

Derniers Éons

La soif

Sombres Sentes
Mathieu Gaborit
Nicolas Fructus
Loïc Muzy

Table des matières

La fin d'un monde

Derniers Éons ~ La soif	4
Les sombres sables du néant	5

Espoirs

Les nefs-mondes	8
Le sanctuaire de saphir	10
Hiralgor ou le monde restauré	11
Les plaies de Grif'	13
Les guerres éternelles	14
L'ombre d'Oros	16
La dernière renaissance	17

Les prophéties de la fin des temps

La fin du M'Onde	19
An 996	20
An 997	22
An 998	24
An 999	26
An 1000	27

La soif

Comment jouer la campagne	29
Les ingrédients de la campagne	31

Nosgoth

Le peuple de l'Onde	33
Nosgoth et la Mer des Ondes	35
Voyager entre et par les Ondes	36
La géographie impossible	36
Enjeux	41
Destination : l'enclave	42
Les sombres sables du Néant à Nosgoth	43
Formation de l'enclave	44
Simulation de l'enclave	48

El Maher

Le joyau des landes de sable	54
Situation politique	56
Découverte d'El Maher	58
Les enjeux d'El Maher	63
Destination : le temple de Mon	65
Les sombres sables du Néant à El Maher	66
Scénario : Soif amère	68

Rousk

Capitale des Chiméries	75
Destinations	81
Les sombres sables du Néant à Rousk	87
Scénario : Cœur de pierre	89

La Charogne

Histoire de Charogne	95
Le cité des morts	97
Être Charognard	101
Par-delà le Mur des Trepasés	103
Les sombres sables du Néant en Charogne	104
Destinations	105
Scénario : La Reine des Cendres	107

Lideniel

Population et politique	116
La capitale des glaces	118
Destination : Peliniel	122
Destination : Alaëctre	124
Les sombres sables du Néant à Lideniel	124
Scénario : Noir de rage	126
Scénario : La Prison éternelle	130

Ophroth

Vue d'ensemble	133
Politique	135
La ville mouvante	135
Destination : Le bal des damnés	138
Les sombres sables du Néant à Ophroth	140
Scénario : Ailes noires sur Ophroth	141

Le rituel ultime

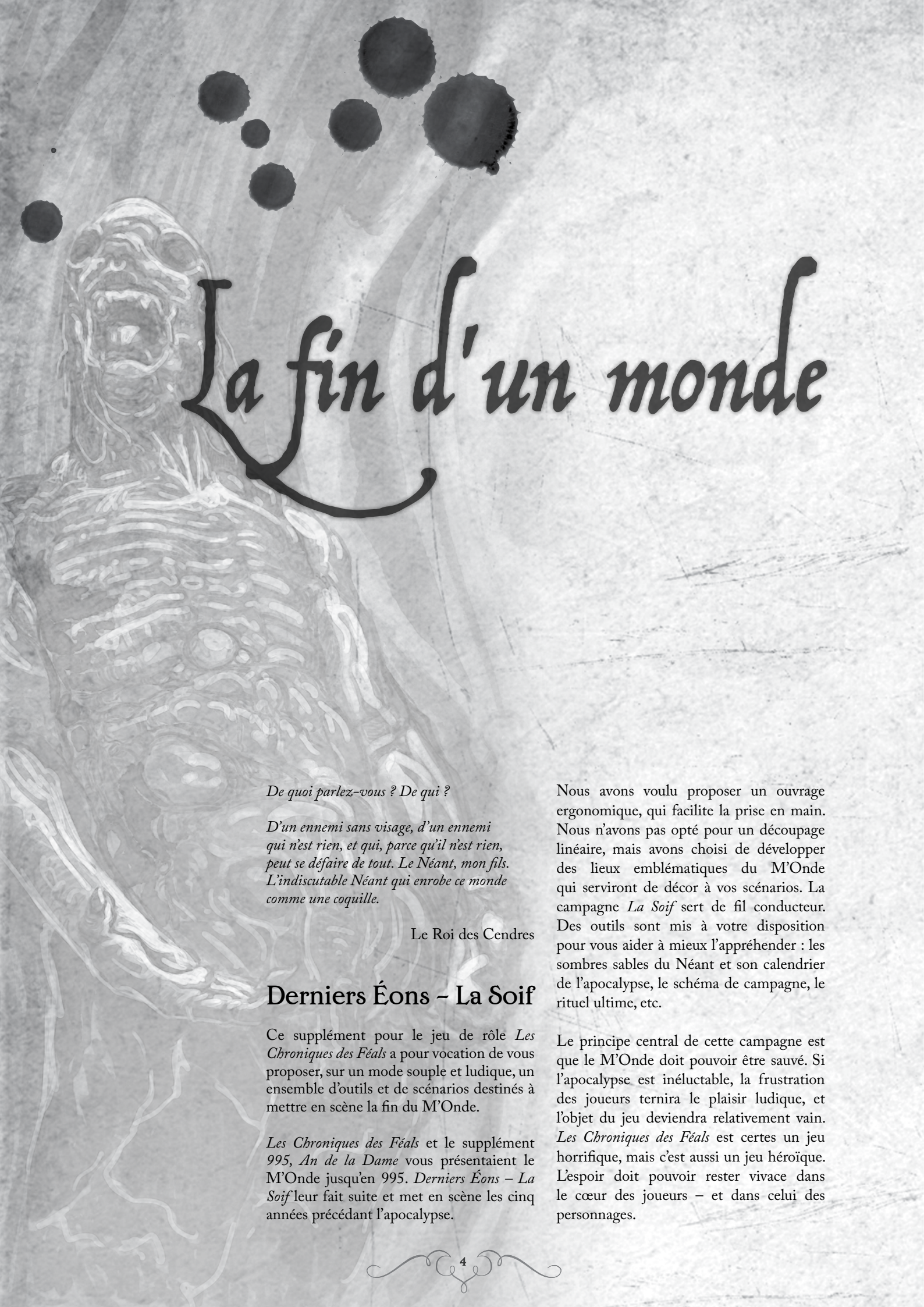
Nature du rituel	150
Mettre en scène le final	154

Complément au fascicule exodin

Charognard	160
Onde	162
La Manticore	164

Feuille de Fratrie

.....	166
Index	167



La fin d'un monde

De quoi parlez-vous ? De qui ?

*D'un ennemi sans visage, d'un ennemi
qui n'est rien, et qui, parce qu'il n'est rien,
peut se débarrasser de tout. Le Néant, mon fils.
L'indiscutable Néant qui enrobe ce monde
comme une coquille.*

Le Roi des Cendres

Derniers Éons – La Soif

Ce supplément pour le jeu de rôle *Les Chroniques des Féals* a pour vocation de vous proposer, sur un mode souple et ludique, un ensemble d'outils et de scénarios destinés à mettre en scène la fin du M'Onde.

Les Chroniques des Féals et le supplément 995, *An de la Dame* vous présentaient le M'Onde jusqu'en 995. *Derniers Éons – La Soif* leur fait suite et met en scène les cinq années précédant l'apocalypse.

Nous avons voulu proposer un ouvrage ergonomique, qui facilite la prise en main. Nous n'avons pas opté pour un découpage linéaire, mais avons choisi de développer des lieux emblématiques du M'Onde qui serviront de décor à vos scénarios. La campagne *La Soif* sert de fil conducteur. Des outils sont mis à votre disposition pour vous aider à mieux l'appréhender : les sombres sables du Néant et son calendrier de l'apocalypse, le schéma de campagne, le rituel ultime, etc.

Le principe central de cette campagne est que le M'Onde doit pouvoir être sauvé. Si l'apocalypse est inéluctable, la frustration des joueurs ternira le plaisir ludique, et l'objet du jeu deviendra relativement vain. *Les Chroniques des Féals* est certes un jeu horrifique, mais c'est aussi un jeu héroïque. L'espoir doit pouvoir rester vivace dans le cœur des joueurs – et dans celui des personnages.

Par contre, bien entendu, vivre une apocalypse implique des épreuves pénibles et certains sacrifices. Ainsi, sauver le M'Onde est une entreprise difficile, douloureuse et incertaine. Affronter le Néant, le mal sous sa forme la plus absolue, laisse des séquelles ineffaçables. Mais le plaisir de vaincre, au final, le grand abîme, sera à la hauteur des difficultés qu'auront rencontrées les personnages.

Vous trouverez dans ce supplément :

- Le compteur néantique des sombres sables du Néant et le calendrier de la fin du M'Onde, deux outils destinés à gérer l'écoulement particulier du temps tout au long de l'apocalypse
- La présentation des principaux éléments de la campagne *La Soif*
- Six fronts : Nosgoth, El Maher, Rousk, Charogne, Lideniel et Ophroth. Chacun d'entre eux est composé de la description détaillée d'une grande ville ou d'un lieu emblématique, d'une ou de plusieurs destinations, d'une chronologie spécifique, et d'un ou plusieurs scénarios s'y déroulant
- La description du rituel ultime, seul moyen de sauver le M'Onde
- Un complément au fascicule exodin, comprenant en particulier trois nouveaux peuples : les Charognards, les Ondes et les Manticorins

Pour conclure, nous voulions avant tout prolonger ce qui a été amorcé dans le *Livre Univers* du jeu. En fonction du chemin parcouru jusqu'ici par les personnages de votre histoire, adaptez ce matériau à votre gré, pour qu'il garde la patte toute personnelle que vous y avez posée. Insufflez votre propre souffle épique à votre récit. Et, surtout, ne laissez pas la Légende l'emporter...

Les sombres sables du Néant

*Coule, coule le temps,
Coulent, coulent les rêves.
Le rêve se fait, la pierre s'élève,
La peur est passée, mais vient le tourment.*

*La peur est passée, mais vient le tourment,
Le rêve est défait, et tombe la pierre,
Coule, coule poussière,
Coule, coule le temps.*

*La Complainte du temps perdu,
chanson populaire*

Le Néant dévore inexorablement le M'Onde. L'apocalypse est proche. Sous le nom de *sombres sables du Néant* se cachent des mécanismes permettant de mettre en scène le compte à rebours mystique qui annonce la fin des temps.

Les sombres sables du Néant ont été conçus comme un compteur destiné à vous aider à maîtriser la position de chaque événement des derniers éons par rapport aux autres. Que se passe-t-il au temps T ? Qu'induit l'apparition précipitée de telle catastrophe ? Les sombres sables du Néant vous permettront de répondre à ces questions et à assurer une cohérence d'ensemble.

Lorsque le Néant affiche des victoires face à la Source, le sable s'écoule dans le sablier du Néant, et chaque palier atteint fait survenir sur le M'Onde de nouveaux événements de la fin du M'Onde.

Ce compteur est un outil universel. Que vous désiriez imaginer votre propre campagne en mêlant vos histoires personnelles aux prophéties de la fin du M'Onde, ou que vous mettiez en scène celle de *La Soif*, il se révélera utilisable.

Le sablier du Néant

Le sablier du Néant a été pensé suivant trois axes :

- Il s'agit d'un compte à rebours avant la fin du M'Onde. C'est un outil d'ambiance dont le rôle est d'insuffler un sentiment d'urgence au fil des parties. C'est pourquoi il est visible par tous sur la feuille de fratrie (cf. p. 166)
- Il s'agit d'un repère fiable dans la trame de l'univers. Il vous permet de savoir à chaque instant où en est le M'Onde. Où que se trouvent les personnages, vous savez quels événements peuvent teinter l'histoire en cours, à quelles forces ils peuvent être confrontés
- Il a été imaginé pour vous permettre de vivre avec souplesse des histoires au cœur de la trame des derniers éons. Ainsi, vous pourrez à tout moment ajouter des événements, en enlever, en déplacer. La structure des derniers éons a été pensée pour que vous puissiez la modifier librement

Chaque histoire propose, dans sa présentation, des valeurs de sablier vous indiquant dans quel palier de la fin du M'Onde elle peut être jouée – certaines histoires ne peuvent plus être jouées si tel palier a été atteint, d'autres ne peuvent être jouées qu'une fois ce palier atteint.

L'enclave charognarde

La Charogne fut autrefois une enclave, la première de toutes. Créée par la Source à travers le sacrifice des Phénix des Origines, elle fut projetée au cœur du Néant lui-même, dans les espaces infinis, car jamais Nosgoth n'aurait pu abriter en son sein ce creuset de Fiel. Le mur des Cendres, une muraille artificielle puissante, fut érigé par les esprits des féals immolés, pour isoler définitivement les morts du monde de celui des vivants. L'enclave devint une lune lugubre dans le ciel du M'Onde. L'abîme, en ces lieux, prit la forme pernicieuse de la Nécrose. Les Rois des Cendres en furent les veilleurs successifs. Lorsque les Charognards parvinrent à provoquer l'ultime congruence, grâce à l'appui de Januel, la Charogne s'incarna définitivement. Ne reste de l'enclave originelle que la Carcasse, un espace mental vide et sans âme (cf. p. 101).

d'utiliser les Mélopées du Temps pour contrecarrer les plans du Néant avant leur réalisation (cf. p. 38). Les artefacts perdus des planètes anéanties déjoueraient les armes du Marchand de flammes ou les hordes néantiques des Ilmures et celles fielleuses des fiellides.

Malheureusement, dans une confrontation directe avec le Néant, le M'Onde risquerait une saphirisation complète et éternelle, n'épargnant aucune vie (voir *Le sanctuaire de Saphir*, p. 10).

Destination : l'enclave

Les enclaves sont des espaces mentaux clos, qui flottent dans Nosgoth à la manière de satellites. Pour ceux qui voyagent en Nosgoth, elles sont des espaces inaccessibles, pouvant se présenter sous de multiples formes. Certaines sont des bulles de verre transparentes. D'autres sont des blocs de roche hermétiques, semblables à des astéroïdes échoués. D'autres encore sont difficiles à percevoir, aussi insaisissables que des songes brumeux.

Quelques-unes d'entre elles sont formées par la conjonction spirituelle d'êtres liés par un amour puissant. Mais la majorité du temps, elles émergent des fratries, ces groupes de mimétiques qui ont survécu à une manifestation du Néant et se retrouvent liés par leur trauma (cf. *Les Chroniques des Féals* p. 219 et 230) et par la nouvelle quête commune qu'ils endossent : empêcher la fin du M'Onde.

Linule

Je m'appelle Linule. Je suis née dans les hautes terres de Ker'Maroh, en Chimerie, il y a de cela trente-deux ans. J'ai eu une belle vie, un mari travailleur et deux beaux enfants. Et puis un jour, le gros Bisfoor ~ le forgeron du village ~ s'est mis en tête de percer le secret de l'acier harmonique. Ça l'a rendu fou ~ le son discordant de sa forge y est peut-être pour quelque chose. Je le revois encore, les Sympan crevés, partant vers le ravin en battant le métal comme un acharné. Les enfants du village pleuraient mais ne pouvaient arrêter leurs pas qui suivaient les siens en rythme. J'ai voulu leur barrer la route mais ils m'ont piétinée. Je crois que je suis morte ce jour-là, mais je suis revenue, trop tard. Au pied de la falaise, j'ai trouvé le corps de mon petit Kerin, mais pas celui d'Aloine. Elle doit être quelque part, je dois la retrouver. J'ai quitté les miens mais ils ne me manquent pas. Même les rêves ne me manquent pas. Je sais que si je révais encore, je verrais leurs visages suppliants. Alors je remercie les puissances qui m'ont laissé cette chance. Je la retrouverai, je le sais. La seule chose qui m'inquiète, c'est qu'une petite part de moi croit qu'en la cherchant, je me fourvoie. Que je perds mon temps et que j'ai quelque chose de bien plus important à faire. Je l'ai promis, mais à qui, et quand ?

Pour les mimétiques, les enclaves peuvent devenir de véritables armes contre le Néant, car elles lui sont intimement liées. Les frères peuvent y étudier leur ennemi, en comprendre les mystères, pour finalement utiliser ses points faibles. Grâce à elles, ils pourront développer des capacités hors du commun, susceptibles de mettre le Néant en échec, au moins provisoirement. Finalement, elles devraient être les instruments à même de sauver le M'Onde du grand abîme (cf. p. 150).

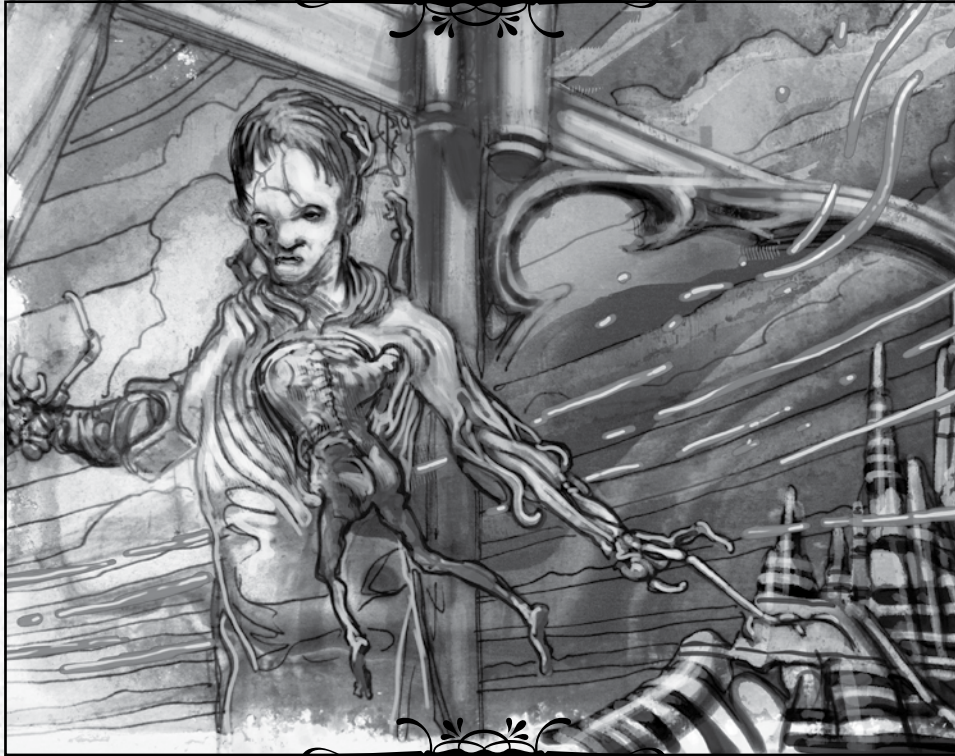
À leur naissance, ces espaces mentaux ne sont que des déserts sans âme, mais les êtres dont ils sont issus les peuplent, au fil du temps, de leurs songes et de leurs espoirs.

Une enclave typique est composée de trois éléments essentiels. Le premier est l'**abîme**, l'image mentale du trauma commun développé par les frères. C'est le lieu le plus dangereux de l'enclave. Il s'agit d'un gouffre infini qui rejoint le vide éternel des cieux. Les fratries sont en mesure de l'utiliser comme une prison, qui empêche le Néant d'agir à nouveau sur le M'Onde. Mais le grand abîme, toujours, cherche à rejoindre la réalité, car sa soif de la dévorer est inextinguible. Aussi arrive-t-il souvent qu'il s'extrait de sa geôle et qu'il parvienne à s'enfuir de l'enclave, malgré le veilleur et la muraille.

Le **veilleur**, le second élément de l'enclave, est une représentation mentale commune des frères. Il n'est donc qu'une coquille vide lorsqu'aucun membre de la fratrie ne s'y incarne. Par contre, il s'anime dès lors qu'un seul d'entre eux se rend dans l'espace mental, que ce soit en pensée ou en rêve. Il devient alors comme un véhicule, un corps de substitution pour son hôte. Par son intermédiaire, les *errants* peuvent agir dans l'enclave, s'y déplacer, interagir avec avec les habitants, étudier l'abîme, combattre les attaques du Néant.

Le dernier élément est désigné sous le terme de **muraille**. Grâce à elle, l'enclave prend peu à peu la forme d'un véritable petit univers. Des plaines, des forêts, des montagnes, des villes émergent. Tout n'est que le fruit de l'esprit des frères et n'a pas d'existence matérielle. Comme c'est le cas en Nosgoth, ce qui hante l'enclave n'est qu'un ensemble de reflets du monde réel, d'idées et de rêves. Tout n'est ici que virtualité et fantasme.

Ainsi, si une enclave peut apparaître abondamment peuplée, ses « habitants » ne sont que les ombres pâles d'humains réels ou des illusions nées de l'imagination des



L'oasis imaginaire

Corasiel et Johara (cf. p. 10), dont le destin est exceptionnel et dont l'amour est surnaturel, ont vu émerger une enclave de leur rêve commun, et impossible, de bonheur. Ils ne sont pas mimétiques, ne sont pas frères, mais leur aspiration à vivre librement leur passion est si puissante qu'elle a pris forme dans Nosgoth. Cette enclave, petite oasis chaleureuse, est sans doute le seul espoir d'empêcher la folie de les détruire définitivement.

frères. Parfois, un peuple entier peut sembler s'être installé là, mais il n'existe alors aucune individualité en son sein. Les humains ainsi représentés agissent de façon mécanique, ont des visages flous, ne font montre d'aucune initiative personnelle. Incapables de suivre une conversation, ils se comportent comme des automates, répétant sans cesse les mêmes phrases ou accomplissant les mêmes gestes.

Lorsque certains éléments, objets ou lieux d'une enclave sont les reflets de choses réelles et non entièrement issues de l'imagination des initiateurs, ils deviennent congruents : un lien s'établit entre le concept qui évolue dans l'espace mental et ce dont il est inspiré dans le M'Onde. La représentation spirituelle devient alors plus concrète, ses contours se font moins flous, elle gagne en réalisme, en réalité, en détails. Certains êtres deviennent ainsi capables d'un peu plus d'initiative ou de trahir un semblant de personnalité.

Les habitants d'une enclave ont une raison d'être, qui les amène à réagir en cas de besoin. Ils sont là pour exister, en réaction au non-être. Ce qu'ils représentent est la meilleure arme qui soit pour s'opposer à ce qui menace de sortir de l'abîme pour ravager l'enclave. Ainsi, certains habitants sont pour les frères le symbole de la loyauté et du courage, et ils seront en cela une arme contre les formes du Néant s'attaquant aux âmes. D'autres seront des mathématiciens géniaux, capables de

mettre à mal les manipulations du Néant pour perdre les esprits dans la confusion. D'autres encore seront de simples soldats, mais ils lutteront efficacement contre les manifestations physiques du mal qui ronge le M'Onde. C'est la raison pour laquelle les frères éprouvent le besoin de créer des images mentales, reflets imaginaires de la vie, dans leur enclave : pour empêcher le vide du trauma d'envahir leur esprit.

Les sombres sables du Néant à Nosgoth

Si Nosgoth contient tous les possibles, ne contient-il pas la possibilité de sa propre fin ?

Eleïs, Haut Sage du Synode

Origines

Nosgoth est un espace vierge. Immense étendue informe d'Onde pure, elle passe par les états gazeux, liquides et solides au gré des songes qui frôlent le M'Onde.

Lors de la guerre des Origines, des fragments de planètes régurgitées par le Néant déchirent le voile entre le M'Onde et Nosgoth et s'écrasent dans la Mer des Ondes. La Machine d'Hiralgor, Ange ou encore les lunes sont des exemples de ces comètes en perdition.

El Maher

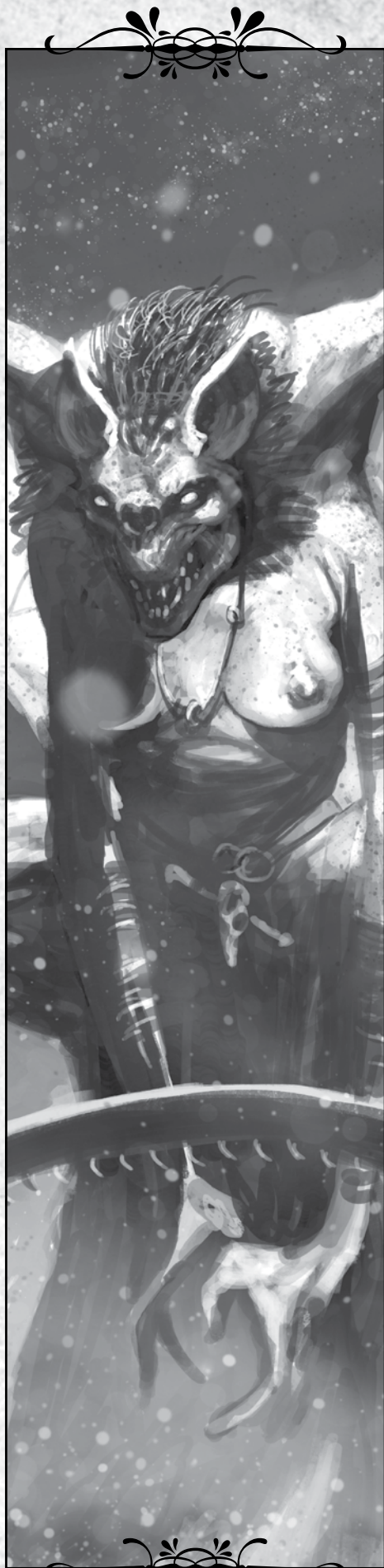
ville basse

ville haute

- ① Phare
- ② Baie des Tarasques
- ③ le port
- ④ Pont du colosse enfui
- ⑤ les falaise des Fondateurs
- ⑥ le quartier de Larme-falasié
- ⑦ les terres nomades
- ⑧ les terres arables
- ⑨ le quartier du Haut-Cristal
- ⑩ les Marches cristallines
- ⑪ le quadrant des ligues
- ⑫ les odes exquisés
- ⑬ l'esplanade des sans-odeurs

0

1 km



Martya Xvar dispose de trois moyens de développer son influence :

Le virus scorpionide est secrété par les Manticores et peut être transmis aux humains comme aux feals. Il peut être inoculé par morsure ou griffure, mais peut aussi être intégré dans des objets comme le marbre de Petralba. Cette dernière utilisation dilue fortement le virus, qui ne se répand alors que très lentement et peut engendrer une période d'incubation de plusieurs décennies. Par ailleurs, une forte quantité de Fiel peut permettre de repousser temporairement l'effet du virus. Les victimes sont peu à peu touchées par une faim dévorante qui se transforme lentement en faim de chair humaine, et qui les conduira lentement mais inexorablement vers le mimétisme manticorin.

Le mimétisme cannibal est une forme corrompue du mimétisme des autres feals. En effet, le mimétique offre une partie de son corps à la dévoration. La partie sacrifiée repousse alors, remplacée par un organe manticorin. Un mimétique a pour premier don la capacité à voler cet organe et à lui donner une apparence humaine aux yeux de tous sauf des autres Manticorins. Un mimétique peut aussi être à l'origine un mimétique d'un autre feal. Il cumulera ainsi les anciens dons mimétiques avec les dons manticorins, et leurrera son feal. Le feal en question sera aussi sujet à la faim dévorante, et sera ainsi touché par le mimétisme cannibal. Mais à l'inverse des humains, ses dons seront visibles pour tous, sauf lui-même. Il finira par se repaître de ses fidèles, faisant d'eux de nouveaux Manticorins. Ce n'est qu'une fois devenues des Manticores complètes qu'elles gagnent le don humanisation, et peuvent prendre apparence humaine. Les mimétiques les plus puissants, qu'ils soient feals ou humains, ressentent un appel qui les mène inexorablement à se rendre dans le Septant, pour rendre hommage à Martya Xvar. Certains finissent dévorés, mais les plus utiles de ses fidèles sont épargnés.

La nasse chiroptère est la multiplication des mimétiques manticorins sur l'échiquier m'On dial. Le double objectif est d'utiliser cette nasse pour capturer et traîner la Source jusqu'à Martya Xvar, et de créer une nation manticorine forte, apte à dévorer le Néant comme elle le fit jadis. Elle s'appuie sur des chefs puissants établis dans les grandes villes du M'On de. Roantaxas est un boucher qui dirige la Crinière grise dans l'ombre, diffusant le culte manticorin dans l'armée chimérienne. Alcoria Séverant est sur le point de se rendre maîtresse de Lidaniel et de mettre la main sur Jobara, qu'elle soupçonne d'être la Source. Erialora diffusait le marbre de Petralba dans tous les temples griffeens d'Aldarenche. Hellassandro est l'héritier légitime de l'impératrice Leodhora. Ruvenor, enfin, issu de l'union physique d'une Manticorine et d'un humain, est sur le point de venir lui rendre hommage. Martya Xvar a bien placé ses pions, mais la perte de Petralba la contrarie. Au début de 996, elle envoie un message à Erialora afin qu'elle appuie Roantaxas, et qu'ils prennent le contrôle des armées chimériennes pour attaquer l'empire et s'allier à Hellassandro : son nouvel objectif est de rendre Aldarenche à la Manticore. Elle espère également faciliter ainsi la refondation de Shiraz, l'antique cité manticorine.

le bois noir. Les Chimériens utilisent les incendies contre la forêt. Les salamandres et les Druides noirs replantent, ensorcellent et défendent chaque sylvie. Les arbres y poussent dans la cendre. L'air est saturé de poussières abrasives.

Fin 995, un présent du Marchand de flammes apporte aux Chimériens un net avantage : le feu sauvage, une substance visqueuse et hautement inflammable, qui se consume peu, mais engendre des flammes

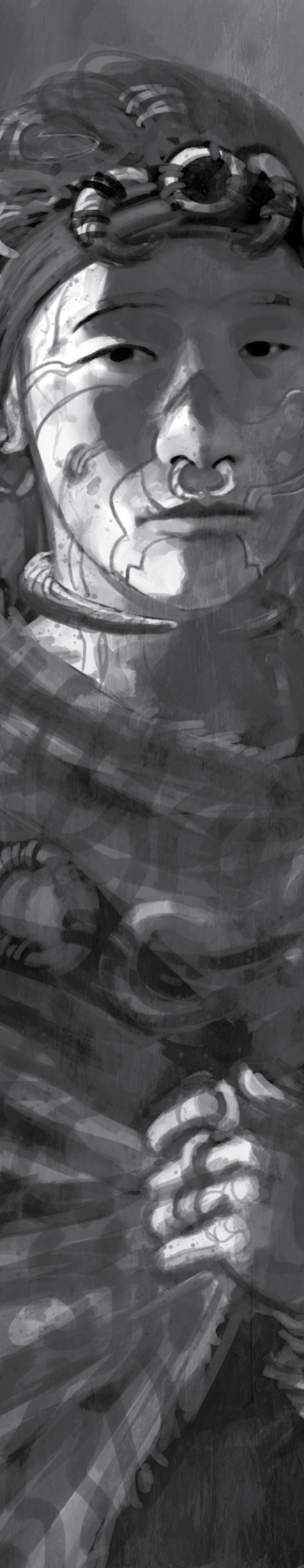
Broannon

Le chef des Chimériens sur place se présente désormais comme un noble griffé de souche. Les exactions dont il a fait preuve ne l'ont pas traumatisé, et sa mégalomanie atteint des sommets. Il veille sur sa communauté comme un Père sur son val zoroth.

Poisons scorpionides

Les Maîtres Scorpionides sécrètent venins et poisons neurotoxiques dont les dégâts s'appliquent à l'esprit, à l'âme ou au corps :

- Virus scorpionide 2 (âme) / 6 : Rend la victime vulnérable au mimétisme manticorin.
- Curare des falaises 3 (esprit) / 5 : La victime est immobilisée, mais reste vivante et consciente. Les Manticorins aiment dévorer leurs proies encore chaudes mais dociles.
- Arsenic vain 6 (corps) / 6 : À l'inverse du curare des falaises, il paralyse les membres, puis le cœur et les poumons, provoquant la mort rapide de la victime.
- Hysope filleux 5 (âme) / 4 : Provoque un afflux brutal de Fiel chez la victime qui perd temporairement la raison, et est prise de spasmes extrêmement violents, provoquant saignements, vomissements, diarrhées, avortements et morsures.
- Sang de poupée 6 (esprit) / 3 : Hallucinogène puissant, rendant la victime sensible à la suggestion.



Le quartier nivéen

Le blanc est la couleur dominante de ce quartier bourgeois. Ses rues sont larges, propres et protégées par l'élite de la milice de Lideniel. De nombreux temples y sont dédiés aux différents féals. Un petit musée conserve des œuvres d'art sur os, sur pierre ou sur toile racontant l'Histoire des Contrées pégasines.

On y vit ici une existence paisible, loin des tribus et des dangers du monde sauvage. De nombreuses familles aseptées, sédentarisées depuis plusieurs générations, y habitent. Quoique méprisés par leurs cousins voyageurs, ces Pégasins amollis n'en respectent pas moins les traditions de leur peuple et vivent de façon très communautaire.

Ce quartier marchand est parsemé de boutiques aux enseignes colorées. On y trouve de nombreux produits de luxe. La rue de la soie compte six échoppes de tailleurs renommés, qui utilisent autant la toile d'égrin que d'autres matières importées de contrées lointaines. La rue de la verrerie est aux mains de trois familles de Caladriens, à la fois vitriers et verriers. La rue des forges, la plus longue de la ville, propose des objets de métal très divers, tels que des bijoux, des ustensiles de cuisine, des outils, des braseros, des armes ou encore des armures. Les boutiques sont souvent la propriété de Chimériens ou de Grifféens. Parfois, on peut y dénicher quelques objets provenant de la tour écarlate de Lideniel, quoiqu'il soit difficile de s'assurer de leur origine.

L'auberge du Sabot Couronné

Le Sabot Couronné est un hôtel de luxe du quartier nivéen. L'endroit appartient à la maison Pehlinor et est tenu par un roturier dévoué, Alcor Egosin. Cet ancien majordome de la maison Pehlinor est très au courant des affaires de la cour et a servi Corasiel.

C'est l'endroit où se retrouve la jeunesse dorée pégasine. On y rencontre de jeunes touruscants arborant bijoux et bijoux voyants, devisant sur l'avenir radieux de Johara.

Ici, les codes sociaux et l'étiquette sont plus que jamais à l'honneur. Chaque geste contraire aux bonnes manières est considéré avec désapprobation et il n'est pas rare qu'Alcor mette dehors les malotrus.

L'impasse des transes

Cette voie sans issue est comme une verrue au cœur du quartier. Elle compte une

dizaine d'échoppes lugubres, sans enseignes, que l'on nomme les egosins (« rêves souterrains »). C'est pourtant la rue la plus lucrative de la ville.

Il est rare de se trouver ici par hasard, car l'aspect extérieur des bâtiments est peu engageant. Il en est autrement à l'intérieur. Le maître mot en ces lieux est le confort. Des couches de qualité sont proposées aux consommateurs, qui s'y allongent avec délectation avant de sombrer dans des songes aux accents de réalité.

En effet, ce que l'on vend ici, c'est du rêve. Les pehmaniens (créateurs de rêves) sont les maîtres des lieux. Ils usent de leur art de la transe pour extirper de l'inconscient des hommes et des femmes leurs plus inavouables pulsions. Bien entendu, ils n'hésitent pas à utiliser des drogues diverses, fournies par les Basiliks, les Licornéens ou les Aspiiks. Les pehmaniens sont très favorables à l'arrivée des Licornéens sur leurs terres, qui favorise le commerce de substances narcotiques et hallucinogènes.

Le palais des sens

Cet établissement, le plus raffiné des egosins, est réputé jusqu'aux confins du M'Onde. Dirigé par la charnelle Licornéenne Yasmîna et la glaciale Pégasine Egilea, il propose une combinaison des arts des deux peuples. Les jeunes femmes ont décoré tout l'intérieur en blanc et or, les couleurs symboliques de leurs contrées. On raconte qu'en ces lieux, on peut vivre une seconde vie, dans laquelle tous nos rêves les plus fous se réalisent. On raconte aussi, cependant, que nombre de clients ne sortent jamais de leur transe.

La résidence de la Libellule

Le manoir des Sévérant, la résidence de la Libellule, a toujours eu mauvaise réputation dans le quartier nivéen. Des rumeurs courent sur son caractère maudit : on parle de cris dans la nuit, de sourdes stridulations et même de monstres volants.

C'est une grosse bâtisse inélégante située au fond d'une impasse. La Libellule surplombe l'océan et le ressac résonne profondément dans ses murs.

Le père d'Alcoria, Elmaris Sévérant, a creusé trop profond dans son âme. À force de transes répétées pour atteindre la part arachnide en lui, il a traversé le voile qui sépare normalement les âmes humaines. Il s'est perdu dans une errance étrange qui a duré plusieurs sixtes. Ses proches ont recueilli les paroles incohérentes qu'il a prononcées pendant son délire et dans lesquelles il dit avoir croisé un être fait de vide absolu.

La guerre des val zoroths

Plus d'une dizaine de val zoroths ont établi leurs repaires dans des forteresses abandonnées qu'ils protègent des déconstructions. Les val zoroths sont connus et évités par les consanguins qui considèrent avec pitié leurs hommes de main. S'ils n'osent pour la plupart pas s'attaquer directement aux consanguinités, les val zoroths en corrompent les membres et en séduisent les jeunes. Le besoin, l'envie, la jalousie sont des portes ouvertes pour ces organisations criminelles qui se livrent une guerre acharnée pour le contrôle de la cité. Les deux plus grands val zoroths sont les Crocs du Vor, dirigés par le Père Amilaan, en réalité une Manticore humanisée en pleine ascension, et les Gris de Nal, spécialistes du vol et du recel dont les liens avec Sorg sont très forts. Les deux Pères se haïssent.

Élite des assassins des Crocs du Vor, les Osseux se font briser les os et rajouter des articulations de métal et des tendons de cuir. Cette anatomie les rend capables de déformations et d'allongements. Ils peuvent ramper dans des conduits étroits, étirer leurs bras pour poignarder à distance, etc. Leurs yeux froids et leurs peaux tannées les font souvent confondre avec des Charognards.

Le conseil des nids

Le conseil des nids regroupe une fois l'an les représentants des nids des cités aspices. Ceci devrait faire d'Ophroth la capitale des Rivages Aspiks, mais le dégoût des Aspiks pour l'autorité ôte en fait tout pouvoir au conseil. Certains refusent cette fatalité. Dans chacune des consanguinités, des individus ont été contactés par le prince d'Ophroth, qui souffle à ses agents l'envie de participer à la politique de la ville. Sans contredire l'idéal de liberté et d'indépendance aspik, le prince leur demande de devenir influents parmi les leurs et dans d'autres cités afin que les prochaines décisions du conseil soient enfin suivies d'effets. C'est un rêve que partagent les Chimériens noirs, les Draguéens, les Caladriens et même quelques membres du val zoroth. Bien entendu, les hommes de Réalgar n'ont pas manqué d'observer les conciliabules de ces individus qu'ils considèrent comme nuisibles à leurs plans. Si'Nile, notamment, a infiltré le conseil et prétend y représenter la cause des Chimériens noirs. Cela lui a permis de se lier d'amitié avec Al'Lys de la fraternité de Ch'Ton.

Charognards emmurés

Le climat tropical rend la cité prompt à subir les épidémies. Pour les éviter, la tradition veut que les consanguins aux derniers stades de la maladie soient emmurés dans des pièces construites à cet effet. C'est une mort atroce et nombre de Charognards restent prisonniers de ces pièces étroites où ils deviennent fous. Le son des griffes raclant la pierre est devenu coutumier pour les consanguins mais ne manque pas d'énerver les voyageurs.



de s'effondrer, quand les rues ne sont pas devenues des canaux envahis par les eaux détournées de l'un des fleuves. On appelle le labyrinthe urbain qui s'étend des falaises du Castel à la lisière de la jungle le dédale. Se diriger dans le dédale demande l'aide d'un Ophrothi, du courage et de la patience. En effet, les Ophrotis n'empruntent que rarement les rues. Pour se déplacer dans la ville, il est souvent plus rapide d'escalader les murs, de traverser des maisons désertées et de passer par leurs fenêtres pour emprunter les ponts de corde tendus entre les bâtiments, ou encore de pénétrer dans les souterrains qui relient les caves entre elles. C'est un périple d'autant plus compliqué que les consanguinités n'apprécient guère qu'un intrus traverse leurs terres sans leur payer un tribut.

Castel Viparde

Vestige de la monarchie viparde des anciennes Chiméries, le Castel est un lieu de silence. Taillé dans la pierre d'une montagne séparée en deux par la Scission, il abrite un labyrinthe de galeries et de salles parfois titanesques, souvent ouvertes aux embruns et aux vents marins. Le conseil des nids y siège pour décider de la politique des cités des rivages. Les murs sombres du Castel n'abritent guère d'autres habitants. Cela est dû aux Aspiks, qui remontent des profondeurs et se lovent dans ses salles, mais également à la tristesse qui nimbe ces murs. Une fois l'an, le jour de la Grande Course,

les Aspiks escaladent ses spires et se jettent dans la mer en contrebas, le visage coiffé de masques de chèvres et de lions. Les fantômes du passé sont oubliés et les rires résonnent entre les murs de la forteresse. L'abandon du Castel a permis à une fraternité secrète de s'y installer. Les trinitaires, Chimériens ou Aspiks en quête d'un âge d'or, espèrent y réunifier la Chimère tricéphale d'autrefois. Ce culte tente, grâce à une nouvelle voie d'alchimie – l'Alchimie sacrilège – de joindre de force les deux féals pour retrouver la conscience trinitaire. La petite troupe de conspirateurs arpente les profondeurs du Castel pour capturer un Aspik. Leur maître, Réalgar, est un puissant alchimiste et un chasseur accompli. Il maintient une Chimère sous l'emprise des sucres narcotiques que lui fournit son amante, Si'Nile. Cette dernière est la tête de pont du réseau d'Aspiks noirs des Chiméries. La trinité lui semble aujourd'hui le meilleur des choix pour aider les siens. Elle est connue en ville et fréquente le marché des persifleurs.

Le port

Le port d'Ophroth est une ouverture dans la falaise qui sépare la ville de la mer avide. Sa baie laisse toujours apparaître les décombres remplis d'algues des bâtiments de l'ancienne Sorg. Les tours qui émergent encore des eaux – des ruines tenant plus par le sel et l'habitude que par l'entretien – abritent les quartiers des pirates aspiks, les mangeurs

Scénario

niveau 5

Ailes noires sur Ophroth

Sombres sables du Néant : ce scénario a lieu entre 998-11 et 999-6

Ophroth est à genoux, Ruvenòr rejoint son féal tuteur Martya Xvar, la Manticore originelle, et des entités néantiques errent dans la ville suite au bal des damnés.

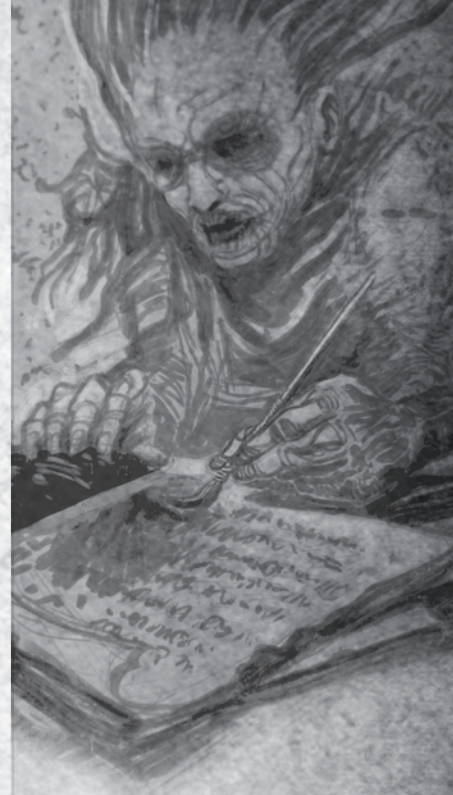
En quelques mots

Les troupes chimériennes oppriment une Ophroth amère et revancharde. Contaminés par un venin néantique, les mimétiques navigueront entre illusions et intrigues pour trouver la seule personne capable de les soigner. La fratrie traversera la jungle pour affronter son ennemi dans une pyramide manticorine. Pourtant, la Manticore du Septant ne fait que se servir d'eux pour rejoindre la cité. Choisiront-ils de détruire leur adversaire et d'être prisonniers à jamais ou de s'échapper et condamner leurs amis à l'enfer ?

Enjeux et récompenses

Au cours de ce scénario, les personnages auront plusieurs objectifs :

- S'allier les trinitaires et/ou les résistants pour obtenir leur soutien
- Trouver et éliminer Ruvenòr, un Manticorin dangereux, qui refuse de se soumettre à Silence si celle-ci a le pouvoir à Rousk
- Soigner l'horréalité, une maladie néantique qui contamine leur enclave
- Trouver la pyramide noire dans le Septant et survivre à la jungle
- Obtenir le don originel manticorin « humanisation » en acceptant de devenir mimétique de Martya Xvar, la Manticore des Origines
- Empêcher la mort du Sphinx et l'érection de la ziggurat (SSN)
- S'enfuir de la ziggurat si celle-ci est malgré tout érigée



Implication des personnages

Les mimétiques peuvent se rendre à Ophroth pour plusieurs raisons :

- Ils ont compris que Ruvenòr était un Manticorin et souhaitent l'éliminer. Le Castel est logiquement leur premier objectif et la résistance aspice une alliée naturelle
- Leurs enquêtes les ont convaincus que la Manticore des Origines était cachée quelque part dans le Septant et avait des séides à Ophroth et à Elhazar, en particulier Mas Satalas
- Silence, ou n'importe quel autre souverain installé à Rousk lors du scénario Cœurs de pierre, ne parvient pas à contrôler l'amiral de la Flotte prédatrice, qui ne donne plus de nouvelles depuis des sixtes. Les personnages viennent enquêter sur les raisons de sa dissidence
- Ils sont à la poursuite du Marchand de flammes et diverses informations leur font soupçonner qu'il a des contacts à Ophroth
- Ils ont entendu parler du bal des damnés ou y ont participé. Ils ont même pu y accompagner Ombelyne. Ils savent que la ville est maudite depuis et ils souhaitent la libérer du joug du Néant
- Ils viennent assister Réalgar, le trinitaire, allié des Chimériens noirs de Rousk
- Floués par un val zorothe, les personnages cherchent à se venger, à récupérer un objet volé ou une personne enlevée. Cette trame plus libre peut les inciter à chercher l'aide des Chimériens et devenir les alliés involontaires de Ruvenòr dans sa quête de la pyramide noire

Charognard

Nous sommes la passion et la folie, la joie et la fureur, la violence et l'ardeur. Nous sommes des monstres raffinés. Nous aimons, nous jouissons, nous violons, nous tuons, nous survivons, nous créons. Nous sommes votre pire cauchemar, nous qui rêvons d'un M'Onde meilleur. Nous sommes la désolation et le dernier espoir, la vigie dans les ténèbres. Nous, les morts, sommes les derniers défenseurs de la vie.

Il est possible de prolonger l'existence d'un mimétique mort en lui proposant de devenir un Charognard. L'Exodin doit décider en son âme et conscience de permettre cette « seconde chance » : le candidat doit faire montre de sa motivation à refuser la mort mais également posséder une teinte « Fiel ». Enfin, la condition de Charognard est une aberration aux yeux des féals et le mimétique perdra la majeure partie des alliés et amis de son ancienne vie.

Note : Un joueur ne peut pas créer un Charognard ex nihilo. Si un joueur souhaite commencer ses aventures sous forme charognarde, il doit donc créer un personnage des royaumes, puis le rendre Charognard.

Profil de base

Les Charognards n'ont qu'une infime parcelle d'Onde en eux, la reine blanche, seule garante de leur existence en tant qu'êtres conscients.

Réduisez à 1 la valeur de chaque trait d'Onde, et doublez les valeurs de chaque trait de Fiel.

Niveau maximal des traits d'Onde : 1 / des traits de Fiel : 6

Les scores d'Onde et de Fiel doivent être recalculés.

Règles spéciales

Nécrose du Corps : Les Charognards ne guérissent jamais de leurs dommages de Corps naturellement et ne repoussent jamais la Nécrose du Corps. Leur case Nécrose, dans le domaine Corps, reste toujours noircie.

Chaque jour, le Charognard coche automatiquement de 1 à 5 cases d'existence à cause de la Nécrose du Corps, en fonction du lieu où il se trouve (voir l'encart *Lieux de Nécrose*), mais il peut éviter UNE coche :

- 1 pour chaque point de Fiel qu'il dépense,
- 2 pour chaque perle de condoliant qu'il absorbe,
- 3 pour chaque succès qu'il obtient à un test de survie (réalisable une seule fois par jour).

Médecine carabine : Le seul moyen pour un Charognard de soigner ses dommages de Corps est de faire appel à un artisan (idéalement, un carabin) pour recoudre ses chairs, lier ses tendons, fixer des rivets...

Un carabin peut soigner un Charognard en faisant un test de Médecine carabine. Le processus est strictement le même que celui décrit pour la restauration médicalement assistée (cf. *Les Chroniques des Féals* p. 239). Un artisan non carabin peut tenter de « réparer un Charognard » en faisant un test d'artisanat, mais la difficulté est alors augmentée de 2.

Pour les autres domaines que le Corps, les règles normales s'appliquent.

Immunités : Le Charognard ne subit aucun dommage lié à l'asphyxie, au poison, au venin et à la maladie.

Dons

Ces dons remplacent les dons obligatoires que possédait le personnage de son vivant. Les autres dons d'origine (hors dons mimétiques) sont conservés.

Faim insatiable 3 : Le Charognard a insatiablement faim d'une chose (à vous de la définir). Cette obsession lui permet de rester lucide.

Insensible à la douleur 3 : Le corps des Charognards ne connaît plus la souffrance telle que l'envisagent les mortels.

(Spécial. Annule les malus d'affaiblissement de Corps.)

Sens charognards 1 : Les Charognards perçoivent différemment des mortels. Ils peuvent voir des auras dans les ténèbres ou au travers de murs, mais sont limités à ce que les énergies leur transmettent. Ils perçoivent par exemple le M'Onde en noir, blanc et rouge.

Compétences charognardes

Médecine carabine : Recoudre des plaies qui jamais ne guérissent, riveter la chair à l'os ou gorger de saumure des organes morts nécessite autant d'imagination que d'habileté.

Technique (peur) : L'art de connaître la peur, de la magnifier, de la glorifier, de la provoquer...

Technique (Fiel) : Le Charognard sait extraire le Fiel d'un corps mort pour fabriquer du condoliant. Il peut aussi manipuler cette matière pour en changer l'état (solide, liquide, gazeux). Il sait enfin utiliser les almandins, puiser le Fiel lorsqu'il en trouve à l'état brut et corrompre l'Onde.