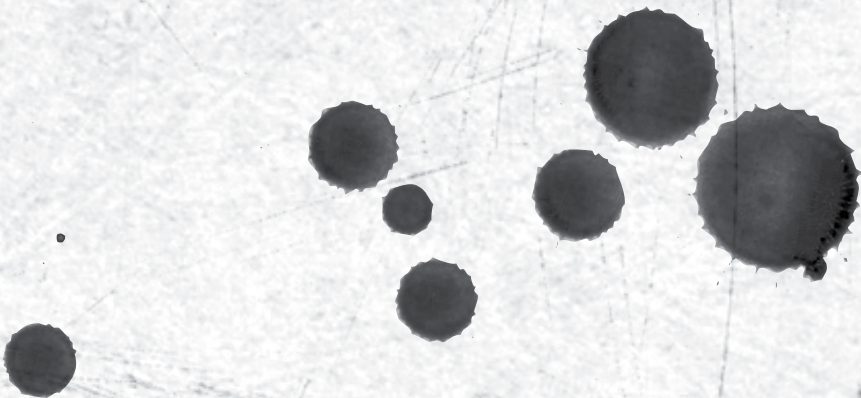



Trauma (livre 0)

Kit découverte des Chroniques des Féals





Les Chroniques des Féals Trauma

Conception de la gamme

Mathieu Gaborit et Jérôme Isnard

Direction éditoriale et artistique

Christian Grussi

Rédaction des Chroniques des Féals, le Livre Univers

Les Sombres Sentes : Philippe Auribeau, Fabrice De Boni,
Pierre Coppet, Camille Guirou, Jérôme Isnard et Olivier Roullier

Rédaction de *Trauma*

Jérôme Isnard

Réalisation, maquette et mise en page

Lisette Hanrion

Illustrations, cartes et couverture

Nicolas Fructus

Relecture et corrections

Philippe Auribeau, Christophe Chelabi, Camille Guirou et Stéphanie Sesquière.
Remerciements particuliers à Jérôme Larré pour ses conseils avisés.

Contacter les Sombres Sentes

sombressentes@gmail.com



Note

Les Chroniques des Féals est un jeu de rôle inspiré de la trilogie éponyme de Mathieu Gaborit parue aux éditions Bragelonne. Il a été développé par Mathieu Gaborit et les Sombres Sentes, avec le soutien des éditions Sans Détour et des éditions Bragelonne, et illustré par Nicolas Fructus.

Les Chroniques des Féals, Trauma invite les lecteurs, joueurs et meneurs à s'initier au M'Onde des Féals et aux règles qui le régissent. Il est donc à la fois un kit d'initiation et une précieuse aide de jeu facilitant l'immersion des joueurs dans l'univers proposé. Seul le dernier chapitre, une histoire nommée Feu les Montreurs, est exclusivement réservé aux meneurs.

Bonne lecture, et bon jeu.

Les Sombres Sentes



Actuellement disponibles pour *Les Chroniques des Féals* :

- *Cœur de Phénix, Le Fiel, Le Roi des Cendres* (romans, éditions Bragelonne)
- *Le Livre Univers des Féals* (encyclopédie et jeu de rôle, éditions Sans-Détour)
 - 995, *An de la dame* (écran de jeu et livret, éditions Sans Détour)
 - *La Fin de l'innocence* (histoire parue dans Di6Dent 4)

Table des matières

Introduction au M'Onde des Féals

Le royaume de Chimérie	6
Le modèle des Féals	7
Ces derniers temps.....	8

Jouer aux Chroniques des Féals

Les personnages.....	9
Lire un personnage	10
Accomplir une action.....	12
Vivre et mourir	15
Miracles des féals	15

Feu les Montreurs

L'histoire	18
Après l'assaut	20
La commanderie	22
Trauma.....	26
Feuille de personnages	28



Les Chroniques des Féals est un jeu de rôle médiéval fantastique teinté d'horreur. Les joueurs y incarnent des personnages dotés de dons exceptionnels par leurs dieux, les féals. En effet, au contact de ces créatures magiques, il est possible de développer un mimétisme, phénomène brutal modifiant le corps et la psyché humaines : les chairs se déforment, les convictions se renforcent et les sens s'aiguisent. Ceux qui s'y abandonnent deviennent pour partie des dieux, pour partie des monstres. Tels sont la récompense et le prix à payer pour protéger le monde de l'influence du Néant.

Le Néant est une force dévoreuse qui hante l'espace infini. Principe universel plus que créature, il a grandi avec l'univers et l'a peu à peu rongé. Il est ce qui explique le doute, l'oubli, la légende ou encore la nécrose. Les étoiles qu'il a dévorées sont devenues des exemples de ce qu'il est, des visages que l'homme lui attribue : la Gueule, le Glorieux œil de l'abîme, le Sceau de cuivre... Autant d'incarnations pareilles à des avatars divins, les Hideuses puissances. Une seule terre résiste encore à cette force universelle, celle des féals, tant la magie de la création y est puissante. Pourtant, chaque jour, les signes de l'influence du Néant se font plus nombreux. La civilisation est ébranlée par la résurgence du royaume des morts. La réalité s'effiloche, sa trame se distend et des béances apparaissent. Depuis les cieux, les Hideuses puissances s'avancent, et les étoiles qui annoncent leur venue voient le cœur des hommes.

Les personnages doivent apprendre à ressentir ce vide dans leur cœur, à le maîtriser, à s'en faire un allié. Ce trauma, comme on l'appelle, est un siphon dans leur corps, dans leur âme. Il les dépouille de leur substance mais leur indique aussi où le Néant s'apprête à frapper.

Comment le combattre ? Face à une telle menace, il faudrait un miracle. C'est cela qu'offrent aux personnages, au travers du mimétisme, les Dragons, les Griffons, les Phénix et toutes les autres espèces de féals : un miracle. Trouver la force de survivre au Néant et d'en repousser les émissaires. Combien de temps ces résistants pourront-ils retarder la fin annoncée ? Seront-ils capables de triompher ?

Introduction au M'Onde des féals

Laissez-moi vous parler du M'Onde, terre des féals. Le M'Onde est né de l'Onde et du Fiel, des énergies mystiques dont les flots, bien réels, transcendent les hommes et façonnent les dieux.

L'Onde est une eau claire et pure, celle qui abreuve les féals. C'est par elle que les civilisations se sont érigées, stables, prospères, apaisées. Les hommes qui s'en imprègnent sont maîtres de leur corps et de leur esprit, sages méditant sur leur condition et la grandeur des dieux.

Le Fiel, quant à lui, est un sang bouillonnant aux tempes des hommes. Il nous vient du temps où la colère était notre seule arme, et reste un précieux allié dans les moments difficiles. Mais il reste celui par qui chacun finit par renier les valeurs de l'Onde pour sombrer dans l'animalité.

Elshim, cours pour le dauphin.

Né des énergies créatrices échappées du Néant, l'Onde et le Fiel, le M'Onde est un vaste continent partagé entre autant de cultures, autant de peuples que d'espèces de féals.

Les féals sont des créatures mythiques nées aux Origines du temps. On dit qu'ils étaient alors de simples animaux mais que, au contact des énergies qui coulaient à cette époque en ruisseaux de magie, ils ont muté pour devenir des monstres mythiques irradiant de magie, dieux vivants qui guident aujourd'hui les hommes. Ils arpentent leurs royaumes et inspirent la civilisation, transcendant leurs fidèles pour faire d'eux de nouveaux féals. On connaît dix espèces de ces êtres merveilleux.

Les Caladres, grands échassiers blancs à la queue serpentine, sont symboles de pureté et de miséricorde, et leur peuple niche dans les glaces insulaires de ses féals. Timide, effacé, il s'y réfugie dans la sécurité qu'apporte le groupe. Les Caladriens exècrent la souffrance et mènent une quête sans fin pour la contenir par les talents de leurs médecins, mais également par des manœuvres stratégiques destinées à éviter les conflits.

Les Pégases déploient leurs silhouettes étranges toutes de plumes, de soies d'araignée et de force équine en hordes grégaires. Ceux qui les suivent, généralement paisibles, sont

profondément sociaux. Éloquents, polis, ouverts, ils s'intègrent facilement aux groupes et détestent la solitude. L'attachement à leur royaume est viscéral et s'en éloigner leur inflige les pires souffrances.

Les Basilics sont pareils à des varans de pierre et de chitine, et cherchent dans le Fiel les fossiles d'un passé mythique. Leur peuple rejette la civilisation, renie ses artifices et préfère tirer sa subsistance de l'asservissement. Ses Druides noirs se mêlent aux arbres millénaires, dévoués à la cause de la sombre Basilice, forêt originelle incarnant le M'Onde des premiers temps, avant que le Néant n'en fasse un champ de bataille.

Les Chimères, à l'origine, sont nées de l'alliance improbable de trois bêtes aussi fières que sauvages : le lynx, la chèvre et l'aspic, mais ce dernier s'est depuis longtemps séparé de son féal d'origine pour fonder un culte indépendant. Le peuple chimérien est en proie à ce conflit intérieur et ses membres sont aussi complémentaires qu'inconciliables. Incapables d'accepter l'héritage contradictoire des faces de leur féal, la seule chose qui les rassemble est leur animosité profonde envers les traîtres Aspics et leurs suivants.

Les Aspics étaient autrefois la queue de la Chimère, mais ils ont appris à vivre par eux-mêmes. Frondeurs et indisciplinés, leurs adeptes sont ivres de liberté et s'efforcent d'attirer à eux toutes les attentions du M'Onde. Ils ne veulent ni guerre, ni domination. Ils souhaitent juste que leur rang de champion du M'Onde s'impose aux autres royaumes comme une évidence de fait.

Les Griffons ne se présentent plus, eux dont la silhouette d'aigle au corps de lion étend des ailes impérialistes sur le M'Onde. Orgueilleux, arrogant, leur peuple témoigne d'un amour ardent pour la famille et la civilisation, éprouvant une confiance parfois aveugle dans les valeurs et les bienfaits de l'empire. La puissance économique, militaire et politique de l'empire de Grif' sur le M'Onde est d'ailleurs indéniable.

Les Dragons sont réputés morts depuis des siècles, mais c'est uniquement car la mort fait partie de leurs attributs. Leurs fidèles sont des êtres étranges. Reclus dans les profondeurs de leur royaume ou de sombres alcôves, on les prendrait pour des spectres ou des reflets. Depuis leurs côtes perdues dans les mémoires,

ils luttent pour la préservation de leur patrimoine, les archives du M'Onde.

Les Licornes ont pleuré devant les horreurs de la guerre et de leurs larmes est né un désert. Les tribus nomades qui les vénèrent se considèrent comme garantes de l'équilibre naturel et n'hésitent pas à le défendre contre la civilisation. Les Licornéens ambitionnent de transmettre leur philosophie aux autres royaumes, exportant aussi bien leurs épices que leur savoir-vivre, leurs drogues que leurs combats.

Les Tarasques sont des monstres marins titanesques sur lesquels les hommes ont bâti des cités mouvantes portées par les flots. Leur peuple s'épanouit ainsi sur le dos des plus imposants féals du M'Onde. Profondément citadins, les Taraséens sont angoissés par la solitude et la perte de leur cité. Ils considèrent la mer comme leur domaine et leur société lui ressemble, riche, colorée, exotique et insondable.

Les Phénix, enfin, ne sont que flammes et cendres, oiseaux sans corps et sans attaches. Ceux qui les vénèrent sont à leur image, sans royaume, et se terrent à l'ombre de tours écarlates dans lesquelles ils forgent au feu de leurs féals. Ils font preuve d'une cohésion et d'un esprit collectif entièrement tournés vers leur guilde. Pour servir ses intérêts, ils espionnent, conspirent et manipulent les grands du M'Onde.

Le royaume de Chimérie

La Chimérie est un royaume féodal. Un roi et ses vassaux – comtes, barons et chevaliers – y règnent sur la terre et protègent



Royaume chimérien

le peuple qui, en échange, s'efforce de les servir. Conflits de voisinage, pillages et problèmes de succession occupent la vie des puissants tandis que les plus pauvres meurent de faim et croulent sous les dettes.

Comme dans tous les royaumes du M'Onde, les féals ont posé leur empreinte en Chimérie, y ont étendu leur influence, y ont marqué les consciences. La Chimère a fait son œuvre.

Les guerriers, dominateurs, prédateurs, héritiers de la Chimère féline, font tout pour écraser les druides, maternels, sources de profusion et de sagesse, incarnations de la Chimère caprine. Le divorce entre clergé et noblesse est consommé : les druides – souvent des femmes – sont aujourd'hui passés au fil de l'épée tandis que les plus grands chevaliers s'érigent en maîtres des Chimères, les traquent, les capturent pour leurs monteurs ou les tuent.

Le pouvoir est divisé entre des lignées jumelles dont chaque branche symbolise une part de la Chimère – caprine ou féline. Chaque noble a un jumeau, chaque fief un fief jumelé, et le Prime roi partage son pouvoir avec le Roi second. Les Chimériens semblent faits pour se détester les uns les autres sans pouvoir se séparer, comme de vrais jumeaux, comme les deux faces de leur féal.

Le Livre Univers des Féals traite chaque peuple, chaque royaume avec le même niveau de détail afin que tous soient exploitables et interprétables. Les descriptions succinctes de Trauma ne sont là que pour vous donner une idée des origines possibles des personnages, et de leur culture.

Seule la Chimérie bénéficie ici d'un traitement approfondi. Ce choix est lié au fait que ce royaume a des caractéristiques proches de certaines références classiques de la culture médiévale fantastique, avec ses châteaux féodaux, ses landes, ses chevaliers, ses belles et ses druides.

De plus, l'histoire *Œu* les Monteurs se déroule en Chimérie. Cette présentation permet donc d'en étoffer la mise en scène, d'y apporter des détails supplémentaires.

Les donjons vont par paires, tours massives entourées d'épais remparts de pierre. Les lames sont souvent doubles, les drakkars n'ont pas de poupe et les monolithes, que l'on dit abandonnés, se dressent toujours sur la lande, innombrables cercles ruisselant parfois du sang des offrandes...

Bois et collines abritent les lynx et les boucs, animaux très communs sur les terres chimériennes. Les loups sont rares et le gibier abondant. Les Chimériens chassent chaque jour – n'ayant que de vagues notions d'élevage – et cueillent tout ce que la nature peut leur offrir.

Les Chimères semblent abandonnées par leur peuple et l'auraient abandonné en retour, mais ce n'est qu'une façade. En effet, l'ambiguïté entre proie et prédateur se retrouve à tous les échelons de ce royaume et fait partie de sa logique. Les druides sont pourchassés, pourtant ils continuent à traquer à la fois leurs opposants et de nouveaux fidèles. Les héros dénigrent les Chimères pour ce qu'elles représentent mais les exploitent pour ce qu'elles sont. Enfin, les tanières des féals eux-mêmes sont sauvages et inhospitalières, ce qui n'empêche pas les faibles d'y trouver refuge et protection.

Le modèle des Féals

En dépit de leurs différences, tous les modèles que les féals ont inspirés aux hommes, tous les royaumes qui en sont nés conservent un certain nombre de similitudes. Ces codes sont l'héritage de la nature profondément animale de ces dieux, une nature que la magie a transcendée sans la nier.

Les hommes ont besoin de comparer leurs forces, de dominer leur prochain, de prouver qu'ils peuvent commander et faire de bons champions. Les frontières sont sacrées et les mélanges entre sangs et cultures sont souvent rejetés. À sa manière, chaque peuple cherche à développer son domaine. Pour ce faire, les Grifféens et les Chimériens prennent les armes tandis que les Draguéens mettent en avant leur savoir. Les Taraséens, eux, ont su se faire maîtres de l'économie. Les Pégasins et les Licornéens s'élèvent en héros des valeurs morales et les autres, enfin, préfèrent infiltrer les arcanes du pouvoir.

Les féals, les hommes et les énergies créatrices constituent une trinité qui se voit mimée par la noblesse, ses serfs et les élus mimétiques. Le parallèle entre l'organisation des classes humaines et cette hiérarchie primordiale est saisissant :

- Les féals (nobles) offrent la civilisation aux hommes (serfs) : connaissance, élévation, sécurité, protection, assistance...
- En échange, les hommes (serfs) offrent foi et hommage aux féals (nobles), les révèrent et cherchent à leur ressembler.
- Les énergies primordiales (les cultes et leurs élus mimétiques), de leur côté, sont au-delà de ces différences et intiment des comportements et des choix aux uns comme aux autres.

Le mimétisme

Les élus des féals sont donc à la fois au centre et en marge des peuples.

Du simple fait de vivre dans un royaume et d'en prier le féal, il est possible de subir le mimétisme – une évolution physique et psychique qui amène le fidèle à ressembler à la créature divine qu'il prie. Toutefois, il faut généralement être initié par un rituel pour espérer s'élever au-dessus des hommes. Les Dragons baptisent les enfants élus de leur souffle, les Licornes les piquent de leur corne, les Pégases les guident vers les grottes de prière...

Les mimétiques sont diversement accueillis d'un royaume à l'autre mais restent, aux yeux de la plupart des peuples, des guides et des modèles.

Sur les terres de Chimérie, toutefois, les élus des féals sont perçus avec méfiance, voire avec hostilité. En effet, le pouvoir politique en place, par la voix du Prime roi et de ses vassaux, stigmatise les cultes archaïques et prône l'asservissement et le massacre des créatures merveilleuses, faux dieux responsables des malheurs des hommes.

L'errance

Il existe des humains qui ont totalement rejeté les codes de la civilisation. Mercenaires poursuivant d'obscur ambitions, confréries s'élevant au-delà des clivages entre peuples, voyageurs réunis en fratries, ils errent de par le M'Onde et sont

perçus par les habitants des royaumes comme des marginaux.

Parmi eux, on retrouve d'étranges silhouettes moribondes, des mimétiques ayant fui leur Église, des héros en quête de quelque rédemption, des illuminés de la fin du M'Onde. Pire encore, certains convois dissimulent des Charognards, ces morts-vivants auxquels les royaumes des vivants semblent ne plus pouvoir résister longtemps.

Les fondements de la civilisation auraient pu faire du M'Onde le lieu d'une vie épanouie. Hélas, depuis la nuit des temps, de nombreux fléaux s'acharnent sur les hommes. Les brigands foisonnent. Les représentants de la loi rendent la justice de façon brutale et expéditive. Les hospices sont saturés d'infirmités, de mendiants, de lépreux, de prostituées et de gamins des rues. Avec l'approche du millénaire, les fous sont de plus en plus nombreux à prédire l'apocalypse.

Tous ces maux sont liés à l'influence du Néant dont les vagues, aux confins du M'Onde, heurtent la réalité et la font chanceler.





Ces derniers temps...

Nous sommes au 10^e siècle, un siècle maudit. On dit de lui qu'il est le dernier siècle, celui de la Charogne. La Charogne est la terre des morts. Depuis quelques décennies, ce royaume mort-vivant a trouvé le moyen de revenir de l'au-delà dans lequel il était confiné. Emplis de Fiel, ses Charognards ont lancé une invasion sans précédent sur le M'Onde, forçant les peuples à unir leurs efforts. En vain.

Aujourd'hui, la guerre est-elle vraiment perdue pour les vivants ? Est-elle réellement achevée ? Avec le temps, des alliances ignobles ont été passées... Dans les rangs des défenseurs de la vie, des brèches apparaissent, sombres sentes prêtes à faire voler en éclats des siècles de civilisation.

L'invasion charognarde ne serait hélas pas le paroxysme de la défaite. Au contraire, ce ne serait que l'un des signes annonciateurs d'une apocalypse proche. D'autres signes le prouvent. La guerre s'étend partout et le pouvoir sera bientôt aux mains des mercenaires. La lune s'est détournée de son cycle naturel et n'est plus qu'un fin anneau de cendres dans le ciel nocturne. Des vents mauvais balaient les landes et les marées rejettent sur

les côtes des reliques mystérieuses, des restes habités par mille ans de rancœurs accumulées.

Heureusement, des héros se dressent contre une telle fatalité – les personnages

des *Chroniques des Féals*. Au nom de leur foi et du M'Onde, ils parcourent les royaumes, traquent les manifestations du Néant et tentent d'en étudier l'influence, et de la combattre. L'an mil approche et avec lui, rien de bon.

Les *Chroniques des Féals* est un jeu médiéval fantastique. Aventures épiques, manigances politiques et découvertes de trésors anciens font donc partie des histoires classiques qui peuvent y être mises en scène. Mais l'expérience de jeu peut aussi être enrichie par tout ce qui fait l'originalité de cet univers et de ses luttes.

Le mimétisme

L'évolution vers le féal est une quête en soi. L'expérience du personnage se concrétise au travers de pouvoirs mimétiques qui lui offrent puissance et révélation, mais lui demandent aussi d'abandonner son humanité. Le personnage, en proie au conflit intérieur, devient monstrueux et peut se sentir rejeté, haï.

La communauté

Face à l'apocalypse annoncée, certaines vieilles rumeurs s'effacent. Seul reste l'homme confronté à la fin de son univers. Les personnages, quels que soient leurs passés, leurs origines, doivent apprendre à avancer ensemble. Ils y sont aidés par un événement fédérateur : le trauma, cette marque que le Néant pose sur chacun d'eux. Le trauma les rassemble et les initie à la lutte

qu'ils doivent mener solidairement pour survivre et sauver le M'Onde.

La lutte occulte

Le trauma n'est pas simplement une nouvelle façon de voir les choses, un lien ténu entre personnages normalement antagonistes. Il s'agit d'un bouleversement mystique majeur lié à l'expérience de la mort. Il montre à ceux qui le ressentent le M'Onde par-delà les apparences du quotidien. Il ouvre entre de parfaits étrangers des failles psychiques leur permettant de mettre en commun leurs énergies et leurs pouvoirs. Le trauma vide ses victimes de leur essence mais les relie et crée un espace mental commun qui, exploré et développé, peut devenir la geôle du Néant ou la graine d'un M'Onde nouveau.

Le Néant

Le Néant, par sa nature et la mise en scène de ses manifestations, est source d'horreur. Il crée une urgence et influe sur les paramètres de la réalité, de manière horrible et dans des proportions cataclysmiques ou, au contraire, au plus profond du cœur des hommes.

Jouer aux Chroniques des Féals

Voici quelques personnages de l'univers des *Chroniques des Féals*. Lehioni, Jaelo, Asma et Seipur sont des héros mimétiques. Ils vénèrent tous un féal différent, unique dieu de leur peuple, et en portent les attributs. Pour des raisons pratiques, ils se sont associés dans leur périple à travers le M'Onde et ont rejoint une troupe de saltimbanques, les Montreurs. Il leur est ainsi plus facile de passer inaperçus et l'effet de groupe leur apporte une certaine sécurité.

Ces personnages serviront d'exemples aux règles du jeu, et peuvent être impliqués dans l'histoire *Feu les Montreurs*.

Les personnages

Lehioni, conteur pégasin

Approchez, les amis ! Laissez-moi vous conter une histoire, une histoire d'hommes et de dieux.

Mon nom est Lehioni, le passeur de fables. Voyez mon masque ? On dit qu'à travers lui, les ancêtres vivent. Est-ce qu'ils vous voient ? Bien sûr ! Ils me parlent de vous, parfois, depuis les glaces dans lesquelles ils reposent, celles sur lesquelles veillent les Pégases. Oh, oui, ils sont beaux. Tout de lumière et de cristal, ils capturent dans leurs rets les rayons du soleil. Laissez-moi vous conter leurs histoires...



Lehioni

Origine : Contrées pégasines

Féal : Pégase

Voie mimétique : Manuscant 2

Le Manuscant est le guide spirituel de la société pégasine. Il porte charmes, grigris et symboles rituels peints à même le corps et se met en scène lors de trances rituelles. Il cherche en lui-même l'héritage des anciens et l'animal qui se cache dans ses entrailles. En se laissant submerger par son instinct et ses sens primitifs, il tire force, savoir et sagesse de la nature.

Corps 4 (Adresse 1, Vigueur 3), Esprit 4 (Logique 2, Instinct 2), Âme 5 (Sagesse 4, Présence 1), Foi 5 (Volonté 2, Inspiration 3)

Onde/ Tiel : 9/9 (comportement équilibré)

Dons : Cavalier 1, Grégaire 2, Instinct des pièges 2, Plumes 2, Psychologie de groupe 2, Tête arachnide 2

L'utilisation des dons n'est soumise qu'à la libre interprétation de leur libellé.

Compétences : Alphabétisation 2, Art (conte) 3, Athlétisme 2, Attention 3, Autorité 3, Bricolage 1, Combat (armes de mêlée) 2, Combat (armes naturelles)

2, Connaissance (Pégasins) 3, Connaissance (légendes) 4, Connaissance (plantes) 3, Duperie 2, étiquette 3, Furtivité 2, Influence 4, Négocier 1, Recherche 4, Survie (glaces) 2, Technique (toile) 3, Transe 1, Transport (équitation) 1.

Particules : Instinct, toile.

Mot tabou : Douleur.

Possessions : Masques de conteur dissimulant la tête arachnide qui s'insinue entre ses cheveux (1), robes dissimulant les plumes parsemant son cou et son dos, herbes d'apaisement et de transe...



Jaelo, artisan du feu

Un homme tout de rouge vêtu entre en scène, de profil. Le silence se fait. Chacun devine, chacun sait. L'homme se tourne vers le public.

Son corps est ravagé par les flammes et l'on devine les souffrances que cet homme a connues, celles qui bouillonnent encore en lui. Les torches tremblent. Leur flamme frémit, joue sur le visage du Phénicien, souligne ses traits, ses blessures, s'attarde autour de sa main, la voile.

Est-ce une torche qu'il attrape soudain, ou tient-il vraiment un feu dans sa paume ?

Jaelo

Origine : Empire de Griff'

Féal : Phénix

Voie mimétique : Artisan du feu 2

L'Artisan du feu est à la fois moine et maître de la forge. Il pratique l'Art du feu, une magie basée sur la flamme. Communiant avec le féal grâce à des prières méditatives, il approche la nature bouillonnante du Phénix.

Corps 5 (Adresse 2, Vigueur 3), Esprit 4 (Logique 1, Instinct 3), Âme 5 (Sagesse 1, Présence 4), Foi 4 (Volonté 3, Inspiration 1)

Onde/ Féal : 7/11 (caractère impulsif)

Dons : Appel des tours écarlates 1, Arcanes politiques 1, Esprit tranchant 2, Haine des

Charognards 2, Incombustibilité 2, Sang chaud 2

L'utilisation des dons n'est soumise qu'à la libre interprétation de leur libellé.

Compétences : Athlétisme 4, Attention 3, Autorité 4, Bricolage 3, Combat (armes de mêlée) 4, Combat (armes naturelles) 4, Connaissance (Phéniciens) 3, Connaissance (Grifféens) 2, Duperie 1, Furtivité 1, Influence 1, Médecine 4, Méditation 1, Négoc 3, Recherche 1, Stratégie 3, Survie (forêt) 2, Survie (landes) 2, Technique (forge) 4, Transport (équitation) 1.

Particules : Contrôle, feu.

Mot tabou : Froid.

Possessions : Bottes robustes, robe phénicienne, trousse de soins, épée phénicienne (1), marteau de forgeron (1)...

Asma, la rose des sables

Je vous présente Asma. Non qu'elle soit muette, mais la jeune fille est timide. Asma est une Licornéenne très douée dans l'art du rêve. Elle y marche comme l'on flotte sur le sable, se laissant bercer par les mirages de fumées acres.

Hélas, Asma est triste. Ce qu'elle a vu là-bas lui a laissé le goût des choses, un goût qu'elle ne parvient pas à retrouver chez nous. Alors, dès qu'elle le peut, elle s'absente. Elle part chevaucher ses fantasmes comme l'on fend les dunes dans le couchant.

Parfois, Asma accepte d'ouvrir ses rêves. Ce soir, c'est le cas. L'accompagnerez-vous ?

Seipur, la montreuse

J'ai bravé les flots pour venir jusqu'à toi... Mon cœur bat à l'unisson des mers... Mes hanches ont été façonnées par la houle... Je suis telle les vagues : infatigable, insatiable... Je saurai te guider, te faire goûter au sel taraséen et t'arracher des larmes de joie, autant de perles qui viendront nourrir la multitude.

Je suis Seipur, fille de l'Argassie. À mes côtés, rien ne peut t'arriver. À part, peut-être, si tu crains d'être submergé par tes sens. Chez moi, on dit que l'on peut se noyer dans la volupté.

Lire un personnage

Chaque personnage est avant tout défini par :

- son royaume d'origine,
- le féal dont il dépend,
- sa voie mimétique.



Asma

Origine : Provinces-Licornes

Féal : Licorne

Voie mimétique : Seigneur Miraj 2

Le Seigneur Miraj peut se présenter comme un illusionniste, un alchimiste exalté ou un rêveur toxicomane. La consommation de drogues rituelles est nécessaire à ses prières. La perception du lien à sa Licorne est alors altérée et génère mirages, hallucinations et illusions d'optique.

Corps 5 (Adresse 4, Vigueur 1), Esprit 5 (Logique 2, Instinct 3), Âme 2 (Sagesse 1, Présence 1), Foi 6 (Volonté 2, Inspiration 4)

Onde/ Féal : 9/9 (comportement équilibré)

Dons : Cavalier 1, Conscience du mirage 2, Fierté bien placée

2, Œil du M'Onde 2, Œil des sables 1, Unique amour (Licorne) 2

L'utilisation des dons n'est soumise qu'à la libre interprétation de leur libellé.

Compétences : Acrobatie 3, Art (tous) 3, Athlétisme 2, Attention 3, Autorité 1, Bricolage 1, Combat (armes naturelles) 2, Connaissance (Licornéens) 2, Connaissance (univers mentaux) 3, Connaissance (drogues) 4, Duperie 3, Furtivité 4, Influence 3, Négoc 1, Psychologie 4, Recherche 3, Survie (désert) 2, Technique (drogues) 4, Transport (équitation) 2.

Particules : Clarté, illusion, rêve.

Mot tabou : Vérité.

Possessions : Drogues d'effets variés, vêtements de voyage. Asma est également accompagnée de sa Licorne, un jeune poulain placide du nom de Sabem.

Seipur

Origine : Tarasque

Féal : Tarasque

Voie mimétique : Pétulant 2

Le Pétulant jouit des plaisirs de la ville, la connaît mieux que quiconque, ressent sa souffrance et les pensées de ses habitants. Ses ivresses, mélanges d'orgies charnelles et de consommation de drogues, conduisent à l'abandon de soi et permettent de se fondre dans la ville, de jouer au voyeur ou de se téléporter d'un quartier à un autre.

Corps 5 (Adresse 2, Vigueur 3), Esprit 4 (Logique 3, Instinct 1), Âme 6 (Sagesse 3, Présence 3), Foi 3 (Volonté 2, Inspiration 1)

Onde/ Fiel : 10/8 (attitude serene)

Dons : Barbilles extatiques 2, Communautarisme 1, Claustrophobie 2, Courtisane 2, Enfant de l'océan 1, Gigantisme 1, Ventouses adhérentes 1.

L'utilisation des dons n'est soumise qu'à la libre interprétation de leur libellé.

Compétences : Alphabétisation 2, Art (chair) 4, Art (danse) 3, Athlétisme 4, Attention 3, Autorité 1, Bricolage 1, Combat (armes de mêlée) 3, Combat (armes naturelles) 2, Connaissance (Taraséens) 3, Connaissance (géographie) 3, Duperie 4, Filouterie 4, Furtivité 3, Influence 4, Négocio 2, Recherche 1, Stratégie (jeu) 2, Survie (mer) 1, Technique (cartographie) 3, Transport (navigation) 1.

Particules : Abandon, faim, plaisir.

Mot tabou : Action.

Possessions : Tenues légères, clinquantes ou discrètes, nécessaire de cartographie, cartes à jouer, trousse de crochetage, dague de corail (1)...



Suivre une voie mimétique ne signifie pas nécessairement servir son féal avec zèle ou appartenir à son clergé. Simplement, au contact d'une créature merveilleuse, de l'aura qui imprègne son territoire ou d'autres éléments du passé du personnage, ce dernier a développé une éthique personnelle et s'est forgé un modèle. Le parcours initiatique qui l'attend peut le conduire vers la transcendance mais lui demande d'abandonner son humanité.

Certains personnages connaissent également des particules d'incantation, des mots de prière leur permettant d'obtenir les faveurs divines des féals, de pratiquer leur magie. En revanche, ils possèdent alors un tabou, un champ d'action qui leur est interdit par la philosophie de leur féal.

Exemple : Seipur est originaire de Tarasque et prie le féal sur lequel elle est née. À son contact, elle a développé un goût pour la danse et le plaisir qui l'ont peu à peu conduite à embrasser la voie des Pétulants, des hédonistes dont les orgies sacrées sont célèbres dans le M'Onde entier. Elle connaît 3 particules renforçant les prières qu'elle adresse à son féal : abandon, faim, et plaisir. Hélas pour elle, les Pétulants ont tendance à l'oisiveté et toute prière liée à l'action – au sens physique du terme – lui est interdite.

Enfant des énergies

Un autre élément primordial dans la destinée d'un habitant du M'Onde est son infusion par les énergies qui baignent son existence.

Cette imprégnation est simulée par deux valeurs – Onde et Fiel. La plus grande de

ces deux valeurs donne une indication sur le caractère du personnage et sa façon de réagir. Le Fiel pousse à l'impulsivité, à la colère mais renforce aussi l'instinct de survie et la créativité. L'Onde, quant à elle, est faite de précision, de réflexion, d'introspection, mais peut s'avérer source d'inertie.

Les points d'énergie sont détaillés en traits.

L'Onde est répartie en :

- Adresse,
- Logique,
- Sagesse,
- Volonté.

Le Fiel est réparti en :

- Vigueur,
- Instinct,
- Présence,
- Inspiration.

Ces traits affinent l'interprétation du personnage en mettant en relief ses points forts et ses faiblesses. Ils indiquent également la valeur maximale de points d'énergie que l'on peut dépenser dans le cadre d'un test, et servent à calculer les domaines d'action.

Les domaines d'action servent de seuil aux tests.

- Le Corps (Adresse + Vigueur) recouvre toutes les activités physiques.
- L'Esprit (Logique + Instinct) évalue les capacités cognitives, perceptives et intellectuelles.
- L'Âme (Présence + Sagesse) est le reflet de l'aura et de la valeur sociale.
- La Foi (Inspiration + Volonté), enfin, symbolise la force qui unit l'homme au M'Onde et à son féal, la dimension mystique que peut avoir son existence.

Exemple : Jaelo possède le profil suivant :

Échelle des difficultés fixes

- 1 : Facile
- 2 : Moyenne
- 3 : Difficile
- 4 : Très difficile
- 5 : Extrême
- 6 : Divine

Onde/ Fiel : 7/11

- Corps 5 (Adresse 2, Vigueur 3)
- Esprit 4 (Logique 1, Instinct 3)
- Âme 5 (Sagesse 1, Présence 4)
- Foi 4 (Volonté 3, Inspiration 1)

On peut en conclure que c'est un individu plus robuste qu'agile avec de bonnes capacités physiques générales, des sens affûtés mais un esprit plus instinctif que logique. Il dispose d'un charisme animal indéniable et d'une volonté de fer. Plus empreint de Fiel que d'Onde, c'est un homme d'action, déterminé et peut-être irascible.

Enfant doué

Les dons sont les capacités spéciales, instincts, croyances ou particularités physiques d'un personnage. Dans un contexte approprié – à la libre appréciation de chacun – ils peuvent être invoqués – par le joueur ou le meneur – pour apporter un modificateur à un test, positif comme négatif. Leur aspect négatif n'a rien d'anodin et contribue à mettre en scène la souffrance liée à l'évolution mimétique.

Exemple : Asma possède les dons suivants :

- Cavalier 1
- Conscience du mirage 2
- Fierté bien placée 2
- Œil du M'Onde 2
- Œil des sables 1
- Unique amour (Licorne) 2

Elle est cavalière. On peut considérer ce don comme signalant une pratique assidue et experte de l'équitation, mais il est également possible d'y voir une attitude désinvolte en société. Elle a pour unique amour une Licorne. Il lui est donc impossible de tomber amoureuse d'un homme et elle paraîtra distante en présence de prétendants, aura bien du mal à être convaincante quand elle tente de séduire. En revanche, lorsqu'il s'agit de défendre les intérêts de sa Licorne ou de danser en son honneur, rien ne peut l'arrêter.

Certains dons ont des sens plus ou moins intuitifs, et plus ou moins précis. Œil du M'Onde, par exemple, peut permettre de voir et comprendre instinctivement les cycles naturels et leurs perturbations, là où Conscience du mirage permet de se jouer des illusions. Mais ce ne sont que des interprétations parmi tant d'autres, faites jouer votre imagination !

Enfant vivant

L'expérience acquise au cours de la vie est représentée par des compétences et des possessions. Les compétences déterminent le

nombre de dés qui pourront être lancés lors d'un test, tandis que les possessions peuvent agir comme des dons (elles sont alors suivies d'une valeur chiffrée).

Exemple : Lehioni, conteur pégasin, possède de nombreuses compétences parmi lesquelles on retrouve, évidemment, Connaissance (légendes) et Art (conte). Ses parents étaient tisserands, ce qui explique qu'il maîtrise aussi la compétence Technique (toile).

Il possède des masques dont l'utilisation est comparable à celle d'un don (1).

Accomplir une action

Lorsque la narration ne suffit pas pour définir l'orientation que va prendre l'histoire, il faut recourir à un test d'action. Les règles ont alors pour but d'aiguiller le récit avec impartialité, en se référant aux lois qui régissent l'univers des féals.

Réaliser un test

Pour réaliser un test, il faut :

- définir la difficulté du test,
- déterminer la compétence que le personnage doit tester et le domaine d'action dont elle dépend,
- lancer un nombre de dés à dix faces (D10) égal à la compétence du personnage,
- comparer chaque dé à la valeur du domaine d'action. Tout dé d'une valeur inférieure ou égale au domaine d'action est un succès,
- comparer le nombre de succès à la difficulté du test. Si la difficulté est égale ou dépassée, l'action est une réussite. Dans le cas contraire, c'est un échec.

Exemple : Seipur a décidé de séduire un client pour lui soutirer quelques informations. Elle utilise sa compétence Influence (4) et le domaine Âme (6). Elle doit donc lancer 4D10, et chaque dé affichant 6 ou moins est un succès. Si une telle action est de difficulté 3, il faut 3 succès ou plus pour réussir ce test.

La difficulté d'un test est fixe dans le cas d'une action en opposition passive : grimper à un arbre, trouver un objet, décrypter un parchemin, se confronter à un opposant dont le meneur estime la valeur moyenne...

La difficulté d'un test est en revanche variable dans le cas d'une action en opposition active, lorsque deux individus décident de tester leurs compétences l'un contre l'autre. Celui qui réussit le test est alors celui qui obtient le plus de succès, l'égalité se soldant par un statu quo. Une réussite peut être assortie d'une qualité

(qualité = succès - difficulté). Cette qualité peut représenter, au choix :

- une exécution brillante,
- une exécution rapide,
- des dommages supplémentaires.

Exemple : Seipur a offensé son client et décide de l'assommer avant qu'il n'ébruie ce qu'ils se sont dit. A l'issue du test, elle obtient 2 succès, son opposant 0.

Son test est une réussite, la difficulté étant de 0 (le nombre de succès adverse). Elle a de plus une qualité de 2 à sa réussite (2 - 0).

Le meneur avait a priori décidé que la neutralisation du client durerait 1 minute, et que la bagarre risquait d'attirer l'attention. Mais, compte tenu de la qualité, l'action est finalement instantanée et silencieuse.

Modificateurs

Il est possible de modifier les paramètres d'un test (compétence et domaine d'action) :

- par un modificateur de circonstances : en fonction des conditions dans lesquelles se déroule l'action, il peut être octroyé au domaine d'action un modificateur compris entre +3 (conditions extrêmement favorables) et -3 (conditions extrêmement défavorables).

Symbolique des chiffres

Dans Les Chroniques des Féals, 2 chiffres ont une valeur symbolique très forte :

« le « 1 » est l'unité originelle, l'espoir créateur.

« le « 0 », à l'inverse, est le signe de la fin, du Néant.

Leurs associations sont sujettes à interprétations. Ainsi, pour les millénaristes, l'an 1000 signe par trois fois la fin de la création.

Les dés à 10 faces ont donc 2 faces spéciales :

« le « 1 » compte toujours comme une réussite et permet une relance du dé (qui peut donc réaliser un second succès, voire davantage).

« le « 0 » (parfois noté « 10 » sur les dés) vaut 10 et compte toujours comme un échec. Toutefois, si le personnage le souhaite, il peut devenir un « 0 », qui est toujours un succès. Évidemment, ce succès permis par le Néant corrompt ceux qui s'en servent (gain de points de Néant, perturbation des miracles, apparition de créatures du Néant...).

- par un don : un don peut modifier de sa valeur un domaine d'action, comme un modificateur de circonstances. Il peut également être utilisé pour améliorer la qualité d'une réussite plutôt que le domaine d'action du test.
- par une possession : certains objets se comportent comme des dons (ils ont alors une valeur chiffrée).
- par un soutien de compétences : lorsque deux compétences peuvent être utilisées pour une même action, une seule est choisie. Puis, si la compétence non choisie est d'une valeur au moins égale à la compétence testée, 1 dé supplémentaire est lancé.

Exemple : Sortant de l'alcôve où elle s'était isolée, Seipur décide, pour se mêler à la foule, de rejoindre les hommes et les femmes qui dansent au rythme des tambours. Elle a la compétence Art (Danse) (3) et le domaine Corps (5). Il faut donc lancer 3D10, chaque dé devant afficher 5 ou moins.

Toutefois, sa compétence Athlétisme (4) peut constituer un soutien de la compétence Art (Danse), lui permettant de lancer 1 dé supplémentaire. De plus, elle possède le don Courtisane (2), qui lui permet d'améliorer son seuil de 2 points.

Le lancer contient finalement 4D10 et chaque dé affichant 7 ou moins est un succès.

Utilisation des énergies

Les énergies – Fiel et Onde – sont des ressources consommables. Leur valeur de départ représente à la fois leur maximum et le nombre de points avec lesquels chacun commence à jouer.

Le Fiel est l'énergie de la fureur, de la survie, de l'exaltation créatrice et des instincts primitifs. Puissant, il n'est pas sans danger et peut rendre fous ceux qui en abusent.

On doit choisir d'utiliser le Fiel avant de procéder au lancer de dés. Dans ce cas, chaque point de Fiel dépensé permet de lancer 1 dé supplémentaire. Il est impossible de dépenser, au cours d'une même action, plus de points que la valeur du trait de Fiel du domaine d'action impliqué.

À l'issue de chaque test teinté par le Fiel, il faut vérifier si cette énergie reste sous contrôle. Si le nombre de succès obtenus est inférieur ou égal au trait d'Onde du domaine d'action impliqué, le personnage reste maître de ses actes et libre de décider s'il refoule le Fiel ou non. Dans le cas contraire, le Fiel s'empare de lui et il doit continuer à agir selon les principes de cette énergie.

Les dés de Fiel restent acquis :

- jusqu'à la fin de la scène, ou
- usqu'à ce que le Fiel soit refoulé (par décision du joueur).

Des règles avancées sont disponibles dans le Livre Univers des Féals. Les tests d'actions prolongées, par exemple, permettent de simuler un effort sur la durée (artisanat, apprentissage...) et les duels apportent leur lot de dangers et de spécificités.

Un test classique est tout à fait suffisant pour connaître en un instant le résultat d'un affrontement entre des gardes et des personnages. En revanche, face à un ennemi que l'on a longuement traqué, on appréciera de jouer un duel, de prendre son temps, de décomposer l'affrontement, de mettre en scène les rebondissements de cette action tant attendue ~ ou redoutée.

Les énergies sont des ressources consommables dont la régénération ne se fait qu'au travers de rituels d'hommage aux féals, il convient donc de les utiliser avec parcimonie. Le détail de ces rituels est présenté dans le Livre Univers des Féals.

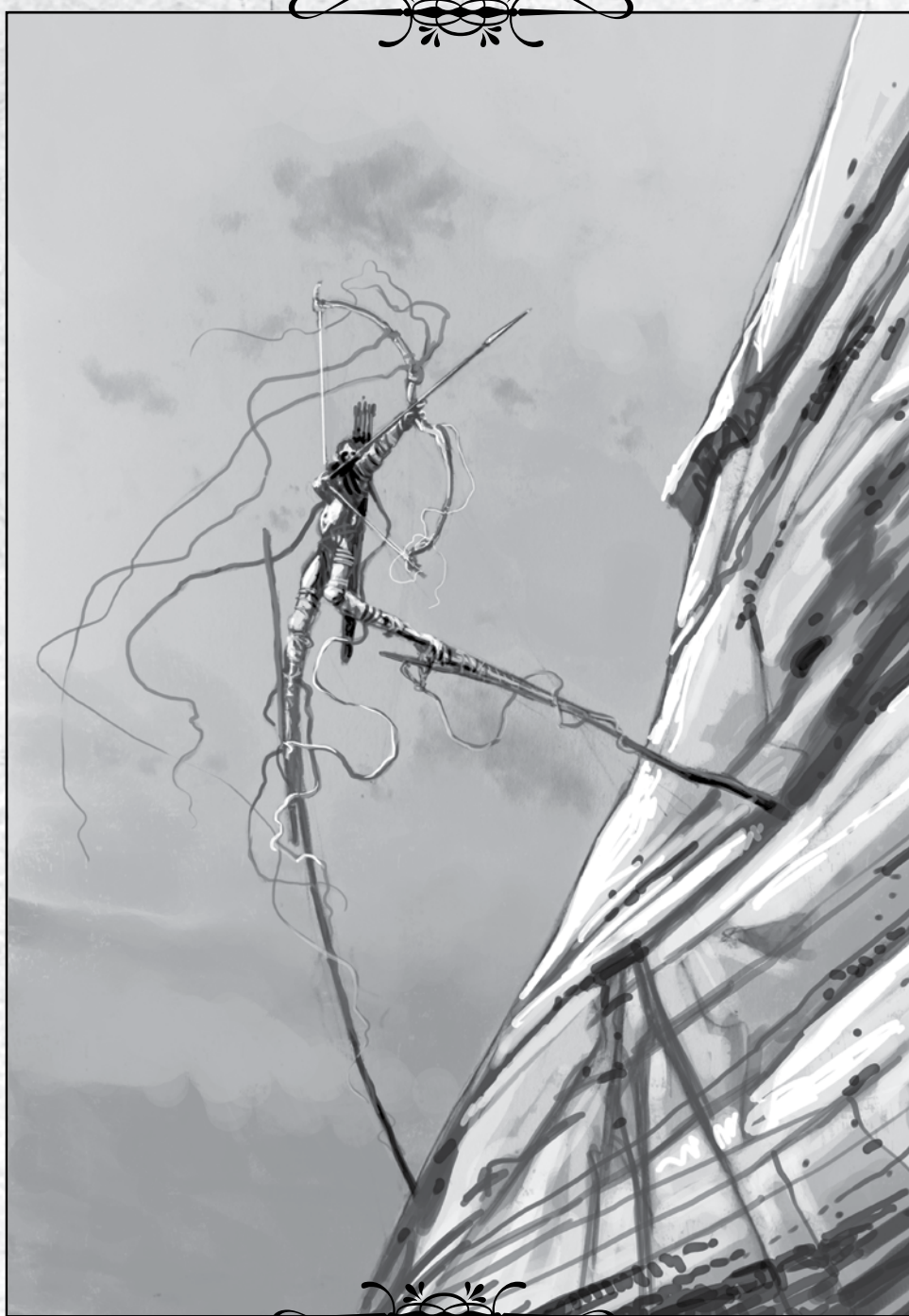
L'Onde est l'énergie de l'esprit, de la précision, de la protection, de la raison. On peut en dépenser 1 point, après avoir lancé les dés, pour relancer tous les dés qui ne sont ni des succès, ni des « 0 ». Si le nouveau résultat n'est toujours pas satisfaisant, un nouveau point d'Onde peut être dépensé. Il est impossible de dépenser, au cours d'une même action, plus de points que le niveau du trait d'Onde du domaine d'action impliqué.

Cette énergie ne peut pas être utilisée sur un test déjà influencé par le Fiel. De plus, elle ne permet pas de réaliser de qualité, à moins que le Fiel ne soit libéré immédiatement avant la relance pour contrecarrer cet inconvénient de l'Onde.

Exemple : Le test d'Art (Danse) de Seipur a donné un très mauvais résultat : 8, 8, 9 et 9. Elle pourrait trébucher et attirer toute l'attention sur elle, ce qu'elle ne veut pas.

Elle décide d'utiliser 1 point d'Onde et relance son jet. De plus, se laissant entraîner par les rythmes tribaux des tambours, elle libère 1 point de Fiel. Elle relance donc 5 dés au lieu de 4.

La relance affiche 2, 4, 5, 6 et 6. Cinq succès, c'est inespéré. C'est plus que son trait d'Adresse (2). Le Fiel s'empare donc de Seipur pour la scène et elle continue à danser, en transe, incapable de repérer le danger qui la menace.



Vivre et mourir

Parfois, les conséquences d'une action ne sont pas simplement la réussite ou l'échec. Parfois, il ne s'agit pas de surpasser, mais de vaincre. D'anéantir.

L'existence

Dans *Les Chroniques des Féals*, l'existence d'un personnage est évaluée selon 4 domaines comparables aux domaines d'action :

- le Corps,
- l'Esprit,
- l'Âme,
- la Foi.

Chacun de ces domaines est associé à 6 cases d'existence qui témoignent d'un lien unissant l'individu au M'Onde. Ces domaines peuvent être endommagés (ou restaurés), les cases sont alors cochées (ou décochées).

Dommages et anéantissement

Pour endommager le domaine d'existence d'un personnage (*i.e.* pour cocher ses cases), il faut réussir des tests dont c'est l'objectif. La qualité de ces tests correspond aux dommages infligés, et donc au nombre de cases cochées.

Exemple : Un archer embusqué tire sur Seipur. Il n'obtient qu'1 point de qualité mais tire avec un arc aspiak (1) qui lui en rajoute 1. 2 succès, 2 coches pour Seipur (qui était trop occupée à danser pour tenter un test d'Attention ou une esquive).

Si la qualité est utilisée pour infliger des dommages, elle ne peut pas être simultanément utilisée pour améliorer le temps d'exécution de l'action.

Lorsque les 6 cases d'un même domaine sont endommagées, on dit que le personnage est anéanti. L'anéantissement s'interprète différemment selon le domaine atteint :

- Corps : coma,
- Esprit : confusion, folie ou état végétatif,
- Âme : marginalisation, ostracisme, perte des liens sociaux,
- Foi : doute ou perversion des croyances.

Restauration de l'existence

Il est possible de restaurer (décocher) des cases d'existence endommagées. Un test de restauration consiste à lancer un

unique D10. S'il affiche une valeur inférieure ou égale à celle du domaine d'action lié aux cases d'existence endommagées, une case est restaurée.

Un test de restauration peut être effectué :

- une fois par jour pour les dommages légers (première paire de cases d'existence)
- une fois tous les 6 jours pour les dommages sérieux (deuxième paire de cases)
- une fois par mois pour les dommages graves (troisième et dernière paire de cases).
- une seule fois en cas d'anéantissement (si un personnage anéanti échoue à son test de restauration, il meurt).

Un soigneur (compétence Médecine pour le Corps, Psychologie pour l'Esprit, Influence pour l'Âme et Voie mimétique pour la Foi) peut tenter un test de compétence une fois par période de restauration. La difficulté pour le soigneur est de :

- 1 si les dommages sont légers,
- 2 si les dommages sont sérieux,
- 3 si les dommages sont graves.

En cas de réussite, le patient peut réaliser immédiatement un nouveau test de restauration.

Exemple : Seipur est blessée (2 cases de Corps cochées).

Test de restauration : 1D10, seuil 5. Le test est réussi et une case est restaurée.

Un soigneur fend la foule. Il réalise son test de Médecine, difficulté 1, et le réussit. Seipur tente donc un nouveau test de restauration, toujours avec 1D10. Elle réussit et restaure sa seconde case. Elle n'est plus blessée, la plaie n'était finalement que superficielle.

La mort

La mort survient quand un personnage anéanti :

- échoue à son test de restauration, ou
- est achevé volontairement par son opposant (l'achèvement est une action gratuite).

Miracles des féals

Sur le M'Onde, la magie se manifeste sous la forme de *miracles* que les féals consentent à réaliser pour et au travers de ceux qui les prient. Un personnage peut donc formuler une demande par le biais d'une incantation en espérant que son féal (interprété par le meneur) y réponde.

Procédure d'incantation

Pour qu'un féal prête la moindre attention à une requête, celle-ci doit :

La Nécrose est une création du Néant qui aggrave l'état des personnages endommagés de façon périodique. Le Livre Univers des Féals fournit tous les mécanismes nécessaires à sa mise en scène.

Soins miraculeux

Les soins miraculeux obéissent à des règles spéciales. Leur difficulté est égale à :

- 1 pour les blessures légères,
- 2 pour les blessures sérieuses,
- 3 pour les blessures graves,
- 4 pour restaurer un anéantissement,
- 5 pour obtenir une résurrection.

Dans tous les cas, le nombre de cases d'existence restaurées est égal à la qualité du test réussi.

Dans Les Chroniques des Féals, les règles ont une valeur importante. Elles doivent être utilisées avec parcimonie mais ne doivent pas être laissées de côté car elles participent à la logique du M'Onde, à sa cohérence. Elles sont d'ailleurs connues par certains habitants des royaumes eux-mêmes, des théoriciens de l'existence, les Exodains.

Les dons, l'usage du « 0 » ou l'anéantissement sont autant d'éléments qui font du M'Onde ce qu'il est. La fragilité de l'existence, aussi.

Lisez les règles, relisez-les, et utilisez-les. Chaque fois que la narration arrive à un stade où l'avenir est incertain, faites un test. Les dés ont toujours la réponse, apporteront toujours leur lot de surprises et afficheront toujours des « 0 » au moment où ils sont le plus tentant...

- être adressée par un personnage initié à une voie mimétique de ce féal,
- être en accord avec sa philosophie et ses attributions,
- énoncer clairement la nature de l'effet souhaité,
- contenir au moins une particule d'incantation,
- être accompagnée d'un minimum de solennité.

Une fois l'incantation formulée, un test est réalisé. La compétence utilisée est la voie mimétique, le domaine d'action est la Foi. Un dé supplémentaire est ajouté au lancer pour toute particule utilisée.

Interprétation des miracles

C'est au meneur d'incarner l'esprit des féals et de décider comment répondre. Ce choix se fait en fonction :

- du respect de la procédure d'incantation,
- de l'effort sur la mise en scène,
- de la pertinence des effets demandés par rapport à la philosophie du féal et à la voie mimétique du personnage,
- du nombre de succès obtenus lors du test.

En pratique, un miracle dont le test affiche X succès peut permettre 1 effet parmi les suivants. Cet effet s'applique à 1 cible (créature ou objet) et peut être :

- une modification temporaire de X sur une compétence,
- une modification temporaire de X sur un domaine d'action,
- un don temporaire de niveau X que le bénéficiaire peut utiliser à sa guise,
- un résultat équivalent à la réussite d'une action de difficulté X,
- l'application à la cible de X dommages.

Il est possible de ne pas prendre en compte les X succès du test pour définir l'effet du miracle. Les succès non employés peuvent alors être utilisés pour modifier des éléments secondaires comme :

- La durée : un miracle est d'effet instantané. Il apparaît, fait son effet puis disparaît ou non en fonction de sa logique (un modificateur de compétence est temporaire, pas un trou dans un mur). Chaque succès non utilisé pour calculer l'effet du miracle peut augmenter cette durée d'un niveau (niveau 2 : minutes, niveau 3 : heures, niveau 4 : jours...).
- Le nombre de cibles : un miracle affecte une cible. Chaque succès non utilisé pour calculer l'effet du miracle peut augmenter d'un niveau l'importance de cette cible (niveau 2 : petit groupe, niveau 3 : grand groupe, niveau 4 : foule immense...).

Exemple : Seipur ne compte pas en rester là.

Incapable de retrouver la trace de son agresseur, elle finit par demander l'aide de son féal. Elle s'isole donc dans un boudoir, boit beaucoup et attend que l'ivresse lui apporte un certain état léthargique. Face à elle, une table basse sur laquelle est étendu le plan de la cité dans laquelle elle se trouve.

Juste avant de sombrer dans le sommeil, elle incante :

Argassie, mère-patrie, je m'abandonne à toi, je me fonde en toi pour que, imprégnée de la conscience de la ville, je puisse voir, voir celui qui avait faim de ma vie.

Ses yeux se closent alors sur le plan. Elle le voit se déformer. Les bâtiments s'élèvent, le parchemin prend du relief. Elle vole à travers la cité mais la cité n'est que traits, qu'arêtes. On voit au travers des bâtiments, dans l'intimité de chacun.

Lancer de dés : 3 succès. Le meneur estime que cela correspond à la réussite d'une action difficile.

Soudain, Seipur suspend son vol à travers les rues. Son agresseur est là. Elle connaît désormais son visage, et le lieu où il se cache. Le sommeil la quitte et elle s'éveille dans le boudoir.

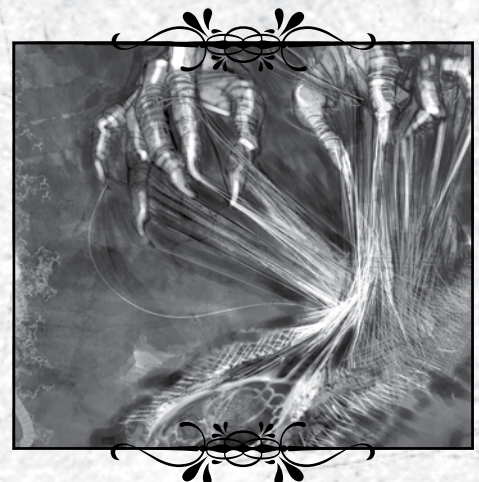
Limites aux miracles

Les féals, quel que soit le résultat du test d'incantation, peuvent toujours refuser leurs services si ce refus est motivé :

- personnage ne respectant pas leurs préceptes,
- incantation bâclée,
- demande répétitive ou incohérente avec leur philosophie,
- utilisation de mots tabous...

Notez également qu'il est impossible de faire appel aux féals pour obtenir un miracle qui a précédemment échoué. Si les féals n'ont pas répondu à une prière, c'est qu'ils ne veulent ou ne peuvent pas y répondre.

Enfin, chaque « 0 » obtenu lors d'un test d'incantation provoque immédiatement 1 dommage au domaine Foi du personnage. Rien ne peut protéger de ces dommages, sauf la décision que ce « 0 » est un succès – permis par le Néant. De quoi rendre la magie risquée...



Feu les Montreurs

Où l'érosion balaie la lande et les hommes avec le même acharnement.

En quelques mots

La veille au soir, les personnages arpentaient une paisible route de Chimérie. Il leur tardait d'atteindre un petit relais où ils trouveraient certainement l'hospitalité : la commanderie de Deadl (prononcer Del).

Mais voilà qu'ils s'éveillent, au petit matin, dans d'étranges ruines. Mouillés, perdus, traqués par une présence invisible, ils n'ont aucun souvenir des lieux ni de la nuit écoulée. On leur a soustrait leurs affaires et certains souffrent de contusions. Ils sont comme mâchés...

Ils doivent fuir les lieux, unis par un sentiment nouveau de sympathie et de cohésion, traumatisés par une expérience qu'ils ne saisissent pas complètement. Retrouver la route et leurs affaires, mises à sac, hors d'usage. Leurs montures, dévorées. Rejoindre Deadl à pied par un temps inquiétant et, enfin, en apprendre plus sur les légendes qui hantent la campagne alentour.

Hélas, la bête de ces légendes est désormais en eux...

Implication des personnages

Cette histoire, adaptée à la découverte des Chroniques des Féals, implique d'elle-même les personnages dans son déroulement. Elle utilise les archétypes fournis dans le présent ouvrage (Lehioni, Jaelo, Asma et Seipur), réunis pour l'occasion au sein d'une troupe de saltimbanques nommée les Montreurs.

Feu les Montreurs est une histoire destinée à l'initiation et à la découverte. Elle peut toutefois être utilisée plus largement pour pimenter un voyage en Chimérie, à titre anecdotique ou comme le prélude d'une campagne remontant la piste de l'alcahest, le solvant alchimique universel (cf. le Livre Univers des Féals, p.211).

Enjeux et récompenses

L'expérience du trauma, la survie et la neutralisation d'une horreur du Néant sont les enjeux de cette histoire.

La récompense des personnages ? La vie, la satisfaction d'avoir exorcisé les landes de Deadl et d'avoir contribué à la lutte contre la fin du M'Onde. Si la confrontation avec la bête d'alcahest est leur première rencontre avec le Néant, leur existence peut en être irrémédiablement bouleversée.

Ambiance

Oppression. Isolement. Perte. Les personnages n'ont rien demandé, rien recherché, et leur vie bascule. Agressés sans raison, pris dans un labyrinthe fantasmagorique et dangereux, ils n'ont d'autre choix que d'associer leurs talents pour échapper à un monstre chimérique.

Revenus à la réalité, les personnages sont confrontés à un M'Onde altéré, rendu fou. Le problème est-il réel ou vient-il d'eux, de ce qu'ils ont vécu, de ce qu'ils sont devenus ?



À l'affiche

Les Montreurs

Lehioni, Jaelo, Asma et Seipur se sont mêlés à une troupe de saltimbanques, les Montreurs, pour passer inaperçus – dans certaines contrées, il ne fait pas bon être un étranger de passage. Au début de cette histoire, leur convoi a été attaqué et eux seuls ont survécu. Des Montreurs, il ne reste qu'un magma fétide.

Si Lehioni, Jaelo, Asma et Seipur ne sont pas utilisés comme personnages, les Montreurs peuvent avoir été de précédentes victimes de la bête.

Deadl

Petit domaine de landes et de roches, Deadl n'est occupé que par la commanderie d'un ordre monastique, la Collecte, dont les membres sont à la fois numismates et percepteurs d'impôts.

Ses landes brumeuses sont le repaire de la bête d'alcahest, une créature du Néant qui commande aux brumes et digère la réalité – l'alcahest est le solvant universel.

Géhenne, bouc émissaire

Géhenne est un druide vénérant les Chimères. Déformé par les mutations, monstrueux, il est capturé par les habitants de Deadl qui voient en lui un parfait bouc émissaire. Sa combativité et son amour-propre ayant été érodés par la bête d'alcahest, Géhenne accepte son sort, pourtant injuste, avec résignation.

La bête d'alcahest

Le monstre. Souvenir de l'ancien seigneur de la région, cette bête répand brumes, mort et folie sur son ancien fief.

Fiche technique

Mystère

Action

Exploration

Interaction

Néant

Durée estimée

Difficulté

Trauma

●●●●●

●●●●●

●●●●●

●●●●●

●●●●●

●●●●●

3

facultatif

L'histoire

L'alcahest

L'alcahest est le solvant universel, un résidu liquide de Néant pur. Les Chimériens, particulièrement férus d'alchimie, ont prétendu plusieurs fois posséder un tel produit. Cela a été vrai à deux reprises.

La première fois, c'était avant la trahison de l'Aspic. La Chimérie était encore jeune et dirigée par des femmes, des druidesses élues par les féals. Ce régime matriarcal ne satisfaisait pas certains hommes, mais il en était ainsi.

L'un d'eux, aujourd'hui connu sous le nom de chevalier fiélon, était un guerrier alchimiste et un amant jaloux, cœur de lion lassé de voir sa druidesse bien-aimée batifoler avec d'autres. Une voix lui aurait susurré la recette d'un poison par lequel il obtiendrait vengeance : l'alcahest. Le chevalier fiélon en usa et abusa et, rendu fou par ses émanations, il expérimenta sa découverte à outrance, dissolvant toutes sortes de choses, anéantissant son aimée, ses autres amants, ses suivants et allant jusqu'à menacer l'intégrité des Chimères – il voulait dissocier leurs parts à l'aide de son poison.

La menace fut jugée si sérieuse que l'alchimiste fou fut condamné par ses pairs et par les féals eux-mêmes. Le chevalier fiélon, capturé, jugé, fut soumis à la pire des sentences : la mort par le Foyer – le creuset incandescent qui bouillonne sur le poitrail des Chimères. Mais, tandis qu'il était au supplice, le condamné contamina son bourreau avec l'alcahest et commença à se fondre en lui. Le peuple, terrorisé, incendia alors le château de Deadl, la fumée se répandit sur la lande et le fief, par ordre royal,

fut condamné à n'avoir plus jamais de seigneur.

La formule de l'alcahest aurait dû disparaître avec le chevalier fiélon. Pourtant, ces derniers temps, un alchimiste du nom de Greev se targue d'avoir réussi à synthétiser l'alcahest à partir de son sang. En réalité, pris dans une tempête, il s'est égaré sur les routes de Deadl et a fini par s'abriter dans des ruines oubliées, celles du château autrefois incendié.

Greev, épuisé, a trouvé refuge dans une pièce voûtée partiellement effondrée (cf. *Plan de la commanderie*, n°5). Là, d'entre les mousses, quelques émanations colorées ont commencé à poindre. Dégageant les débris, Greev a vu apparaître un bouclier sous l'humus, un écu peint à l'eau gommée – une préparation couramment utilisée en Chimérie pour l'ornement des boucliers. Anormalement bien conservées, ses armoiries vibraient, semblaient vivre. Soudain, Greev a su. Il a su pour l'alcahest, et pour le Néant. Le bouclier a continué à se tordre, et une bête en est sortie. Elle a léché ses doigts. Greev n'a pas eu peur. Il a attendu, là avant de repartir, illuminé, vers la commanderie. Il n'était plus perdu.

La bête

Quand il a atteint la commanderie, Greev ne portait pas sur lui l'écu trouvé dans les ruines. L'écu est tombé en poussière sous ses yeux, emplissant l'espace d'un nuage de cendres et d'un écho lointain, un écho porteur d'un message. Par cette béance, le secret de l'alcahest a été ramené sur le M'Onde. Une horreur du Néant s'en est échappée. La bête d'alcahest.

La bête d'alcahest est une créature vengeresse créée par le Néant à partir du chevalier fiélon, de la Chimère qui lui servit de bourreau et des armoiries disparues des seigneurs de Deadl. Elle est à la fois :

- Une aura – érosion et vengeance – qui donne à chacun le sentiment d'être épié, menacé, et en même temps l'impression que rien n'est grave, que la lutte est vaine,
- un bouillonnement de cendres ternes s'étendant inexorablement et laissant apparaître entre ses volutes un labyrinthe de pierres et de mousses,
- un spectre, chevalier monstrueux à demi humain, à demi Chimère. De ses

chairs noircies jaillissent par moments, à la faveur d'un craquement sinistre, des volutes de couleurs héraldiques, des formes stylisées, autant de réminiscences du blason découvert par Greev.

La bête a pris possession des terres de Deadl et y promène, traquant les voyageurs, cherchant à assouvir sa vengeance en massacrant des Chimériens. Elle a ramené des limbes son château, à la fois souvenir de l'ancien donjon seigneurial et copie de la commanderie voisine. En effet, la commanderie a été bâtie avec les pierres récupérées dans les ruines alentour, des pierres qui résonnent au cœur de la bête...

La bête d'alcahest

La créature qui hante la lande est une aberration, une horreur du Néant. Elle s'est emparée du cœur de Greev, lui a offert l'alcahest et s'est incarnée sur le M'Onde, créature siamoise à la fois humaine et féale, armure chimérienne calcinée et souvenir armorié d'une lignée éteinte.

La bête cherche à se venger, à dissoudre Deadl. Elle s'attaque de préférence aux Chimériens ~ ce qui explique que les personnages aient survécu ~ mais les fumées nées de ses chairs torturées hésitent encore devant la commanderie, ayant trop de respect pour les pierres du donjon ancestral qui se cachent dans ses murs.

La bête n'a qu'un seul point faible : l'eau. Les armoiries sont peintes à l'eau gommée et les chairs de l'horreur brûlent du dernier supplice. Rien ne peut les entamer sauf l'eau, qui agit sur elles comme un solvant, rongant le monstre, apaisant le mal jusqu'à n'en laisser qu'un tas de cendres poisseuses.

Créature du Néant (3)

Corps 7, Esprit 7, Âme 8, Foi 8

Dons : Crocs 2, érosion 2, Griffes 2, Maîtresse des brumes et des fumées 2, Plaques minérales 3, Vengeance 2.

Compétences : Attention 5, Combat (armes naturelles) 5, Technique (alchimie) 5

La bête d'alcahest est une horreur du Néant. En plus de ses domaines, dons et compétences, elle possède la voie du Néant (équivalent d'une voie mimétique) et les particules de prière qui y sont associées.

Voie du Néant 3

Particules : Chute, souffrance

Seule l'utilisation d'eau, même en petite quantité, permet d'anéantir la bête. Aucune autre méthode ne saurait en venir à bout.

Après l'assaut

Quelles qu'en soient les raisons, les personnages, mêlés à quelques Chimériens, arpentaient hier au soir les routes de Chimérie, au travers de landes herbues, de roches, de lacs et de bois sombres. Après avoir quitté le dernier village, Cornidal, au petit matin, ils savaient qu'ils ne trouveraient leur prochain abri qu'à la commanderie de Deadl – un monastère de la Collecte, ordre monastique chargé de frapper la monnaie de Chimérie et de collecter les taxes pour sa noblesse.

Lorsque débute cette histoire, les personnages s'éveillent. Il ne sont pas à la commanderie, qu'ils n'ont jamais atteinte.

Il fait à peine jour. Il fait froid. Les personnages sont mouillés, leurs vêtements sont en piètre état, sales et vieillis, érodés jusqu'à la trame. Certains – particulièrement les personnages chimériens, s'il y en a – se sentent vidés, à bout de force. Ils tiennent à peine debout. Ils ont faim comme s'ils n'avaient pas mangé depuis un mois.

Aucun n'a de souvenir de ce qui s'est passé la veille. La route, la nuit qui tombe, la brume, et la commanderie à l'horizon. Maintenant, ils sont dans des ruines : quelques murs couverts de mousse, une voûte à demi ensevelie, une tour éventrée, un angle de pierre jaillissant des fougères et la brume, partout. À côté d'eux, éparpillés parmi les décombres anciens, ils découvrent ce qu'il reste de leurs compagnons : de petits monticules de chair liquéfiée, d'os usés, de vêtements rapés et d'objets rouillés...

Si Asma est un personnage de cette histoire, elle constate que sa Licorne est absente.

Passé le choc des premiers instants, les personnages réalisent les faits suivants :

- Ils sont perdus en un lieu inconnu. Probablement en Chimérie, non loin de Deadl, mais où ? Les brumes sont si opaques qu'on s'y perd.

- Ils sont livrés à eux-mêmes. Leurs affaires de voyage ont disparu, leurs montures également, et leurs camarades ont été dissous par quelque-chose.
- Une étrange sensation les accapare. Ils ont l'impression qu'on les épie, que le danger rôde dans les brouillards alentour, derrière les pierres. Un vide grandit dans leur cœur, draine leurs forces et les inquiète.
- Il se sentent en sécurité dans le groupe, les uns auprès des autres, comme unis par un sentiment nouveau, instinct de survie face à l'adversité.

Dans les brumes du labyrinthe

Tôt ou tard, les personnages doivent envisager de sortir du lieu dans lequel ils se sont réveillés. Ce château n'est plus que ruines indéfinissables, cendres et fougères, les brumes se sont emparées des alentours et la menace est palpable. Le froid glace les sangs et la faim tараude les ventres – le Néant a vidé les corps de leur substance...

Le labyrinthe de la bête est un ensemble de couloirs changeants matérialisés par les bancs de brume. Les ombres y sont inquiétantes, les volutes semblent vouloir piéger les promeneurs et il n'est pas rare de s'y écorcher contre un rocher dissimulé, de trébucher sur une racine traîtresse ou de se retrouver à un point par lequel on est déjà passé. Les incessants allers et retours donnent l'impression que les ruines sont celles d'une cité entière.

Décider de ne pas respecter les couloirs et de s'avancer tout droit conduit aux mêmes écueils mais, en plus, la menace se fait plus pressante, les cœurs se serrent, le froid redouble de puissance...

Il est possible de faire un plan des brumes, reproduction à l'infini de celui de la

commanderie – dont la bête s'est imprégnée, au travers de ses pierres. De nombreux aléas viennent toutefois gêner l'étude cartographique du dédale, un passage ne permettant pas forcément toujours d'accéder au même lieu.

Il est possible, pour ceux qui ont visité la commanderie et le labyrinthe, de comprendre cette ressemblance.

La route

Finalement, le groupe jaillit des brumes, sur la route, à l'endroit précis où la bête a donné l'assaut. Cette évasion peut avoir lieu de plusieurs manières :

- l'horizon s'illumine soudain, comme si le soleil levant dissipait les brumes,
- l'errance conduit les personnages vers une poterne calcinée au-delà de laquelle le labyrinthe disparaît,

- un guide, survivant d'un précédent carnage, errant à demi-fou, leur apporte son aide mais refuse de quitter les lieux lui-même.

- En se retournant vers le dédale qu'ils viennent de quitter, les personnages découvrent un front nébuleux oscillant de façon presque consciente, palpitant comme le bord d'un mollusque.

- Le convoi des Montreurs est toujours là. Bagages, montures... enfin, ce qu'il en reste. On ne retrouve que des monticules, comme dans les ruines : des chairs liquides, des morceaux de métal corrodés... Seuls quelques petits objets ont survécu.

Si Asma est un personnage de cette histoire, elle retrouve parmi les vestiges du convoi Sahem, sa Licorne, endormie mais indemne.

La commanderie est là, dans le vallon, baignée par la lumière du matin.

Trauma

Les personnages, dès le début de cette histoire, ressentent en eux un grand vide, une faim dévorante et, en même temps, un sentiment de sécurité et de complémentarité qui les rattache au groupe. Tout cela est lié au fait qu'ils ont désormais en eux un trauma, apparu pendant la nuit au contact de la bête d'alcahest.

Ce trauma est un espace vide et grandissant dans leur esprit. Il doit être omniprésent dans leur vie, ponctuer leur histoire de sensations de manque, de vide, de peur quand les autres s'éloignent, de réconfort quand ils sont là. La nuit les attire, ils ont l'impression que les étoiles scintillent en rythme avec leurs battements cardiaques. Ils ont des visions, un sixième sens, et rêvent tous de la même chose, du même lieu.

Ce rêve commun est l'espace mental ménagé par le trauma en eux, et entre eux. Il est l'endroit où ils peuvent se retrouver, faire naître un nouveau monde, conjuguer leurs pouvoirs et enfermer les horreurs qu'ils combattent.

Si Lehioni, Jaelo, Scipur et Asma sont les person-

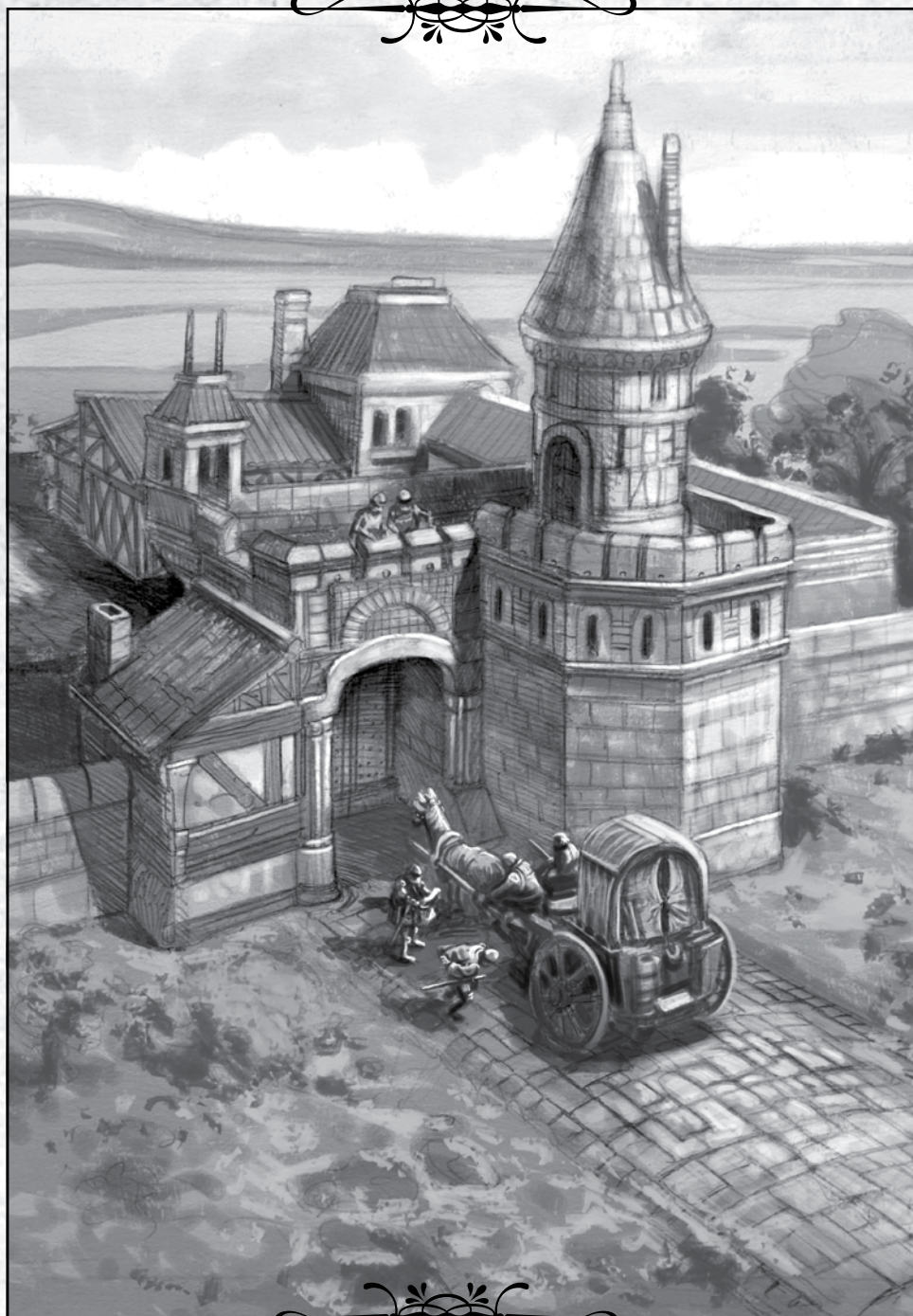
nages de cette histoire, voici à quoi ressemble l'espace mental qui est le leur, celui dont ils ont des visions, et dont ils rêvent :

Une veillée. La nuit est tombée sur le M'Onde. L'espace est une clairière au sol moussieux délimitée par différents paysages. Des arbres mêlés à des rochers, saupoudrés de neige ; une rivière d'eau chaude dont on ne voit pas l'autre rive ; quelques tentes de toiles et de peaux. Au centre, un feu assez large brille au milieu d'un cercle de pierres. Il faut s'en approcher pour voir qu'il s'épanouit au-dessus d'un foyer noir, comme un puits où clapote un liquide charbonneux, visqueux.

Quelqu'un rôde, mais on ne le voit pas. Il n'est pas agressif, plutôt protecteur, familier. Mais il a peur, et cette peur est palpable.

Il a peur de la fumée âcre qui s'échappe du feu, rampant tel un félin vers l'orée boisée de la clairière ~ à l'opposé de la rivière. Pourquoi cette fumée évite-t-elle la pierre gravée d'un blason qui affleure entre les mousses ?

La commanderie



Plan de la commanderie

(Entre parenthèses, les lieux reproduits par la bête à sa façon, dans son labyrinthe)

1 : Salle des gardes

(Cul de sac, brumes virevoltantes, formes agressives)

2 : Salle d'armes

(Cul de sac, brumes virevoltantes, formes agressives)

3 : Écuries et granges

(Long couloir embrumé, muret en ruines, fragment de rempart. Nombreuses racines et ronces)

4 : Refectoire

(Hall en ruines d'un donjon, voûtes éventrées, sol glissant envahi par la mousse. Nombreux reliefs de repas, monticules de chairs liquides)

5 : Dortoir

(Salle en assez bon état se prolongeant par une cavité entre les pierres effondrées ~ c'est là que dort la bête et que Greev a trouvé le bouclier)

6 : Ateliers

(Escalier effondré, tour vertigineuse se perdant dans les brumes. Si on y monte, on réalise qu'elle a des propriétés étonnantes : on n'en atteint jamais le haut, et on ne sort jamais de la brume... En revanche, des étoiles sombres apparaissent peu à peu dans le pay-

sage, comme si l'on s'en rapprochait)

7 : Tour de guet

(Rempart délabré semblant s'étirer à l'infini et ne pouvant être franchi que par escalade)

8 : Hôtellerie

(Long couloir embrumé, mur en ruines, fragment de rempart. Nombreuses racines et ronces)

9 : Cour centrale traversée par une route pavée

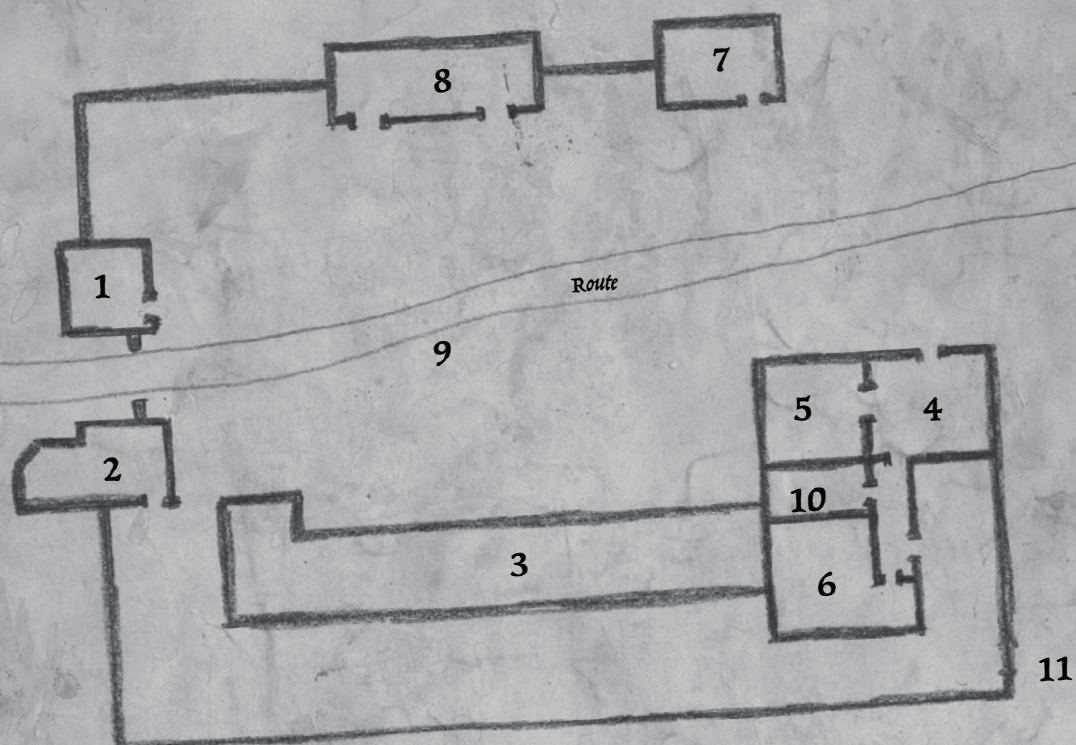
(Espace dégagé dans les brumes. On s'y sent à découvert, la menace y est plus forte. Au centre est creusé comme un gouffre sans fond, une faille insondable aux parois de racines, de pierres à vif, d'argile meuble, de tourbe. Des plaques de pierre en saillent comme des dizaines de dents...)

10 : Cuisines

(Lieu où les personnages s'éveillent)

11 : Poterne

(Ancienne porte admirablement conservée. Le bois est noirci par le feu mais toujours présent. En fait, c'est une copie « exacte » de la poterne de la commanderie, et l'un des meilleurs moyens pour les personnages de faire le parallèle entre les deux lieux)



Koror et Kastl

Koror est un vieux chevalier, le mentor de Kastl. Il est bien charpenté, musculeux en dépit du poids des ans. Assez lunatique, il fait partie de ces anciens qui croient devoir dénigrer tout ce que font leurs successeurs.

Kastl, quant à lui, est un chevalier dans tous les sens du terme. Fier, ne se défaisant jamais de son armure, il aime courir la campagne pour faire respecter la justice, sa justice. Il est plutôt bel homme et profite des rares femmes de passage dans la commanderie ~ voyageurs ou femmes de paysans ~ pour se perfectionner dans l'art de la séduction.

Chevaliers de la Collecte (4)

Corps 4, Esprit 5, Âme 5, Foi 4

Dons : Chimérisme 2, Esprit chevaleresque 2, Gestionnaire 2, Plaisir aspic 2

Compétences : Autorité 3, Combat (armes de mêlée) 4, Duperie 3, Gestion 4, Influence 4, Intrigue 4, Négoc 3

Équipement : Armure légère (1), épée (1)

Les personnages suivent la route, gelés, affamés, dépossédés de leurs affaires, jusqu'à la commanderie. Un peu avant d'y arriver, ils constatent que l'on a érigé un grand tas de bois à l'écart des bâtiments – un bûcher. La commanderie est une sorte de ferme fortifiée à cheval sur la route. À la fois barrière d'octroi, tour de guet et relais pour les voyageurs, elle est tenue par l'ordre de la Collecte, des moines-soldats numismates, percepteurs et convoyeurs de fonds.

La petite communauté de Deadl est composée d'une vingtaine de membres de l'ordre, ainsi que de paysans – quelques familles faisant paître les troupeaux tout en pratiquant la cueillette, le prélèvement du gibier et la traque des prédateurs.

Deux hommes, Koror et Kastl, se partagent le pouvoir – comme souvent en Chimérie. Koror est davantage versé dans l'art de la gestion tandis que Kastl supervise la protection des terres et des convois, mais c'est une répartition qui dépend davantage de leurs goûts que de leurs compétences.

À leur arrivée devant les portes de la commanderie, les personnages sont interrogés par les gardes, puis on leur offre l'hospitalité – leur état les rend plus pitoyables que suspects. On les nourrit, on les lave, on les réchauffe et on leur offre quelques vêtements en meilleur état que les leurs.

Si les personnages cherchent à visiter, on leur demande poliment de se cantonner à l'hôtellerie, au réfectoire et à la grande cour. On se méfie des fouineurs qui pourraient chercher à dérober la monnaie produite ou amassée sur place.

Faits divers

Quelques éléments peuvent attirer l'attention des personnages.

- Rorsch, un numismate, est décédé peu après le passage de Greev, de mort *a priori* naturelle. Depuis, l'un des moines passe son temps à lire et annoter un étrange ouvrage, au réfectoire, en marchant... tout le temps. Il s'agit d'un livre de notes que Rorsch a tenu peu avant sa mort et dans lequel il parle de choses insensées. De l'alchimiste fou – Greev – et de la bête qui le regarde à travers les pierres, de la commanderie devenue prison et de la mort comme seule issue. Rorsch, notamment, évoque comme unique répit les bains qu'il prend. Il en vient, dans sa folie, à formuler l'hypothèse que l'eau est une arme contre la bête.

- Dans le réfectoire de la commanderie, il est possible de repérer, sur un encadrement de fenêtre, un ancien blason gravé dans une pierre. On explique alors aux personnages qu'il s'agit des armoiries d'un château qui a dû se dresser par là, autrefois. Les pierres de ses ruines ont servi à bâtir la commanderie. Les reliefs du blason sculpté sont très abîmés mais les moines font remarquer avec fierté que le fait d'avoir protégé cette pierre des intempéries a permis à quelques traces colorées – vestiges des peintures héraldiques d'origine – d'échapper à l'eau – leur solvant naturel.
- En promenant dans la commanderie et avec un bon sens cartographique, il est possible de comprendre que la commanderie et le labyrinthe de brumes sont bâtis sur le même modèle. La poterne est le meilleur moyen de faire le parallèle entre les deux lieux.

Comme dans toutes les communautés, quelques intrigues familiales viennent également égayer le quotidien et les personnages peuvent s'y retrouver mêlés :

- Roparz et Getnoc sont deux paysans jaloux l'un de l'autre qui se querellent sans arrêt, prenant Koror et Kastl à parti.
- L'un des moines, Crown, est complice de quelques malandrins qui, à la faveur de la nuit, viennent se servir dans les caisses de la Collecte.

Enfin, la brume semble se tenir à l'écart de la commanderie. Malgré tout, la visibilité reste très moyenne et tout paraît terne, passé, usé, particulièrement quand la lumière décline. Les souvenirs sont brouillés – et embrouillés –, la parole pesante, la lassitude omniprésente.

Drôles d'histoires

Il est inutile de pousser les moines dans leurs retranchements pour qu'ils évoquent les légendes de la région et les événements récents : ils ne parlent que de cela !

- Les paysans disparaissent. On a d'abord parlé de loups – bêtes maudites – mais les battues n'ont rien donné, à part de nouvelles disparitions. Pas même une Chimère qui rôde.
- Avant les personnages, ça faisait un bail qu'on n'avait pas vu de voyageurs. On commençait à s'inquiéter. Ça arrive parfois, la route de Deadl n'est pas très fréquentée, mais tout de même !
- Des brumes à couper au couteau hantent la région depuis quelques semaines. Quel temps de chien ! Ça commence à durer,

maintenant. Depuis le dernier voyageur, en fait. S'il fait ce temps-là partout, pour sûr que personne ne prend la route !

- Le dernier voyageur ? Greev, un alchimiste. Un type louche, un peu fou, qui s'était perdu dans la campagne. Il avait l'air bizarre, le genre de type qui a vu le loup – vraiment, par ici, on n'aime pas les loups. Le type qui a quelque chose à se reprocher. Il n'a pas beaucoup parlé, il marmonnait des trucs sur les légendes de la région.
- Quelles légendes ? Ben celles du chevalier fiélon !
- Il ne devrait pas être très difficile de se faire raconter la légende du chevalier fiélon et de son supplice.

Le bouc émissaire

Dans l'après-midi, quelques hommes d'armes secondés par des paysans débarquent dans la cour de la commanderie. Ils tiennent entravé une espèce de monstre, Géhenne.

Géhenne est là pour être jugée, et mise à mort ! Sale bête ! Pour sûr qu'avec ça, les brumes vont se dissiper, ça fait trop longtemps que la Géhenne empoisonne Deadl avec ses sortilèges.

Géhenne est un homme difforme, un mimétique de la Chimère n'ayant plus grand-chose d'humain. Lui-même semble être las de la vie et, sans plaider coupable, se résigne à subir la sentence qu'on prononcera, afin que cesse son calvaire. Il reconnaît à demi-mot un vol de bétail – pour ses rituels – mais aucun crime. Hélas, parfois, il entre dans de brefs accès de colère qui laissent penser qu'il est capable du pire.

Les preuves sont bien faibles pour accuser Géhenne mais, devant le peu de défense de celui-ci et l'intime conviction des habitants, il est condamné pour sorcellerie. Le bûcher l'attend.

Si les personnages ne font rien, Géhenne est brûlé vif, ce qui attise la colère de la bête.

Les personnages peuvent intervenir pendant le procès. Il est risqué de s'opposer à la vindicte populaire mais on peut ainsi espérer sauver la vie de Géhenne – au bénéfice du doute – et apprendre certaines choses :

- Si les personnages racontent leur propre expérience du labyrinthe à l'auditoire, des paysans avouent avoir vécu la même chose. Géhenne explique alors que la bête, la vraie, est la maîtresse des brumes, qui

sont en fait les fumées nées du supplice du chevalier fiélon.

- Géhenne, interrogé de façon impartiale, avoue avoir trouvé des corps dissous dans les bois alentour, et avoir vu un paysan se faire balayer par une nappe de brume. Des roches se sont effritées sous sa main, des pièces de métal ont rouillé en quelques secondes...
- L'histoire du bouclier, si elle est relatée à Géhenne, peut également apporter son lot de révélations. Géhenne est en effet le seul à connaître une légende, sans rapport apparent avec Deadl, qui parle de blasons magiques dont seule l'eau pouvait altérer la puissance.

La vie de Géhenne dépend des personnages, en fin de compte, et de leur capacité à apaiser une foule aveugle en quête d'un coupable.

Les habitants

Des moines de la Collecte, des paysans, des chasseurs, des bûcherons...

Populace (2)

Corps 5, Esprit 3, Âme 3, Foi 3

Dons : Amour du pays 2, Moralité douteuse 2

Compétences : Attention 2, Autorité 3, Combat (armes naturelles, de mêlée ou de tir) 3, Duperie 2, Recherche 3, Survie (campagne) 3

Équipement : Armes naturelles ou rudimentaires

Géhenne

Masse voûtée sous le poids des plaques de pierre qui déchirent sa peau, facies bestial, nombreuses paires de seins boursoufflés sur le torse, sabots, jambes déformées et velues, poils collés par des arabesques de sang séché, Géhenne est physiquement un monstre.

Pourtant, sous cette apparence repoussante se cache un homme dévoué, un peu rustre mais sincère, entièrement tourné vers la nature et les féals.

Druide résigné (5)

Corps 5, Esprit 6, Âme 3, Foi 6

Dons : Chimérisme 1, Cornes spirales 2, Grâce 1, Lion affamé 1, Mamelles 2, Plaie aspice 3, Plaques minérales 1, Sabots 2, Spirales de sang 1

Compétences : Art (peinture) 5, Athlétisme 5, Attention 4, Combat (armes naturelles) 5, Connaissance (Chimériens) 4, Survie (landes) 4

Voie mimétique : Chiverne 3

Particules : Bête, sang

Équipement : Bâton

La Chiverne est une druidesse farouche. Sage protectrice, elle exploite les possibilités offertes par la nature sauvage pour préserver la vie. Les pouvoirs de la Chiverne passent par son lien à la terre, ses sabots. Frappant ou grattant le sol, elle peut ouvrir des failles, provoquer des séismes, lire les messages de la nature ou y puiser des forces.

Trauma

Cette histoire peut se conclure de nombreuses façons...

les personnages, par impulsions, visions et sentiments interposés.

La commanderie assiégée

Si Géhenne périt dans les flammes, la brume pénètre dans la commanderie, menaçante. On dirait qu'elle émane des fumées du bûcher, des cheminées de Deadl, des torches. On devine des formes mouvantes en son sein, ses écharpes effritent les pierres sur leur passage et dévorent, disloquent, délitent ceux qui y pénètrent.

La bête surgit assez rapidement sur la place centrale et commence à massacrer ceux qu'elle peut saisir, ne laissant d'eux que des monticules de chair flasque.

Le départ

Alors que les personnages s'éloignent de la commanderie, ses bâtiments réapparaissent devant eux, subitement, au détour d'un chemin ou entre deux langues de brume. Parfois tels qu'ils les ont quittés, parfois devenus le château fantasmagorique dans lequel les personnages se sont éveillés récemment. La bête et le trauma qui grandit dans leurs cœurs s'appellent. Une dernière entrevue semble inévitable...

La traque

Il est possible de partir en mission sur la lande, que ce soit pour traquer la bête, retrouver les ruines du château, rechercher un enfant disparu...

La bête attend les personnages au cœur des brumes, dans les ruines du château. Elle se laisse approcher, repue par sa précédente attaque. Elle ne tolère aucune agression sans combattre mais peut « discuter » avec

Le trauma

Si les personnages s'intéressent de près à leurs rêves communs, à cette clairière qu'ils voient en songe, la bête d'alcahest peut les y retrouver. Se matérialisant à partir des fumerolles qui rampent autour du feu, elle semble à la fois sur ses gardes et intriguée. Elle perçoit l'essence familière du Néant et n'ose pas attaquer.

L'espace mental des personnages est le seul endroit où la bête peut véritablement tenir une conversation humaine, aucune règle ne s'appliquant dans cet espace vierge.

La fin

La bête ne veut pas attaquer les personnages : ils lui sont désormais liés par le trauma, elle est un peu leur mère – du point de vue du Néant. La relation qu'ils entretiennent mêle peur et complicité, fascination et répulsion. Attention, la bête ne leur obéit pas pour autant.

Quelles que soient les circonstances de la confrontation finale, voici comment elle peut se conclure :

- Les personnages s'en vont en laissant la bête assouvir sa vengeance. Les habitants de Deadl sont massacrés et la commanderie détruite. La brume se lève alors, découvrant un paysage de pierres polies, d'arbres rongés et de terre vitrifiée. La bête est partie rejoindre Greev, son nouveau maître, pour répandre l'alcahest sur le M'Onde.
- Les personnages refusent de laisser Deadl à son triste sort et le combat s'engage. S'ils vainquent la bête en utilisant de l'eau, elle semble se raidir, se pétrifier et fondre à la fois. Elle disparaît sans bruit. La brume se lève. Le cauchemar est terminé.

Récompenses

Les personnages peuvent retenir 1 expérience de cette histoire.

Si les personnages n'avaient pas de trauma avant de jouer cette histoire, ils en ressortent obligatoirement avec un trauma.

- Les personnages parviennent à convaincre la bête de rester dans leur espace mental, réussissent à l'y piéger ou l'y plongent dans la rivière. Ils sentent alors comme un grand frisson en eux, à la fois de plaisir et de peur. Au sein de leur espace mental, le feu redouble d'intensité et le liquide noir qui l'alimente gagne en volume. La bête est désormais prisonnière dans leur cœur mais elle ne leur fera aucun cadeau – elle tentera même de les livrer à Greev. Au dehors, sur la lande, tout est calme, à présent.

Si la bête est laissée libre, elle finit par rejoindre Greev. Il est alors possible de la suivre jusqu'à l'alchimiste pour tenter de le vaincre avant qu'il ne fasse un mauvais usage de l'alcahest.

Si elle est vaincue, en revanche, l'espace mental des personnages ne semble pas s'apaiser pour autant. Une nouvelle menace rôde. Alors qu'ils ne l'ont jamais vu, Greev apparaît dans leurs songes, les hante, leur faisant pressentir le terrible futur que lui et son solvant préparent pour le M'Onde et réclamant qu'on relâche sa bête.



Les Chroniques des Féals

Nom Teal
 Teinte Origine
 Description :

Onde (☐ max)

..... Adresse (.....max)

Corps -1 -2 -3

Nécrose ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

..... Vigueur (.....max)

..... Logique (.....max)

Esprit -1 -2 -3

Nécrose ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

..... Instinct (.....max)

..... Sagesse (.....max)

Ame -1 -2 -3

Nécrose ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

..... Présence (.....max)

..... Volonté (.....max)

Foi -1 -2 -3

Nécrose ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

..... Inspiration (.....max)

Fiel (☐ max)

Dons Généraux

.....

Séquelles

.....

Possessions

.....

Richesses

Ivoires/Siffleoles :

Ecus :

Double-couronnes :

Faces :

Eclats :

1 graine siffleole = 1 ivoire = 10 écus = 50
 double-couronnes = 100 faces = 1000 éclats

Compétences

Athlétisme.....

Attention.....

Autorité.....

Bricolage.....

Combat (armes naturelles).....

Duperie.....

Furtivité.....

Influence.....

Négoce.....

Recherche.....

Connaissance (.....)

Expériences

..... ☐ ☐
 ☐ ☐
 ☐ ☐
 ☐ ☐

Actions prolongées en cours

(apprentissage, maladie, artisanat...)

Nom de l'action :

Accomplissement ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Nom de l'action :

Accomplissement ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Réaction

Adresse + Instinct

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Les Chroniques des Féals

Voie mimétique

.....

Modalités de prière

.....

Rituels d'hommage

Compétence de Tiel :

Compétence d'Onde :

Particules de prière

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Mots tabous

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Trauma

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Dons mimétiques & évolution

(Entourer la case **source** de votre arborescence)

