine d'Æther. S'il obtient une Constellation sur un jet d'Attaque, il peut effectuer une deuxième Attaque sur le même adversaire lors de la même Phase, en remplaçant obligatoirement son niveau dans sa Compétence Arme par son niveau de Foi.

**Cinquième Parole** : le Templier choisit un Verbe sacré avec lequel il a une affinité particulière grâce à sa ferveur et à la lecture des saintes paroles. Lorsqu'il lance un sort basé sur ce Verbe sacré, il bénéficie d'un bonus au TA égal à son niveau de Foi.

**Sixième Parole** : la ferveur du Templier est un exemple pour le peuple. S'il obtient une Constellation sur un jet de Galvaniser (par transcendance, cf. p. 266), les bonus octroyés à ses compagnons sont augmentés d'un nombre de points égal à son niveau de Foi.

## LES DUELLISTES DE SAN LLORENTE DE VALLADÓN

L'origine de cette Académie se perd dans les premiers siècles de l'escartisation d'Aragón. La majeure partie du pays était encore sous le joug agalanthéen quand Don Constantino Arranz y García, un prince paysan de retour d'un voyage à Sagrada décida de libérer son pays au nom de la nouvelle religion. Charismatique, il fut suivi par de nombreux guerriers, mais aussi par une importante armée de paysans. On lui doit la libération des villes de Valladolid, Pamlósa et Barcajyosa. Nul doute qu'il y fut pour beaucoup dans la conversion massive des Arakognans à la religion escarte et dans l'émergence du royaume tel qu'il perdura jusqu'à l'arrivée des Saabi il y a peu. Héros populaire, le prince paysan exaltait les valeurs du chevalier sans peur et sans reproche, voué aux causes que sont la justice, la liberté, et la foi. On dit qu'à chaque adversaire tué, il ne pouvait s'empêcher de s'agenouiller pour le pleurer et prier Æther de conduire son âme en lieu sûr. Canonisé il y a peu, Don Constantino Arranz y García est désormais plus connu sous le nom de San Llorente de Valladolid, le saint pleurant d'Aragón.

Bien que l'on utilise le terme « Académie » par rapport au standard escarte, il n'existe pas d'institution précise pour perpétuer l'idéologie et la méthode d'escrime du saint pleurant. Aux quatre coins du pays, des compagnons de Don Constantino se la sont appropriée et l'on transmise à leurs enfants, qui a leur tour en ont fait autant. Le terme préféré à « Académie » par ces princes paysans est *hacienda*, l'écurie, la ferme familiale.

**Initiation :** la grande majorité des membres de l'*hacienda* a appris les secrets d'un membre de sa famille. Il n'est cependant pas rare qu'un employé particulièrement fougueux et efficace soit initié à l'*hacienda* et devienne un membre de la famille.

**Formation :** si les parties concernant l'apprentissage de l'escrime et du maniement du fouet sont ardues et rigoureuses, l'*hacienda* de San Llorente de Valladolid correspond plus à un mode de vie qu'à une Académie à proprement parler. Au fil de leur cheminement, les jeunes éleveurs perfectionnent leurs compétences de cavalier et apprennent à vivre à cheval.

**Effectif :** environ 400.

**Vertu héroïque de substitut :** Fidélité

**Première Parole :** lorsqu'il attaque avec un fouet, s'il obtient au moins une Constellation, celui qui maîtrise la technique de San Llorente a le droit d'effectuer une Attaque gratuite avec une seconde arme (épée, hache, lance, poing, etc.) que celle-ci soit prête à l'usage (dégainée) ou non (l'acte de dégainer devient donc gratuit, ne coûte pas d'action de combat et se résout à la même Phase de la Passe d'Armes que l'attaque au fouet). Si le combattant utilisant cette technique n'est pas à portée pour effectuer sa deuxième Attaque (un fouet est plus long qu'une dague ou qu'une épée), le déplacement est gratuit et compris dans la même Phase (attention, ce déplacement ne peut servir qu'à attaquer l'adversaire qui vient d'être touché au fouet, il ne s'agit pas d'aller où l'on veut). Si l'adversaire n'est pas à portée de fouet (cinq mètres environ), la technique est impossible à effectuer.

**Deuxième Parole :** cavalier hors pair, le personnage bénéficie d'un bonus égal à son niveau de Fidélité aux TA de tous les jets d'Arme, d'Épreuve, de Périples ou de Tenir le coup, effectués lorsqu'il est à cheval.

**Troisième Parole :** son fouet est désormais comme un prolongement de son propre bras. Le personnage ajoute son niveau de Coordination en plus de la Puissance lorsqu'il détermine les Dégâts d'un coup de fouet. De plus, il peut se servir de cette arme comme d'un outil de préhension (attraper un objet au vol, ramasser une arme à distance, la voler du fourreau d'un adversaire qui ne l'a pas encore dégainée, etc.) via un jet d'Armes + Coordination dont le SD est laissé à la discrétion d'Al-Rawi.

**Quatrième Parole :** les chevaux, quelle que soit leur origine, ressentent l'amour et le savoir-faire du personnage à leur égard, ce qui les rend particulièrement dociles. Il bénéficie désormais d'un bonus égal à deux fois son niveau de Fidélité aux TA de ses jets d'Arme, d'Épreuve, de Périples ou de Tenir le coup, effectués lorsqu'il est à cheval.

**Cinquième parole :** bien que sédentaires, les cavaliers arakognans passent de longues heures chaque jour à voyager sur leurs terres. La piste est leur domaine et la nature leur univers. À ce niveau, le per-

sonnage bénéficie d'un bonus aux TA d'Équitation et d'Agriculture égal à son niveau de Sagesse.

**Sixième Parole :** amis du vent, les duellistes de San Llorente de Valladón n'ont pas besoin de consommer une Phase pour effectuer une Défense active. Le personnage dispose donc désormais d'une Défense active gratuite par Phase.

## ORDRE DES MYRMIDONS THÉRÉMÉENS

Au temps où Agalante n'avait pas encore uni les peuples sous son nom, les Enfers tentèrent de se soulever pour conquérir le monde des mortels. Chtonos, dieu de la terre et garant de la paix en ses entrailles, dut contenir cette invasion venue de sous son propre royaume. Son rôle de gardien des portes infernales, de géolier de Shaytan le noir et de ses légions, fut rudement mis à l'épreuve.

Afin de lutter contre les terribles hordes démoniaques, et de contenir leur invasion, il lui fallait l'armée la plus féroce et la plus organisée de la création. C'est ainsi qu'il décida d'humaniser des fourmis soldat et qu'il créa les tout premiers Myrmidons.

Il y a fort longtemps que les créatures insectoïdes sont mortes, mais leur savoir s'est transmis, et l'héritage de leur expérience a été transmis jusqu'à nos jours.

Les Myrmidons sont les guerriers les plus féroces et disciplinés du peuple agalanthéen. Garde prétorienne de Thérème, ils véhiculent le savoir militaire qui permit autrefois de vaincre les légions infernales. Si les Enfers n'ont plus fait parler d'eux depuis des millénaires, les guerriers de Chtonos n'ont jamais cessé de se préparer à une nouvelle attaque. Si les démons devaient revenir à l'assaut, ils seraient accueillis comme il se doit.

**Initiation :** il n'existe qu'une seule école pour les Myrmidons théréméens. Elle forme les meilleurs guerriers et les meilleurs stratèges agalanthéens sur demande de leur famille. L'entrée dans l'école coûte très cher, plusieurs centaines de talents d'or, mais il est possible de réduire ce tarif, voire de s'en dispenser,

en s'engageant comme légionnaire pour cinq ou dix ans. Quel que soit la durée choisie, on ne cesse jamais d'être un Myrmidon, et chaque diplômé de cette école demeure réserviste à vie. Ainsi, en cas de crise majeure impliquant les Agalanthéens, tous les Myrmidons dont le temps de service est écoulé devront se rendre disponibles.

**Formation :** entraînement militaire d'une grande rigueur, l'enseignement transmis par l'école des Myrmidons théréméens fait passer l'ordre et la préparation physique de ses élèves avant tout. Ainsi, la grande majorité des entraînements misent sur la capacité à frapper plus vite, mais aussi plus souvent, pour ne jamais laisser de répit à l'adversaire. De nombreux exercices stratégiques à échelle réelle, des reconstitutions en grandeur nature des batailles de l'*Agalanthéide*, des stages dans les différentes armées du monde, etc., font partie de cet apprentissage.

**Effectif :** environ 1500 (800 forment la garde d'élite théréméenne, 300 sont soldats d'élite dans les diverses armées agalanthéennes, 200 œuvrent comme mercenaires indépendants ou en corps de Myrmidons quelque part dans le monde connu).

**Vertu héroïque de substitut :** Fidélité

**Première Parole :** membres d'une unité d'élite dont la fondation remonte à la grandeur passée d'Agalante, les Myrmidons sont des guerriers d'une efficacité terrifiante. Lorsqu'ils obtiennent une Constellation lors d'un jet d'Entraînement visant à gagner des Dés Bonus pour une Passe d'Armes, ils gagnent un nombre de Dés Bonus supplémentaires égal à la moitié de leur niveau d'Héroïsme, arrondi à l'inférieur.

**Deuxième Parole :** tant que le Myrmidon utilise un glaive et un bouclier, la règle du combat à deux armes est prise en compte comme si le bouclier était une arme. Cette règle, fonctionne même si le personnage ne possède pas les minima exigés par le combat à deux armes (4 en Sagesse, 4 en Coordination et 4 en Arme). Les Dégâts du bouclier sont de Puissance + 5. De plus, tant qu'il se bat avec ces armes, le Myrmidon gagne un bonus aux Dégâts égal à son niveau d'Entraînement.

**Troisième Parole :** le Myrmidon est capable de dépasser les limites de son corps pour accomplir des exploits. Désormais, en effectuant un jet d'Entraîne-



ment au début de la Passe d'Armes, et en obtenant une Constellation, il gagne un nombre de Dés Bonus supplémentaires égal à son niveau d'Héroïsme (et non plus seulement à la moitié, comme dans la première Parole).

**Quatrième Parole :** la riposte d'un Myrmidon est foudroyante. S'il obtient une Constellation sur une Défense active, il gagne le droit à une riposte ne coûtant aucune Phase (cumulable, dans le cas du combat à deux armes, avec l'Attaque normale gagnée en cas de Réussite critique).

**Cinquième Parole :** l'entraînement subit par le Myrmidon a rendu sa peau aussi dure que la chitine de l'insecte dont il serait le descendant. La Trempe du Myrmidon reçoit un bonus égal à son niveau d'Entraînement.

**Sixième Parole :** s'il obtient une Constellation sur un jet d'Attaque à distance avec une arme de jet de type javelot ou assimilé, le Myrmidon peut doubler la portée de son arme. Les malus de portée voient leurs seuils modifiés : -3 au-delà de vingt mètres ; -6 au-delà de quarante mètres ; échec automatique au-delà de Puissance du lanceur fois vingt mètres. De plus, lorsqu'il utilise cette arme, même sans Constellation, il ajoute son niveau d'Héroïsme aux Dégâts.

## LES AURIGES FRAGRANTINS

Les écoles d'auriges, de gladiateurs ou d'athlétisme ne sont pas rares en terre d'Agalante, mais aucune n'égale en prestige la grande école de Fragrance. Les auriges sont des héros couverts de gloire aussi bien dans les hippodromes que sur les champs de bataille. Ils sont magnifiques sur leurs chars rutilants lorsqu'ils chargent les premières lignes des armées adverses. Impitoyables, ils ne vivent que pour graver leur nom dans le marbre de l'histoire. Leur principal défaut reste sans doute la vanité qui les anime, ce culte qu'ils se vouent à eux-mêmes et qu'ils tentent d'étendre à tout leur entourage.

La popularité est la première préoccupation des auriges en général, avant même la richesse et la victoire. Mais chez les auriges fragrantins, elle frise souvent l'obsession.

Dans une ville comme Fragrance, être le meilleur conducteur de char permet de côtoyer les princes et

de coucher avec leurs femmes, de posséder des villas luxueuses que l'on ne paiera jamais, et d'être porté en victoire à chaque coin de rue.

**Initiation :** l'école est une véritable industrie de la course. Elle fabrique des chars, forme des artisans à leur entretien, élève des chevaux, rénove des hippodromes, etc. De plus, elle préside à l'organisation des courses ayant lieu à Fragrance. Ses portes d'entrée sont donc nombreuses, et il est toujours possible d'obtenir par son biais une licence gratuite pour participer à une course, faire ses preuves, être repéré par un marchand ou une écurie désireux d'investir dans votre formation. Une licence payante sera alors achetée à l'école, qui fournira sa légendaire formation.

**Formation :** former des auriges ne représente en réalité qu'un pour cent des activités de l'école. Elle le fait peu, mais elle le fait magistralement. Ses élèves, au nombre de vingt seulement chaque année, sont initiés aux arts de la vie en société agalanthéenne tout autant qu'au combat et à la course. Au terme de leur formation, qui dure trois années, les auriges quittent l'école pour courir sous les couleurs d'une écurie privée. Ils n'en restent pas moins liés entre eux comme les membres d'une fraternité, toujours prêts à s'entraider, autant qu'à s'affronter sur la piste.

**Effectif :** environ 400 membres dans le monde connu, dont 150 à Fragrance.

**Vertu héroïque de substitut :** Bravoure

**Première Parole :** lorsqu'il effectue une Charge (cf. *Le Combat* p. 13) en pilotant son char, s'il obtient une Constellation, l'aurige ne consomme que deux Phases au lieu de trois.

**Deuxième Parole :** l'aurige sait tirer parti de la force des dromadaires et des chevaux lorsqu'il combat. S'il combat monté ou dans un char et qu'il obtient une Constellation sur un jet d'Attaque, l'aurige gagne un bonus aux Dégâts égal à son niveau d'Équitation. Le bonus n'est valable que si l'aurige est en mouvement.

**Troisième Parole :** la charge d'un aurige à travers les armées ennemies est dévastatrice. S'il obtient une Constellation lors de son jet d'Attaque, il gagne un bonus égal à son niveau de Bravoure pour le calcul des Dégâts et pour déterminer le nombre de Traînes-bouches mis hors de combat.

**Quatrième Parole :** à force de vivre parmi les dromadaires et les chevaux depuis sa prime enfance, l'aurige a développé une sorte de lien de confiance réciproque avec ces nobles animaux. Un cheval ne sera jamais ombrageux et se laissera toujours approcher et monter par l'aurige tant que celui-ci ne sera pas agressif envers l'animal. De plus, du fait de son charisme de héros populaire et de sa réputation d'athlète, il ajoute son niveau d'Équitation aux TA de ses jets de Flatter.

**Cinquième Parole :** l'aurige fait corps avec son attelage. Tant qu'il se trouve sur son char, sa Trempe reçoit un bonus égal à son niveau d'Équitation.

**Sixième Parole :** l'aurige est un exemple pour les jeunes, un héros pour le peuple et l'objet de bien des désirs et convoitises pour les puissants. Il peut désormais ajouter son niveau de Bravoure aux TA de tous ses jets dans les Compétences du Prince.

## LES BACCHORANTES ÉTRUSIENS

Lorsqu'on parle d'un sorcier agalanthéen, on imagine le plus souvent un vieux barbu famélique vivant dans une grotte, mal nourri et vouant sa vie à des cultes sacrificiels. Si cette image n'est pas fausse, elle est très loin des Bacchorantes étrusques. Ils ont développé une philosophie mystique prônant la célébration de la puissance créatrice des dieux par les plaisirs de la chair. Ils sont les chantres du vice et du plaisir sous toutes leurs formes. Son fondateur Archorès Ménétrias Bacchoris a toujours prétendu être le fils de Bacchoros. Il était en effet né de l'union de Bacchoros lui-même et d'une vieille sorcière alcoolique qui était parvenue à l'invoquer accidentellement par une nuit où tous deux avaient déjà bien trop bu avant de se rencontrer. Prenant conscience de son erreur, pétri de honte pour sa réputation d'esthète, le dieu avait acheté le silence de la sorcière en lui promettant un grand destin pour le fils qu'il avait mis dans son ventre. Ainsi Archorès Ménétrias Bacchoris naquit-il avec pour destin de fonder sa propre école de magie.

Peu organisés, les Bacchorantes sont autant viticulteurs que magiciens, autant ivrognes que séducteurs.

**Initiation :** la grande majorité des disciples de l'école le devient après avoir été ouvriers viticoles, ou après avoir rencontré un sorcier ou une sorcière dont il est devenu l'amant, avant de devenir son élève.

**Formation :** il n'y a pas d'école à proprement parler, mais chaque disciple s'engage à fonder son propre *scolaria* bacchorante une fois qu'il aura découvert la quatrième Parole. Il s'entoure alors de un à quinze individus auxquels il enseigne son savoir au gré de promenades, d'études livresques et d'expériences éthylo-mystiques.

**Effectif :** environ 300.

**Vertu héroïque de substitut :** Foi

**Première Parole :** le stupre, l'alcool et les arts décadents sont au centre des préoccupations du Bacchorante. En effet, plus qu'une simple extase, il en tire une énergie qui lui facilite la pratique de la magie. Lorsqu'il se livre à une orgie, il peut tenter un jet de Flatter (avec Charme, pour un rapport sexuel) ou de Tenir le coup (avec Souffle, pour supporter l'ivresse). S'il obtient une Constellation à l'un de ces jets, le Bacchorante gagne un bonus égal à son niveau de Foi à ajouter aux TA de tous ses jets de Verbe sacré. La durée de ce bonus, en nombre d'heures, est égale à la valeur du dé de la Constellation.

**Deuxième Parole :** le bruit et l'agitation font partie intégrante de la vie du Bacchorante. Toute action tentée dans un environnement bruyant (souk, beuverie, bataille, etc.) reçoit un bonus au TA égal à son niveau de Foi.

**Troisième Parole :** Le Bacchorante est habitué à séduire et à flatter son prochain pour arriver à ses fins. Lorsqu'il obtient une Constellation sur un jet de Flatter, il gagne un nombre de Dés Bonus égal à son niveau de Foi pour chaque jet relationnel qu'il effectuera dans les prochaines vingt-quatre heures. Cette Parole ne peut être activée qu'une fois par période de vingt-quatre heures.

**Quatrième Parole :** le Bacchorante sait attirer l'attention des dieux au bénéfice de la cause qu'il sert. Lorsqu'il dépense un point d'Héroïsme pour interroger Ourim et Tourim, il a le droit de remettre la pierre dans son sac et de recommencer une seconde fois si le résultat ne lui convenait pas. De même, lorsqu'Al-

Rawi lui demande de vérifier sa chance en interrogeant les pierres, le personnage peut reposer la pierre et tenter sa chance une seconde fois.

**Cinquième Parole :** en hommage aux dieux, le Bacchorante a su transformer son corps en source de vie. Désormais, ses fluides corporels, quels qu'ils soient, constituent un nectar magique lorsqu'on les mélange et les fait bouillir. Le nectar produit par une journée de

transpiration, d'urine, etc., peut remplacer la boisson et la nourriture d'une personne pendant un nombre de jours égal au niveau de Foi du personnage.

**Sixième Parole :** la magie du Bacchorante est empreinte des frasques de sa vie dissolue. Lorsqu'il écrit un sort sur une tablette, il soustrait son niveau de Foi au SD fixé préalablement au jet d'écriture du sort, à condition que le sort soit lié au plaisir, à un vice ou à la luxure.



## PAROLES COMMUNES

Durant les millénaires écoulés, les peuples se sont rencontrés, aimés, trahis, affrontés, et ont ainsi échangé et partagé de nombreuses choses. Les Paroles sont parfois sujettes à ce même phénomène. Il est en effet courant de rencontrer, d'une contrée à l'autre, des individus se réclamant de tradition différente, mais utilisant les mêmes techniques d'escrime, la même ritualisation de la magie, les mêmes astuces pour briller en société.

Certaines Paroles sont en effet communes à tous les peuples, sans que personne ne soit vraiment en mesure de dire où et quand elles sont nées. Évidemment, chacun prétend que la sienne est l'originale, la seule digne d'exister.

À la question de la légitimité d'un enseignement (« Comment me vouer à mon École alors que le voisin enseigne la même chose en la prétendant d'un autre maître ou d'un autre dieu ? »), il n'y a qu'une réponse : seule compte l'excellence à atteindre.

Pour vous aider à mieux concevoir l'orientation gé-

nérale de ces Paroles, elles ont été classées en fonction des Métiers auxquels elles correspondent le plus.

Enfin, Al-Rawi, sachez que ces Paroles sont génériques et que leur but est avant tout de fournir une base adaptable pour sortir de la norme. Si vous les trouvez trop systématiques, libre à vous de les modifier et de les rendre plus personnelles.

## PAROLES D'AVENTURIER

**1** – Une Constellation sur un jet d'une Compétence d'Aventurier augmente la QR d'un nombre de points égal à la valeur du dé de la Constellation.

**2** – La chance est l'amie des aventuriers : lorsqu'un adversaire obtient une Réussite critique pour attaquer le personnage, l'action est considérée comme une Réussite normale.

**3** – Dur à cuire : le score de Trempe du personnage est doublé pour tous les calculs des seuils de résistance (faim, fatigue, encombrement, etc. cf. Santé et Blessures, p. 32 et Encombrement, p. 29).

## Considérations sur les règles

**Quelle Vertu héroïque ?** Ces paroles sont génériques, il vous revient de les typer en fonction de vos envies et de la tonalité que vous désirez donner à un personnage. Ainsi, au moment de personnaliser chaque Parole générique, c'est à vous Al-Rawi de décider si elle est basée sur la Bravoure, la Fidélité ou la Foi. Les exemples donnés proposent un choix de Vertu entre parenthèses.

**Dépense de Vertu héroïque :** certaines techniques offrent la possibilité de dépenser une étoile de Vertu héroïque pour augmenter le Total d'Accomplissement (TA) ou la Qualité de Réussite (QR) d'un test précis. Cette dépense est limitée par le niveau d'Héroïsme et la réserve d'étoiles dont dispose le personnage. Ainsi, s'il a 4 en Héroïsme et au moins 4 étoiles à dépenser dans sa Vertu, le joueur peut choisir de les dépenser pour obtenir un bonus de +4.

**TA ou QR ?** Certaines techniques offrent un bonus au Total d'Accomplissement (TA), d'autres à la Qualité de Réussite (QR). Le TA est le nombre que l'on compare au Seuil de Difficulté (SD), de ce fait, lui donner un bonus permet de faciliter la réussite de l'action. Un bonus appliqué à la QR n'aide pas à réussir l'action, mais il améliore sa qualité de réussite.

**Bonus par dépense et bonus sans dépense :** il est parfois dit qu'en dépensant des points d'Héroïsme ou des étoiles d'une Vertu héroïque le personnage obtient un bonus. Il faut donc dépenser des points pour avoir ce bonus. Cependant, lorsqu'une dépense n'est pas mentionnée, par exemple : « Toutes les QR de ses tests de compétences de Sorcier sont majorés d'autant de points que le niveau d'Héroïsme du personnage » ; il s'agit d'un bonus fixe, égal au nombre de points restants, mais sans dépense, ce qui est beaucoup plus intéressant.

Lorsqu'un bonus est obtenu par dépense, celle-ci doit être effectuée lors de l'annonce de l'action, avant le jet de dés.

4 – L'ami des bêtes : la QR ou le TA (au choix du joueur avant de lancer les dés) de tous les jets en interaction avec des animaux (pour les dresser, les calmer, les combattre, etc.) est augmentée d'autant de points que le niveau de Vertu du personnage.

5 – Neuf vies : tous les tests d'Épreuve sont automatiquement réussis (QR = 0 au minimum).

6 – Toutes les QR ou les TA (au choix du joueur avant de lancer les dés) des tests de compétences d'Aventurier du personnage sont majorées d'autant de points que son niveau d'Héroïsme.

### EXEMPLES

**Phalange des arpenteurs de Septra** (Fidélité)

☞ **Sang :** Agalanthéens

☞ **Culture :** gardiens vagabonds longeant les remparts du Nord et en arpentant les recoins et les avant-postes à longueur d'année.

☞ **Interprétation :** aventuriers méthodiques dont le sang-froid et la sobriété ne s'estompent que lors du jour de la relâche (un jour par lune déterminé au hasard en fin de lune précédente). Cette journée permet aux gardiens de se défouler et de céder aux turpitudes humaines afin de décompresser et revenir plus concentrés.

☞ **Spécial :** la technique n° 5 s'applique aux tests de Percevoir.

**Parole des nourriciers sous la pluie sombre** (Bravoure)

☞ **Sang :** Shiradim

☞ **Culture :** ordre militaire saloni composé de soigneurs de guerre.

☞ **Interprétation :** toujours sur le qui-vive, ils sont souvent la dernière chance des hommes tombés au combat. Plus aventuriers que soigneurs, ils vivent

sous les pluies de flèches et ne craignent souvent pas la mort. Amateurs de sensations fortes, ils aiment les paris qui mettent leur vie en jeu.

☞ **Spécial** : la technique n° 2 est modifiée. La QR des jets qu'il effectue pour soigner une blessure non causée par une Réussite critique est augmentée d'autant de points que le niveau de Vertu du personnage.

## PAROLES DE GUERRIER

1 – Une Constellation sur un jet d'une Compétence de Guerrier augmente la QR d'un nombre de points égal à la valeur du dé de la Constellation.

2 – Le courage est l'ami des combattants : chaque Vantardise annoncée en combat ajoute un Bonus de +2 à la QR.

3 – Un rien le protège : en dépensant des étoiles de Vertu, il peut augmenter pour la durée d'un combat le niveau de sa Protection d'autant de points.

4 – Dans ta face : en dépensant des étoiles de Vertu, il peut augmenter les Dégâts qu'il inflige à une cible d'autant de points.

5 – Sait mettre à profit toutes les situations désespérées pour gêner ses adversaires : s'il se retrouve à 1 contre 2 ou plus, toutes les difficultés pour le toucher sont augmentées de son niveau de Vertu.

6 – Toutes les QR ou les TA (au choix du joueur avant de lancer les dés) de ses tests de Compétences de Guerrier sont majorées d'autant de points que son niveau d'Héroïsme.

### EXEMPLES

**Parole des lanciers blancs de Kh'saaba** (Bravoure)

☞ **Sang** : Saabi

☞ **Culture** : confrérie de lanciers se réclamant de Mozhaïr Ibn Dhama, qui fut jadis le chef d'un clan mineur aujourd'hui disparu. Défenseurs de la nation saabi, les lanciers blancs gardent les frontières du royaume et voyagent aux côtés de caravanes nobles ou commerçantes. Ils ont pour coutume de se peindre le visage de raies blanches lorsqu'ils sont en mission militaire. Plus les raies sont nombreuses, plus le lancier est gradé.

☞ **Interprétation** : sociables par essence, les lanciers aiment prendre part à la vie de la caravane, soigner les bêtes, apprendre aux enfants les rudiments du maniement des armes.

☞ **Spécial** : pour la technique n° 2 le bonus est de +3 lorsque l'arme utilisée est une lance.

**Académie d'escrime de Maître Gorgonte** (Fidélité)

☞ **Sang** : Escartes

☞ **Culture** : originaire de Marrzech-Lörin, petit village de pêcheurs de la province de Kertigane, Gorgonte a passé de longues années à codifier les techniques de combat utilisées par les marins. Bien qu'il soit mort depuis des siècles, il se trouve encore de nombreuses écoles à travers Occidentine pour enseigner son art.

☞ **Interprétation** : les disciples de l'école Gorgonte sont généralement des hommes et des femmes issues de la petite bourgeoisie, voire des classes industrielles. Ils se sentent plus souvent soldats que chevaliers et affichent une culture sociale forte : entraide, amitié, partage.

☞ **Spécial** : la technique n° 1 est remplacée. Une Constellation sur un jet de Compagnonnage permet d'offrir son soutien moral à ses camarades de combat. Le personnage peut alors répartir autant de points de bonus que son niveau de Bravoure. Chaque point offert se traduit par un bonus de 1 dé au TA pour toute la durée du combat.

## PAROLES DE SORCIER

1 – Une Constellation sur un jet d'une Compétence de Sorcier augmente la QR d'un nombre de points égal à la valeur du dé de la Constellation.

2 – Un rien le bénit : en dépensant des étoiles de Vertu, il peut augmenter d'autant la QR ou le TA (au choix du joueur avant de lancer les dés) de son prochain test d'Inspiration.

3 – Jamais seul : en dépensant des étoiles de Vertu, il peut augmenter d'autant la QR ou le TA (au choix du joueur avant de lancer les dés) de ses tests de Sacrifice pour la journée.

4 – La détermination est l'amie des mages : une fois par partie, le joueur peut réduire d'autant de points que son niveau de Vertu son niveau total de *shaytan* (jusqu'au seuil du dernier palier franchi).

5 – Sait tirer profit des avantages des autres : en réussissant un test de Confrontation Sagesse + Verbe sacré contre Sagesse + Inspiration, il peut voler temporairement (pendant autant de minutes que son niveau de Vertu) QR Éléments magiques (au choix du Rawi) à une cible. Durant ce temps, il peut les utiliser alors que la cible, elle, ne le peut plus.

6 – Toutes les QR ou les TA (au choix du joueur avant de lancer les dés) de ses tests de Compétences de Sorcier sont majorés d'autant de points que son niveau d'Héroïsme.

## EXEMPLES

### Académie des mages de la Terre-Mère (Fidélité)

☞ **Sang** : Escartes

☞ **Culture** : vaguement païenne, cette tradition magique tente tant bien que mal de faire correspondre la foi escarte avec des cultes plus anciens. Ses adeptes célèbrent la terre aujourd'hui personnifiée en Jason. L'Académie se voue à une mission d'éducation des populations agricoles. Ses membres ne sont pas des moines, mais des sages et des nobles pour l'essentiel, presque toujours en quête de partage de connaissance ou de transmission d'un savoir-faire.

☞ **Interprétation** : entre la foi, la recherche de savoir et le désir d'instruire le peuple pour l'aider à améliorer sa condition, les mages de la Terre-Mère sont des hommes à l'esprit ouvert, souvent éloignés des conflits de salon ou de religion, et qu'il n'est pas rare de voir jouer un rôle de médiateurs dans des conflits qui ne les concernent aucunement.

☞ **Spécial** : la technique n° 2 est remplacée. En dépensant 1 étoile de Vertu, il peut augmenter de +1 la QR ou le TA (au choix du joueur avant de lancer les dés) de son prochain test d'Enseigner.

### Parole du dernier souffle des rois (Foi)

☞ **Sang** : Saabi

☞ **Culture** : il est une légende saabi, plus précé-

sément Ibn Malik, qui prétend que lorsque meurt un roi ou un prince, son dernier souffle voyage pour aller enchanter quelque part la vie d'un être malheureux. Les disciples de cette Parole pensent que de suivre cette voie peut les conduire jusqu'à la personne qui pourrait être enchantée par ce dernier souffle, un ami inconnu, allié mystérieux, comme une âme sœur cosmique ignorant tout de leur existence, mais étant la seule à pouvoir leur ouvrir les portes du Royaume céleste.

☞ **Interprétation** : profondément altruistes, les mages qui suivent la Parole du dernier souffle des rois sont des mystiques qui renoncent à leurs titres de noblesse et qui visitent les cours du monde dans un dépouillement total en proposant leurs services à qui en a besoin, dans l'espoir de rencontrer un jour l'âme sœur qui les attend inconsciemment.

☞ **Spécial** : la technique n° 5 est remplacée. Sait mettre ses avantages au profit des autres : il peut offrir temporairement (pendant autant de minutes que son niveau de Vertu) à une personne de son choix maîtrisant au moins un Verbe sacré, 1D6 de ses Éléments magiques. Durant ce transfert, il ne peut cependant plus lui-même les utiliser normalement.

## PAROLES DE PRINCE

1 – Une Constellation sur un jet d'une Compétence de Prince augmente la QR d'un nombre de points égal à la valeur du dé de la Constellation

2 – Le fait du prince : une fois par partie, le joueur peut bénéficier d'un don d'un riche allié, d'une rente ou d'une affaire particulièrement rentable. Il peut dépenser sans compter jusqu'à 1000 TO.

3 – Un rien l'habille : en dépensant des étoiles de Vertu, il peut augmenter d'autant la QR ou le TA (au choix du joueur avant de lancer les dés) de son prochain test d'Élégance.

4 – Le bluff est le salut des princes : une fois par partie le joueur peut relancer un test manqué dans une Compétence du Prince.

5 – Sait tirer profit des faiblesses des autres : en réussissant un test de Sagesse + Ne pas perdre la face contre un SD égal à trois fois la Sagesse de la cible lors

d'un échange verbal d'au moins deux minutes, il peut trouver un point faible psychologique (à déterminer par Al-Rawi) chez son interlocuteur. Si ce point faible est simplement mentionné, son protagoniste perd ses moyens et se voit affublé d'un malus de -1 dé à toutes

les actions le confrontant au personnage en question.

6 – Toutes les QR ou les TA (au choix du joueur avant de lancer les dés) de ses tests de Compétences de Prince sont majorés d'autant de points que son niveau d'Héroïsme.



### EXEMPLES

#### Parole des deux aigles, aussi nommée Parole de l'éclipse d'or et d'argent (Foi)

☞ **Sang :** Saabi

☞ **Culture :** transversale à toutes les tribus saabi, cette Parole est celle des diplomates. Depuis des siècles, ses partisans cherchent à aider les différents partis à s'entendre et à résoudre leurs conflits. Il n'est pas rare de voir des représentants de cette Parole accompagner des seigneurs saabi à l'étranger, voire d'accompagner des seigneurs étrangers ayant acheté leurs services à prix d'or.

☞ **Interprétation :** avant toute chose, les disciples des deux aigles (les dieux Sayyin et Almaqah) sont des adeptes du faux-semblant. Ils ont toujours l'air de vouloir aider, mais ont toujours quelque chose à gagner. Ce sont des diplomates, oui, mais aussi et

avant tout des marchands et ils ne font jamais rien sans être certain d'être payés deux fois. La première rétribution est celle qu'on leur offre pour leurs services et la seconde est le service qu'ils se rendent à eux-mêmes, car ils agissent toujours en s'assurant que l'issue leur sera profitable. Ainsi, jamais les adeptes de l'éclipse d'or et d'argent n'agissent avec franchise, et eux seuls sont les véritables bénéficiaires de leurs manigances. Bien évidemment, ce n'est su que d'eux-mêmes et aucune réputation de ce genre ne leur est faite.

☞ **Spécial :** le test de la technique n° 5 se fait contre le niveau de Sagesse x 2. À la technique n° 6 seulement deux Compétences bénéficient du bonus d'Héroïsme (une de Prince et une de Malandrin au choix du joueur à l'acquisition de la Parole).

## Parole des guides des trois tribus (Foi)

☞ **Sang** : Shiradim

☞ **Culture** : on dit que lorsque Pharat, Ashken et Salone conduisirent jadis le peuple en terre d'accueil, des hommes et des femmes s'unirent pour étudier les mouvements des astres lors de leurs actes et de leurs choix. Unis en une société d'étude religieuse et scientifique, ces hommes et ces femmes se firent appeler « guides des trois tribus » et leur Parole, qui existe encore aujourd'hui, étudie les relations entre la politique (l'art de régner sur les hommes) et les astres (les mouvements des dragons dans les cieux). Conseillers, astrologues, professeurs et même chefs de clans, les guides des trois tribus appartiennent à toutes les strates de la population shirade et œuvrent dans un souci constant d'équilibrer la vie humaine en accord avec les lois célestes.

☞ **Interprétation** : rats de bibliothèque ou astronomes vagabonds, les guides des trois tribus sont des hommes de science avant d'être des hommes de cour. Ils sont ainsi plus attachés aux relations qu'entre-tiennent les faits, les choix et les cartes célestes qu'aux individus eux-mêmes, ce qui les différencie clairement des Pharatim. Parfois, il arrive que des guides préfèrent sacrifier des vies plutôt que de contredire une théorie politico-astronomique, car la science a forcément raison.

☞ **Spécial** : la technique n° 3 est remplacée. S'il obtient une Constellation sur un jet de Sagesse + Science SD 9 (étudier pendant 1 heure la carte du ciel à un moment donné), le personnage peut ajouter la valeur du dé de la Constellation à ses QR ou ses TA (au choix du joueur avant de lancer les dés) de tests de Compétences du Prince pour 24 heures.

## PAROLES DE MALANDRIN

1 – Une Constellation sur un jet d'une Compétence de Malandrin augmente la QR d'un nombre de points égal à la valeur du dé de la Constellation.

2 – L'audace est l'amie des malandrins : chaque Vantardise annoncée dans un test de Compétence de Malandrin ajoute un Bonus de +2 à la QR.

3 – Un rien le cache : en dépensant des étoiles de Vertu, il peut augmenter d'autant la QR ou le TA (au choix du joueur avant de lancer les dés) de son prochain test de Discrétion.

4 – Jamais pris : une fois par partie le joueur peut obtenir une Réussite automatique sur un test de S'introduire.

5 – Sait tromper l'attention par tous les moyens : utilise sa meilleure Compétence de Malandrin pour tous ses tests d'une Compétence du Prince de son choix (choisie à l'acquisition de cette Parole).

6 – Toutes les QR ou les TA (au choix du joueur avant de lancer les dés) de ses tests de Compétences de Malandrin sont majorés d'autant de points que son niveau d'Héroïsme (ne se cumule pas lors de l'utilisation de la technique n° 5).

## EXEMPLES

### Les feux follets de la côte des Tempêtes (Bravoure)

☞ **Sang** : tous (surtout Escartes)

☞ **Culture** : depuis des siècles, cette confrérie de pirates œuvre sur les côtes occidentales. Fondée jadis par des nobles désireux d'échapper aux trop lourdes taxes royales, la confrérie des feux follets détournait de leur route les navires et autres convois afin de les attirer dans des pièges. L'argent et les vivres étaient ainsi récupérés sans que la Couronne puisse remonter jusqu'aux instigateurs. Aujourd'hui, cette confrérie existe toujours, mais si l'on trouve des groupuscules près de chaque zone de forte navigation, prêts à induire en erreur les navires grâce à leurs torches et leurs lanternes, rares sont ceux qui transmettent encore les techniques jadis créées par Sieur Erwenn Lekörr, duc de Kertigane. Avec le temps, la confrérie a étendu ses activités à toutes formes de détournement et de pillage, avec pour objectif idéal de permettre à chacun de jouir de son propre labeur.

☞ **Interprétation** : le sentiment d'appartenance propre à de nombreuses écoles est peu présent dans cette confrérie dont les différents groupuscules ne partagent au final qu'une origine commune. Ainsi, si ces naufrageurs sont solidaires entre eux, il n'existe pas d'unité supérieure. Ce qui aujourd'hui caractérise le plus les feux follets, c'est un désir per-



manent de révolte et de liberté, quels que soient les ennemis ou les proies désignées.

☞ **Spécial** : la technique n° 4 s'applique sur un test d'Épreuve s'il est effectué en mer.

### Les siffleurs de Carrassine (Foi)

☞ **Sang** : Saabi

☞ **Culture** : confrérie de mendiants et d'artistes de rue. Initialement, il s'agissait d'un ordre religieux composé de charmeurs de serpents carrassinois, mais avec les siècles, cette Parole s'est étendue à tout le Capharnaüm ainsi qu'à tous les « métiers de rue ». Les siffleurs ne sont pas une organisation, mais des individus isolés ou appartenant à des organisations criminelles, qui œuvrent seuls ou au sein de ces groupes en suivant les préceptes établis jadis. Les siffleurs volent, détournent et trompent, dans le but ultime de retrouver un seul et unique objet : la flûte de Nabu. Une très ancienne légende dit en effet que le dieu musicien offrit jadis sa flûte sacrée à une princesse dont il était tombé amoureux, mais que celle-ci fut tuée en représailles par un prince vil auquel elle était promise. Retrouver la flûte, que le dieu avait investi d'une partie de son savoir, de sa puissance et de son amour, serait le seul moyen de rendre à Nabu son pouvoir d'antan.

☞ **Interprétation** : la foi est un moteur puissant, très puissant, et la grande majorité des disciples de cette Parole sont des croyants forcenés. Cette piété se manifeste par une sorte de romantisme aveugle, chacun étant convaincu que la flûte peut effectivement se trouver dans la besace de son prochain. Bien qu'artistes de rue la plupart du temps ou même mendiants, ils n'en sont pas moins épris de poésie et de savoir, curieux de tout et enthousiastes en permanence de ce que l'existence leur offre de connaître.

☞ **Spécial** : la technique n° 1 affecte aussi une Compétence de Poète (au choix du joueur à l'acquisition de la Parole).



## PAROLES DE SAGE

1 – Une Constellation sur un jet d'une Compétence de Sage augmente la QR d'un nombre de points égal à la valeur du dé de la Constellation.

2 – La pondération est l'amie des Sages : pour toute action à laquelle il accorde le double de temps (même en combat), il gagne un bonus de +2 à la QR.

3 – Un rien l'alerte : en dépensant des étoiles de Vertu, il peut augmenter d'autant la QR ou le TA (au choix du joueur avant de lancer les dés) de son prochain test de Percevoir.

4 – Jamais trompé : en dépensant 1 étoile de Vertu, il peut savoir si une personne ne lui dit pas la vérité exacte.

5 – Sait tirer profit de son charisme pour résoudre tous les problèmes relationnels : il peut utiliser sa Compétence Enseigner pour tous ses tests d'une compétence du Prince de son choix (choisie à l'acquisition de cette Parole).

6 – Toutes les QR ou les TA (au choix du joueur avant de lancer les dés) de ses tests de Compétences de Sage sont majorés d'autant de points que son niveau d'Héroïsme (ne se cumule pas lors de l'utilisation de la technique n° 5).

### EXEMPLES

#### Parole des buveurs de poussière (Foi)

☞ **Sang** : Shiradim

☞ **Culture** : nul ne se souvient du nom exact qui fut donné jadis à cette Parole par Elbekh, neveu de Salone, tant et si bien qu'aujourd'hui même ses disciples utilisent son surnom le plus connu, celui de « buveurs de poussière ». Ce qualificatif vient du fait qu'une fois tous les sept ans, à la date du passage cyclique d'une comète, ses disciples doivent effectuer un pèlerinage au fin fond du plateau de Limher'k, dans une vallée couverte de poussière volcanique. Lors de ce rite, on rapporte des échantillons de ces cendres volcaniques, auxquelles le passage de la comète offre, dit-on, des vertus curatives exceptionnelles. Les disciples les mêlent à un vin fort qui est bu lors de cérémonies religieuses données ensuite à Sagrada.

☞ **Interprétation** : contrairement à ce que l'on croit souvent, les buveurs de poussière ne sont pas des soigneurs. Ce sont des savants clairvoyants, qui obtiennent un surplus de lucidité en aidant les pauvres et les malades par le biais d'un rituel ancestral. Au-delà de cette contrainte, ils sont libres de vaquer à leurs occupations, qu'il s'agisse d'enseigner, d'étudier ou de pratiquer toute autre activité.

☞ **Spécial** : néant.

### Les Sapienistes de Sénagarthia (Fidélité)

☞ **Sang** : Agalanthéen

☞ **Culture** : de la course des étoiles dans le ciel, du jeu céleste des dragons sur la voûte obscure de la nuit, les Sapienistes ont appris à lire la vérité du monde. C'est en tout cas ce que la culture populaire nous apprend de cette très vieille école agalanthéenne. En réalité, les Sapienistes ne lisent rien dans les étoiles, il y a bien longtemps qu'ils ont compris qu'il y avait une différence fondamentale entre la science et les faits divins. Au fond de leurs cœurs, nombreux sont en réalité les Sapienistes à s'être éloignés de la foi et de la crainte des dieux, ne croyant plus qu'en la trivialité du monde. Passés maîtres dans la lecture scientifique de ce qui les environne, les Sapienistes sont des enseignants pragmatiques et efficaces, mais aussi, et même surtout, des gens que l'on ne peut tromper tant ils excellent dans l'art d'identifier la vérité profonde des choses dans chaque signe, chaque indice qu'il recèle. Il n'est pas rare de voir un Archonte faire appel à un simple précepteur sapieniste pour mener une enquête, élucider un mystère, ou inventer des énigmes pour divertir ses invités. Notons que si cette école a été jadis fondée à Sénagarthia, de nombreux philosophes suivent ses préceptes et la rendent ainsi présente sur tout le territoire d'Agalante.

☞ **Interprétation** : curieux par essence, les Sapienistes sont des individus ouverts au monde et à leur prochain. Cependant, leur faculté à décortiquer le monde pour en tirer la vérité fait que certains deviennent parfois méfiants, voire paranoïaques ou obsédés par les signes, les symboliques et les

énigmes au point d'en devenir presque aliénés.

☞ **Spécial** : la technique n° 1 est remplacée. Les SD des tests effectués pour tromper le Sapieniste, lui mentir ou lui tendre un piège sont augmentés d'un nombre de points égal à son niveau d'Héroïsme.

## PAROLES DE TRAVAILLEUR

1 – Une Constellation sur un jet d'une Compétence de Travailleur augmente la QR d'un nombre de points égal à la valeur du dé de la Constellation.

2 – La persévérance est l'amie des travailleurs : il peut relancer une deuxième fois, avec un bonus de +1 au TA, tout test d'une Compétence de Travailleur qu'il vient de rater (sauf sur un Échec critique).

3 – Dur à cuire : le niveau de Trempe du personnage est doublé pour tous les calculs des seuils de résistance (faim, fatigue, encombrement, etc., cf. *Santé et Blessures*, p. 32 et *Encombrement*, p. 29).

4 – Sait tout faire : le personnage est toujours en mesure de réparer ou de fabriquer ce dont il a besoin (à condition d'avoir les matériaux). En dépensant des étoiles de Vertu, il peut augmenter d'autant la QR ou le TA (au choix du joueur avant de lancer les dés) de son prochain test d'Artisanat.

5 – Sait mettre à profit toutes les situations pénibles : peut utiliser sa Compétence Tenir le coup pour tous ses tests d'une Compétence de l'Aventurier de son choix (choisie à l'acquisition de cette Parole).

6 – Toutes les QR ou les TA (au choix du joueur avant de lancer les dés) de ses tests de Compétences de Travailleur sont majorés d'autant de points que son niveau d'Héroïsme.

### EXEMPLES

#### La secte de l'âme des bois (Foi)

☞ **Sang** : tous

☞ **Culture** : véritable courant religieux parallèle, l'âme des bois existe depuis des siècles et connaît des interprétations dans toutes les couches de population et dans toutes les confessions. Il s'agit d'une croyance selon laquelle toutes les racines des plus vieux arbres du monde tissent un réseau commun dans tous les royaumes et tous les continents.

Ce culte exige que ses disciples protègent les arbres anciens, car selon cette croyance, au moment du grand passage l'âme du défunt se décharge de ses émotions, amour, haine, colère, etc. Elle rejoint ensuite le royaume des morts propre à sa religion, mais ce dont elle s'est libérée reste ancré dans les arbres, fortifiant de passions le réseau racinaire qui n'est autre qu'un ultime rempart pour empêcher les enfers de se dévider sur la terre. Les membres de cette secte peuvent appartenir à tous les peuples et ont pour mission commune de protéger les arbres vénérables. Souvent forestiers ou montagnards, ils vivent la plupart du temps de l'artisanat.

☞ **Interprétation :** les membres de cette secte sont souvent considérés comme des hérétiques. C'est pourquoi ils exercent leur culte, dont tous sont considérés comme prêtres, dans le plus grand secret, se contentant de veiller sur les arbres ancestraux et de les protéger coûte que coûte. S'ils ne peuvent l'avouer au risque de se voir persécutés, ils ont la conviction de protéger le monde d'une invasion démoniaque.

☞ **Spécial :** la technique n° 5 s'applique aux Compétences du Sorcier.

#### Les forgerons errants d'Houbal-Shamîn (Foi)

☞ **Sang :** Saabi (surtout Ibn Malik)

☞ **Culture :** en révéant le dieu de la foudre, les forgerons de cette Parole apprennent à doter les armes qu'ils forgent de la colère du dieu. Extrêmement rares aujourd'hui, ils sont les détenteurs d'un savoir-faire directement hérité du dieu et sont considérés comme des sages par le peuple saabi, malgré leur vie de vagabond.

☞ **Interprétation :** solitaires et mystérieux, les forgerons errants vouent leur vie à la recherche de la vérité et de la justice. C'est ainsi qu'ils rencontrent ce que leur Parole nomme des « Justes », des individus qui se sacrifient pour les autres, faisant preuve d'honneur et de bravoure. Ils leur forgent alors une arme de foudre en récompense.

☞ **Spécial :** la technique n° 4 est remplacée. En dépensant 1 point d'Héroïsme et en obtenant une Constellation sur un jet d'Artisanat, le personnage

dote l'arme d'un pouvoir lié à la foudre. L'artefact ainsi créé obtient ainsi la faculté de foudroyer sa cible (par un éclair, une onde de choc au contact, etc., au choix du porteur en restant cohérent avec le type d'arme) en majorant ses dégâts normaux lorsqu'une Constellation est obtenue (le bonus est égal à la valeur du dé de la Constellation).

## PAROLES DE POÈTE

1 – Une Constellation sur un jet d'une Compétence de Poète augmente la QR d'un nombre de points égal à la valeur du dé de la Constellation.

2 – Langage de l'art : une Constellation lors d'un test pour la création d'une œuvre (pendant au minimum une journée) lui permet d'y dissimuler un message à destination de sa cible. Ce message peut contenir des informations (quelques phrases) ainsi qu'autant de points de bonus que son niveau de Vertu au TA du prochain jet d'une Compétence que le créateur aura choisie (en fonction du thème ou de l'ambiance de son œuvre).

3 – La parole divine : en dépensant des étoiles de Vertu, il peut augmenter d'autant la QR ou le TA (au choix du joueur avant de lancer les dés) de son prochain test de Galvaniser.

4 – Jamais trompé : en dépensant 1 étoile de Vertu, il peut savoir si une personne ne lui dit pas la vérité exacte.

5 – Sait mettre à profit toutes les situations pénibles : peut utiliser sa Compétence Comédie pour tous ses tests d'une Compétence du Prince de son choix (choisie à l'acquisition de cette Parole).

6 – Toutes les QR ou les TA (au choix du joueur avant de lancer les dés) de ses tests de Compétences de Poète sont majorés d'autant de points que son niveau d'Héroïsme.

## EXEMPLES

### Trobadors de Dorbagne (Fidélité)

☞ **Sang :** Escartes

☞ **Culture :** cette académie des arts puise son origine bien avant l'émergence de la religion escarte et pourrait même dater d'une époque où les frontières

entre les nations ne connaissaient pas le tracé qui est le leur aujourd'hui. Il s'en trouve même pour prétendre que l'art itinérant des Trobadors vient d'Aragón, voire des terres nordiques de l'Al Fariq'n. Peu importe en réalité son origine, seule compte la force évocatrice et communicative qui est la sienne. Théâtre ou cirque errant, groupement agité et bruyant d'artistes de grand chemin, l'académie des Trobadors n'est qu'une troupe d'une soixantaine de jongleurs, poètes, comédiens, acrobates et avaleurs de sabres, qui parcourent le monde pour partager leurs histoires, leurs talents et leurs rêves. Refusant d'être payés, ils enseignent leurs techniques, animent des bals, montent des spectacles et des concours en tout genre, n'acceptant comme rétribution que des paiements en nature : aliments, vêtements, objets de première nécessité, etc.

✿ **Interprétation** : généreux de cœur et d'esprit, les Trobadors peuvent appartenir à la troupe ou l'avoir quittée, ou encore l'avoir simplement accompagnée le temps d'une saison pour y échanger des talents, des créations, des émotions. Gourmands de jeu et de partage, les Trobadors développent généralement un sentiment d'aversion pour les choses politiques et économiques, au point d'en arriver souvent à vivre quelque peu en marge de la loi.

✿ **Spécial** : néant

#### Les serpentistes de l'al-medina Al-Wudu (Foi)

✿ **Sang** : Jazirati

✿ **Culture** : confrérie d'eunuques de la médina Al-Wudu de Carrassine, l'ordre des serpentistes est composé d'anciens prostitués condamnés à mort pour dépravation, auxquels a été offert une seconde chance. Ils œuvrent dans divers thermes ou maisons de massages et sont spécialisés dans l'usage de serpents venimeux dont la morsure provoque d'agréables excitations musculaires. S'ils sont incapables de se reproduire à cause de l'ablation rituelle de leurs testicules, les serpentistes savent se provoquer d'intenses érections par une fusion sensuelle avec leur serpent. L'animal mord le scrotum de l'eunuque pendant toute la durée du coït, provoquant ce terrible priapisme qui caractérise leur confrérie.

Enroulé autour de la cuisse de l'eunuque, le long reptile enserre ensuite le corps de l'amant ou de la maîtresse, gaine ce corps tel un écrin d'écaille, alors la queue de l'animal s'insinue avec vigueur dans les zones érogènes les plus inattendues. Du plaisir ainsi provoqué, les serpentistes savent tirer parti de bien des façons. Ils ne se font jamais payer avec de l'or, mais toujours par des services auxquels le payeur s'engage par un serment sur les dieux. Nul ne sait si la rupture de cette promesse provoque réellement la colère des divinités, mais rares sont ceux qui s'y risquent. En effet, l'intensité du plaisir ressenti lors du service d'un serpentiste est telle que tous s'accordent à y voir une œuvre divine et par conséquent à se méfier de toute contravention aux engagements qui y sont liés.

✿ **Interprétation** : les serpentistes sont des individus charismatiques mais discrets, conscients du pouvoir qu'ils exercent sur la chair d'autrui. Ils ont d'ailleurs appris que cela n'allait pas sans un certain respect de l'intimité. Ainsi, ces vendeurs de plaisir, dresseurs de serpents et joueurs de flûte jouissent-il d'un statut tout particulier en société, devenant des héros populaires comme peuvent l'être les gladiateurs ou les conducteurs de char. Ils jouissent de surcroît d'une aura religieuse, certains les considérant comme des élus envoyés par les dieux pour partager leurs arts de l'amour.

✿ **Spécial** : la technique n° 1 est remplacée. Une Constellation sur un jet de Charme + Agriculture (Dressage de serpent) à des fins de séduction ou de fornication augmente la QR d'un nombre de points égal à la valeur du dé de la Constellation.



## CHANGER DE PAROLE

Un personnage pourrait être amené à changer de Parole pour diverses raisons : de trop grandes diver-

gences avec son clan ou sa Parole, par évolution personnelle ou pour découvrir de nouvelles choses, etc.

Le personnage ne perd pas ses anciennes Paroles mais il ne pourra les utiliser qu'à certaines conditions, détaillées dans l'encadré ci-après.

✧ **À chaque fois que vous utilisez l'une de vos anciennes Paroles, vous perdez :**

- ✧ 1 étoile dans la vertu de substitut de l'ancienne Parole.
- ✧ 1 étoile en Fidélité (qui reflète le fait d'utiliser une Parole différente de la sienne, ce qui ne s'applique pas aux sans Paroles).
- ✧ De plus, **le SD des jets de dés liés à la Parole sont augmentés de +3.**

Une fois que le personnage a quitté sa Parole, son niveau de Fidélité tombe à 1 et il devient **sans Parole** jusqu'à ce qu'il trouve un nouveau maître qui veut bien lui enseigner une nouvelle Parole. Se faire accepter peut être très difficile et pourra donner l'occasion à de nombreuses aventures où le personnage devra convaincre les maîtres de la nouvelle Parole. Certaines Paroles seront impossibles à intégrer sauf conditions scénaristiques exceptionnelles (les Walad Badiya par exemple).

Par ailleurs, des prérequis doivent être obtenus (auprès du futur initiateur par exemple) avant de pouvoir intégrer cette nouvelle Parole :

- ✧ La Caractéristique et les Compétences affiliées à la Parole, le niveau d'Héroïsme et la Vertu héroïque de substitut doivent tous être à 3 minimum.
- ✧ Se soumettre à l'initiation de la Parole et ce qu'elle implique (comme posséder une certaine richesse par exemple, etc.).
- ✧ Une fois ces prérequis validés, le personnage apprend la première technique de sa nouvelle Parole, mais en aucun cas il ne bénéficie des bonus aux Caractéristiques et aux Compétences liés au Sang et à la Parole comme lors de la création de personnages. Intégrer une nouvelle Parole peut entraîner des limitations, similaires à celles énoncées p. 241 du *Livre des Héritiers (Rebelles, dissidents, métisses, cousins et autres traîtres...)*. Cependant, ces limites sont celles de la création de personnages. Les Héritiers qui jouent

ront la campagne *Le Royaume des cieux* ou toute autre campagne de très longue envergure se déroulant sur plusieurs années, et évidemment selon le bon vouloir du Rawi, auront la possibilité de changer de Parole au prix de moins de restrictions :

- ✧ **Changer de Parole au sein du même clan, du même royaume, de la même cité-État** (d'une Parole Ibn Rachid pour une autre Ibn Rachid, ou encore d'une Parole occidentale pour une autre occidentale par exemple) **ou changer pour une Parole générale (non affiliée à un clan, un royaume, une tribu ou une cité) de son propre peuple** : Fidélité maximum à 6 (non limitée).
- ✧ **Changer de Parole de clan au sein d'une même tribu Saabi** (d'Ibn Mussah à Ibn Malik par exemple) : Fidélité maximum à 6 (non limitée).
- ✧ **Changer de Parole d'une tribu shirade pour une autre** (des Salonim aux Pharatim par exemple) : Fidélité maximum à 6 (non limitée). Attention, les conditions d'accès à l'une des trois grandes tribus shirades sont strictes.
- ✧ **Changer de Parole d'un royaume escarte pour un autre** (des Arakognans aux Dorkades par exemple) : Fidélité maximum à 4 à la création et à 5 ou 6 (selon votre Al-Rawi) durant *Le Royaume des cieux* ou une autre grande campagne.
- ✧ **Changer de Parole d'une cité-État agalanthéenne pour une autre** (des Thérémeens aux Fragrantins par exemple) : Fidélité maximum à 4 à la création et à 5 ou 6 (selon votre Al-Rawi) durant *Le*

Royaume des cieux ou une autre grande campagne.

☞ **Changer de Parole d'un peuple pour un autre** (des Saabi aux Escartes ou des Shiradim aux Agalanthéens par exemple) : Fidélité maximum à 2 à la création et à 3 ou 4 (selon votre Al-Rawi) durant *Le Royaume des cieux* ou une autre grande campagne.

## DOUBLE PAROLE

Après de très nombreuses aventures et en fonction des circonstances (généralement exceptionnelles et à l'approbation absolue de votre Al-Rawi), il est possible de concilier deux Paroles sans malus. Suivre deux Paroles à la fois implique de respecter son ancienne allégeance tout en respectant une nouvelle voie (le score de Fidélité n'est pas modifié). Par exemple, un Ibn Malik

vieillissant peut se recycler en conseiller Ibn Mussah. Il est impératif de veiller à ce que les deux Paroles ne soient pas opposées, sans quoi Al-Rawi est libre de vous appliquer les malus indiqués ci-dessus (et sans rétrocession des PA déjà dépensés). Pour accéder à une seconde Parole, il faut bien entendu avoir trouvé un maître, mais aussi :

- ☞ Satisfaire aux prérequis de la Parole indiqués plus haut (mais sans les limitations à la Fidélité).
- ☞ Dépenser 50 PA.
- ☞ Enfin, il faut choisir quelle est la Parole principale et quelle est la Parole secondaire. La première progressera normalement, mais apprendre une technique de la seconde coûtera en revanche 10 PA supplémentaires à chaque fois (50 PA pour la seconde technique, 60 PA pour la troisième, etc.).

