

# Les Chroniques des Fals



= Atlas Chronologique =  
Les Sombres Sables  
du Cant



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

Les aides de jeux proposées en libre téléchargement sur le site des éditions Sans Détour ont été réalisées à titre gracieux par l'ensemble des intervenants qui ont permis leur réalisation, et diffusées avec leur consentement.

## Idée originale et rédaction

Camille Guirou et Antoine Pierre Nobilet

## Illustrations

Grégory Fiot

(Livre Univers par Nicolas Fructus,  
Derniers Eons par Loïc Muzy)

## Relecture et corrections

Jérôme Isnard

## Mise en page

Jérôme Isnard

## Remerciements

*Antoine Pierre Nobilet*

*A Christophe, Gregoo, Camille, Jérôme, et à ma chère et tendre Gilmara.*

*Grégory « Captain Gregoo ! » Fiot*

*Merci aux auteurs pour avoir façonné un M'Onde capable de combler ma soif d'imaginaire. Et à ma tendre compagne qui m'encourage à enrichir ma passion : le JDR !*

Ressources actuellement disponibles :

Le Livre Univers des Féals  
(livre de base)

L'écran des Féals  
(écran)

995, An de la Dame  
(livret de l'écran)

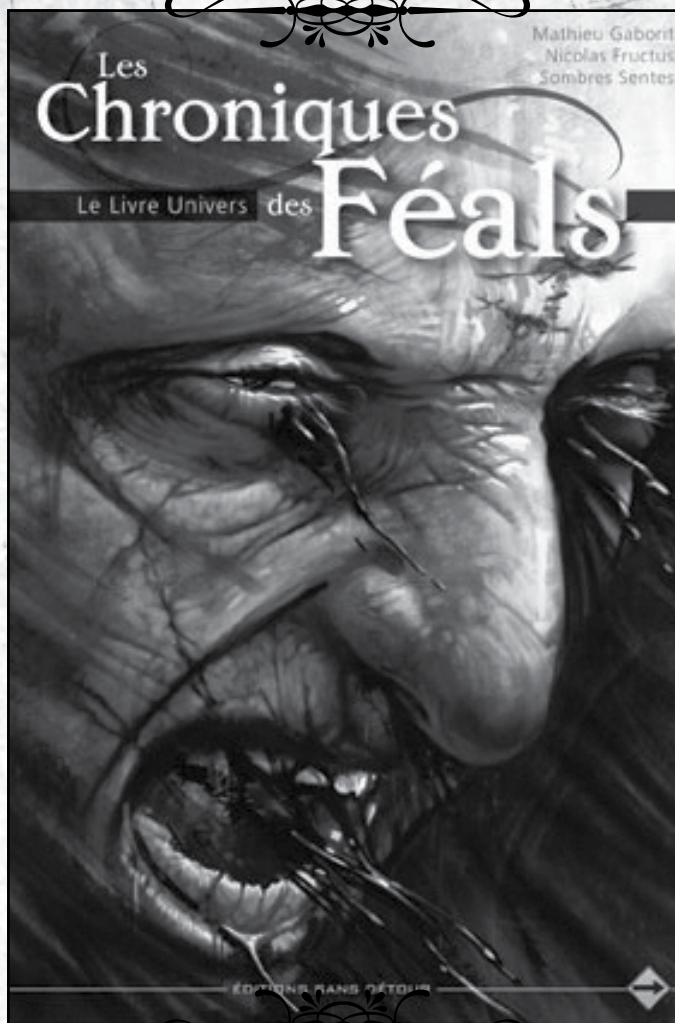
La Fin de l'innocence  
(histoire parue dans Di6Dent 4)

Aldarenche  
(décor paru dans Di6Dent 8)

Derniers Eons - La Soif  
(supplément)

Aides de jeux et scénarii sur  
[www.sans-detour.com](http://www.sans-detour.com)

Date de parution : Décembre 2014





# Sombres sables

*Quand le tigre rugira, quand la hyène dévorera, quand le lion griffera, quand le serpent mordra, quand l'étalon ruera, alors sera venu le temps de la rage et des guerres infinies.*

*Iscaerce, prophète caladrien*

## Les forces en jeu

### Les Tigres de guerre (Fiel)

Les Tigres de guerre sont les forces levées par Kervern, le Prime-roi, pour conquérir les territoires manquant à son rêve de Grande Chimérie. Ils sont divisés en osts placés sous l'autorité d'un baron ou d'un margrave. Les osts sont eux-mêmes divisés en tigres (plus de mille soldats) composés de griffes (de cinquante à plusieurs centaines de soldats) faites de crocs (de cinq à quelques dizaines d'hommes).

### Ost de Camlann d'Aran :

Camlann est un fou de guerre. Son ost est le plus important : il est capable de tenir deux sièges à la fois. Ses hommes sont tous léordes, extrêmement violents et sauvages. Ils sont particulièrement sensibles au manticorisme. Camlann est léogre (suprémaciste léorde visant à évincer la Chiverne de la Chimère). L'ost de Camlann d'Aran a pour mission initiale de prendre les Marches noires basilices mais il est surtout le poing armé de Kervern, qui l'utilise quand sa légitimité est remise en question. Cet ost est le premier à utiliser l'Alchimie sacrilège pour terrifier ses adversaires.

Aussi nommé : Ost écarlate, Oreilles noires, Ost manticorin, Ost léogre.

### Ost de Ruvenòr :

Ruvenòr n'est nommé Margrave que pour fonder la Flotte prédatrice dans des camps de travail forcé, au cœur de la Marche d'Ostark, en Basilice. Les Tigres de Guerre de Ruvenòr sont des vétérans, des Léordes n'ayant jamais pu reprendre une vie civile et n'ayant connu qu'une existence de batailles et de sang. Ses

*Ce document a été conçu pour vous aider à visualiser les grands mouvements de troupes, les chamboulements géographiques et les événements-clés des Derniers Éons. Après un rappel succinct des enjeux et des personnages essentiels impliqués dans la fin du M'Onde, cette aide de jeu organise les événements, année après année, selon deux axes logiques : celui du Fiel et celui de l'Onde. Vous y trouverez également différentes pages et cartes récapitulatives de ces mêmes événements et de leurs conséquences.*

troupes sont aussi composées de prisonniers esclaves basiliks, aspiks et chivernes et se voient renforcées par la Flotte blanche de Sorg au cours de la Bataille du Golfe de Sang. L'ambiance étouffante et sanglante d'Ostark, puis celle d'Ophroth, instille peu à peu la démence dans l'esprit de la Flotte prédatrice, jusqu'à la contamination manticorine. Lorsque Ruvenòr fera sécession, la Flotte sera alors entièrement dévouée à Martya Xvar et s'alliera aux légions manticorines de Shiraz.

Aussi nommé : Flotte prédatrice, Flotte blanche, Ost d'Ophroth, Ost vert, Armée de la Manticore.

### Ost d'Aln de Silvence :

Aln régnait au nom des Caladres sur le Blanc-Comté mais se trouve en réalité être un Léorde et un général du roi Kervern. Son rôle est de conquérir la Caladre, revendiquée par le Prime-roi du fait des origines chimériennes de ses habitants. Aln a l'ambition de réunir la Chimère et la Caladre afin de former une Chimère blanche ailée dans laquelle l'abraxas prendrait la place de l'Aspic. Il sombre peu à peu dans la mégalomanie et, profitant du chaos général, tente de former son



propre empire. Aln de Silvence intègre dans ses rangs l'Ost de Karfolk, baron des Marches chimériennes des Contrées Pégasines, aussi appelé Ost du Pégase Vaincu et possédant sa propre flotte.

Aussi nommé : Tigres blancs, Chimériens blancs, Chimériens de glace, Ost de la Chimère blanche.

Ost du Rowar :

Le Rowar règne en Margrave sur un archipel d'îles au large des Monts de Gordoce. Il est conseillé par des Draguéens et quelques membres de la Toile blanche caladrienne. Il compte dans ses rangs des Chimériens noirs et de nombreuses druidesses chivernes. Le Rowar semble le plus modéré et le plus ouvert. Son ost a pour objectif de s'allier à celui de la Feule pour prendre la partie septentrionale de l'Empire de Grif'. Le Rowar a tendance à s'ouvrir facilement aux alliances avec la Feule ou avec Aln de Silvence. Il est la force stabilisante que craint le plus le Marchand de Flamme en Chimérie.

Aussi nommé : Ost de la Chimère draguéenne, Ost des griffes, Ost noir, Armée des marches.

Ost de la Feule :

La Feule est une Léorde régissant sur Mohr. Son ost est principalement adapté aux terrains accidentés ou demandant une grande agilité de déplacement. Il est composé d'éclaireurs, d'explorateurs, de druidesses et de chasseurs. La Feule porte un intérêt particulier aux savoirs occultes qu'elle n'hésite pas à utiliser contre les Ferreux et les Grifféens. Elle n'apprécie pas la guerre et cherchera avant tout la paix, soit au travers du traité de Greysos, soit en s'installant sur les terres du Reflux pour fonder la Nouvelle Chimérie. Elle sera alors suivie par de nombreux Chimériens cherchant à échapper aux horreurs de la guerre... pour mieux tomber sous l'influence des sanctuaires de la Mère Primordiale.

Aussi nommé : Ost de Nouvelle Chimérie.

Ost de Griffé-Carmin :

Griffé-Carmin est le seigneur léorde du comté de Lanuon, sur la côte occidentale au sud-ouest d'Ekath. Son ost n'est qu'une troupe réduite basée à El Maher et centrée sur un navire : Croc d'Arvang. Son second, Deres Haut-Front, gère un flux commercial liant la cité à Rousk. Si Griffé-Carmin arrive à convaincre Kervern de l'importance d'El Maher dans l'invasion du sud de l'Empire de Grif', un soutien puissant de Tigres de Guerres ponctionnés sur les autres osts et transportés par la Flotte Prédatrice pourrait lui être aloué.

## Forces grifféennes (Fiel)

Les forces grifféennes sont principalement des légions divisées en centuries, décuries et phalanges. Elles arborent un sens de l'honneur rigoureux et agissent comme un seul homme. La lâcheté et la trahison sont punies de torture et de mort par le Griffon.

Légions grifféennes

Les légions grifféennes sont sous l'autorité directe de l'Empereur de Grif'. Certaines légions sont en mouvement constant, d'autres sont dédiées à des missions fixes comme celle de tenir le Mur des trépassés. Selon les conflits, une partie des troupes peut être composée de membres de l'Ekklesia ou de mercenaires ferreux ou taraséens. Le départ des tritons taraséens affaiblit fortement les légions grifféennes. Disciplinées, ordonnées et dirigées par de brillants stratèges, elles seront malgré tout dépassées par les horreurs néantiques et la corruption de leurs dirigeants.

Légions manticornines

Sous l'influence des loges manticornines, du marbre de Petralba ou des actions d'Hellassandro, une partie de plus en plus importante des légions grifféennes devient manticornine. Ces troupes corrompues contamineront leurs ennemis (chimériens, ferreux) avant de fuir l'Inquisition et refonder Shiraz. Sur leur chemin, elles rasant les cités de l'Empire et emmènent avec elles femmes et enfants pour les mettre au service de Martya Xvar.

Lions de Dalcade et Sainte Inquisition

Refondée par Aquilos, la Sainte Inquisition tente de lutter contre les dix Plaies de Grif'. Elle est composée de troupes légères dirigées par un ou plusieurs ekklesiarques qui utilisent les griffures sacrées et les miracles du Griffon pour protéger l'Empire. Face au chaos et à l'influence du Néant, elles durcissent leurs méthodes, ne faisant que renforcer l'horreur qui étreint l'Empire. Certains Griffons accompagnent les Lions de Dalcade qui traquent les Manticorins les plus puissants.



## Les Ferreux (Fiel)

Les Guildes ferreuses rassemblent des mercenaires professionnels et disciplinés. Elles sont divisées en quatre corps issus des nations chimérienne, grifféenne, aspice et taraséenne depuis le Pacte de fer. Chacune a son terrain et ses méthodes de prédilection. Les Ferreux renient les Féals et ont pour objectif de se tailler leur propre territoire dans le M'Onde.

### Lions de Sable

Les Lions de Sable sont principalement composés de soldats d'origine grifféenne. Leur infanterie est rapide, organisée et létale sur les terrains dégagés et contre les armées dites régulières. Leur fonctionnement se calque sur celui des légions grifféennes. Les Lions possèdent de nombreuses machines de guerres et de siège. Ils sont parfois engagés en tant que milices privées, remplaçant parfois complètement les forces en place dans certaines marches chimériennes ou domaines grifféens et licornéens.

### Flotte d'Argassie

La Flotte d'Argassie est composée de plusieurs Tarasques-filles attachées entre elles par d'innombrables câbles et sur lesquelles des plaques de métal sont rivetées afin de protéger leur surface. Certaines des plus petites Tarasques d'Argassie sont spécialisées dans la navigation fluviale. Les Tritons d'Argassie participent grandement à la lutte contre la piraterie, notamment en convoyant ou en protégeant d'autres vaisseaux. La flotte sert aussi au transport des autres Guildes de Fer.

### Crocs de Sorg

Les Crocs de Sorg sont des compagnies principalement composées d'Aspiks, de Chimériens noirs et, plus occasionnellement, de Draguéens et de Basiliks. L'un des principaux généraux des Crocs est d'ailleurs un Draguéen basé à Efroth : le Général Léto. Ces reîtres sont généralement des unités d'élite frappant par petits groupes, harcelant les troupes adverses ou assassinant leurs chefs. Ils sont parfois utilisés en tant qu'éclaireurs ou franc-tireurs dans les conflits les plus reculés. Ils ont remplacé les forces militaires de Sorg et d'Ophrys depuis plusieurs décennies déjà.

### Lames Sorcières

Les Lames Sorcières sont des groupes armés d'origine chimérienne utilisant une magie sans lien avec les féals pour améliorer les capacités de leurs guerriers. Ils ne rechignent pas à récupérer les artefacts des peuples qu'ils ont combattus, se spécialisant dans la sauvagerie magique. Leur maîtrise étrange des flux d'énergie attire de nombreux curieux, hérétiques ou chercheurs explorant les sombres théories de la Source et du Néant.

## Charognards (Fiel)

Cauchemars ambulants, démenées assoiffées de sang et des pires exactions : les soldats charognards se battent autant pour défendre leur maître que pour assouvir leurs besoins et leurs fantasmes de meurtres et de pillages. Ils sont généralement menés par des veneurs dont les cors guident les flux de Fiel. Grâce aux dernières Sombres Sentes, ils peuvent apparaître dans certains endroits éloignés de Charogne.

### Légions charognardes de Scende

Les légions charognardes sont bigarrées et teintées de folie fielleuse. Les troupes sont généralement regroupées par origines féales, certains corps armés se reformant sous une forme proche de leur version jadis vivante (légions grifféennes, cercles druidiques, clans pégasins ...). Ces troupes sont souvent soutenues par d'immenses machines cliquetantes propulsées par le condoliant ou tirées par des claudiquants. Certaines troupes sont spécialisées pour progresser sous les océans, sous la surface du M'Onde ou bien au-dessus des nuages.

### Troupes d'Anthracite

Les Troupes d'Anthracite obéissent à Dame Ecorce. Bien moins organisées que les Légions de Scende, elles sont principalement composées de Basiliks brûlés sur les Fronts de Feu et mécontents du régime de Scende, ainsi que d'anciens membres du Pacte de l'Écaille. Ces troupes sont généralement des unités de quelques membres agissant de manière furtive sur le terrain. Elles comptent un grand nombre d'arcanistes.

Le principal atout d'Anthracite est la Flotte Mortuaire, d'immenses vaisseaux naviguant au-dessus de la cime des arbres.

### Soleil Blanc

Le Soleil Blanc est la milice charognarde de Lideniel. Composée de carabins, d'arcanistes et d'artistes, d'anciens veneurs pour la plupart, elle participe à la sécurité des quartiers de la cité pégasine. Le Soleil Blanc est dirigé par Thanniel Norian, un ancien Grifféen.



## Les forces du Septentrion (Onde)

### Armée du Saphir

Dirigée dans un premier temps par Johara, puis par Orusc V, l'armée du Saphir représente le gros des forces licornéo-pégasines. Son objectif est de servir le plan de Johara en concentrant l'Onde autour de Peliniel. Elle est contrôlée par des Gardiens du Saphir et utilise des destriers issus des meilleures lignées licornéennes et pégasines.

### Barrière de glace de Caladre

Miracle des Caladres, la barrière de glace levée par les Pères isole le Nord de la Caladre et le protège de l'attaque d'Aln de Silvence tout en retenant l'Onde de cette terre qui, sans cela, aurait été absorbée par les Tarasques-mères. De nombreux niviscases et fidèles de la Caladre combattent sur la barrière. Ils finiront néanmoins par s'allier à l'Armée du Saphir dans le cadre du Pacte de Glace.

### Forces des Princes étalons

Les troupes pégasines montées sont une antique tradition coruscante. Leurs membres parcourent les plaines glacées des Contrées Pégasines pour les protéger. Ils affrontent notamment les Chimériens à la frontière de la Marche baronnale. Ils seront défaits et absorbés par l'Armée du Saphir à Lideniel.

## Les Taraséens (Onde)

### Tarasques-mères

Alectre : c'est la plus grande Tarasque. Elle tourne entre les Contrées pégasines, la Chimérie, l'Empire et les Provinces Licornes (ancien trajet d'Ancyle). Elle s'échouera au milieu de la Mer d'Ivoire.

Alerne : Tarasque charognarde échouée en Chimérie. Deviendra le Léviathan.

Almine : s'échoue au fond de la Mer d'Ebène, près des Rivages Aspics.

Armillé : s'échoue dans les fonds gelés au nord de la Caladre.

Atharsk : est une Tarasque oubliée échouée au fond du Lac Tarsk, qu'elle assèche pour créer sa chrysalide.

Athersène : crée sa chrysalide au large des côtes occidentales de la Basilice.

Atherne : devenue folle, elle reste dans les abysses et y tisse sa chrysalide. La pression et la profondeur la rendent introuvable.

Ercie : Tarasque disparue au large des Royaumes Draguéens.

Thélerne : Tarasque échouée au fond de la Mer d'Ebène.

### Tarasques-Filles

Alaëctre : Tente de remplacer Alectre. Elle sera emprisonnée à Lideniel et servira de mine d'Onde à l'Armée du Saphir.

Flotte d'Argassie : Regroupement de petites Tarasques ferreuses.

Méleëctre : Tarasque contaminée par le virus scorpionide navigant sur les littoraux de la Mer d'Ivoire.

## Néant et autres abominations

### Les fiellides

Les fiellides sont des humains sous l'emprise totale du Fiel. Enragés et incontrôlables, ils ont perdu toute forme d'humanité et ne vivent que pour la violence. Les épidémies de rage noire forment des hordes de fiellides qui mettent à sac les cités qu'ils croisent et errent dans les royaumes, guidées par le hasard, la topologie et un appétit vorace pour les communautés urbaines.

### Les Ilmures

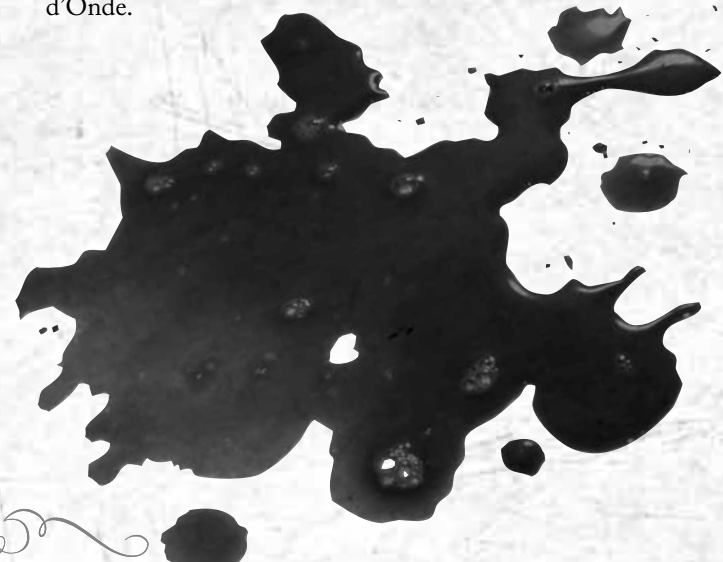
D'immenses blocs de glace errent dans les mers nordiques. Du fait du reflux, ces forteresses de givre s'échouent au hasard des littoraux et des courants, libérant leurs Ilmures, des adolescents enragés et néantiques qui abattent leur fureur sur les peuples.

### Mère des Hydres

La Mère des Hydres ne crée pas de chrysalide comme les autres. Elle se cristallise en un immense dédale d'obsidienne et de cristal noir : le Sanctuaire de la Mère Primordiale. Le Sanctuaire, qui abrite une Hideuse Puissance, est révélé par la Vague Nécropole et devient un lieu de pèlerinage pour beaucoup de réfugiés. Les habitants d'Onyre et de la Nouvelle-Chimérie diffusent la foi en la Mère Primordiale, notamment par le biais d'une prophétesse chimérienne : Axine.

### Léviathan

Mutation d'Alerne, Tarasque charognarde contrôlée par Thémisclate, elle ruine les royaumes à la recherche d'Onde.







CALADRE

CONTRÉES DÉGASINES

BASILICE

MER DEBENE

RIVAGES ASPICS

CHIMÉRIE

TARASQUE

EMPIRE DE GRIE

MER DIVOIRE

ROYAUME DRAGUËN

PROVINCES LICORNE

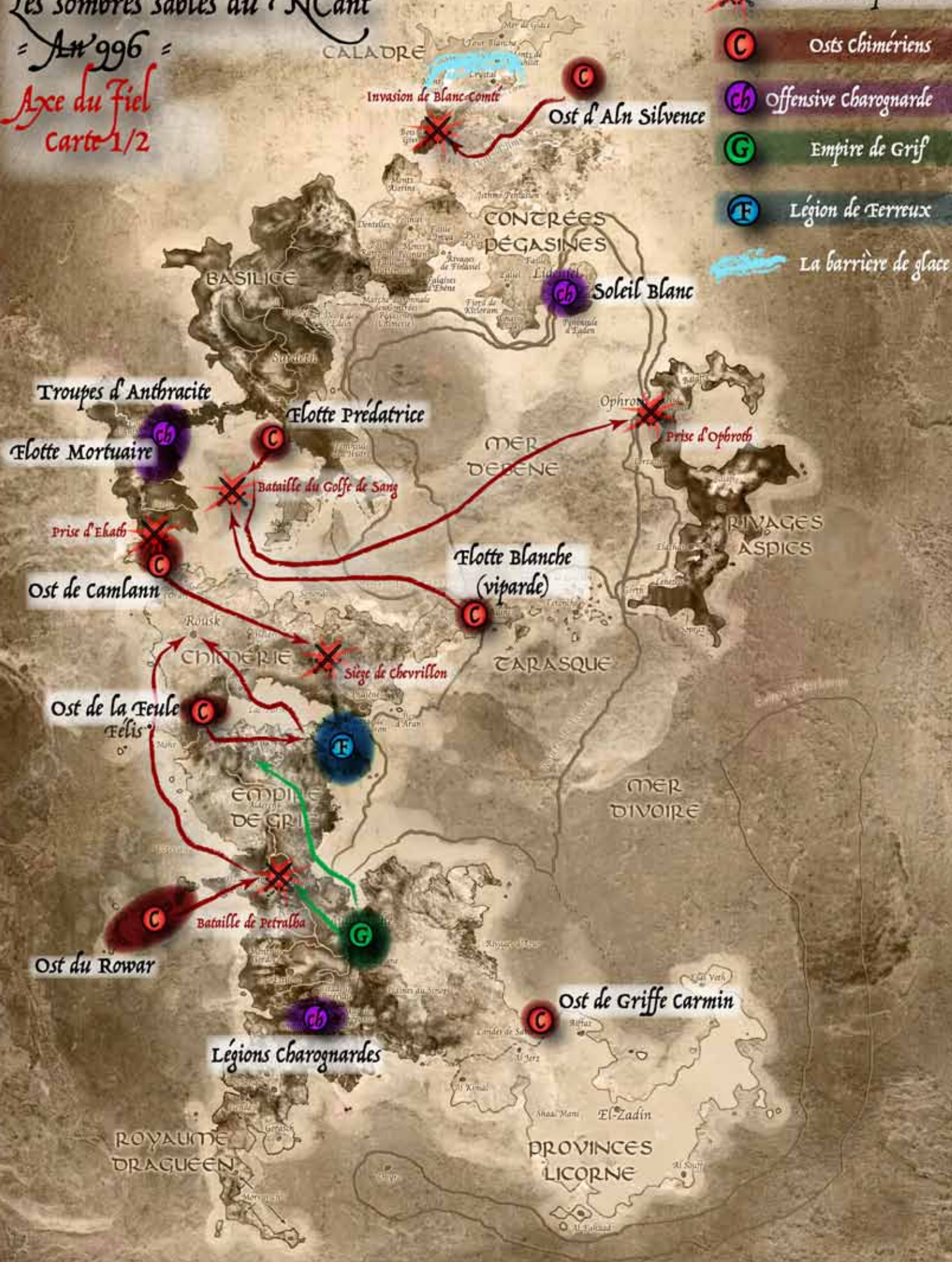


# Les sables sombres du Nord

= An 996 =

Axe du Fiel  
Carte 1/2

-  Batailles marquantes
-  Osts Chimériens
-  Offensive Charognarde
-  Empire de Griff
-  Légion de Ferreux
-  La barrière de glace





## 996 : L'éveil du Fiel

996 voit le grand dessein de Kervern, la Grande Chimérie, se mettre en place. Les principaux osts se mettent en marche vers leurs cibles. Les ordres reçus sont simples : conquérir et installer durablement la puissance léorde sur les territoires annexés.

### Fronts de feu

- Les Tigres de Guerre redoublent d'agressivité sur les Fronts de feu. Les Marches noires s'étendent.
- En 996-7, Camlann d'Aran dirige le siège de Chevrillon tout en maintenant le siège d'Ekath.
- En 996-9, Camlann prend Ekath et assoit son autorité sur cette Marche noire. Il durcit le siège de Chevrillon.

### Bataille du golfe de sang et prise d'Ophroth

- Ruvenòr part avec la Flotte prédatrice en direction d'Ophroth en 996-2.
- Il est arrêté par des pirates aspiks dans le Golfe de sang.
- La Flotte blanche rejoint la bataille en début 996-4. Son allégeance reste incertaine.
- Elle se rallie au bout de quelques jours à Ruvenòr et lui permet de remporter la bataille.
- Les deux flottes fusionnent et partent pour Ophroth.
- Une fraction de la Flotte prédatrice se sépare et rejoint Aln de Silvence à Ysselna.
- En 996-4, Ruvenòr prend Ophroth.
- Le Margrave, devenu Manticorin, s'installe au Castel Viparde et commence son oppression des Ophrothi.

### Les mouvements du Rowar

- En 996-4, l'Ost du Rowar prend les Monts de Gordoce.
- En 996-5, le Rowar affronte les Grifféens d'Hellassandro sur le piémont oriental de Gordoce.
- En 996-7, les druidesses chivernes du Rowar condamnent les vaux de Gordoce, bloquant l'avancée grifféenne et annexant définitivement ce territoire.
- En 996-9, le Rowar affronte les légions manticatorines d'Hellassandro lors de la Bataille de Petralba. Le Rowar fuit et se déclare rebelle à Kervern.

### Les mouvements de la Feule

- En 996-4, la Feule prend les montagnes au Sud du Lac Tarsk.
- En 996-5, la Feule affronte les Ferreux d'Efroth et les Grifféens d'Hellassandro. Les Ferreux annexent les cités qu'ils reprennent aux Chimériens.
- En 996-6, la Feule repousse les légions grifféennes mais perd du terrain face aux Ferreux.
- En 996-7, les Ferreux prennent le Lac Tarsk asséché et assaillent la chrysalide de la Tarasque qui s'y trouve.
- Les Ferreux possèdent alors un territoire allant de Ker Laeron à Efroth, de la côte jusqu'au Lac Tarsk.
- En 996-9, Hellassandro ne poursuit pas le Rowar mais affronte la Feule et les Ferreux qui ont annexé de nombreuses villes grifféennes et chimériennes.
- Les légions manticatorines d'Hellassandro mettent l'Ost de la Feule en déroute. La Feule tente de rejoindre le Rowar.

### Attaque de la Caladre

- En 996-8, Aln de Silvence, appuyé par la Flotte prédatrice, prend le Blanc Comté.
- L'avancée d'Aln est stoppée par la fermeture des vaux des hautes montagnes de Caladre. Un mur de glace infranchissable s'élève.

## Cent jours de folie

*L'alliance improbable entre les Flotte prédatrice et la Flotte blanche réveille une sorte d'atavisme de la conscience triskèle. Une énergie particulière, fiévreuse, gagne les marins et les soldats. Les navires eux-mêmes deviennent plus rapides, les vents portent l'armada avec une vélocité inégalée. Tous prennent cet effet comme une bénédiction de l'Aspic et de la Chimère.*

*En l'espace de quelques semaines, les vents portent les hommes de Ruvenòr, d'Aln et du Viparde à leurs destinations et favorisent leurs combats ... mais les conflits et tensions viendront vite mettre un coup d'arrêt à ce puissant miracle.*



# Les sables du Cant

= AN 996 =  
*Axe de l'Onde*  
 Carte 2/2

- I** Hordes Ilmures
- M** Temples de Mon
- T** Tarasques Mères
- S** Armées du Sappir
-  Vers sac des temples Almandins
-  Limite du Reflux (nouveaux fronts maritimes)
-  La barrière de glace



Ercie **T**



## 996 : La soif de l'Onde

Les menaces viennent aussi de l'absorption de l'Onde : le Reflux libère des secrets enfouis depuis trop longtemps, l'Armée du Saphir trouble l'échiquier m'Ondial et les hordes ilmures déferlent sur les côtes septentrionales.

### Les chrysalides taraséennes

- En 996-2, les Tarasques-mères s'immobilisent et commencent à absorber l'Onde, formant des chrysalides autour d'elles.
- Certaines Tarasques-filles tentent de faire de même, sans succès. Beaucoup se pétrifient d'Onde et meurent.
- L'exode des Taraséens pour rejoindre leurs Tarasques déséquilibre les forces militaires m'Ondiales. Les légions grifféennes perdent une importante part de leurs mercenaires alors qu'ils se trouvent en plein conflit avec les Chimériens.
- En 996-4, la famine frappe les régions isolées. Des exodes massifs se succèdent en direction des capitales : Lideniel, Rousk, Aldarenche.
- En 996-5, l'Onde commence à manquer aux Aspics. Les comportements agressifs se multiplient dans les communautés aspices.
- En 996-7, les Tarasques-filles sont attaquées par des pirates. Les plus miséreux voient en l'abandon des Tarasques-mères une trahison et reportent leur haine sur ceux et celles qui sont restés et tentent malgré tout de leur venir en aide.
- En 996-11, Alerne devient le Léviathan. La créature titanesque détruit tout sur son passage. Elle suit les cours d'eau à la recherche de l'Onde qui lui manque.

### L'Armée du Saphir

- Dès 996-5, l'Armée du Saphir met à sac les temples almandins. Toute source d'Onde potentielle est exploitée. Les almandins sont convoyés jusqu'à Lideniel, au nom de Johara.

### Le Reflux et les temples de Mon

- En 996-4, l'absorption de l'Onde par les Tarasques provoque le Reflux. Les flots se retirent sur plusieurs dizaines de kilomètres. D'étranges sphères sont découvertes : les Temples de Mon.
- Les Temples de Mon attirent de nombreux curieux, qui se convertissent au Souffle de ce Dragon ressurgi d'un monde disparu.
- Dès 996-5, les zones libérées par le Reflux voient apparaître une végétation vivace et différente de celle du M'Onde.
- Des gouffres insondables cisillant les terres du Reflux sont découvertes. On y trouve des canyons abritant des ruines hantées couvertes de coraux : les cités oubliées englouties par le Néant.
- En 996-6, plusieurs expéditions aspices, basilices et chivernes sont lancées pour explorer les terres émergées et exploiter leurs potentielles richesses : des végétaux issus de la Source mais teintés de Néant, spores de la Mère Primordiale prêts à ensemercer les royaumes.
- Les Druides noirs de Basilice décident une rapide expansion des bois noirs facilitée par le Fiel omniprésent sur ces landes appauvries en Onde. Les arbres remplacent la mer.
- En 996-8, les Pères caladriens créent une barrière de glace entre leurs terres et le Blanc-Comté, retenant autant que possible les glaciers qui s'écoulent de leur royaume et bloquant ainsi Aln de Silvence.

### Les forteresses ilmures

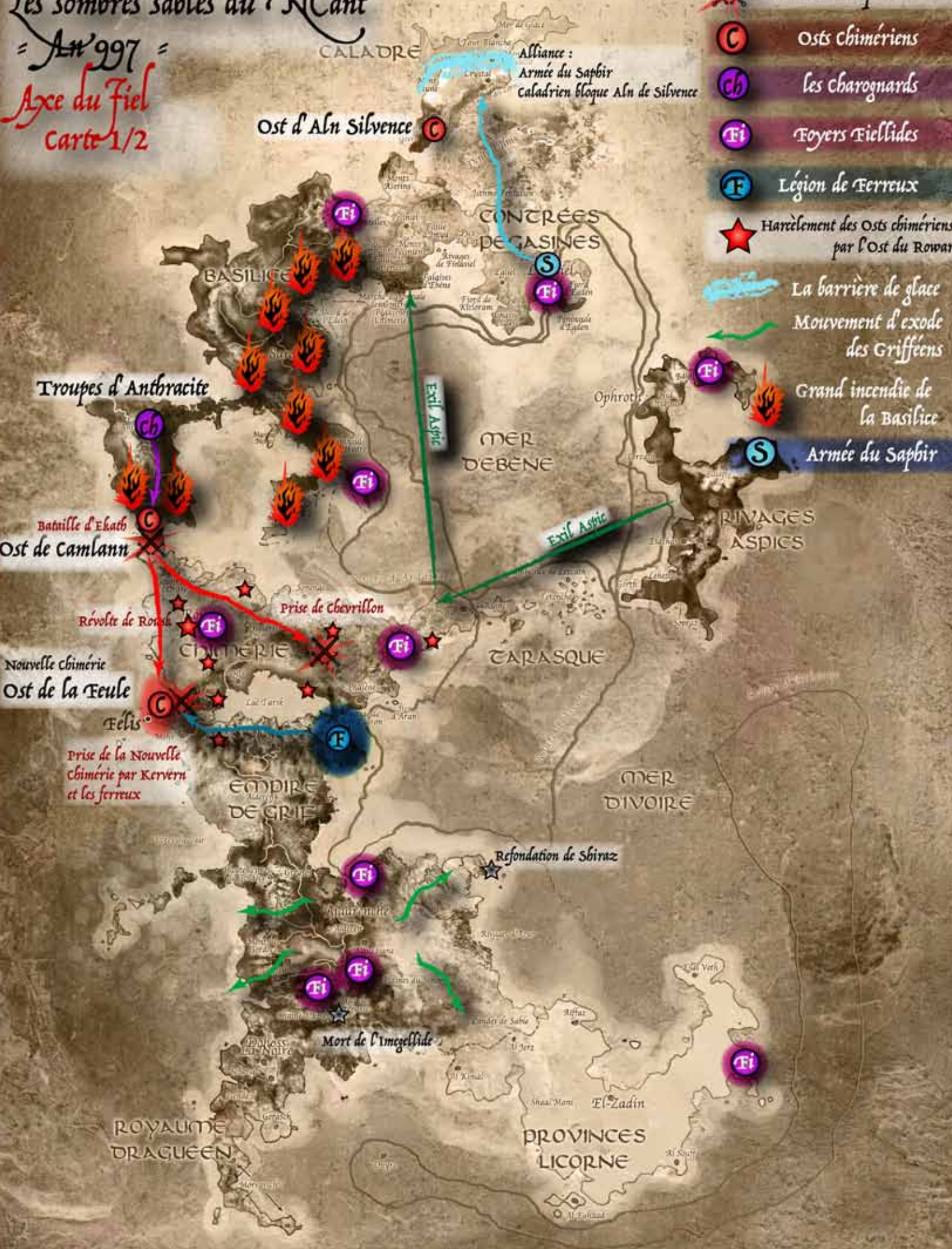
- En 996-9, d'immenses forteresses de glace s'écrasent sur les côtes caladriennes, pégasines et basiliques.
- Les hordes fielleuses des Ilmures pillent et mettent à sac les nouvelles cités côtières.
- Aln de Silvence, dans son Blanc-Comté, doit à la fois affronter le mur de glace érigé par les Pères caladriens et les raids des Ilmures.
- En 996-10, les Basiliks et les Aspiks commencent à étudier les Ilmures et leurs prisons flottantes.



# Les sables sombres du Cant

= An 997 =  
 Axe du Fiel  
 Carte 1/2

-  Batailles marquantes
-  Osts Chimériens
-  Les Charognards
-  Foyers Fiellides
-  Légion de Ferreux
-  Harcèlement des Osts chimériens par l'Ost du Rowar





# 997 : La rage du Fiel

## Les Plaies de Grif'

- En 997-1, le Vil Venin s'abat sur les Grifféens. Le poison tue ou rend fou un grand nombre d'entre eux tandis que les survivants contractent la fièvre manticorine et commencent à développer des mutations.
- Le chaos s'empare de nombreuses cités.
- Les conflits avec les Ferreux et les Chimériens masquent une partie des dégâts.
- L'Inquisition tente de contrôler la situation en employant des méthodes drastiques.
- A partir de 997-2, les survivants grifféens se massent dans les grandes cités ou fuient l'Empire.
- L'exode grifféen amène le peuple sur les terres du Reflux ou dans les contrées limitrophes du Royaume draguéen et des Provinces-Licornes.
- En 997-6, la majeure partie des légions grifféennes est contaminée. Les troupes continuent néanmoins à obéir aux ordres de leurs supérieurs.
- En 997-10, les troupes manticorines, appuyées par des envoyés de Martya Xvar et des mimétiques fuyant l'Inquisition, mettent au jour les ruines de l'antique cité de Shiraz, capitale oubliée du peuple de la Manticore.
- En 997-11, Shiraz renaît en une cité d'importance, centre névralgique des forces manticorines impériales.

## Les Guerres Chimériennes

- L'Ost de Camlann d'Aran amène le gros de ses troupes devant Chevrillon en 997-1. Chevrillon tombe, ainsi que la tête du Roi Second.
- Pendant ce temps, une coalition issue de la Cour d'Anthracite attaque Ekath, aux mains des Chimériens. Un tremblement de terre éventre la cité.
- En 997-2, la Feule quitte le Rowar pour fonder une nouvelle Marche chimérienne dans les terres du Reflux.
- Félis, capitale de Nouvelle-Chimérie, est fondée sur des ruines dévoilées par le Reflux.
- En 997-3, Les Ferreux attaquent la Nouvelle-Chimérie au nom de Kervern, avec l'aide de l'Ost de Camlann d'Aran.
- En 997-4, les troupes de la Feule, converties au culte de Mère Océane et menées par Axine, repoussent les Ferreux et Camlann. La Nouvelle-Chimérie est sauvée.
- En 997-5, l'Armée du Saphir s'allie aux Caladriens sur le Mur de Glace. Le Pacte de Glace y affronte les Tigres Blancs d'Aln de Silvence.
- Le Marchand de flamme provoque le Grand incendie de Basilice en 997-9.
- De 997-10 à 997-12, le Rowar, soutenu par Aln de Silvence, les Draguéens et les Druidesses chivernes, harcèle les autres Osts et prend Comtés et Marches les uns après les autres.
- En 997-12, Rousk se soulève contre Kervern, qui en est chassé par le Géant de Rousk.

## L'épidémie de Rage noire

- Dès 997-3, la crue de Fiel engendre des fiellides. Le phénomène est d'abord isolé.
- En 997-7, l'épidémie frappe le Comté de Preel : l'Orgueil de la collecte en est l'épicentre. La horde fiellide monte vers Rousk.
- En 997-8, la horde de Rousk est brûlée par la Crinière grise.
- De petites hordes de Fiellides hantent les landes de l'Empire. Les troubles manticorins et les conflits chimériens masquent le phénomène.

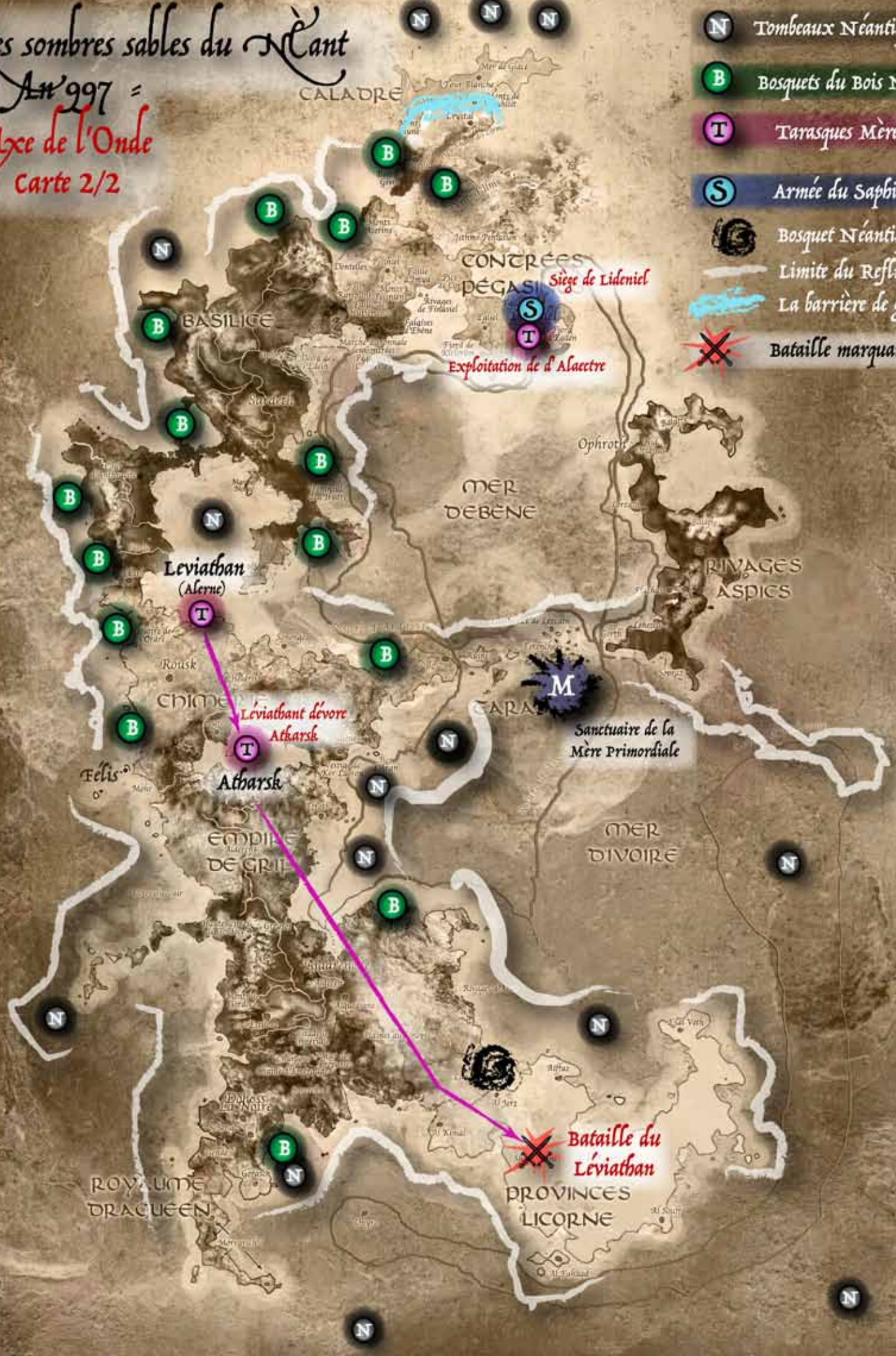




# Les sables du Néant

= AN 997 =  
*Axe de l'Onde*  
 Carte 2/2

- N** Tombeaux Néantiques
- B** Bosquets du Bois Noir
- T** Tarasques Mères
- S** Armée du Saphir
-  Bosquet Néantique
-  Limite du Reflux
-  La barrière de glace
-  Bataille marquante



**Bataille du Léviathan**

PROVINCES LICORNE

ROYAUME DRACUËN

Atharsk

Leviathan (Alerne)

CONTRÉES DÉGAS  
 Siegge de Lidaniel

Exploitation de d'Alaectre

Sanctuaire de la Mer Primordiale

MER DE BENE

MER DIVOIRE

RIVAGES ASPICS

CALADRE

BASILICE

Félis

chime

EMPIRE DE GRIL

M

PROVINCES LICORNE

ROYAUME DRACUËN

Atharsk

Leviathan (Alerne)

CONTRÉES DÉGAS  
 Siegge de Lidaniel

Exploitation de d'Alaectre

Sanctuaire de la Mer Primordiale

MER DE BENE

MER DIVOIRE

RIVAGES ASPICS

CALADRE

BASILICE

Félis

chime

EMPIRE DE GRIL

M

PROVINCES LICORNE

ROYAUME DRACUËN

Atharsk

Leviathan (Alerne)

CONTRÉES DÉGAS  
 Siegge de Lidaniel

Exploitation de d'Alaectre

Sanctuaire de la Mer Primordiale

MER DE BENE

MER DIVOIRE

RIVAGES ASPICS

CALADRE

BASILICE

Félis

chime

EMPIRE DE GRIL

M

PROVINCES LICORNE

ROYAUME DRACUËN

Atharsk

Leviathan (Alerne)

CONTRÉES DÉGAS  
 Siegge de Lidaniel

Exploitation de d'Alaectre

Sanctuaire de la Mer Primordiale

MER DE BENE

MER DIVOIRE

RIVAGES ASPICS

CALADRE

BASILICE

Félis

chime

EMPIRE DE GRIL

M

PROVINCES LICORNE

ROYAUME DRACUËN

Atharsk

Leviathan (Alerne)

CONTRÉES DÉGAS  
 Siegge de Lidaniel

Exploitation de d'Alaectre

Sanctuaire de la Mer Primordiale

MER DE BENE

MER DIVOIRE

RIVAGES ASPICS

CALADRE

BASILICE

Félis

chime

EMPIRE DE GRIL

M

PROVINCES LICORNE

ROYAUME DRACUËN

Atharsk

Leviathan (Alerne)

CONTRÉES DÉGAS  
 Siegge de Lidaniel

Exploitation de d'Alaectre

Sanctuaire de la Mer Primordiale

MER DE BENE

MER DIVOIRE

RIVAGES ASPICS

CALADRE

BASILICE

Félis

chime

EMPIRE DE GRIL

M

PROVINCES LICORNE

ROYAUME DRACUËN

Atharsk

Leviathan (Alerne)

CONTRÉES DÉGAS  
 Siegge de Lidaniel

Exploitation de d'Alaectre

Sanctuaire de la Mer Primordiale

MER DE BENE

MER DIVOIRE

RIVAGES ASPICS

CALADRE

BASILICE

Félis

chime

EMPIRE DE GRIL

M

PROVINCES LICORNE

ROYAUME DRACUËN

Atharsk

Leviathan (Alerne)

CONTRÉES DÉGAS  
 Siegge de Lidaniel

Exploitation de d'Alaectre

Sanctuaire de la Mer Primordiale

MER DE BENE

MER DIVOIRE

RIVAGES ASPICS

CALADRE

BASILICE

Félis

chime

EMPIRE DE GRIL

M

PROVINCES LICORNE

ROYAUME DRACUËN

Atharsk

Leviathan (Alerne)

CONTRÉES DÉGAS  
 Siegge de Lidaniel

Exploitation de d'Alaectre

Sanctuaire de la Mer Primordiale

MER DE BENE

MER DIVOIRE

RIVAGES ASPICS

CALADRE

BASILICE

Félis

chime

EMPIRE DE GRIL

M

PROVINCES LICORNE

ROYAUME DRACUËN

Atharsk

Leviathan (Alerne)

CONTRÉES DÉGAS  
 Siegge de Lidaniel

Exploitation de d'Alaectre

Sanctuaire de la Mer Primordiale

MER DE BENE

MER DIVOIRE

RIVAGES ASPICS

CALADRE

BASILICE

Félis

chime

EMPIRE DE GRIL

M

PROVINCES LICORNE

ROYAUME DRACUËN

Atharsk

Leviathan (Alerne)

CONTRÉES DÉGAS  
 Siegge de Lidaniel

Exploitation de d'Alaectre

Sanctuaire de la Mer Primordiale

MER DE BENE

MER DIVOIRE

RIVAGES ASPICS

CALADRE

BASILICE

Félis

chime

EMPIRE DE GRIL

M

PROVINCES LICORNE

ROYAUME DRACUËN

Atharsk

Leviathan (Alerne)

CONTRÉES DÉGAS  
 Siegge de Lidaniel

Exploitation de d'Alaectre

Sanctuaire de la Mer Primordiale

MER DE BENE

MER DIVOIRE

RIVAGES ASPICS

CALADRE

BASILICE

Félis

chime

EMPIRE DE GRIL

M

PROVINCES LICORNE

ROYAUME DRACUËN

Atharsk

Leviathan (Alerne)

CONTRÉES DÉGAS  
 Siegge de Lidaniel

Exploitation de d'Alaectre

Sanctuaire de la Mer Primordiale

MER DE BENE

MER DIVOIRE

RIVAGES ASPICS

CALADRE

BASILICE

Félis

chime

EMPIRE DE GRIL

M

PROVINCES LICORNE

ROYAUME DRACUËN

Atharsk

Leviathan (Alerne)

CONTRÉES DÉGAS  
 Siegge de Lidaniel

Exploitation de d'Alaectre

Sanctuaire de la Mer Primordiale

MER DE BENE

MER DIVOIRE

RIVAGES ASPICS

CALADRE

BASILICE

Félis

chime

EMPIRE DE GRIL

M

PROVINCES LICORNE

ROYAUME DRACUËN

Atharsk

Leviathan (Alerne)

CONTRÉES DÉGAS  
 Siegge de Lidaniel

Exploitation de d'Alaectre

Sanctuaire de la Mer Primordiale

MER DE BENE

MER DIVOIRE

RIVAGES ASPICS

CALADRE

BASILICE

Félis

chime

EMPIRE DE GRIL

M

PROVINCES LICORNE

ROYAUME DRACUËN

Atharsk

Leviathan (Alerne)

CONTRÉES DÉGAS  
 Siegge de Lidaniel

Exploitation de d'Alaectre

Sanctuaire de la Mer Primordiale

MER DE BENE

MER DIVOIRE

RIVAGES ASPICS

CALADRE

BASILICE

Félis

chime

EMPIRE DE GRIL

M

PROVINCES LICORNE

ROYAUME DRACUËN

Atharsk

Leviathan (Alerne)

CONTRÉES DÉGAS  
 Siegge de Lidaniel

Exploitation de d'Alaectre

Sanctuaire de la Mer Primordiale

MER DE BENE

MER DIVOIRE

RIVAGES ASPICS

CALADRE

BASILICE

Félis

chime

EMPIRE DE GRIL

M

PROVINCES LICORNE

ROYAUME DRACUËN

Atharsk

Leviathan (Alerne)

CONTRÉES



# 997 : L'armée de l'Onde

## L'avènement de la Mère Primordiale

- En 997-1, le deuxième Reflux a lieu. On l'appelle la Vague nécropole. D'immenses cités en ruines sont libérées des océans.
- Les Druides noirs de Basilice implantent de nouveaux Bois noirs sur les terres du Reflux. Ces derniers s'étendent de manière surprenante, partant à l'assaut des anciens littoraux.
- La Mère des Hydres se cristallise en un immense dédale d'obsidienne et de cristal noir : elle devient le Sanctuaire de la Mère Primordiale.
- Onyre, isolée, est en proie à la famine. Une idole immense représentant une femme enceinte aux organes génitaux hypertrophiés est retrouvée sur une plage.
- En 997-2, la population d'Onyre voue un culte à l'idole qu'ils nomment Mère Océane, avatar de la Mère Primordiale.
- Une partie de la population se fait nomade des mers et part évangéliser les populations côtières du Reflux.
- Axine, réfugiée à Félis en NouvelleChimérie, se convertit.
- En 997-4, les bosquets néantiques se développent autour d'El Maher.
- Le culte néantique de Mère Océane se répand en Nouvelle Chimérie. Axine devient une prophète-guerrière et prend la tête des troupes de la Prime reine Feule pour repousser l'assaut léorde.
- En 997-4, Axine et ses suivants partent à la recherche du sanctuaire de la Mère Océane, avatar de la Mère Primordiale.
- 997-7, Axine découvre le Sanctuaire de la Mère Primordiale. Au cœur du labyrinthe, elle reçoit sa mission de l'Hideuse Puissance : fonder un nouveau peuple, fidèle à la Mer et à la Mère.
- Axine porte la parole de la Mère, convertissant mimétiques et victimes du Néant, contaminant leurs Enclaves et déstabilisant ainsi Nosgoth. Ce sont très vite des milliers de réfugiés qui cherchent asile dans le Sanctuaire de la Mère Primordiale.

## L'Armée du Saphir

- En 997-2, les forces des Princes-étalons assiègent Lideniel. Elles sont écrasées par l'Armée du Saphir.
- A partir de 997-3, l'Armée du Saphir remplace et intègre les forces militaires traditionnelles pégasines.
- En 997-5, les Caladriens s'allient à Johara. L'Armée du Saphir se déploie sur le Mur de Glace et affronte Aln de Silvence tout en reprenant la récolte d'Onde.
- En 997-8, Johara piège Alaëctre sous l'aspelis de Lideniel pour l'utiliser comme une mine d'Onde.

## Léviathan

- Le Léviathan se meut lentement. Il ignore les assauts répétés des Chimériens et des Ferreux, et semble attiré par l'Onde.
- En 997-5, le Léviathan atteint le Lac Tarsk et y commence la dévoration de la chrysalide de sa sœur.
- Scende missionne l'Oâm Kher'fi pour attirer le Léviathan vers le Ventre du désert.
- De 997-5 à 997-11, les hommes de l'Oâm Kher'fi nettoient la route du Léviathan tout en le guidant dans les terres les plus inhabitées possibles.
- L'Oâm Kher'fi reçoit l'aide des populations locales. Certains s'exilent pour l'aider dans son combat, principalement des Grifféens désespérés par la situation.
- En 997-11, les troupes de Scende affrontent le Léviathan. Les larmes des Licornes redeviennent Onde. Les Provinces-Licornes se transforment en atolls.
- Alerne, pendant ce temps, devient la première des nefs-mondes.

## Le dit d'Axine

*Axine avait 26 ans quand elle fut enlevée par une secte manticorine. Lors d'un rituel, son bras fut offert aux crocs de la Loge. Mais elle réussit à s'emparer d'une épée. Ses boucles rousses furent éclaboussées de sang. Elle massacra chaque manticorin dans une fureur primale. Elle connut un orgasme en décapitant le dernier d'entre eux. Elle s'écroura, inconsciente. Elle fit un rêve : elle se tenait au dessus d'un grand labyrinthe noir, une femme devant elle. Grande, d'une peau de ténèbres satinées, un lait blanc tranchant sur son épiderme dégouttait de ses tétins. Une main lascive frôlait son pubis dominé par un ventre proéminent. Un ventre comme enceint d'un M'Onde. Elle souriait à Axine.*

*Axine partit à la recherche de la Cité sainte dans les terres du Reflux. Elle finit par découvrir le Labyrinthe de la Mère Primordiale. Elle le traversa jusqu'au Saint des Saints et présenta son bras en charpie à la femme obèse et aveugle qui s'y tient dans l'ombre, incarnation bien réelle de la Mère. Axine vit la chair de son bras se reconstituer de filaments noirs et d'une peau de ténèbres. Elle reçut sa Mission. Fonder une nouvelle espèce, un nouveau peuple, fidèle à la Mer. Elle devra pour ce faire trouver les élus, ceux qui connaissent le Néant, qui appartiennent à des Fraternités, et leur montrer la voie de la Mère.*

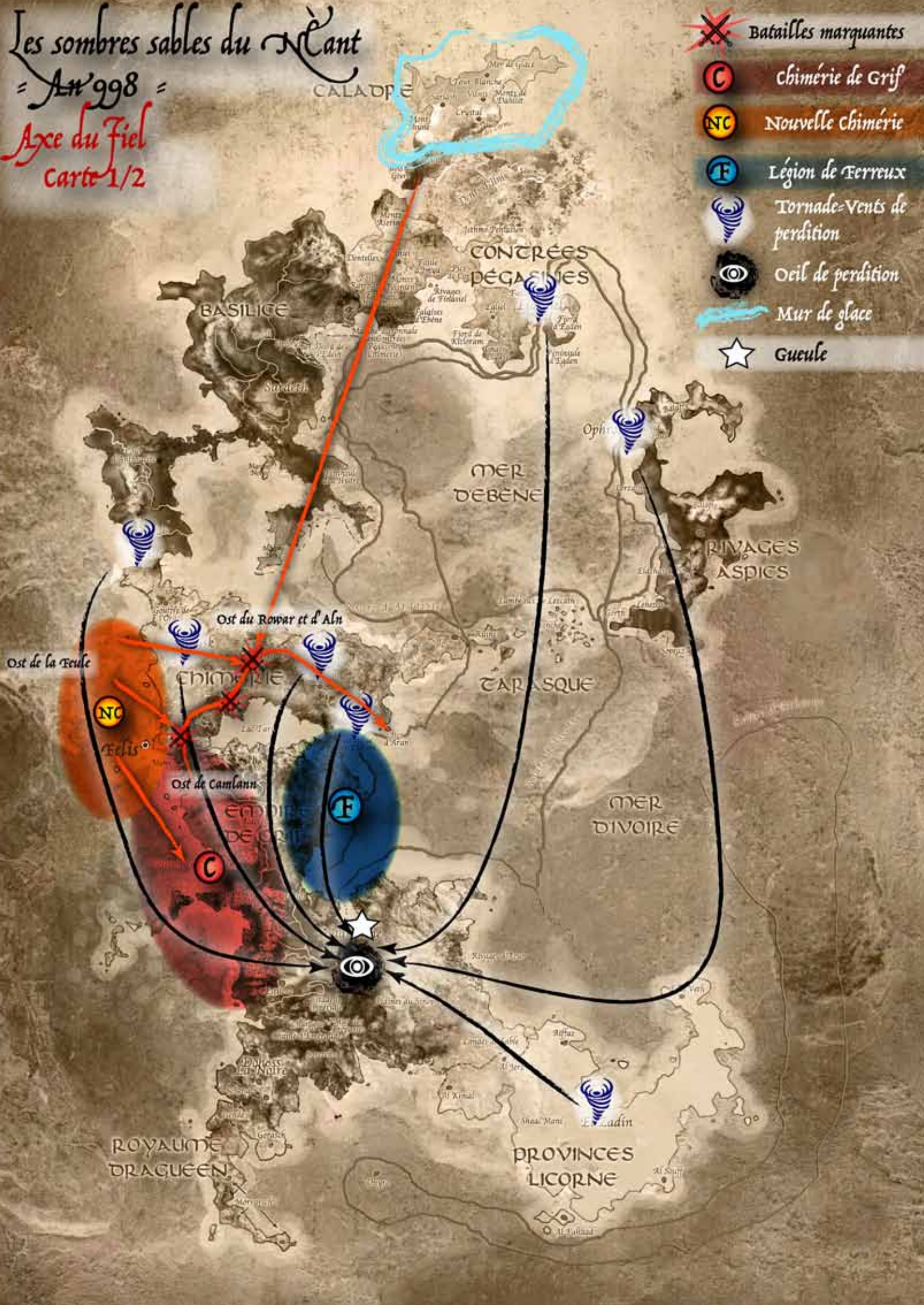


# Les sables sombres du Nord

= An 998 =

Axe du Fiel  
Carte 1/2

-  Batailles marquantes
-  Chimérie de Griff
-  Nouvelle Chimérie
-  Légion de Ferreux
-  Tornade-Vents de perdition
-  Oeil de perdition
-  Mur de glace
-  Gueule





## 998 : La faim du Fiel

### La chute de l'Empire de Grif

- En 998-1, suite au Premier embrasement, le Vent de Perdicion s'incarne en tornades de Néant.
- L'Ost de Camlann d'Aran annexe une grande partie des Côtes du Vair, de Mohr jusqu'à Estilone.
- En 998-2, les Ferreux repoussent les légions impériales qui souffrent de nombreuses désertions et du rassemblement manticorin à Shiraz.
- En 998-3, les tornades du Vent de Perdicion convergent vers l'Empire, dévastant les royaumes sur leur passage.
- Traité de Greysos : Camlann et les Ferreux se partagent le Nord de l'Empire.
- La partie Ouest appartient aux Chiméries malgré le développement en ces lieux d'un culte de la Mère-Océane et du manticorisme.
- La partie Est appartient aux Ferreux et se découpe en cités libres : les réfugiés y sont acceptés à condition de répudier leurs féals.
- En 998-4, les tornades fusionnent à Alguediane pour former l'Œil de Perdicion.
- La Gueule s'incarne à Aldarenche en 998-10 et dévaste le port.
- En 998-12, une guérilla urbaine s'installe à Aldarenche. Des troupes et des féals de tous horizons convergent pour lutter contre la Hideuse Puissance, incarnation de la fin des temps.

### La guerre civile chimérienne

- En 998-2, le Rowar profite de l'implication de Camlann dans l'Empire pour prendre Rousk.
- Après le Traité de Greysos en 998-3, Camlann reprend les Comtés du Sud des Chiméries sans que le Rowar ne se défende.
- Aln de Silvence renonce à conquérir le Nord de la Caladre mais fortifie le Blanc-Comté.
- En 998-5, Camlann se déclare Empereur des Chiméries.
- Le Rowar, la Feule et Aln de Silvence s'allient pour défaire Camlann.
- Les batailles se multiplient en 998-6. Camlann est d'abord repoussé à Mohr vers le Nord. S'enchaînent alors les défaites de Logres et d'Heldris, suite auxquelles l'Ost de Camlann se disperse.
- Camlann fuit à Aran.
- En 998-11, suite à l'avènement du Prime-Roi Rowar, les troupes d'Aln de Silvence et de la Feule quittent les Chiméries et redeviennent indépendantes.
- La Nouvelle-Chimérie conquiert les territoires grifféens abandonnés par Camlann et confirme le Traité de Greysos auprès des Ferreux.
- Ruvenòr fait sécession.





# Les sables du Néant

= An 998 =

## Axe de l'Onde

Carte 2/2

-  Bosquet Néantique
-  Cristallisation
-  Tarasques Mères
-  Osts Chimériens
-  Offensive Charognarde



Le Reflux continue sa progression, Atherne et Alectre deviennent accessibles. Le Reflux ne touche pas les Provinces-Licornes qui se transforment en atolls suite à la transformation du sable en Ondes.



## 998 : L'horreur de l'Onde

### Le troisième Reflux

- En 998-1, un troisième Reflux agrandit encore les terres. Le Reflux ne touche pas les Provinces-Licornes qui deviennent des atolls suite à la transformation du sable en Onde.
- Atherne et Alectre deviennent accessibles.
- En 998-3, Atherne libère des hordes de guerriers identiques exterminant tous ceux qui s'approchent.

### Cristallisation

- En 998-3, Orusc V emprisonne Johara à Pelineil. Nosgoth s'incarne peu à peu sous l'aspelis.
- En 998-4, les Monts Pelineiens sont cristallisés.
- En 998-5, les Monts Aserins et les Marches Baronales des Contrées Pégasines sont cristallisés. AIn de Silvence est alerté mais, aux prises avec Camlann, il ne peut agir. Les Chimériens du Blanc-Comté fuient vers le Nord et la Caladre.
- En 998-7, Draguéens et Cendreux tentent de concentrer le Fiel pour circonscrire la cristallisation. Ils sont dispersés par l'Armée du Saphir jusqu'en Basilice.
- En 998-8, l'ensemble des troupes charognardes de la Cour d'Anthracite lutte contre la cristallisation, la ralentissant en Basilice.
- En 998-9, les terres du Reflux et la Mer d'Ebène se cristallisent.
- En 998-10, Lideniel est cristallisé.
- En 998-12, le Blanc-Comté et l'ensemble des Contrées pégasines sont enchassés dans le Saphir, provoquant une nouvelle Guerre de Glace. L'Armée du Saphir affronte les osts chimériens et les troupes charognardes d'Anthracite.

### Le blasphème féal

- A partir de 998-2, les Cendreux pillent les cendres des féals en Charogne et en Basilice. Ils attaquent même des féals vivants.
- La Mère Basilice ravage les anciens Fronts de feu.
- En 998-5, les féals deviennent fous et attaquent les humains, à la recherche de la Source.
- Les terres-mémoires commencent à se troubler, certains territoires disparaissent.
- En 998-10, les Ilmures prennent le contrôle d'Armillé.

## Les Atolls=Licornes

*La transformation radicale du territoire licornéen frappe violemment son peuple. Il s'agit autant d'une révolution géographique que féale : seuls les plus fervents suivants des Licornes sont épargnés alors que les étrangers, les Charognards, les touches de l'Amour Bleu de Johara ou encore ceux marqués par le Néant sont engloutis, noyés dans les profondeurs qui se dévoilent sous les sables changés en eaux. Pour quelques élus, des terres et concrétions d'Onde se forment, créant des Atolls salvateurs. Le Ventre du Désert devient le principal archipel tandis qu'El-Zadin disparaît complètement.*

*Les Licornéens s'adaptent étonnamment vite : certains Atolls semblent se déplacer, se changer en tempêtes pour suivre les embarcations des ishams dont les caravanes à voiles s'avèrent particulièrement adaptées à cette nouvelle situation.*





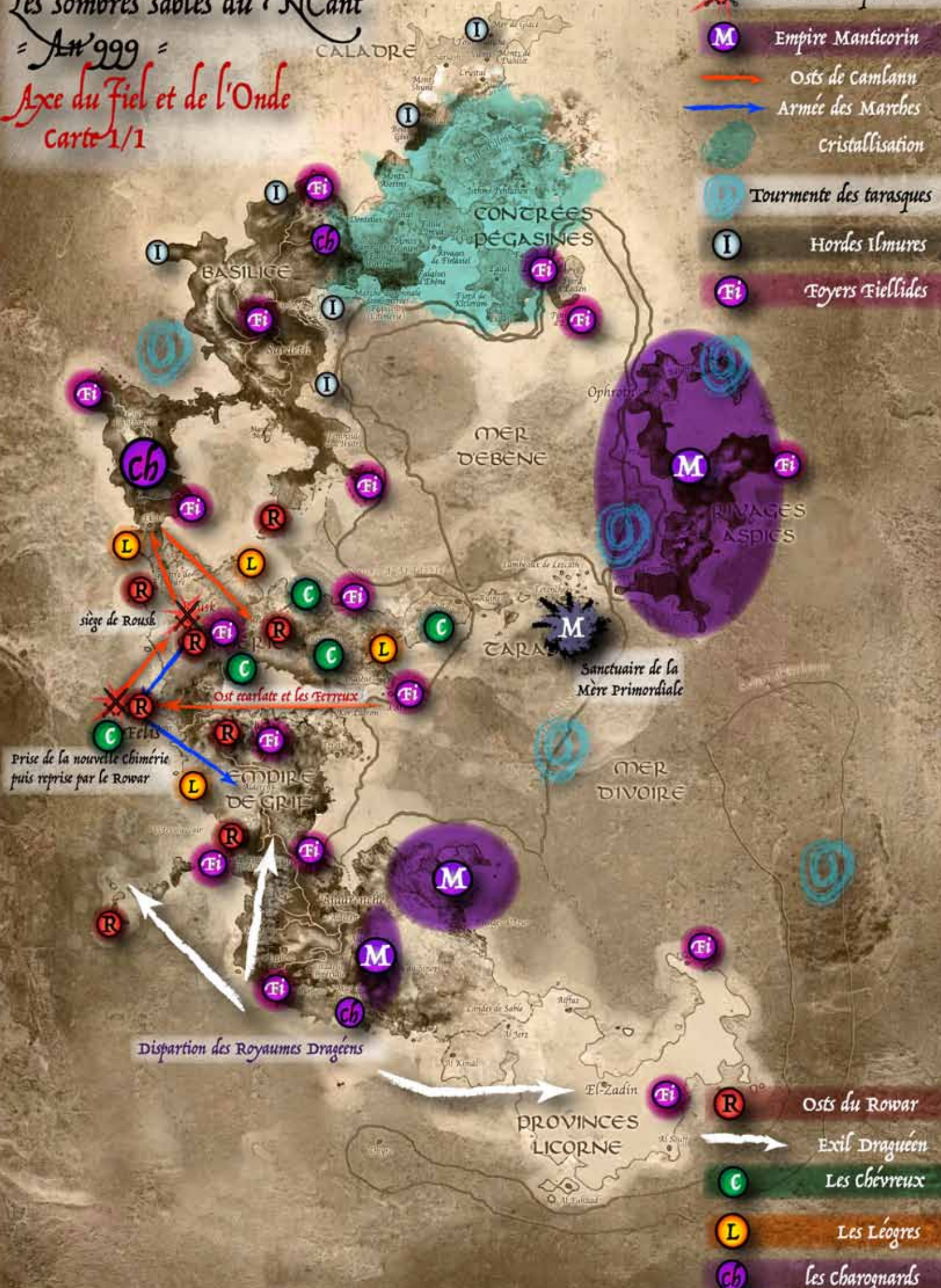
# Les sables sombres du Cant

= An'999 =

## Axe du Fiel et de l'Onde

Carte 1/1

-  Batailles marquantes
-  Empire Manticorin
-  Osts de Camlann
-  Armée des Marches
-  Cristallisation
-  Tourmente des tarasques
-  Hordes Ibures
-  Foyers Fiellides



-  Osts du Rowar
-  Exil Drageéen
-  Les Chévreaux
-  Les Léogres
-  Les Charognards



## 999 : L'agonie du Fiel

### La disparition des Royaumes Draguéens

- En 999-1, les Royaumes Draguéens s'évanouissent complètement. Les dragons s'effacent de la réalité.
- Les humains du M'Onde sont frappés par un choc mental puissant : ils absorbent un flot infini de connaissances et beaucoup deviennent fous.
- En 999-4, une grande partie des Draguéens survivants se réunissent autour du Rowar.

### L'avènement de l'Empereur Manticorin

- En 999-8, Martya Xvar prend la peau de Ruvenor.
- En 999-9, Martya Xvar fonde l'Empire Manticorin depuis la pyramide noire. Cet empire s'étend du Septant jusqu'à Shiraz et aux Plaines du Sinople.

### Les Guerres Eternelles

- En 999-1, Camlann d'Aran réunit l'Ost écarlate et prend les Comtés les uns après les autres au Nord d'Aran.
- Camlann s'appuie sur le Marchand de Flamme pour s'allier aux Ferreux.
- En 999-3, Camlann d'Aran et les Ferreux prennent la Nouvelle-Chimérie et la part correspondant au Traité de Greysos.
- En 999-5, l'Ost écarlate marche sur Rousk mais est défait par le Rowar et son armée des Marches.
- Le Rowar est confirmé et proclamé Prime Roi. La Triple Couronne est renforcée.
- En 999-6, le Rowar reprend la Nouvelle Chimérie et les terres grifféennes du Traité de Greysos aux Ferreux. Le Rowar renforce son pouvoir à Phalène et à Chevrillon, aidé par les Draguéens.
- Un groupe de suprémacistes chivernes, les Chévreux, fait sécession avec le Comtat de Bréhyr.
- En 999-7, l'Ost écarlate est reformé par les suprémacistes léordes depuis la Basilice où s'est retranché Camlann. Ils reprennent nombre de Comtés. Les Chiméries sont à nouveau pillées.
- Les Chévreux luttent à la fois contre l'Ost écarlate et contre le Rowar, gagnant de nombreux Comtats.
- Les troupes du Rowar sont supportées par le Pacte de l'Écaille appelé par les trinitaires, qui espèrent refusionner l'Aspic à la Chimère. Les Draguéens sans féals se fondent dans ce mouvement.
- En 999-8, Aln de Silvence, allié à Murène, dévoile son intention de libérer les Chiméries et d'imposer le culte de la Chimère blanche.

## 999 : La stase de l'Onde

### L'envol des Tarasques

- Les nefs-mondes s'envolent en 999-3, libérant de grandes tourmentes qui ravagent les alentours.
- Armille affronte trois Chimères blanches charognardes sur les Rivages caladriens à partir de 999-4.
- 999-7, Ercie s'écrase sur les Monts de Gordoce.

*Cette aide de jeu ne décrit pas ce qui doit se passer mais bien une suite d'événements probables. Où que se trouvent les personnages, des événements ont lieu ailleurs : ils sont certes au cœur de l'histoire, mais ils subissent les effets de ce qui a lieu à l'autre bout du M'Onde.*

*Les personnages participeront à des événements prévus, ils en empêcheront d'autres, subiront les conséquences de certains, voire ils en provoqueront.*

*Adaptez cette chronologie à vos besoins pour que votre campagne soit plus ou moins épique et sanglante. Par exemple, si les personnages jouent le scénario Cœur de Pierre, à Rousk, et qu'ils parviennent à reprendre le contrôle de la ville en plaçant Silence à sa tête, certains des événements des guerres de Chimérie n'auront sans doute pas lieu. A vous de décider ce que vous conservez pour l'équilibre de votre campagne. Aln se rallie-t-il à Silence ? Camlann vient-il ployer le genou ? Un accord avec le Rowar est-il envisageable ? Le Marchand de Flamme veillera à empêcher tout cela, et l'intervention des personnages pourra être déterminante pour éviter les centaines de milliers de morts qui se préparent.*