

Mathieu Gaborit
Nicolas Fructus
Sombres Sentes

Les
Chroniques
Le Livre Univers des **Féals** 1

EXTRAITS





Table des matières

Introduction

Table des matières.....	3
L'arpenteur des sombres sentes.....	4
Naissances.....	6

Le livre des Merveilles

Histoire du M'Onde.....	11
Prologue à la fin du M'Onde.....	18
Le Néant.....	22
L'Aspic.....	26
Le Basilic.....	42
Le Caladrye.....	58
La Chimère.....	74
Le Dragon.....	90
Le Griffon.....	106
La Licorne.....	122
Le Pégase.....	138
Le Phénix.....	154
La Tarasque.....	170
Les Hommes libres.....	186

Les notes oubliées

La nouvelle Charogne.....	196
Le Néant.....	204
Le M'Onde invisible.....	216
Epilogue.....	222



Les Féals, Chronique d'un Jeu

Création de personnages.....	226
Mécanismes du M'onde.....	233
Conseils à l'usage de l'Exodin.....	251
Histoires.....	256
Le fascicule exodin.....	279
L'Aspic.....	280
Le Basilic.....	282
Le Caladrye.....	284
La Chimère.....	286
Le Dragon.....	288
Le Griffon.....	290
La Licorne.....	292
Le Pégase.....	294
Le Phénix.....	296
La Tarasque.....	298
Figurants, familiers et féals.....	300
Commerce et monnaies.....	306
Quelques personnages.....	308
Glossaire.....	315
Index.....	317



L'arpenteur des sombres sentes



Comment peut-on légitimer l'existence d'un nouveau jeu de rôle d'heroic fantasy ?

Sombres Sentes a conçu ce jeu comme une nouvelle expérience, inspirée par trois mots : la boue, le sang et le stupre. Trois mots en forme de leitmotiv pour parler d'une maturité de la fantasy, d'un traitement plus adulte.

D'un traitement impliqué.

Nous avons tous pratiqué et essoré l'heroic fantasy au point de douter, parfois, de ses ambitions. J'entends par là les limites intrinsèques au genre et la manière dont on peut aujourd'hui prendre du plaisir à jouer dans un univers médiéval fantastique.

Les *Chroniques des féals* ne dérogent pas à la règle. La magie qui imprègne cet univers peut embarrasser ou masquer l'essentiel. Si vous vous engagez sur le sentier des féals, il vous faudra nécessairement saisir les tenants et les aboutissants de l'univers pour crédibiliser vos personnages. Pas tous, bien entendu, mais assez pour évoluer à l'intérieur et éprouver un plaisir sincère et immersif.

La maturité de la fantasy suppose donc de nuancer son regard sur l'enchantement propre au genre. Nous devons nous interroger sur son authenticité, c'est-à-dire sa vocation à nous transporter et à nous faire vivre des aventures dignes de ce nom.

Les *Chroniques des féals* vous invitent sans détour à déflorer l'innocence qui prédispose à la perception de l'heroic fantasy. Pour ma part, j'avais secrètement envie de revivre l'enchantement primordial éprouvé dès les premières images d'*Excalibur* de John Boorman. Un Moyen Âge violent et abrasif, un contexte éprouvant où nous invitons les joueurs à incarner une forme de salut.

En l'occurrence, cet espoir prend la forme d'une harmonie limpide : les personnages sont des hommes et des femmes capables de synthétiser l'Onde et le Fiel, autrement dit la bonté et la perversion.

J'attire votre attention sur la singularité des personnages. En surface, ils devront nécessairement se définir par rapport aux enjeux propres à notre univers. Ils vont découvrir le trauma, le mimétisme et beaucoup d'autres facteurs déterminants qui vont donner corps à leur substance vitale. Pour autant, j'ai l'espoir que les *Chroniques des féals* puissent susciter un propos, un questionnement qui dépasse le cadre de cette substance.

Les *Chroniques des féals* parlent d'une métamorphose.

Celle du personnage, de ses compagnons et du M'Onde.

Au fil du jeu, le personnage se transforme et se confronte à sa propre monstruosité. Il va devoir l'accepter et l'assimiler. C'est un combat intérieur, un rapport intime à l'animalité et aux instincts.

Le corps et l'âme des personnages vont changer et évoluer. Ce changement pose une question essentielle : jusqu'où le joueur est prêt à aller pour repousser le Néant ? L'enjeu va être de vivre

son personnage comme un univers en soi, une histoire tangible qui confronte le joueur à une évolution « monstrueuse ». Le mimétisme féal implique, à sa façon, un lien profond avec des créatures mythiques et invite le joueur à envisager sa propre existence au regard de celle infiniment plus primitive de son féal. En initiant une véritable introspection, le personnage va plonger les yeux dans l'histoire du M'Onde, le joueur va remonter le fil du temps jusqu'aux origines du monde.

Concrètement, les scénarios et campagnes vont permettre d'assimiler l'ensemble de ces problématiques à travers le moteur vital d'un jeu de rôle : les péripéties. Autrement dit, des histoires qui vont accoucher empiriquement de nos personnages.

J'aime intensément et sans doute excessivement ce moment qu'on appelle la création de personnages. À mes yeux, il s'agit d'une amorce vitale, d'un moment charnière où l'on peut déjà deviner si oui ou non, on aimera voyager à travers l'univers et ses enjeux. Les *Chroniques des féals* veulent accorder une place toute particulière aux personnages. Dès les premières réunions de travail, nous avons à cœur d'identifier avec soin l'intention du jeu.

L'univers, en l'occurrence, ne suffisait pas. L'intention devait définir les enjeux, les thèmes, les ambiances et le plaisir qui préfigurent le jeu de rôle proprement dit.

Jeu de rôle.

Rôle.

Ce rôle-là peut trop souvent se dissoudre dans une toile de fond.

Quel est le rôle des joueurs ?

Sauver le M'Onde ? Sans doute, du moins d'une certaine façon. Nous nous inscrivons dans la tradition de l'héroïsme et cela a un prix : chaque personnage aura vocation à sauver le M'Onde de l'oubli incarné par le Néant.

Nous voulons des personnages durables, des personnages capables de ployer, de souffrir et de vaincre. Nous voulons profondément ancrer l'histoire de chaque personnage, nous voulons qu'elle soit unique et indissociable de l'univers.

Sur le papier, le statut d'un héros est rarement compatible avec la peur.

Nous relevons le défi. Nous voulons que les personnages puissent éprouver des peurs viscérales, des peurs qui les touchent et les dérangent. Qu'ils puissent se sentir intimement vivants à travers des confrontations épiques et sanglantes, qu'ils puissent mener des dialogues lourds et malsains dans les geôles de leur univers mental au contact du Néant, qu'ils doutent d'eux-mêmes dans le regard d'un enfant, qu'ils oscillent au bord de l'abîme et puissent, à un moment ou à un autre, sentir leur raison vaciller au point de renoncer.

La menace doit pouvoir s'humaniser au même titre que les joueurs. Nous voulons que le Néant s'incarne et se raconte. Parce qu'il puise aux sources du M'Onde, le Néant radicalise les souvenirs et en fait des armes de guerre. Nous voulons que

ses créatures soient suffisamment complexes pour susciter la patience, l'observation et la ruse. Nous voulons que les joueurs réfléchissent, nous voulons que les joueurs soient à même d'identifier et de déchiffrer l'ennemi pour mieux le combattre.

Nous voulons un ennemi protéiforme, des créatures incarnées et pensantes, tissées de souvenirs épars, entrelacs de mémoires et d'influences, bouillie de consciences. On doit pouvoir habiter le Néant, on doit pouvoir le personnifier et le comprendre pour le rendre plus effrayant.

Ce sera nécessairement complexe : les réflexes acquis autour du thème de la fantasy ne plaident pas pour l'horreur ou l'angoisse. Cependant, je crois possible de faire peur, de montrer qu'on peut être sur le fil du rasoir à tout instant et se mettre en danger.

Nous avons décliné une poésie de l'horreur. Une horreur nuancée, souvent insidieuse, mais bien réelle. Des corps vont se tordre, des âmes vont chavirer mais il restera la poésie et l'intensité des péripéties.

La dimension psychologique n'est pas un effet de manche. La métamorphose suppose, à un moment ou un autre, de faire le deuil de son personnage, de le faire évoluer au point qu'il devienne un autre.

Les personnages vont accoucher d'eux-mêmes et chercher l'harmonie.

Cet univers se revendique de l'*horror fantasy*.

Théoriquement, personne ne peut empêcher l'avènement du Néant. Nous invitons les joueurs à découvrir un monde condamné, un monde en sursis. À terme, la fratrie constituée par les joueurs sera le seul moyen de reprendre l'initiative et d'entraver la marche inexorable du Néant.

Nous souhaitons accorder une place majeure à la fraternité de manière à ce que les personnages puissent dépasser leurs différences et soient à même de les utiliser pour combattre l'ennemi. Les *Chroniques des féals* posent un principe rigoureux : seul, un personnage n'a aucune chance face au Néant. Tout juste peut-il espérer fuir. En revanche, dès lors que les personnages sauront affûter leur fratrie au point d'en faire une arme à part entière et harmonieuse, le combat pourra se faire à armes égales.

Il faudra donc composer avec soi mais aussi avec ses compagnons. La fratrie ne va pas de soi. Il va falloir réconcilier les extrêmes, réunir des personnages que les croyances et les cultures opposent à tout point de vue. Ce défi me fait rêver : il va donner un sens concret à la fraternité du groupe et surtout à sa pérennité.

À l'origine, les personnages d'une même fratrie auront un point commun : ils sont porteurs d'un trauma. Par miracle, ils ont été confrontés au Néant et ont survécu. Cet événement les hante, cet événement les constitue et doit être considéré comme la pierre angulaire dans leur potentialité. Survivre au trauma ne fait pas forcément de vous un héros mais vous prédispose à le devenir.

Parce que j'ai survécu à ce face-à-face avec le Néant et que cette blessure a changé ma vie, je peux désormais admettre que l'ennemi peut être vaincu.

Accessoirement, le trauma aura tissé un lien intangible, une blessure partagée et incarnée par un rêve commun, un songe qui va permettre aux personnages de se retrouver malgré la distance et la différence.

À certains égards, nous espérons que ce jeu sera à même d'interroger les joueurs sur leur propre humanité, sur la manière dont un personnage appréhende sa personnalité et peut se résoudre à la nier pour changer et évoluer. L'évolution mimétique, cette métamorphose du corps et de l'esprit est un axe fondamental du jeu. Chaque personnage va accomplir une mue douloureuse, une mue semée d'embûches et de souffrances avec, à la clé, une autre façon de voir le monde et de le vivre.

La lutte contre le Néant est viscérale. C'est le combat contre l'oubli, contre la négation de la vie entendue comme une trajectoire riche et complexe. En devenant les artisans de

la résistance, en devenant les derniers héros d'un monde condamné, les joueurs vont faire de leurs histoires une arme en soi, un manifeste total contre le Néant.

Dans les *Chroniques des féals*, nous voulons humaniser l'expérience héroïque propre au genre. Faire en sorte que le héros, dans sa nature même, soit confronté à des choix importants qui le déstabilisent et l'obligent à prendre position dans l'univers.

Je peux concevoir sans mal l'arrogance du propos mais j'ai la conviction que les personnages ont la même importance que l'univers tout entier dans lequel ils vont évoluer. Cet univers tourne autour d'eux et leur tend, à chaque instant, un miroir qui les engage non seulement vis-à-vis du M'Onde mais également d'eux-mêmes. J'insiste lourdement sur ce combat intérieur mené par les personnages. Ce combat consiste, entre autres, à dépasser le clivage racial qui, finalement, nous a trop souvent amenés à caricaturer le genre. Certes, nos personnages vont se couler dans un moule baptisé *peuple*. C'est un protocole éculé mais indispensable. Cette notion est d'autant plus d'actualité dans les *Chroniques des féals* que ces derniers ont façonné les peuples à leur image. Toutefois, les personnages ne doivent pas être prisonniers de leurs origines. L'essentiel ne sera pas de vivre la métamorphose mais de lui donner un sens. Au même titre que l'Actor's studio invitait les acteurs à utiliser leur expérience personnelle pour nourrir un rôle, j'aimerais que les joueurs soient à même de projeter leur sensibilité dans le personnage. Les thèmes abordés laissent *a priori* l'espace nécessaire pour que cette fusion opère, pour que la sensibilité des uns et des autres puisse s'exprimer et habiter les personnages.

Une dernière chose : oubliez ce que vous venez de lire ou, plutôt, laissez-le dériver dans un coin de votre esprit. Intellectualiser le jeu de rôle ressemble souvent à un acte contre-nature.

Reste la communion.

Communion autour d'une table, entre scènes complices et interprétations mémorables, entre fous rires et apartés, ce cocktail éternel qui nous parle d'histoires vécues en *live*, de combats épiques et de café froid.

Nous pensons que ce jeu, tel qu'il a été conçu, doit pouvoir défricher une fantasy plus organique et plus adulte. Nous voulons faire acte d'impertinence, pour peu que vous acceptiez de jouer le jeu.

Si vous êtes là, c'est que vous croyez à l'imaginaire et à l'idée qu'il se conçoit, entre autres, en mouvement, c'est-à-dire autour d'une table de jeu de rôle.

Avec les *Chroniques des féals*, nous ne voulons rien d'autre. Vous réunir pour vivre de nouvelles histoires et espérer, au détour d'un scénario, que la magie opère au-delà des lignes en suscitant l'émotion et la créativité.

Bref.
À vous de jouer.

Mathieu Gaborit

Le Livre des Merveilles

*de Siorhan le Vénérable,
archiviste, encyclopédiste
et mémorialiste du peuple draguéen*



Notes de l'éditeur

Le présent document est la fidèle transcription d'un exemplaire du Livre des merveilles des féals, un ouvrage de référence sur le M'Onde et ses mystères écrit par un Draguéen nommé Siorhan d'Oros. Connu pour son implication dans la sauvegarde du M'Onde, l'auteur lègue un panorama censé être impartial, précis et efficace de son univers. Toutefois, sa réputation d'érudit à moitié fou laisse une place non négligeable au doute. Le lecteur pourrait être dérouté par la diversité de tons du texte, mais ceux qui ont bien connu l'auteur savent combien son style pouvait être influencé par les Souffles qui s'exprimaient au travers de sa plume.

Les illustrations proviennent de la collection personnelle d'un compagnon de route de l'auteur, un artiste licornéen du nom d'Abdel Ahyr Fawakih. L'auteur avait demandé à ce dernier de mettre en images certains de ses souvenirs et l'artiste a accompli cette mission avec zèle et amitié. Siorhan ayant malheureusement disparu, Abdel Ahyr Fawakih représente le défunt, conserve ses notes originales et est à l'initiative de cette publication.

Le Caladre

*Mon peuple est né de la mer et du froid.
Nos os sont les montagnes et notre peau
est la neige. Notre souffle est le vent du
nord et notre sang les torrents glacés. Nous
sommes l'hiver. Froid, calme et pur.
Votre sud chaud et bruyant me fatigue.*

Enushia, architecte des glaces

Le peuple caladrien

Les Caladriens sont d'un gabarit fragile, frêle. Leur peau est pâle, le soleil ne diffusant guère de lumière sous la couche nuageuse qui déverse sa neige à longueur d'année sur le *blanc pays*. Leurs cheveux, très clairs, décrivent une palette allant du blond au blanc, mais la noblesse caladrienne aime à les teindre de couleurs flamboyantes pour rappeler son ascendance chimérienne. Ils arborent rarement de pilosité faciale, à l'exception des *Pères* qui portent une barbe blanche taillée au carré sous le menton. Les femmes, blondes et minces, sont connues pour leur beauté et leur inaccessibilité.

Les Caladriens se couvrent de peaux de bêtes à l'extérieur mais préfèrent, en intérieur ou pour les cérémonies, des toges d'une soie blanche filée par un minuscule colibri arctique. Leurs rares armures sont faites d'ivoire ou d'écorce de bouleau. Les vêtements sont sobres et pratiques pour les travaux extérieurs mais se portent plutôt long en intérieur. La notion de mode n'existe pas vraiment, mais

on assiste à un cycle de couleurs correspondant aux saisons. En été, lorsque la journée peut durer des semaines, des teintes sobres sont affichées. En hiver, pendant la longue nuit, les couleurs sont sorties pour égayer les humeurs et rappeler le soleil disparu.

Les nombreuses ornementsations peuvent être d'os ou d'ivoire, dorés ou peints de couleurs vives et profondes, ou parfois de petits fragments de glace rendus incapables de fondre par l'adjonction d'un miel bleu particulier à l'île. Ces babioles sont cachées près du corps ou tissées à une petite natte dans les cheveux, chez les hommes comme les femmes.

Les Caladriens sont un peuple fragile. Si leur durée de vie dépasse souvent les cinquante ans, le froid, le manque de nourriture et de lumière les vieillissent avant l'âge. La beauté des jeunes se flétrit passée la trentaine pour leur donner l'apparence ridée et sèche de vieux oiseaux aux os creux.



Noms caladriens

Les Caladriens n'utilisent pas de consonnes dures et n'ont pas de noms de famille. Leurs noms se composent donc d'un unique mot. Les voyelles sont souvent dédoublées.

Hommes : Somi, Eslo, Iuuso, Sheslu, Eetu, Erlisi, Aapeli

Femmes : Iorma, Saija, Hannu, Esa, Anneli, Eeva, Iassali, Eillina

Chaque individu possède également un nom en langage gestuel.

Le blanc parler

Une version archaïque du langage caladrien existe toujours. Très proche du chimérien, elle est nommée *langue-vieille*. Bien plus simple, la langue moderne possède un vocabulaire très diversifié. Faite pour être chuchotée, elle est riche en sifflements et chuintements, et englobe tout autant les mouvements du corps et des doigts que la parole. Certains monastères ont totalement banni le bruit dans leurs murs et n'en pratiquent qu'un dialecte gestuel. Les Pères, eux, doivent s'entraîner au cours de leur apprentissage à parler de façon saccadée et gutturale afin de pouvoir accepter de servir un jour de voix à un Caladre.

Les Caladriens brillent par la beauté et la richesse de leur écriture cursive et fluide. Les calligraphes utilisent les formes et les couleurs pour transmettre les nuances de leurs mots et n'hésitent pas à enluminer les pages pour marquer les esprits. Les livres caladriens sont souvent reconnus comme les plus beaux du M'Onde et s'arrachent à prix d'or sur les marchés de Grif' ou des Provinces-Licornes.

Préjugés

L'image qu'ont les habitants du M'Onde des Caladriens est celle des *hospices* : des gens amicaux, toujours prêts à aider et obsédés par la propreté et l'hygiène. Leurs hommes passent pour des êtres efféminés. Leurs femmes sont dépeintes dans les discussions du continent comme insatisfaites et toujours prêtes à profiter de l'aide virile d'un étranger pour assouvir leurs passions. De la même façon, les hospices ont donné au M'Onde l'image du Caladrien guérisseur ou érudit, occultant totalement leurs talents guerriers ou techniques.

En vérité, les Caladriens sont des gens doux et industriels. Souvent rendus timides par la difficulté à vivre sur leurs terres, qui force les individus à s'effacer devant le groupe, ils sont peu nombreux et connaissent tous les membres de leur communauté ainsi que ceux des communautés environnantes. L'entraide entre villages est fréquente et les rivalités inconnues. Ils ont en revanche bien du mal à comprendre les étrangers si pressés, si agités, ainsi que le bruit qui les entoure. Le pacte tissé entre les communautés et les monastères des hauteurs garantit à chaque Caladrien une alphabétisation conséquente ainsi que la chance de lire et de se cultiver. Ceci ne donne généralement pas envie aux Caladriens de visiter un M'Onde qu'ils pensent connaître par leurs lectures. Et ils sont donc considérés comme timorés et parfois stupides par les visiteurs, qui leur préfèrent les Pères.

Les Caladriens sont également critiqués pour leur dévotion face aux mystères du M'Onde. Il est pour eux des êtres et des gens qui approchent le divin. Ceux-là, qu'il s'agisse des pics glacés où nichent les Caladres, des mimétiques proches de l'apothéose ou des Ondes elles-mêmes, doivent être respectés et ne pas être souillés, ne serait-ce que d'un regard.

Les entretenir nécessite de ne jamais y jeter un œil comme de ne jamais élever la parole en leur présence. Le profane, celui qui n'est pas digne de participer au divin, doit vivre sa vie sans jamais l'approcher et plus important encore sans le vénérer, car la prière attire le divin vers le profane et l'arrache au ciel. Les Caladriens eux-mêmes ne supportent pas la religion organisée, ils la combattent. Ils sont parfois interpellés et pris à partie quand les efforts des hospices, dans certains pays du M'Onde comme le très clérical empire de Grif', visent à éduquer dans le laïcisme les hommes du commun.



Vivre ensemble ou mourir



Les moines se retirent au plus près des Caladres des hauteurs

Influencés par leur féal tutélaire et par leur expérience de survie dans le pays le plus froid du M'Onde, les Caladriens ont fait de l'entraide un mode de vie. Leur tissu social est une symbiose entre des structures très différentes, les villages et les monastères, chacune apportant sa pierre à l'édifice sans chercher de profit. Les Caladriens sont fondamentalement égaux, sans qu'un Père ait de droits supérieurs à ceux d'un villageois. Les nobles eux-mêmes ne revendiquent ce titre que par atavisme sans en tirer le moindre avantage. Cette notion est tellement implantée dans l'inconscient des Caladriens que le concept de loi n'existe pas dans le blanc pays, remplacé par de simples coutumes. Les crimes sont rares et la justice ne connaît que deux peines : la réparation pour les fautes mineures de type vol ou dégradation, par exemple, et l'exil hors de la Caladré pour les crimes de sang.

Espérant faire partager leurs valeurs au reste du M'Onde, les Caladriens ont essaimé des hospices dans tous les royaumes. Tout un chacun peut venir dans ces lieux de soin et de confession chercher repos ou protection sans avoir à déboursier plus qu'il ne le peut, ou ne le veut.

Les hospices prennent leur source dans la haine de la douleur que ressentent les Caladriens. Ils acceptent la mort comme un repos mérité, ce qui leur rend la Charogne d'autant plus indigne, mais ne supportent pas de laisser s'installer la souffrance. Ceci explique leur réputation de médecins hors pair mais il ne faut pas limiter l'intérêt des Caladriens à la souffrance physique ou immédiate. Les hospices de la Toile blanche soignent les malades mais cherchent également à fomenter des alliances pour éviter les guerres, traquent les foyers d'infection et aident les pauvres à se cotiser pour se procurer des semences. Ils achètent des terres, ou acceptent des dons, pour former des domaines neutres où ils libèrent les serfs et donnent aux indigents un apprentissage en échange de leur travail honnête.

Les hospices sont des graines de culture caladrienne dans le M'Onde. Il arrive même qu'ils prennent sur eux d'acheter les services de mercenaires pour traquer les criminels susceptibles de réitérer leurs méfaits. En effet, les Caladriens sont prêts à tous les sacrifices pour empêcher de nouvelles pertes. Ils sont ultimement pragmatiques et tuer une personne pour en sauver dix est généralement une solution des plus simples dans l'esprit d'un hospitalier. Toutefois, le pardon est une valeur importante à leurs yeux. Tous font des erreurs et l'intention est plus importante que le résultat. Souvent, en Caladré, un meurtrier peut se voir éviter l'exil s'il implore le pardon des juges et si aucun élément ne porte à penser qu'il va recommencer.

Sous cette influence, et avec l'hémorragie de villageois et de serfs quittant les villes pour rejoindre les hospices les plus prospères, certains royaumes comme les Chiméries ou l'empire de Grif en viennent à devoir faire des concessions à leur bas peuple pour éviter de perdre leurs hommes. Les puissants de ces royaumes s'inquiètent de l'emprise de la Toile blanche, le réseau d'informations et de faveurs qu'échangent les hospices disséminés sur le continent. L'influence de ces lieux de guérison est énorme pour le peuple et les donations de mourants sans héritiers ont rendu nombre d'entre eux plus puissants que bien des nobles. La rumeur veut que plus d'un hospice détruit lors de la guerre des Cendres ne l'ait pas été par les Charognards mais par un voisin jaloux ou méfiant profitant du tumulte pour maquiller son forfait.



Les hospitaliers ont parfois agi discrètement en supprimant des ennemis de la paix désirée par les Pères. Leur armure les rend anonymes lorsqu'ils l'ôtent pour une mission officieuse. En fait, certains des hospitaliers ne sont même pas caladriens d'origine. Ces individus sont sélectionnés parmi les orphelins et élevés par les *signimes* pour protéger leur peuple d'adoption.

Le Livre des Merveilles

L'empire de Grif

cette terre est bénie des féals. On y sème des cailloux et il y pousse des villes !

Djabril Al-Jezar, marchand diplomate licornéen



limat : Chaud en été, doux en hiver

Dirigeant actuel : L'impératrice Leodhora

Régime politique : Empire théocratique

Dialectes : Le grifféen commun et le grifféen sacré

Monnaie : L'écu d'or

Symbole : Un Griffon couronné d'or sur fond de gueules



La Citadelle impériale

blesse impériale fait désormais office de prison. Il renferme aujourd'hui les prisonniers les plus importants de l'empire, à commencer par les membres des familles patriciennes ayant participé à la fronde contre Leodhora et n'ayant pas été condamnés à mort par l'Ekklesia. Les lieux sont farouchement gardés, les Griffons qui la défendent et logent dans les hauteurs des tours faisant office de terribles sentinelles. Les dimensions de la citadelle et le nombre important de prisonniers qu'elle accueille font que le pénitencier fonctionne comme une véritable ville refermée sur elle-même.

Au cœur de l'empire, sur les plaines du Sinople, Alguediane est une riche cité marchande autour de laquelle s'organise le commerce du grain. Pour cette raison, entre autres choses, nombre de maisons mercantiles y ont établi un comptoir. Plusieurs fois victime de sacs et de pillages par le passé, la cité s'est armée de lourds remparts la préservant des incursions chimériennes. Elle présente les alentours agréables d'une capitale provinciale, prospère et tranquille. Les bourgeois et les riches fermiers se promènent à l'ombre des arcades de pierres et des loggias qui marquent les premiers niveaux de chaque demeure. Plus haut, les façades à pans de bois rivalisent de charme et d'inventivité. Mais Alguediane cache bien des secrets sous ses dehors policés : construite sur d'anciens marais



Efroth

asséchés, ses souterrains regorgent de galeries et de caves reliées entre elles qui sont des repaires idéaux pour toutes sortes de sectes et de bandes criminelles.

Ouverte sur la mer, Efroth est une cité martyre. Elle a été ravagée il y a de cela plusieurs décennies par des maraudeurs chimériens et son monastère pillé de toutes ses richesses. Le métropolitain a décidé de rebâtir sa cité en laissant intactes les ruines de l'ancienne ville. Un nouveau port, de nouveaux temples, de nouvelles bâtisses se sont construites tout autour des vestiges du raid meurtrier. Une sculpture monumentale a été édifée sur les quais pour commémorer la mémoire des Griffons et des citoyens qui ont trouvé la mort sous les lames chimériennes. C'est une ville très religieuse qui compte de nombreux sanctuaires et monastères, et qui nourrit une haine tenace envers le royaume des Chimères.

Bien que les guerres de conquête soient terminées depuis longtemps, l'empire grifféen n'a jamais cessé d'être impérialiste. Que ce soit à travers ses navires marchands naviguant aux quatre coins du M'Onde, ses missionnaires ou ses troupes présentes sur le sol de quelques nations alliées, le Griffon aime à rappeler sa puissance et sa façon de penser.

L'irruption de la Charogne sur son territoire est une abominable plaie béante dans l'orgueil de ses habitants.

Le Livre des Merveilles

La guilde phénicière

Certes, nous n'avons pas de pays sur la terre que foulent les hommes, mais le royaume de l'esprit est nôtre et chaque tour est un passage vers ces landes infinies que nous parcourons sans cesse et sur lesquelles nous érigeons les fondations de notre foi.

Mémoires d'un humble artisan, Tarik Al-Esrin

Géographie

Les Phéniciens n'ont pas de royaume à proprement parler et les Cendreaux, voyageurs perpétuels, sont profondément nomades. En revanche, le Phénix possède des tours.

Dans la plupart des royaumes, la guilde en a érigé trois. La plus imposante d'entre elles est appelée guilde-mère et se situe souvent dans la capitale. Les deux autres, de moindre importance, accueillent les jeunes disciples en cours d'apprentissage. Les opposants au culte du Phénix prétendent qu'il existe bien plus de tours que celles qui sont visibles. Depuis la guerre contre la Charogne, celles-ci seraient cachées dans les régions les plus reculées du M'Onde. Introuvables et inaccessibles, elles ne pourraient être découvertes qu'avec l'aide d'un Phénicien capable de sentir les pistes de cendres qui les relie. Certains affirment qu'il en existe une au cœur même de la Basilice, au nez et à la barbe des Druides noirs.

Les Phéniciens ont perdu beaucoup d'influence dans certaines régions mais nulle part autant que sur les terres de Grif', où les autorités impériales surveillent les activités de la guilde avec une vigilance haineuse. Le Royaume draguéen leur résiste également, et ce depuis bien avant la dernière guerre. À l'inverse, des



Dirigeant actuel : Le grand Questeur

Régime politique : Théocratie

Dialectes : Toutes les langues communes des royaumes

Monnaie : Toutes

Symbole : L'Asbeste, trois cercles concentriques

Ipaïos Menbrax Alectrum

Je suis Ipaïos, guerrier triton et citoyen d'Alectre. J'ai eu la chance de naître au sein de la parentèle de Menbrax le doré, un sage qui m'a appris l'art de la rhétorique aussi bien que celui de la lance. À douze ans, j'ai tué mon premier homme, un pillard aspiak qui pensait dérober l'esquif sur lequel je rapportais ma pêche. À quinze ans, j'ai été dépucelé par Espille-aux-six-seins, la pythie du plaisir. Je suis fier de prétendre l'avoir laissée pantelante sur le drap d'initiation. Mon père m'a félicité pour cela et les regards envieux des femmes de la parentèle m'ont bien fait comprendre que l'entrée dans le monde des hommes me réservait quelques belles surprises. Certaines sont toujours prêtes à donner de leur corps pour le bien de la communauté.

J'ai servi comme mercenaire pendant six ans sur Alerne. Mes compagnons étaient Thelemax le faucheur et Pbedya la mouette. Ensemble, nous avons retrouvé le trident de l'archonte d'Alerne, une relique qui s'était perdue au sein du septième cœur de la Tarasque échouée. Ma compagne et moi avons juré sur le corps de Thelemax de ramener l'arme sacrée afin de couronner un nouvel archonte. La paye fut bonne mais je ne suis pas mécontent d'avoir quitté l'esprit malade de ce féal mourant pour retrouver les embruns de la mer d'Ébène. Ma solde a été suffisante pour que je m'offre la formation des tritons. Après un an de gestation, j'étais de retour à la mer, laquelle m'a accueilli comme une maîtresse accueille son amant.

Pendant cette période je me suis rapproché des rêves d'Alectre. À mon réveil, j'ai rejoint les requins écarlates, un culte mercenaire dont j'espère prochainement défier le chef local et diriger la branche d'Alectre. De là, je prendrai contact avec les fidèles des autres cités. Ensemble, nous trouverons bien un client qui nous engage pour une mission impossible. Pourquoi ne bouterions-nous pas les Charognards hors du M'Onde, comme autrefois ? Je sais que la guerre des Cendres est finie mais, comme le disent les Phéniciens, aucune braise ne mérite de s'éteindre...

Cette dernière année a affaibli mon souvenir. À vrai dire, je ne suis pas certain moi-même de ce que j'y ai fait. Il est temps que le M'Onde entende à nouveau mon nom. La gloire m'attend. Sang et feu, mort et haine, donnez-moi un champ de bataille, et que les corbeaux festoient !



Le Livre des Merveilles



Ipaïos est un fou furieux habité par la rage des combats, et seuls des bras aimants savent apaiser son courroux.

Aucune femme ne lui dit non. Il a emporté Themisclate, la fille de l'archonte d'Argassie, et ses frères ont juré de se venger. La jeune fille a depuis été rendue aux siens mais la haine entre les guerriers est toujours forte et les Argassiens n'ont pas dit leur dernier mot.

Le trident n'aurait pas réellement été retrouvé. En tout cas, le nouvel archonte d'Alerne ne l'a jamais publiquement montré. Je me demande pourquoi. C'est le symbole de sa cité, celui que porte le haut stratège à la bataille.

Themisclate ? Elle a fui Argassie depuis. On prétend qu'elle aurait rejoint les elshmen, une étrange communauté licornéenne.

Entretien avec une Charognarde

Je m'étais préparé à découvrir le palais. C'était pour moi une telle récompense qu'elle effaçait la honte et la peur de m'être fait capturer. Mon cœur se serra devant la citadelle. Lorsque mes gardes s'en détournèrent sans une hésitation, une terreur sourde s'empara de moi. Je devais la voir. Je ne pouvais avoir fait tout cela pour rien.

Finalement, mon convoi s'immobilisa devant une fabrique qui crachait des fumées noires. Finirais-je dans les fours ou les bacs de ces ateliers maudits ? Non. On me fit monter dans une sorte de bâtiment de cuir tendu, rendu poisseux par la condensation de vapeurs noires et renforcé par des tendons desséchés. Je dus attendre de nombreuses heures. Lorsque le bâtiment se mit à trembler, je sus que c'était la fin. C'est là que je l'ai vue.

La veuve, voilée de dentelles noires, se tenait aux côtés d'un homme que je pense être le grand Questeur, le maître masqué de la guilde phénicienne. Sombres cheveux courts en bataille, silhouette magnifiquement vêtue, front orné d'une cicatrice en étoile, peau diaphane, beauté préservée par les meilleurs carabins : la reine !

On la dit presque folle, je ne la perçus que lasse. Quand elle approcha, je vis dans son dos des ailes de Dragon décharnées, saules pleureurs parmi les voiles brodés. Je la saluai comme on salue les féals dans mon peuple.

= Votre majesté... Je, je suis...

= Je sais, Siorhan. Et je devrais te tuer.

= Reine Scende, je...

= Suffit ! Je connais ta quête, ton obsession. Il ne sera pas dit que la Charogne s'y refuse. Tu rapporteras avoir été épargné par ceux que l'on dit sans pitié. Écoute par leur reine. Pose tes questions, je te laisse le temps de ce sablier. Ta vie s'écoule avec lui.

Un miracle. J'indiquai les parois du bâtiment de cuir et demandai fébrilement :

= De quoi s'agit-il ?

= Du triomphe condoliant, l'œuvre unique de mes funériens. Je peux, grâce à cette nécrophore, me déplacer sans me soucier des sombres sentes. Nos fabriques la nourrissent et rien n'est perdu. Tout se transforme.

Je compris alors pourquoi on parlait, dans les royaumes, de cadavres volés. Les Charognards récupéraient les morts sur le M'Onde. Ils étaient là, dans les vapeurs noires des fabriques. Le Cri du glas, société secrète de Charogne, corrompait brigands, pillleurs de tombes et familles pauvres pour alimenter les fabriques...

La reine reprit :

= Rapporte aux vivants que les funériens travaillent également sur de nombreuses expériences orientées vers le vide, une force qui permettrait d'isoler le Néant et de l'approcher. Notre science aura raison de lui. [...]

Tout en discutant, je constatai par une fenêtre ronde tendue d'une membrane que le paysage, loin au-dessous de nous, avait changé. Je n'y comprenais rien et finis par changer de sujet. Le sable s'écoulait.

= Sombre reine, pardonnez-moi mais... Qu'est devenu le roi Januel ?

Un silence. Un frémissement. Sous le voile, une larme noire roula sur une joue de porcelaine. Le grand Questeur lui-même parut troublé en dépit de son masque impassible. Un silence, puis Scende répondit d'une voix digne.

= Ta question me blesse, Draguécen... Januel a été emporté par la Nécrose, chacun le sait. Je regrette chaque seconde passée loin de lui, mais je me réjouis de ces années que le Fiel a pu m'accorder à ses côtés, au-delà de la mort. Je ne souhaite pas en parler davantage.

= Peut-être parlerons-nous alors du héros oublié de l'histoire, T'Shan ?

= Ce vieux serpent...

Scende effleura tendrement, d'un doigt, la cicatrice qu'elle portait au front. Elle sourit.

= Ce que la Nécrose laissa de lui fut récupéré par Januel, il y a cinquante ans, pour que son geste de pitié à mon égard ne soit pas oublié.

= On dit pourtant que les Archers noirs qui campent aux frontières de votre royaume sont guidés par son âme.

= Les forces de ce M'Onde sont parfois impénétrables...

= Grande reine de Charogne... Je sais que vous avez été l'une des plus jeunes prêtresses jamais intronisées par les Draguécens. Vous avez été



Si les mimétiques renaissent en Charogne avec le corps qu'ils avaient au moment de leur mort, certains de leurs dons peuvent être altérés par la mort. Les ailes que Scende a su déployer dans la salle du Carré lors du combat contre l'ancien roi des Cendres semblent ainsi avoir perdu leur fonction première, mais qui sait ce qu'elles ont pu devenir, sous l'influence du Fiel et de la Nécrose...

La plupart des féals sont incapables de renaître Charognards, leur Fiel restant prisonnier de l'almandin. De très rares cas existent cependant de féals tués après s'être vus arracher leur précieuse gemme. Souvent incontrôlables, ils sont dressés ou tués par les Charognards humains, et rapidement emportés par la Nécrose.



brillante mais êtes tombée amoureuse d'un souvenir, celui de notre frère Lhen. Vous avez pillé les mémoires, été bannie, avez accompli l'exploit de voler une mèche de cheveux de Lhen en plein cœur de Doboss...

Je savais m'aventurer trop loin.

« Exilée, vous avez rejoint la tour écarlate de Sédénie, les maîtres phéniciens ayant prétendu pouvoir faire renaître Lhen des cendres de cette mèche. Pourquoi tolérer la tour Poussière au cœur de votre palais après cette duperie ? Pourquoi le grand Quest... »

Scende haussa le ton et me coupa sèchement.

« Il ne s'agissait pas de duperie ! Il s'agissait de foi ! Les pouvoirs phéniciens sont grands et leurs maîtres travaillent sans relâche pour comprendre les principes de la résurrection. Januel était des leurs et je garde moi-même de bonnes relations avec eux. Il est normal qu'une de leurs tours se trouve sur nos terres. »

« Le retour de T'Shan n'aurait vraiment aucun rapport avec ces études que vous soutenez vous-même, Ô ma reine ? »

Nouveau silence.

« Tu es malin, Siorban. Effronté mais malin. »

« C'est me faire trop d'honneur. »

« Les cendres de T'Shan sont intimement liées au palais et à la ronce noire. Je n'ai rien d'autre à te dire. À moi de te poser une question : pourquoi mon destin t'intéresse-t-il autant ? »

« Parce que le M'Onde a les yeux tournés sur votre royaume. Les vivants craignent les intentions de la Charogne, et la Charogne a les intentions de sa reine. »

« Alors explique aux vivants que nos intentions sont les mêmes que les leurs : survivre au Néant ! »

« Certains pays en doutent... »

« Et pourtant ! Le retour des morts parmi les royaumes est à voir comme une réunification, pas une invasion ! »

La reine s'était mise en colère. Elle était si près que je sentais son haleine se teinter du Fiel qui montait en elle.

« Le Néant est aux portes du M'Onde, et la Charogne est la meilleure arme contre lui ! Pourquoi nous rejeter ? Pourquoi nous craindre ? C'est absurde ! Nous vaincrons le Néant, tu entends, Siorban ? Ce même Néant qui emporta mes aimés, un par un ! Je lui ferai payer la douleur qui habite aujourd'hui mon cœur froid ! La Nécrase est sa fille ? Je l'étoufferai de mes mains et je la regarderai disparaître en recrachant ceux que j'ai chéris ! Jamais elle ne m'aura comme elle a eu Januel, jamais !... »



« On dit que vos moines de Fiel remettent en question votre... »

« La pensée des Écumes est celle de l'ancienne garde ! Leur temps est passé ! La nouvelle génération a compris que l'avenir de la Charogne était aux côtés des vivants. »

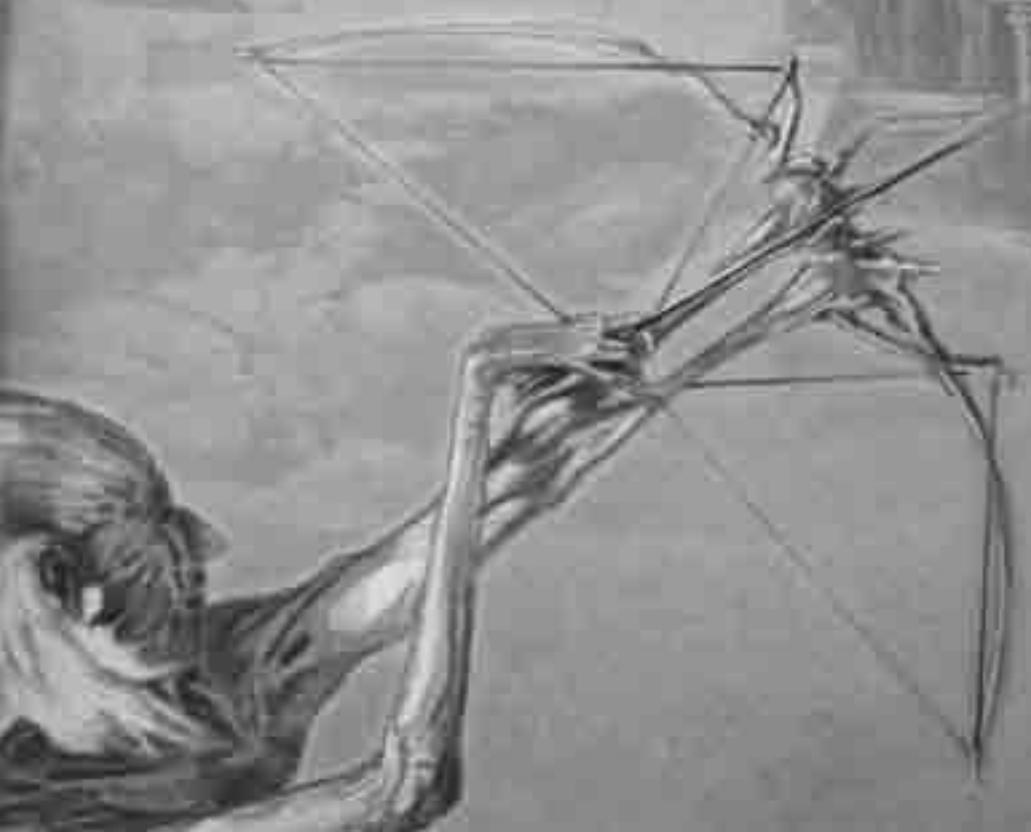
« On soupçonne des complots. Si la Charogne venait à tomber entre certaines mains... »

« Assez ! Crois-tu que je laisserais faire ? J'ai su braver la mort, Draguén ! Remets-tu en question ma volonté ? Je mets au défi les moines, les Écumes et les royaumes de se dresser contre moi ! Tes questions me fatiguent ! Ton temps est écoulé, vivant ! Hors de ma vue ! »

Scende s'empara du sablier et le brisa à mes pieds. Je fus emmené sans ménagement, en pleine nuit. Les yeux fermés, j'attendais mon heure. Lorsque tout sembla apaisé, je découvris incrédule la nature endormie. Mères-dragons ! J'étais vivant !

es notes oubliées

Les Féals
Chronique d'un jeu



Modélisation de S'Aessia de Dalmarne

S'Aessia de Dalmarne...

Je vois vos regards s'éclairer à la mention de ce nom (cf. Livre des Merveilles p. 35). Afin de m'assurer de votre attention, c'est sur cette charmante personne que s'est porté mon choix pour mettre en application les règles de la modélisation exodine.

Étape 1 • Origine et féal

S'Aessia est originaire des Rîvages Aspics et vénère les Aspiks.

- Origine : Rivages Aspics
- Féal : Aspik

Étape 2 • Voie mimétique

S'Aessia a embrassé la voie des Scarices.

- Voie mimétique : Scarice 2

Étape 3 • Dons et particules

En premier lieu, S'Aessia possède les dons obligatoires des Aspiks :

- Soif de l'Onde 3
(ce don particulier débute à 3 et peut être diminué par des dépenses)
- Envers et contre tous 1

Désireuse de limiter sa Soif de l'Onde, elle investit un point et l'abaisse à 2.

Elle possède également le don Beauté fatale 2. Ses exploits hardis révèlent qu'elle possède le don aspik Rien n'est impossible 1.

Enfin, nous lui attribuerons le don Image héroïque 2, ce qui justifiera que ses capacités soient assez éloignées de sa réputation.

Conformément à son choix de voie mimétique,

S'Aessia a commencé son arborescence par la source des Scarices, le don mimétique Escarboucle, dans lequel elle n'a investi qu'1 point. Elle a ensuite développé le don Krehen de la main 2.

Elle choisit enfin les particules Précision et Projection. Ses 11 points sont dépensés.

En résumé :

- Dons : Beauté fatale 2, Envers et contre tous 1, Escarboucle 1, Image héroïque 2, Krehen de la main 2, Rien n'est impossible 1, Soif de l'Onde 2.
- Particules : Précision, Projection.

Étape 4 • Traits et domaines

S'Aessia est avant tout une spécialiste des actions de Corps. Son Adresse, pour laquelle elle est célèbre, est fixée à 4, un niveau possible grâce aux particularités des Aspiks. Sa Vigueur est moyenne, à 2. Elle n'est pas réputée pour sa Logique, qui sera l'une de ses faiblesses (1). Elle possède toutefois un Instinct très développé (3). Ses capacités sociales sont moyennes, reposant majoritairement sur son magnétisme animal (Sagesse 1, Présence 3). Enfin, son rapport au spirituel est dans la norme humaine (Volonté 2, Inspiration 2).

Pour terminer, sa réaction est élevée (7) et permettra à S'Aessia de se mettre en mouvement avant la plupart de ses opposants si elle doit être impliquée dans un duel (cf. p. 237).

En résumé :

- Corps 6 (Adresse 4, Vigueur 2)
- Esprit 4 (Logique 1, Instinct 3)
- Âme 4 (Sagesse 1, Présence 3)
- Foi 4 (Volonté 2, Inspiration 2)
- Réaction 7

Étape 5 • Énergies

La trinite de S'Aessia se présente ainsi : Onde / Fiel 8 / 10

L'Aspik, teintée par le Fiel, est avant tout une personne impulsive se fiant à ses instincts.

Étape 6 • Expérience acquise

Offrons à S'Aessia le premier niveau des compétences communes et les niveaux de compétences liés à ses origines aspics (cf. p. 280).

S'Aessia est connue pour ses prouesses physiques, aussi lui accorderons-nous Athlétisme 4 (pour 3 points, car le premier point des compétences communes est offert). Parmi ses compétences, nous ajouterons Acrobatie 4, Combat (armes naturelles) 4 et Survie (mer) 4 (dont 2 points sont offerts par son origine).

Nous répartirons le reste des 35 points ainsi : Attention 2, Combat (armes de mêlée) 2, Négocier 2, Influence 3, Combat (armes de tir) 2, Art (danse) 2, Transport (navigation) 3, Connaissance (géo-

graphie) 3, Connaissance (plantes) 2, Survie (forêt) 2, Duperie 3, Furtivité 3, Investigation 1, Alphabétisation 1.

En résumé :

- Acrobatie 4
- Alphabétisation 1
- Art (danse) 2
- Athlétisme 4
- Attention 2
- Autorité 1
- Bricolage 1
- Combat 2 (armes de mêlée)
- Combat 2 (armes de tir)
- Combat 4 (armes naturelles)
- Connaissance 1 (Aspiks)
- Connaissance 3 (géographie)
- Connaissance 2 (plantes)
- Duperie 3
- Furtivité 3
- Influence 3
- Investigation 1
- Négocier 2
- Recherche 1
- Survie 2 (forêt)
- Survie (mer) 4
- Transport 3 (navigation)

Étape 7 • Possessions

En plus d'un paquetage de voyage classique, S'Aessia peut compter sur l'équipement suivant offert par ses compétences :

- une corde terminée par un crochet (Acrobatie 4)
- des cartes de navigation (Survie (mer) 4 et Transport (navigation) 3)
- des boîtes souples de bonne facture (Athlétisme 4)
- une carte du M'Onde (Connaissance (géographie) 3)
- une tenue élégante (Influence 3) et une tenue sombre (Furtivité 3)

Elle décide qu'elle dépensera une partie de son pécule pour s'acheter deux épées simples (Combat (armes de mêlée) 2) et un arc (Combat (armes de tir) 2).

Étape 8 • Pécule

La fortune de S'Aessia s'élève à 8 écus, ce qui correspond à sa meilleure compétence (4) multipliée par son niveau de Négocier (2). Elle ne possède pas Gestion.

Elle en dépense une partie pour compléter son équipement mais ne peut pas s'acheter les armes qu'elle souhaitait (cf. prix p. 307). Nul doute qu'elle saura rapidement se les procurer en cours d'aventure.

Étape 9 • Historique

Je ne vous ferai pas l'affront de vous conter l'histoire de S'Aessia, que vous connaissez visiblement bien mieux que moi... (cf. Livre des Merveilles p. 35)

Étape 10 • Trauma

S'Aessia n'est, à notre connaissance, pas marquée par le Néant et ne possède aucune séquelle.

Un bel exemple...

Exemple : Après s'être débarrassée du premier garde, S'Aessia pense voir le bout du tunnel. Malheureusement, voilà que deux autres hommes d'armes lui font bientôt face.

Elle se bat toujours à mains nues (Combat (armes naturelles) 4) avec un seuil de Corps de 6. Elle possède le don Kreben de la main 2 qu'elle décide d'utiliser pour renforcer ses dommages. Elle a une réaction de 7.

Les gardes lui opposent Combat (armes de mêlée) 4 sous Corps 4. Leur réaction est de 5.

Première séquence

Réaction 7 : S'Aessia décide de libérer son Tiel (cf. p. 246) et utilise 1 point. Elle porte une attaque sur le premier garde (avec 5D10) et obtient quatre succès, ce qui suffit pour atteindre le garde qui n'en obtient aucun. Sa qualité de 4 et son don de Kreben à 2 permettent à la jeune Aspib d'infliger 6 dommages à son adversaire qui s'écroule, anéanti.

Réaction 6 : personne ne peut agir.

Réaction 5 : le deuxième garde se rue à l'assaut et profite de la diversion fournie à grand prix par son camarade pour infliger à S'Aessia 3 dommages.

Réaction 4 : S'Aessia tente une deuxième action offensive avec 2 niveaux de pénalité sur sa compétence (une action et une réaction déjà effectuées), tandis que le garde ne subit une pénalité que d'1 niveau. De plus, notre héroïne subit un malus d'affaiblissement de 2 en raison de sa blessure (son seuil tombe à 4). Malgré ce désavantage, elle parvient à infliger trois blessures au garde.

Réaction 2 : le garde pourrait tenter une seconde action offensive mais, au vu des malus subis, il préfère adopter une posture défensive et hurler pour obtenir de l'aide.

Réaction 1 : S'Aessia peut tenter une troisième action offensive mais préfère réserver ses forces.

Les deux combattants reprennent brièvement leur souffle.

Deuxième séquence

Réaction 7 : S'Aessia, toujours sous l'influence du Tiel, libère un deuxième point de cette énergie. Elle lance donc 6D10 avec un seuil de 4 (malus d'affaiblissement de 2). Le garde lance 4D10 avec un seuil de 2 (malus d'affaiblissement de 2). S'Aessia obtient un résultat effroyable : aucun succès et 3

résultats 0. Elle est à présent confrontée à un choix difficile : subir un échec néantique important ou s'ouvrir au Néant. Le Tiel la pousse à utiliser cette dernière solution : elle enfonce ses doigts si profondément dans la poitrine du garde qu'elle sent le cœur de ce dernier palpitier entre ses doigts.

Le garde atteint le stade anéanti et, en raison de la teinte néantique donnée à la scène, meurt aussitôt dans un dernier râle.

Après le duel

Une fois le Tiel calmé, S'Aessia réalise le carnage qu'elle a cause et s'enfuit à toutes jambes. L'Exodain note qu'elle a récolté trois points de Néant (cf. p. 248).

Dans l'heure, le maître de maison trouve ses deux gardes effondrés et fait mandier un médecin caladrien pour leur porter secours.

Ce dernier, doté de connaissances en médecine conséquentes (compétence 4), tâche d'endiguer les effets de la Nécrose sur le garde anéanti mais vivant. Il effectue un test de Médecine avec une difficulté de 3 (le malus associé au stade anéanti) et obtient quatre succès !

La Nécrose est repoussée et le blessé peut immédiatement effectuer un test de restauration. Il lance 1D10, avec un seuil égal à 2 (son Corps 4 ~ malus d'affaiblissement de 3 + bonus de 1 dû à la qualité du test de Médecine). Il échoue et reste anéanti. Toutefois, la Nécrose ayant été éloignée, il peut bénéficier d'une résurgence naturelle au prochain lever du jour.

S'Aessia, livrée à elle-même, tente de pratiquer des gestes de premiers secours sur sa blessure. Elle utilise pour cela son meilleur niveau de Survie (3) avec son seuil de Corps modifié par le malus d'affaiblissement (soit 4). La difficulté est de 2 (niveau d'affaiblissement). Malheureusement, elle échoue. Contrainte d'effectuer un test naturel de Nécrose avec un seuil de 4, elle échoue de nouveau et la Nécrose lui inflige 1 dommage supplémentaire. Elle n'a qu'une heure pour repousser la Nécrose avant les prochains dommages, qui la feraient passer en niveau d'affaiblissement grave. Déjà, les bords de ses plaies noircissent...

Heureusement, S'Aessia trouve refuge au sein de l'hospice caladrien le plus proche (celui où travaille le médecin mandaté par le maître du manoir chimérien). L'assistance médicale des hospitaliers lui permet de repousser la Nécrose et de tenter un premier test de restauration qu'elle réussit, passant de 4 à 3 cases cochées. Elle pourrait rester hospitalisée pour accélérer sa guérison (bénéficiant des soins caladriens pour doubler le nombre de tests de restaurations possibles) mais préfère quitter la région.

Une sixte plus tard (le temps de restauration associé à un niveau d'affaiblissement sérieux 2), S'Aessia effectue un autre test et restaure une nouvelle case d'existence. Ayant atteint le niveau d'affaiblissement léger (1), son prochain test n'aura plus lieu qu'une journée plus tard. La Source reprend le dessus.

S'Aessia va pouvoir replonger dans les ennuis.

Les types d'histoires

Comme dans tout univers de jeu complet, les possibilités d'histoires à vivre dans *Les Chroniques des féals* et leurs styles sont infinis. Ce chapitre propose un panorama des plus faciles à mettre en place. Nous vous invitons à discuter du style de jeu que vous choisirez avec les joueurs avant même la Création de personnages. Cela permet d'orienter l'historique de leurs alter ego et les histoires qu'ils vivront dans une direction qui satisfera tout le monde. Cela permet également de déterminer si vous ferez ou non intervenir le trauma dans la Création de personnages.

Aventures médiévales fantastiques

Les personnages sont un groupe d'aventuriers ou de mercenaires se lançant dans diverses quêtes héroïques et se couvrant de gloire par leurs hauts faits. Afin de mettre en scène ce style d'histoires, il est conseillé de s'affranchir des règles de trauma, de Nécrose et de séquelles. Faites parcourir aux personnages des joueurs un univers magique et mystérieux au service des féals, à une époque où le Néant n'était encore qu'une menace lointaine, une ombre insaisissable.

Recommandation : choisissez une époque de la chronologie des royaumes assez éloignée de l'an mil pour privilégier d'autres menaces que celle du Néant.

Gestion et noblesse

Les personnages sont empêtrés dans des intrigues politiques. Ils peuvent être des seigneurs, des notables, des représentants de leur peuple ou leurs suivants. Responsables de la prospérité d'un domaine ou membres influents de la noblesse, ils devront s'accommoder de leurs voisins, élargir leur territoire et sa richesse. Ils seront accaparés par des problèmes de successions, de mariages, d'alliances, de rébellions ou de pillages.

Recommandation : invitez vos joueurs à incarner des personnages d'un même peuple, voire d'une même lignée.

Secrets

Le M'Onde regorge de mystères, de lieux légendaires, de personnages mythiques et de miracles des féals. De secrets enfouis, aussi, ceux des horreurs, des premières fratries, de l'aube des royaumes et des sombres éons. Embarquez pour un périple à travers les royaumes afin d'explorer l'inconnu. Les personnages découvriront les arcanes du M'Onde et s'imprégneront de son mysti-

cisme. Cette quête de savoir pourra se révéler corruptrice et, à la manière du destin de Siorhan, les guider sur les chemins de la folie.

Recommandation : n'autorisez la lecture du livre univers à vos joueurs que sous certaines conditions, contrôlez leur accès aux connaissances du M'Onde.

Horreur

Les personnages sont confrontés à des événements qui les dépassent, à des forces dévastatrices et abstraites qui les plongent inéluctablement dans un désespoir grandissant. Ce style d'histoires propose de mettre en scène le Néant, les horreurs et le trauma. L'ambiance de fin du M'Onde ébauchée dans le livre univers est alors de mise.

Recommandation : vos histoires doivent fracasser les limites de la morale et de la bienséance pour éveiller chez vos joueurs les affres du sentiment tragique.

Chroniques des féals

L'expérience de jeu que nous vous proposons, et que nous nous attacherons à mettre en scène tout au long des *Chroniques des féals*, mêle les précédents styles en un univers riche et complexe condamné à disparaître prochainement sous les coups du Néant. Cette trame pré-apocalyptique vous sera présentée tout au long d'une campagne que nous espérons mener à terme. L'aventure, l'initiation au mal et aux secrets du M'Onde au travers du trauma, l'union des personnages autour d'une cause à défendre et d'un domaine à bâtir, celui de leur enclave, la confrontation à l'horreur du Néant... Tout cela leur ouvrira les portes, peut-être, d'une vie au-delà de la fin annoncée.

Recommandation : les histoires que nous présentons aident à mettre en scène ce déroulement en proposant une initiation au trauma (Le dernier Souffle de Siorhan p.257), puis une première forme de lutte contre le Néant, celle qui exploite le point faible d'une béance pour renvoyer une horreur vers le grand abîme (Les fleurs amères n'éclosent que la nuit p. 265). L'histoire de Chroniques des Féals, 995, An de la dame (l'écran et son livret) propose quant à elle d'explorer une enclave préexistante. Un jour, peut-être, vos personnages fonderont leur propre domaine mental.

Histoires

Les deux histoires proposées ci-après peuvent être jouées indépendamment. Elles constituent toutefois l'amorce d'une grande campagne au cours de laquelle les personnages emprunteront la route que suivent les fratries, de l'initiation au Néant jusqu'aux méthodes les plus avancées de lutte contre ses séides. D'autres histoires les guideront vers les enclaves et leur permettront de développer l'univers mental au sein duquel ils pourront rêver de leur victoire. Avant que n'arrive la fin des temps.

Le dernier Souffle de Siorhan

Les personnages, qui ne se connaissent pas forcément, ont perdu la mémoire des événements récents et se retrouvent, ensemble, dans un petit port grifféen menacé par les sombres sentes. L'Ekklesia a réquisitionné la plupart des hommes valides. La guerre des Cendres débute à peine.

Ils prennent peu à peu conscience d'avoir quitté leur époque et d'être prisonniers d'un temps passé. Une sorcière draguéenne pourrait être impliquée dans cet étrange miracle mais, dans leur for intérieur, les personnages sentent qu'il y a plus grave derrière tout cela. Le M'Onde dont ils sont captifs s'évanouit peu à peu et son horizon brumeux grouille de vers affamés.

Détournés de leur quête par les incursions charognardes et un prêtre grifféen particulièrement borné, les personnages ont pour seul espoir un garçonnet de cinq ans qui marquera leur vie à jamais. Ils doivent le voir mourir à deux reprises, à deux époques différentes, avant de pouvoir se libérer de ce cauchemar. Confrontés à l'horreur du Néant, unis pour toujours par la force inquiétante du trauma, ils font désormais partie de ceux qui luttent.

Note : cette histoire peut déboucher sur une suite de rencontres permettant aux personnages de mettre la main sur le livre des merveilles de Siorhan et ses notes oubliées.

Les fleurs amères n'éclosent que la nuit

La cité chimérienne de Phalène est l'une des merveilles du M'Onde. Entièrement tournée vers l'univers des livres, de la reliure et du vélin, elle abrite l'une des plus anciennes et des plus riches bibliothèques des royaumes.

Mais Phalène est humaine. Le crime et la misère traînent dans ses rues sombres et les personnages se retrouvent avec une sordide affaire à élucider. La mort d'un érudit, qu'ils étaient peut-être venus consulter pour ses connaissances sur le Néant, les mène sur la piste de papillons maudits, de rats intelligents, d'hommes creux et de la bien malheureuse famille Plissorde.

Apitoyés par le sort d'Elviale, la triste épouse de Wlar de Plissorde, les personnages ne peuvent ignorer le danger que court la cité, peut-être à cause d'elle. Conseillés par un empereur de pacotille et une maquerelle moribonde, ils n'ont que peu de temps avant que l'horrible lierre métallique qui envahit les rues ne monte à l'assaut des piliers qui soutiennent l'architecture de Phalène. La bibliothèque menace de s'effondrer, emportant avec elle un patrimoine culturel incomparable et des milliers d'âmes inconscientes du péril.

La cité de secrets deviendra-t-elle un tombeau oublié par les royaumes ?

Note : Phalène est une cité riche en intrigues qui peut servir de cadre à de nombreuses histoires et initier les personnages aux merveilles de l'âge d'or draguéen.

L'Exodain

Exodain est le nom conventionnel qui a été attribué (par les Exodains...) au meneur de jeu. Ce dernier a pour mission de répondre aux interrogations des personnages, de leur décrire les situations et d'incarner les figurants auxquels ils sont confrontés. Il a aussi la charge d'appliquer les règles du système exodain pour représenter le M'Onde avec justesse.

Les personnages

Les personnages sont les acteurs de l'histoire. Ils la vivent et la font vivre. Ils sont là pour découvrir le M'Onde et tenter de le changer, à leur manière et avec leurs moyens. Ils espèrent aussi y survivre...

Les figurants

On appelle figurants les personnages non joueurs et les créatures qui font partie de l'histoire et peuvent s'opposer ou venir en aide aux personnages.

Les tests

Aucun test n'est décrit ni proposé dans les histoires. L'Exodain est libre de les utiliser aux moments opportuns, selon le niveau de difficulté qu'il souhaite mettre en place et les actions des personnages.

La table exodine

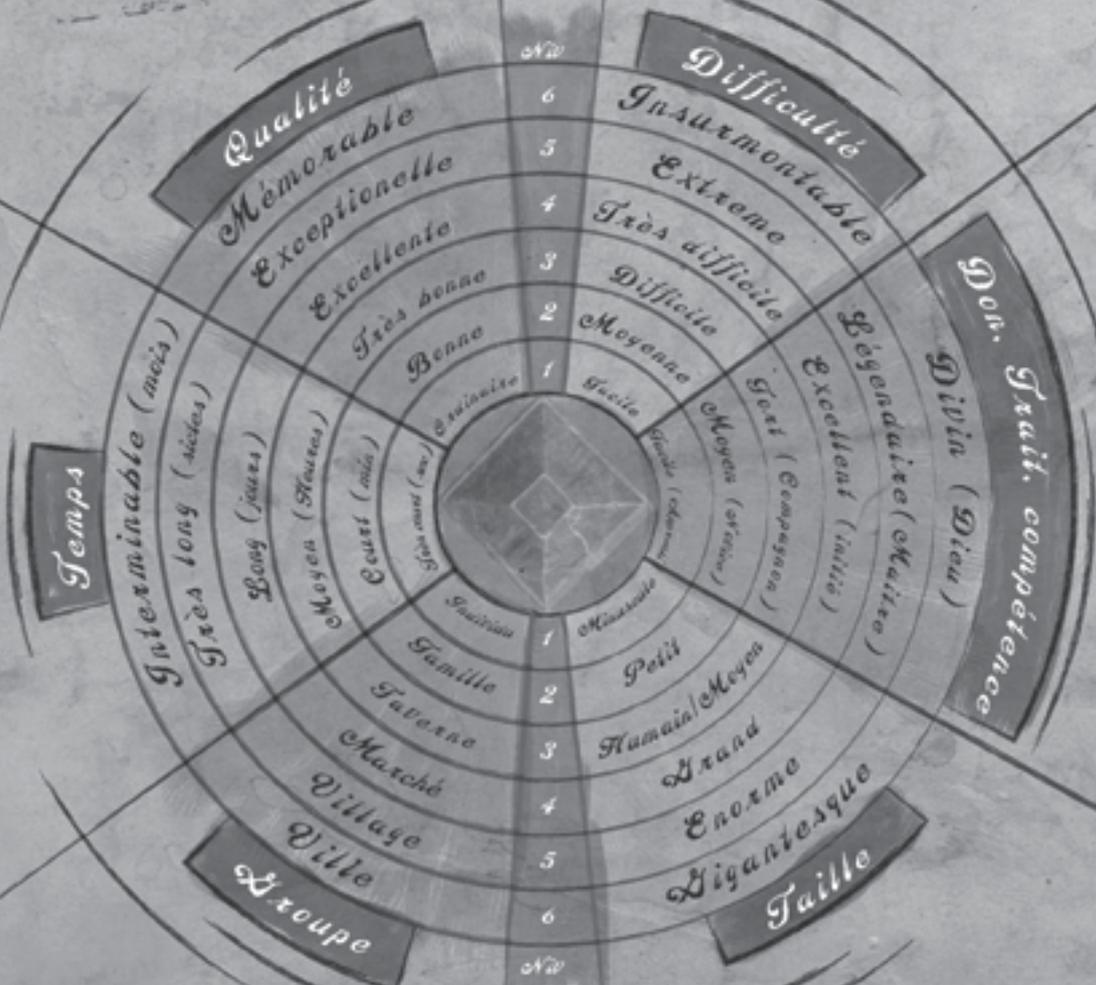
Approchez-vous de l'aiguille, n'ayez aucune crainte. Vous ignorez encore ce que vous devez voir. Pourtant, toutes les années que vous avez passées à déchiffrer les signes obscurs gravés sur ces dalles par des générations d'Exodins auraient dû vous mettre sur la voie. La diffraction de la lumière à travers l'antenne de cristal vous permet ce soir de contempler la base de toute chose.

Observez le sol. Ces lignes sinueuses ne vous inspirent-elles rien ? Ouvrez vos sens, oubliez tout le reste. Vous y êtes. Les lignes s'agencent, vous la voyez se dessiner. Les chiffres s'entremêlent avec une précision d'orfèvre. Les mots se classent, les codes se font équations. Vous embrassez du regard la cohérence du M'Onde. Les sillons qu'effleurent vos pieds nus sont le fondement des travaux exodins, la fin et le commencement de tous les modèles mathématiques auxquels nous nous intéressons.

La table exodine.

Elle vous permettra de tout simuler, de tout modéliser. Elle est une clé essentielle de notre analyse de l'univers, le système de référence employé pour convertir un concept en vérité mathématique.

Le M'Onde est à vos pieds.



Le Caladre

Alors que nuit se faisait jour
Un enfant apparut parmi eux
Porteur de blancs atours
Et d'un silence contagieux.
Ils le pendirent par les pieds
Et de sa chair ils se repurent.
Le sacrifice était consommé
Car de son poison ils moururent.

Fable de l'enfant-cigué

Les Caladriens, peuple doux et industrieux, nichent dans les glaces insulaires de leur royaume. Timides, effacés, les individus y sont contraints de se réfugier dans la sécurité qu'apporte le groupe.

Opposants farouches à la Charogne, ils exècrent la souffrance et mènent une quête sans fin pour la contenir par leurs talents de médecins, mais également par des manœuvres stratégiques destinées à éviter les conflits dans le M'Onde.

Le divin est très présent dans leur vie mais considéré comme lointain, inaccessible. Les Caladriens sont opposés aux religions qui abusent l'homme en le laissant penser qu'il peut atteindre la conscience du féal.

Profil de base

Niveau maximal des traits : Logique 4, Sagesse 4, Vigueur 2, Volonté 4.

Compétences : Connaissance (tous) 1, Médecine 2, Survie (glaces) 2.

Dons

Dons obligatoires

- Distant 1 : Le Caladrien a une propension naturelle à garder la tête froide, ce qui peut parfois être interprété comme de l'indifférence.
- Zélé 1 : L'habitude de la méditation permet au Caladrien une discipline mentale inégalée.

Dons caladriens

- Affinité aviaire : Le Caladrien a un véritable don pour communiquer avec les oiseaux. (*Spécial. Ouvrez la compétence Connaissance (langage aviaire) 1*).
- Âme logique : L'esprit du Caladrien lui permet d'exceller dans les actions d'investigation et de recherche.
- Enfant de l'essaim : Un nid-d'abeilles arctiques a élevé le Caladrien et l'a gorgé de miel bleu, faisant de lui un élu des essaims. (*Spécial. Ouvrez la compétence Dressage (abeilles) 1*).
- Fantôme : Le Caladrien sait se déplacer sans traces, y compris sur des surfaces meubles comme la neige.
- Signinime : Le Caladrien est initié aux arts martiaux du signinisme, disciplines d'ascèse et de lutte non-violente.

Compétences caladriennes

- Art (écho) : Cet art très particulier permet d'utiliser l'écho des montagnes pour communiquer au loin ou, tels les niviscases siffleurs d'avalanches, provoquer et guider les coulées par la seule force du son.
- Méditation : Méditer est à la portée de tous. En user pour se remémorer des prophéties, en revanche, est un art.
- Technique (glace) : L'éphémère artisanat du givre permet des merveilles artistiques et architecturales.
- Technique (Onde) : Cette pratique unique au M'Onde et jalousement gardée permet de manipuler l'Onde comme une matière. Version profane de l'art des Pères, elle laisse deviner des prophéties mais, surtout, permet aux artisans de figer l'Onde dans un objet.
- Transport (échasses) : Les étranges échasses caladriennes permettent de se déplacer sur des sols meubles tout en bénéficiant d'un point de vue élevé.

Origines possibles

- Crystal est la capitale de Caladre. Ville de glace et de verre surplombant la mer, elle accueille des étrangers qui ne dépassent que rarement ses murs.
- Vilniis, à la croisée des chemins, est une ville de trois mille âmes située au nord de Crystal. Autrement, elle est entourée de vergers arctiques qui répandent dans l'air froid une odeur douceâtre de pommes blanches et d'agrumes.
- Les basses terres sont les plus clémentes et permettent une agriculture presque similaire à celle des autres royaumes.
- Le Sarlash, monastère situé sur les hauts de

Felnir, mêle sa gigantesque tour de pierre sculptée à la roche environnante. Les Pères pacifiques y côtoient les plus grands armuriers du royaume.

- Les villages de montagne du cœur de la Caladre vivent au plus près des monastères des cimes et forment de petites communautés variées isolées lors des fermetures de cols.
- La forêt de Givre attire nombre d'apiculteurs spécialisés dans la récolte du miel bleu. En raison de la valeur de cette denrée, cette région est fréquemment la cible d'attaques extérieures.

Voies mimétiques

Voie (Calamade hospitalier)

Le Calamade hospitalier ne peut fermer son corps à la compassion. Tous ses sens le guident vers les lieux où il peut soulager autrui et les prodiges que les féals lui accordent vont dans ce sens.

- Modalités d'incantation : L'Albade emploie le vent et l'eau pour emporter la maladie et permettre au corps et à l'esprit des malades de se soigner d'eux-mêmes. C'est un art doux qui ne peut se pratiquer qu'en extérieur. Le soleil joue un grand rôle en brûlant la maladie ou l'infection et en l'empêchant de contaminer le soigneur.
- Compétence d'hommage (Onde) : Médecine
- Compétence d'hommage (Fiel) : Méditation

Voie (Père échevin)

Le Père échevin est un saint homme de la nation caladrienne. Les féals lui autorisent la lecture de l'Onde, qu'il peut manipuler en retranscrivant ses ondulations par l'art de l'Enluminance.

- Modalités d'incantation : La Prophétie nécessite l'accès à une source d'eau courante. Le Père y prépare son corps en le rendant aussi pur et froid que possible, et par la prière.
- L'Enluminance, elle, est consécutive à une action de calligraphie lors de laquelle le Père échevin capte les ondulations avant de les modifier pour dominer l'Onde, pouvant aller jusqu'à invoquer un esprit.
- Compétence d'hommage (Onde) : Technique (Onde)
- Compétence d'hommage (Fiel) : Connaissance (Caladriens)

Dons mimétiques

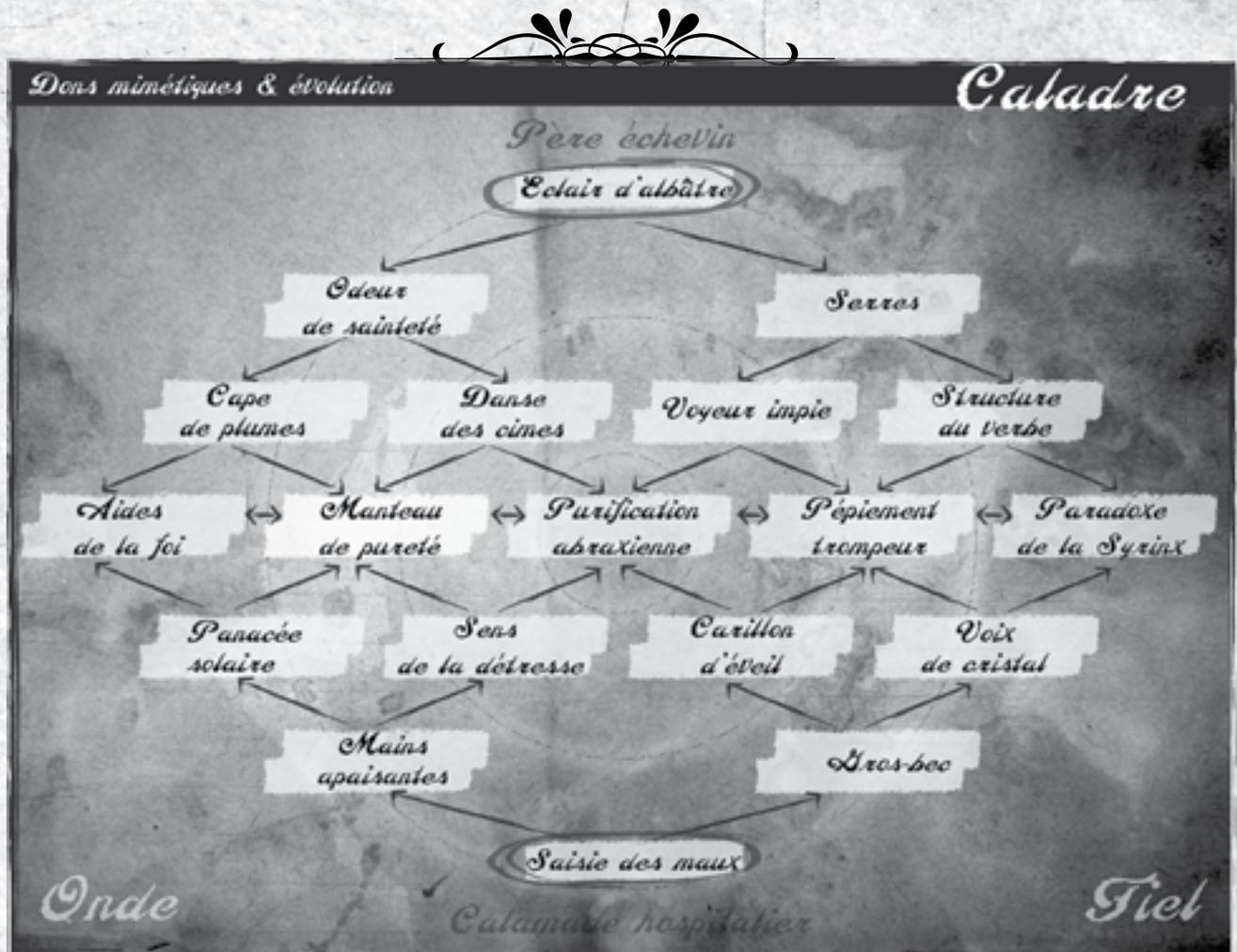
- Ailes de la foi : De grandes ailes de plumes blanches permettent au mimétique de voler. (*Spécial. Ouvre la compétence Transport (vol) 1*).
- Cape de plumes : Le corps du mimétique se couvre d'un duvet protégeant contre le froid.
- Carillon d'éveil : Le mimétique produit un cri qui éveille une personne inconsciente ou anéantie. (*Spécial. Améliore les soins d'Esprit, d'Âme et de Foi*)
- Danse des cimes : La silhouette du mimétique s'allonge et s'affine jusqu'à le rendre aussi léger et insaisissable qu'une plume dans le vent.
- Éclair d'albâtre : Les sens du mimétique permettent une attention et une réactivité accrues.

- Gros-bec : Le visage du mimétique se transforme, s'allonge et laisse saillir un énorme bec.
- Mains apaisantes : Le mimétique peut tenter d'apaiser l'esprit par imposition des mains. (*Spécial. Bonus aux tests de restauration de l'Esprit*).
- Manteau de pureté : La peau et la chevelure pâlisent, des plumes blanches apparaissent dans les cheveux. Le mimétique endure mieux les maladies et toutes les formes de Nécrose.
- Odeur de sainteté : La peau exsude une rassurante odeur de miel.
- Panacée solaire : L'exposition du mimétique au soleil améliore sa restauration.
- Paradoxe de la syrinx : Ces vocalises peuvent être utilisées pour éteindre l'influence du Fiel. (*Spécial. N se soustrait des succès de Fiel au moment de déterminer si celui-ci reste actif*)
- Pépiement trompeur : Le timbre de voix particulier du mimétique l'aide à manipuler son entourage.
- Purification abraxienne : Les yeux du mimétique deviennent d'un or solaire et le serpent caudal des Caladres apparaît dans son dos. Il peut sacrifier une partie de son existence pour l'offrir à autrui. (*Spécial. Le mimétique peut perdre jusqu'à N cases d'existence pour en rendre le même nombre à une cible*)
- Saisie des maux : Les mains du mimétique sont d'une blancheur immaculée. Par leur imposition, la compréhension du mal qui ronge une personne est plus instinctive.

- Sens de la détresse : Le mimétique peut ressentir à distance la souffrance d'une personne.
- Serres : Les doigts des mains deviennent serres d'échassier, à la fois armes et stylets de calligraphie.
- Structure du verbe : Le mimétique acquiert une compréhension supérieure des travaux écrits et des œuvres lyriques.
- Voix de cristal : Certains cris aviaires du mimétique peuvent devenir des armes sonores capables d'altérer l'esprit et la matière.
- Voyeur impie : Les oreilles du mimétique se creusent et peuvent ressentir les prières aux féals, même silencieuses.

Particules de prière

- Calamade hospitalier : analyse, compassion, confiance, esprit, libération, Nécrose, soin, transfert, vie. Mot tabou : destruction
- Père échevin : appel, avenir, communication, écriture, œil, Onde, paix, prophétie, silence. Mot tabou : Fiel



Quelques personnages

S'Aessia de Dalmarne

- Origine : Dalmarne, Rivages Aspics
- Féal : Aspic
- Voie mimétique : Scarice 2
- Trauma : Non
- Corps 6 (Adresse 4, Vigueur 2), Esprit 4 (Logique 1, Instinct 3), Âme 4 (Sagesse 1, Présence 3), Foi 4 (Volonté 2, Inspiration 2)
- Onde/ Féal : 8/10
- Dons : Beauté fatale 2, Envers et contre tous 1, Image héroïque 2, Rien n'est impossible 1, Soif de l'Onde 2.
- Dons mimétiques : Escarboucle 1, Kreben de la main 2.
- Compétences : Acrobatie 4, Alphabétisation 1, Art (danse) 2, Athlétisme 4, Attention 2, Autorité 1, Bricolage 1, Combat (armes de mêlée) 2, Combat (armes de tir) 2, Combat (armes naturelles) 4, Connaissance (Aspiks)

1, Connaissance (géographie) 3, Connaissance (plantes) 2, Duperie 3, Furtivité 3, Influence 3, Investigation 1, Négoc 2, Recherche 1, Survie (forêt) 2, Survie (mer) 4, Transport (navigation) 3.

• Particules : Précision, Projection.

• Réaction : 7

• Possessions : une corde terminée par un crochet, des cartes de navigation, des bottes souples de bonne facture, une carte du M'Onde, une tenue élégante et une tenue discrète.

• Pécule : 8 écus d'or.

Pour les détails des dons, les compétences d'hommage et les mots tabous, cf. p. 280.

Découvrez mon histoire...
(cf. p. 35)



Samath

- Origine : Diaspora basilique
- Féal : Basilie
- Voie mimétique : Druides noirs 2
- Trauma : Non
- Corps 4 (Adresse 2 / Vigueur 2), Esprit 5 (Logique 3 / Instinct 2), Âme 4 (Sagesse 2 / Présence 2), Foi 5 (Volonté 1 / Inspiration 4)
- Onde/Féal : 8/10
- Dons : Froid dans le dos 2, Main moussue 1, Marcheur des brumes 2, Sens de l'amoral 2
- Dons mimétiques : Épines 1, Pattes articulées 2, Sang fossile 2
- Compétences : Art (chant) 3, Art (musique) 3, Athlétisme 2, Attention 3, Autorité 2, Bricolage 2, Combat (armes naturelles) 2,

Combat (armes de mêlée) 3, Connaissance (Basiliks) 2, Connaissance (plantes) 3, Duperie 4, Filouterie 3, Furtivité 4, Influence 2, Négoc 2, Technique (feu) 2, Technique (plantes) 3, Recherche 2, Survie (forêt) 3, Survie (landes) 2

• Particules : Survie

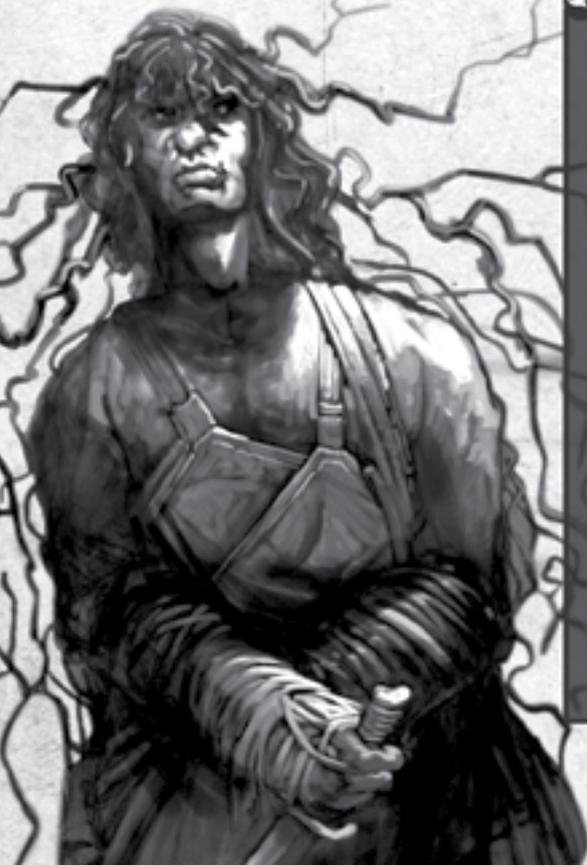
• Réaction : 4

• Possessions : divers poisons, un masque noir, une cape sombre, un mortier et un pilon, un coutelet, un luth de bois noir.

• Pécule : 8 écus d'or.

Pour les détails des dons, les compétences d'hommage et les mots tabous, cf. p. 282.

Découvrez mon histoire...
(cf. p. 51)



Les Chroniques des Féals

Nom Teal
 Teinte Origine
 Description :

Onde (max)

___ Adresse (___ max)

Corps 1 2 3

 d'écuse

___ Vigueur (___ max)

___ Logique (___ max)

Esprit 1 2 3

 d'écuse

___ Instinct (___ max)

___ Sagesse (___ max)

Ame 1 2 3

 d'écuse

___ Présence (___ max)

___ Volonté (___ max)

Foi 1 2 3

 d'écuse

___ Inspiration (___ max)

Tiel (max)

Dons Généraux

.....

Séquences

.....

Possessions

.....

Richesses

Ivoires/Siffloles :

Écus :

Double-couronnes :

Facès :

Éclats :

1 graine sifflole = 1 ivoire = 10 écus = 50
 double-couronnes = 100 facès = 1000 éclats

Expériences

.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Actions prolongées en cours

(apprentissage, maladie, artisanat...)

Nom de l'action :

Accomplissement

Nom de l'action :

Accomplissement

Compétences

Athlétisme
 Attention
 Autorité
 Bricolage
 Combat (armes naturelles)
 Dupercie
 Funérarité
 Influence
 Négocio
 Recherche
 Connaissance (.....)

.....

Réaction

Adresse + Instinct

Les
Chroniques
des **Féals**

Voie mimétique

Modalités de prière

Rituels d'hommage

Compétence de Tiel : _____

Compétence d'Onéo : _____

Particules de prière

Mots tabous

Trauma

Dons mimétiques & évolution

(Entourer la case source de votre arborescence)

