

Les
Chroniques
des Féals

La Cité des Crocs



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

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

Idée originale et rédaction

Emilien Garcia, alias Arabidopsis

Illustrations

Christophe Chelabi, alias Tristophe
(Livre Univers et carte par Nicolas Fructus)

Relecture et corrections

Jérôme Isnard

Mise en page

Jérôme Isnard

Contact

selenion@hotmail.fr

Remerciements

Emilien Garcia

Merci à tous les lecteurs du forum Sans Détour pour leurs retours et leurs conseils, ainsi qu'aux Sombres Sentés pour leurs avis avisés.

Merci à Christophe Chelabi aka Tristophe pour les illustrations.

Christophe Chelabi

Merci à Camille, Jérôme et Philippe, pour m'avoir donné une chance d'arpenter le M'Onde avec eux.

Jérôme Isnard

Remerciements chaleureux à Cége et Lisette pour leur aide précieuse dans l'élaboration de ces aides de jeu, aux éditions Sans Détour dans leur ensemble pour leur confiance et leur amitié, et à tous ceux qui font vivre les Chroniques des Féals.

Ressources actuellement disponibles :

Le Livre Univers des Féals
(livre de base)

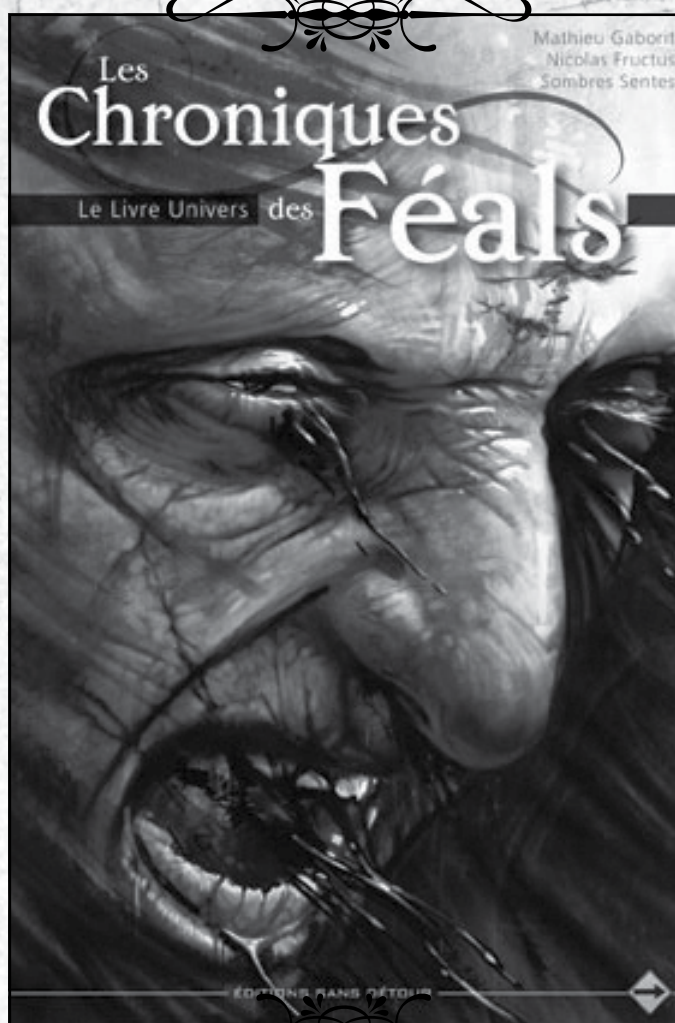
L'écran des Féals
(écran)

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

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

Aides de jeux et scénarii sur
www.sans-detour.com

Date de parution : Mai 2012



La cité des crocs

Bienvenue dans un nid de vermine !

En quelques mots

En débarquant à Croc-Falaise, les personnages mettent le pied dans un vrai nid de vipères. Pris entre une Ekklesia vindicative, un patricien corrompu par le Val Zoroth et les reliquats de l'occupation chimérienne, ils doivent tirer leur épingle du jeu pour affronter le Néant qui s'apprête à engloutir la cité.

Implication des personnages

- Croc-Falaise est une ville assez cosmopolite proche de la ville d'Efroth. La population est essentiellement grifféenne et chimérienne mais la communauté aspice est conséquente, l'hospice caladrien est centenaire et le passage des Tarasques assure un bon brassage de voyageurs et commerçants. Éventuellement, la cité peut être le lieu d'origine des personnages.
- Mirène, la gardienne du cercle de pierre, possède nombre d'informations sur la lutte contre le Néant. Elle connaît l'existence du Grand Dévoreur et a déjà aidé plusieurs fratries à bâtir leur enclave. Des rêves peuvent avoir conduit des personnages porteurs d'un trauma à rechercher son conseil.
- Croc-Falaise est la première escale des Tarasques dans l'empire de Grif', avant Efroth et Aldarenche, et paradoxalement la moins surveillée. De fait, nombre de passagers recherchant la discrétion préfèrent débarquer à Croc-Falaise et acheter le silence des autochtones plutôt que d'attendre les contrôles des ports suivants.
- Croc-Falaise a plusieurs atouts : la région regorge de gisements de métaux et de pierres semi-précieuses très appréciées par les joailliers et les alchimistes. De plus, l'héritage chimérien de la cité rend disponibles sur ses marchés des articles normalement introuvables en dehors de Chimérie.

Enjeux et récompenses

- Sauver Croc-Falaise de l'anéantissement.
- Empêcher la résurrection d'une horreur du Néant.
- Unir la fratrie autour d'une enclave.

Ambiance

L'ambiance dans la ville est tendue : d'un côté, le Père Oliobos de l'Ekklesia cherche à s'emparer du pouvoir pour purifier la cité de sa corruption, de l'autre le seigneur Galuo résiste à cette intrusion grâce à son pacte avec le val zorothe local. De plus, une importante haine raciale fait rage entre quartiers, opposant les citoyens grifféens aux descendants chimériens.



Fiche technique

Mystère
Action
Exploration
Interaction
Néant
Durée estimée
Difficulté
Trauma

●●●●●
●●●●●
●●●●●
●●●●●
●●●●●
⓪⓪⓪⓪⓪⓪⓪⓪
4
recommandé

La Pointe du Croc

Croc-Falaise possède une riche histoire de conquêtes successives. De par sa position stratégique, la Pointe du Croc a à plusieurs reprises été envahie par des troupes chimériennes, en faisant une marche servant de point de départ pour moults pillages sur toute la côte grifféenne de la mer d'Ivoire. Au cours des siècles, le sang chimérien s'est implanté fortement dans toute la région et la plupart des habitants sont des bâtards changeant d'allégeance selon le vent de la guerre. La dernière alternance remonte à une centaine d'année, lorsque le château jumeau du baron Krart est tombé face aux Griffons impériaux.

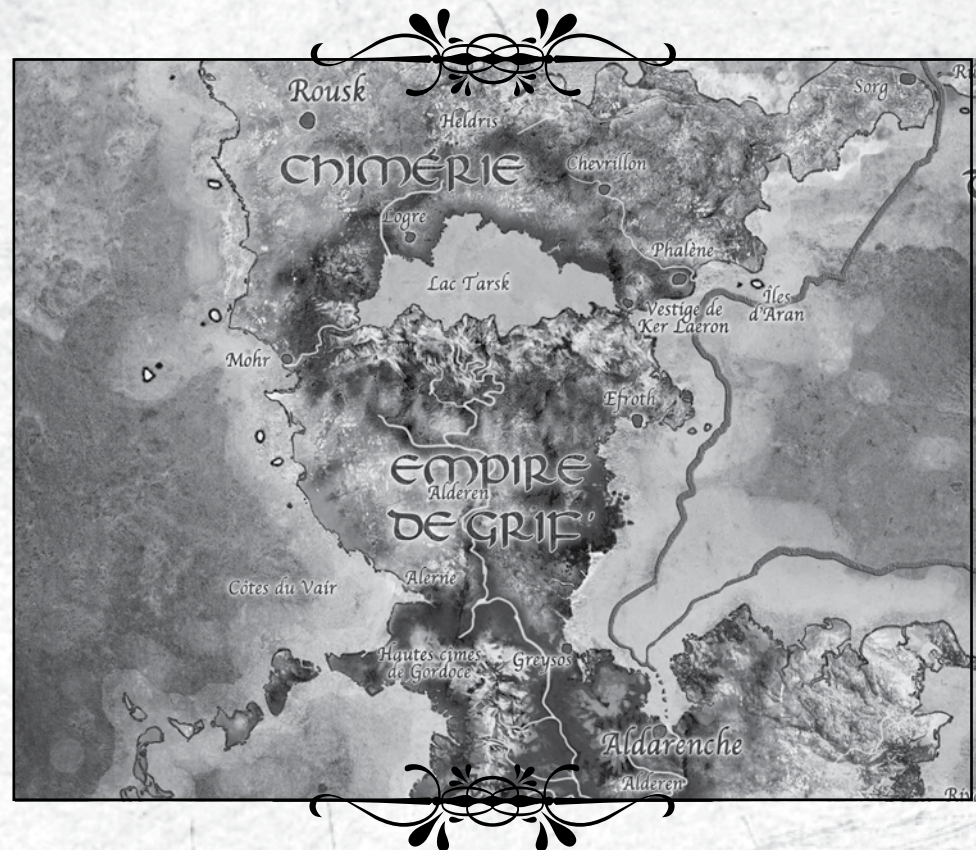
De nombreuses reliques subsistent des occupations chimériennes, dont les plus évidentes sont les ruines du double-donjon de la baronnie et le cercle de pierres dressé dans la forêt.

Origine

Autrefois, la Pointe du Croc s'étendait bien plus avant dans la mer et la ville, alors nommée Port-Croc, s'avancait sur les collines d'une large baie. Malheureusement, une horreur du Néant s'incarna dans la région et ce Ver, monstrueux agent du Briseur de mondes, commença à s'attaquer

au continent. Il dévora le sous-sol de la ville et des collines, engendrant de nombreux rejets qui, guidés par le même appétit que leur géniteur, se répandirent dans toute la Pointe du Croc et y creusèrent, entre autres, ce que l'on appelle aujourd'hui les grottes de Sous-Falaise. La ville, comme toutes celles de Chimérie à l'époque, était dirigée par des druidesses chivernes. Elles combattirent le Ver et le détruisirent grâce à leur magie tellurique, emprisonnant son essence dans une enclave. Fatalement, l'action conjointe du tellurisme et de l'érosion due au Ver fit s'effondrer toute la côte dans la mer, et la ville avec elle. Seule la moins côtière des collines habitées échappa à la catastrophe mais, depuis lors, elle est juchée au sommet d'une falaise surplombant les eaux. Le lieu fut le point de départ d'une nouvelle cité, et Port-Croc devint Croc-Falaise.

Cependant, les druidesses n'en avaient pas fini avec le Ver, d'une puissance telle qu'elle lui permettait d'éroder peu à peu les résistances de l'enclave. Pour sceller plus durablement la geôle de l'horreur du Néant, les druidesses incarnèrent leur enclave dans le M'Onde et l'entourèrent d'enchantements afin de garder le Ver captif. Elles s'assurèrent enfin qu'un certain nombre d'entre elles veilleraient toujours sur le prisonnier. Cet ordre comptait de nombreux membres au départ mais, les siècles passant et les guerres se déchainant, il déclina pour en arriver à la situation présente, où une seule gardienne subsiste, Mirène.



Croc-Falaise

La ville est construite sur l'un des promontoires rocheux de la Pointe du Croc et surplombe la mer d'Ivoire. Elle est disposée de façon concentrique autour du château seigneurial. Le quartier entourant le donjon, à l'intérieur de la première enceinte, est propre et richement décoré de statues chères à l'empire. Il héberge les manoirs de quelques nobles et riches marchands, ainsi que le temple des Griffons.

L'enceinte seconde abrite les zones commerçantes et les habitations populaires. En dehors des heures d'affluence, les rues ne sont pas sûres : les patrouilles de gardes jouent très souvent aux extorqueurs, menaçant ouvertement habitants et étrangers pour obtenir un petit bonus sur leur solde, les coupe-bourses aspiks pullulent dans les ruelles et les milices de l'Ekklesia surveillent tout le monde, n'hésitant pas à pratiquer des rafles pour garnir les salles de torture de leur temple.

La Sous-Falaise est un réseau de grottes et de cavernes truffant les falaises de la Pointe du Croc. De nombreuses entrées existent à travers la ville et dans les environs, certaines connues de tous et d'autres plus discrètes. Le réseau de grottes sert d'égouts mais également d'accès à la mer : une crique s'ouvre au pied de la falaise, accessible uniquement par les grottes, et abrite le port et les navires de la ville. Traditionnellement gardée par de nombreux soldats, la Sous-Falaise est aujourd'hui le repaire du val zoroth de Karss'Sik (le Seigneur Galuo ayant officiellement appuyé la prise de pouvoir de cet Aspik sur la pègre locale). Le val zoroth prélève une taxe sur chaque embarcation mouillant au port et gère activement de grandes activités de contrebande. S'aventurer dans les boyaux de la Sous-Falaise sans guide est hasardeux, d'autant que ces galeries mal famées forment un véritable labyrinthe constituant la principale défense maritime de la ville.

L'ancienne ville

Croc-Falaise telle qu'elle existe aujourd'hui est relativement récente. La première ville construite à partir de l'ancienne Port-Croc était située plus au sud, sur la côte, mais suite à la dernière guerre elle a presque été intégralement détruite. Les Grifféens reconstruisirent la ville plus loin, laissant les ruines en proie aux pillards de tous horizons. Aujourd'hui, la forêt a envahi la ville morte, recouvrant les vestiges. Seul le château jumeau de l'ancienne baronnie chimérienne tient encore debout, bien que l'essentiel de

la bâtisse se soit depuis longtemps effondré. Des grottes de la Sous-Falaise peuvent permettre de joindre les deux villes. Le seul habitant restant de la vieille ville est l'ancien baron Krart, un Charognard qui fut le dernier baron chimérien à régner sur la marche.

Les alentours

La richesse de Croc-Falaise repose dans la nature environnante. L'influence de la magie des Chimères a rendu la Pointe du Croc extraordinairement fertile. Il y a peu de champs, et les rares qu'on trouve se concentrent dans les environs directs de la ville, mais l'exploitation du bois local, riche en essences solides et malléables, est particulièrement développée. Des camps de bûcherons essaient la forêt et le bois est transporté dans les quatre coins de l'empire de Grif'.

De plus, de nombreux gisements de métaux et de pierres semi-précieuses affleurent la surface et dans les boyaux de la Sous-Falaise. Ces ressources seraient nées, d'après les légendes locales, du sang répandu lors du massacre des Chimères à l'issue de la dernière guerre. De ce fait, la ville attire souvent les prospecteurs et acquéreurs de tels matériaux.

Un très vieux cercle de pierre s'élève à quelques lieues de la ville. Les monolithes dressés sont couverts de glyphes chimériens que plus personne aujourd'hui ne sait décrypter. Le centre du cercle, en terre battue, semble repousser les animaux sauvages et aucune végétation n'y pousse. Depuis des centaines d'années, des druidesses chivernes veillent sur cet endroit, et ce quel que soit le royaume régnant. Aujourd'hui, la gardienne se nomme Mirène, et elle est devenue malgré elle la guide de la population chimérienne de la ville.

La nature du mal

Bien qu'à l'origine, ce fut le Briseur de mondes qui s'en prit à la région, la disparition de la première cité sous les eaux attira l'attention de la Mère Primordiale. Elle accueillit entre ses bras abyssaux Port-Croc et, depuis, la cité engloutie attend inlassablement que le reste de la Pointe la rejoigne. La région est assaillie depuis des siècles par de nombreuses tempêtes grignotant peu à peu les terres. Mais c'est par la libération de l'horreur emprisonnée dans le cercle de pierres, le Ver, que la Mère Primordiale entend récupérer ce qu'elle considère comme sien.



Seigneur Galuo

Homme d'une cinquantaine d'années à la calvitie galopante, Galuo a probablement été un bon guerrier dans sa jeunesse et le reste, malgré un tour de taille aujourd'hui impressionnant.

Seigneur grifféen (4)

- Corps 4, Esprit 5, Ame 5, Foi 4
- Membre de l'Ekklesia 1, Pulsions féalicides 3, Egocentrisme 2, Patricien 2
- Attention 4, Autorité 4, Combat (armes de mêlée) 4, Duperie 3, Influence 4, Survie (forêt) 4

Membres de la garde de Galuo (4)

- Corps 7, Esprit 3, Ame 4, Foi 4
- Entraînement martial 2, Moralité douteuse 1
- Athlétisme 3, Attention 2, Autorité 3, Combat (armes de mêlée) 5
- Arme à deux mains ou arme à une main, bouclier, armure légère

Le naufrage de l'Escarboucle

L'événement déclencheur de la tragédie qui va s'abattre sur la ville commence dans la violence. Le soir de l'arrivée des personnages à Croc-Falaise, une tempête agite la mer d'Ivoire. A cause de cette tempête, l'Escarboucle, un navire de contrebande aspié, s'échoue sur des récifs à quelques lieues au nord de la ville. Dans ses cales se trouve un Pégase enchaîné, drogué par des toxines aspiées, enlevé directement dans les contrées pégasines et importé pour servir de trophée au Seigneur Galuo.

L'échange de faveurs entre Maître Karss'Sik et Galuo a conduit à cette situation. Le seigneur, collectionneur invétéré de reliques de féals, en est arrivé à désirer tuer de ses mains l'un des légendaires chevaux ailés. Karss'Sik, en organisant cette capture, espère acquérir encore plus de pouvoir et d'influence sur le seigneur de la ville.

Malheureusement, le naufrage du navire blesse mortellement le féal. L'esprit embrumé par les drogues, le corps transpercé par une poutre, le Pégase se laisse envahir progressivement par le Néant : le cercle de pierre de la forêt emprisonne depuis des siècles une horreur qui, au travers de la détresse du féal, voit une opportunité de se libérer. L'egrin tente de soigner son porteur mais, sous l'influence de la douleur, du Féal et du Néant, rien ne se passe normalement.

La béance évolue de la façon suivante :

- Jour 1 : Naufrage de l'Escarboucle durant la nuit. Tout mimétique présent en ville entend dans ses rêves le cri de détresse du Pégase.
- Jour 2 : Le climat commence à se détraquer. La tempête refuse de se calmer et la température diminue. Les mimétiques continuent à subir des cauchemars de douleur.
- Jour 3 : La neige commence à tomber sur la région, en totale opposition avec la saison actuelle. L'egrin, devant son échec à soigner son féal, pond pour obtenir des renforts d'araignées des glaces. Sous l'influence du Néant, les egrins éclosent, se multiplient et commencent à se répandre sur toute la région.
- Jour 4 : La neige tombe de plus en plus fort. Les egrins se répandent dans la forêt environnante et les grottes de la Sous-Falaise, emprisonnant dans des cocons les malheureux qui les rencontrent. La rumeur de disparitions se répand en ville.
- Jour 5 : Les disparitions s'accroissent et la forêt se couvre de toiles d'araignées. Les personnes ordinaires souffrent de cauchemars.
- Jour 6 : Des milliers d'egrins déferlent sur la ville, transformant Croc-Falaise en un tombeau de toiles et de glace. Le Néant finit de posséder le Pégase agonisant, qui brise les chaînes qui le retiennent et s'envole pour devenir le Pégase noir, une nouvelle horreur du Néant lâchée sur le M'Onde.
- Jour 7 et suivants : La tempête de neige se calme et, au fur et à mesure que le soleil revient, Croc-Falaise fond, s'écoulant à travers les grottes de la Sous-Falaise jusqu'à rejoindre la mer et la Mère primordiale ne laissant derrière elle qu'un promontoire balayé par les vents.

Le seigneur Galuo et sa garde

Galuo vient d'une ancienne lignée patricienne et son arrière-grand-père commandait l'armée qui reprit la Pointe du Croc cent ans auparavant. C'est un individu arrogant, convaincu de son bon droit et de sa supériorité, et qui n'a pas supporté de voir l'Ekklesia prendre le pouvoir ces dernières années - depuis la fronde. Pour contrebalancer l'influence de l'Eglise du Griffon, il s'est allié avec Karss'Sik et accepte sans aucune vergogne pots de vin et dessous de table. Son seul plaisir est la chasse et sa collection de reliques de féals, un goût dont le Père aspié a su tirer parti et qui est à l'origine des événements récents.

Les personnages n'ont que peu de chances de le rencontrer et, s'ils y parviennent, ils ne rencontreront qu'un noble fat, ignorant de ce qui peut se passer en ville et seulement intéressé par les mutations mimétiques qu'ils arborent. Il pourrait même chercher à leur faire affronter un champion choisi parmi ses gardes, ce qui lui permettrait de récupérer le corps du mort après le duel. Si les personnages sortent victorieux de leur rencontre, Galuo commence vaguement à envisager leur assassinat, mais disparaît avant de pouvoir mettre ce plan en action. Il reste dans sa place forte et n'en sort que pour chasser, ce qu'il fait au Jour 4 avant de finir emprisonné par les egrins. Sa capture est rendue publique par un rescapé de la garde qui parvient à revenir en ville, à moitié fou et divaguant sur la présence d'araignées mangeuses d'hommes.

La disparition de Galuo provoque le chaos en ville et déclenche une guerre ouverte entre Oliobos et Karss'Sik. La garde seigneuriale, face à cela, se disperse, ses membres fidèles à l'empire ralliant les troupes de l'Ekklesiarque tandis que les autres se font acheter leur loyauté par le val zorothe.

Le Père Oliobos et l'Ekklesia

Oliobos est le prêtre de la Griffes assigné par l'Ekklesia à Croc-Falaise. Il lui a été ordonné de nettoyer la cité de sa corruption et de reprendre les rênes du pouvoir, ce qu'il s'efforce à faire. Le paganisme chimérique, la corruption de la garde, l'essor des milieux criminels... tant de choses requièrent son attention que des personnages trop tapageurs se feront sûrement arrêter et emprisonner sans autre forme de procès. Oliobos a sous ses ordres deux Griffons et quelques dizaines de soldats de l'Ekklesia constituant sa milice privée, et il n'hésite pas à les utiliser pour sa croisade de purification. Oliobos, en tant que mimétique, entend

l'appel à l'aide du Pégase mais ne le comprend pas. Il enquête mais, au fur et à mesure que la béance s'accroît, il se fait de plus en plus hargneux envers la communauté chimérienne et le val zoroeth. Il tente d'emprisonner Mirène pour l'interroger, d'abattre le baron et la Chimère s'il entend parler de leur existence, puis attaque finalement de front les Aspiks après la disparition de Galuo.

Karss'Sik, Père du val zoroeth

Le val zoroeth de Croc-Falaise est extrêmement actif. Outre le nombre de coupe-bourses et de prostituées des deux sexes qu'il gère, il s'occupe avant tout de contrebande. La Sous-Falaise et son labyrinthe de grottes est son royaume, et sa mainmise sur la crique portuaire lui permet de gérer ses affaires comme il l'entend.

Karss'Sik, à force de pots de vins et de flatteries, s'est insinué dans les bonnes grâces du seigneur Galuo et lui susurre des mots venimeux. Officiellement marchand et conseiller, il est chargé par le seigneur de gérer le port. Il dérouté adroitement les enquêtes pouvant l'inquiéter et détourne l'attention de l'Ekklesia vers la population chimérienne.

Karss'Sik entend aussi les cris du Pégase. D'abord vaguement inquiet, le retard de l'Escarboucle retient son attention et il tente de résoudre le problème. Il veut mettre la main sur Tiss'En dès qu'il entend parler de son retour, et monte une expédition vers l'épave - qui avorte malheureusement à cause des émeutes qui suivent la disparition de Galuo. Il ne s'oppose pas aux personnages mais tente de les utiliser à ses fins, soit en réorientant la colère des villageois et de l'Ekklesia vers eux, soit en cherchant à les embaucher pour son expédition.

Mirène et les Chimériens

Mirène n'est pas dure à trouver. Guide de la communauté chimérienne, prêtresse chiverne du culte, accoucheuse et guérisseuse, elle aide les nécessiteux quelle que soit leur origine. Sa mission véritable est pourtant toute autre : veiller sur le cercle de pierre. Elle descend en effet d'une longue lignée de druidesses qui assure cette veille depuis des centaines d'années, empêchant le Ver de s'enfuir. Même si les détails exacts des rites de protection se sont perdus depuis longtemps, elle s'occupe fidèlement de sa tâche et possède de solides connaissances sur le Néant et la façon de le combattre. Elle pourra aider la fratrie des personnages à se construire une enclave, l'ayant déjà fait pour d'autres porteurs de trauma. Elle détient également un autre secret, le fait qu'il subsiste une Chimère sur les terres de la Pointe du Croc. Sa propre mère, druidesse gardienne avant elle, a parachevé la métamorphose mimétique et est devenue un féal au service du cercle. Son existence est un secret bien gardé dans la communauté chimérienne mais les personnages peuvent être amenés à en entendre parler, voire à la croiser s'ils explorent trop profondément les bois aux alentours de la ville. S'ils gagnent la confiance de Mirène, celle-ci peut même leur présenter sa « mère ».

Suite au naufrage de l'Escarboucle, la priorité de la druidesse est de consolider le cercle, qui présente d'inquiétants signes d'affaiblissement. Elle ne quitte plus la forêt et n'a plus le temps d'aider les personnages (s'ils ne l'ont pas encore rencontrée, ils ne peuvent plus la trouver qu'en cherchant au cercle). Elle peut toutefois leur demander de s'occuper du Pégase qui hurle de douleur. Mirène ne quitte pas son cercle avant la fin, qu'elle finisse assassinée par les miliciens d'Oliobos ou capturée par les egrins qui finissent par submerger le cercle de leur toile.



Père Oliobos

Grifféen d'une quarantaine d'années, le prêtre a des traits figés et durs, un air sévère accentué par des yeux d'un gris glacial. Des plumes percent la peau de son cou et de ses bras, auréolées de boursouflures.

Ekklesiarque (5)

- Prêtre de la Griffé 2 (Discipline, Obéissance, Chair)
- Corps 3, Esprit 5, Ame 6, Foi 6
- Membre de l'Ekklesia 2, Pulsions féalicides 1, Colerette de plumes 1, Aura de souverain 3
- Attention 5, Autorité 5, Influence 5

Miliciens d'Oliobos (4)

- Corps 7, Esprit 3, Ame 4, Foi 4
- Entraînement martial 2, Membre de l'Ekklesia 1
- Athlétisme 3, Attention 2, Autorité 3, Combat (armes de mêlée) 5
- Arme à deux mains ou arme à une main, bouclier, armure légère

Le cercle et la gardienne

Le cercle de pierre gardé par Mirène est l'incarnation de l'ancestrale enclave des druidesses qui combattirent le Ver. Ses composants sont les suivants :

- le centre du cercle est l'abîme,
- les pierres dressées sont les murailles,
- le veilleur est une Chimère anthropomorphe.

L'horreur s'en prenant à l'enclave, les druidesses parvinrent à réaliser une promesse : l'incarnation partielle de cette géole mentale sur les terres de la Pointe du Croc. Ainsi, sur le M'Onde, les gardiennes sont les veilleurs du cercle tandis que l'horreur est piégée entre la réalité et l'esprit, au centre d'un abîme à deux issues. Cette astuce a permis à la prison de subsister alors même que la fratrie originelle disparaissait. Le veilleur mental, incarnation de la lignée des gardiennes, est à présent très proche du statut d'une Onde, et permet aux druidesses d'initier de

nouvelles postulantes grâce à un trauma maîtrisé. Cela assure la pérennité de la fratrie.

Mirène est l'héritière de cette lignée et veille sur le maintien du cercle. N'ayant pas elle-même d'enfant, elle guette parmi les jeunes Chimériens de la ville celui ou celle qui pourrait lui succéder, mais ne l'a pas encore trouvé. Elle sait que la chose est urgente, le veilleur ne pouvant que difficilement initier un nouveau gardien sans l'aide de l'ancien. Mirène puise dans le pouvoir de sa mère devenue chimère pour maintenir le cercle en état mais sait qu'elle ne pourra pas continuer ainsi longtemps. De par sa lutte contre le Néant et la présence d'un veilleur exceptionnel, l'existence de Mirène provoque des échos dans l'Onde, guidant les fratries vers elle. Elle leur apprend alors la symbolique des enclaves et leur offre des pistes pour qu'elles développent les leurs.



Maître Karss'Sik

Fort avancé dans son mimétisme, Karss'Sik entretient une peau écailleuse et brillante sans la moindre pilosité. Sa langue bifide susurre secrets et menaces et la moitié inférieure de son corps n'est plus qu'une longue queue serpentine.

Père aspik (5)

- Soyeux 3 (Secret, Faiblesse, Désir)
- Corps 4, Esprit 5, Ame 6, Foi 5
- Envers et contre tous 1, Soif de l'Onde 2, Diplomate 2, Voiles aspiks 1, Langue bifide 2, Ecailles 1, Fils 1, Queue reptilienne 1
- Attention 5, Autorité 4, Influence 5, Filouterie 4, Duperie 5, Négocio 4, Combat (armes naturelles) 3

Filous du val zoroeth (3)

- Corps 6, Esprit 3, Ame 4, Foi 3
- Beauté fatale 2 (prostituées) ou Agilité 2 (coupe-bourses), menteur né 1
- Attention 4, Influence 3, Filouterie 4, Duperie 3, Combat (armes de mêlée) 3, Combat (armes à distance) 3
- Poignard, arc aspik, tenue sombre ou tapageuse

La communauté chimérienne, depuis longtemps opprimée, se cache lorsque les troubles commencent. Pris entre plusieurs feux, ceux qui résistent sont écrasés par les autres factions. Les villageois cherchent refuge dans la forêt, la Sous-Falaise ou encore l'ancienne ville, sous la protection du vieux baron. Celui-ci, chevalier léorde du nom de Krart, est mort cent ans auparavant en protégeant la marche. Devenu charognard, il a regagné ses terres après la guerre des Cendres. Aujourd'hui, son corps et son esprit sont rongés par la nécrose et il n'est plus qu'un épouvantail, mais il est toujours enclin à protéger ses compatriotes. Quiconque autre qu'un Chimérien s'approchant de l'ancienne ville a à faire à lui, même si c'est pour le voir tomber en morceaux après quelques échanges de coups.

La mission caladrienne

Un hôpital caladrien existe dans la ville. D'envergure plutôt modeste, il sert avant tout à la Toile blanche comme relais entre ses différents membres au sein de l'empire de Grif'. La mission, située près des portes séparant les deux enceintes de la ville, accueille blessés et malades (et potentiellement les personnages suite à un mauvais coup). Peu impliqués dans les luttes de pouvoirs entre les différentes factions de la ville, elle répare les pots cassés auprès des uns et des autres.

Mélina, la calamade hospitalière dirigeant la mission, entend le cri du Pégase. Tiss'En se réfugie auprès d'elle pour soigner ses blessures avant de disparaître dans les bas quartiers, sans manquer de se confesser auprès de Mélina. Celle-ci monte une expédition pour tenter de secourir le Pégase, et part avec deux des moines caladriens de la mission entre les jours 4 et 5 (selon les événements). Si les personnages entrent en contact avec elle et gagnent sa confiance, ils peuvent partir en expédition ensemble. Dans le cas contraire, les cadavres de la caladrienne et de ses compagnons sont retrouvés quelque part entre Croc-Falaise et l'épave de l'Escarboucle.

L'histoire

Le premier jour, les personnages peuvent découvrir la ville, faire des emplettes et, sur fond d'orage, jauger l'ambiance de la ville avant que les ennuis commencent. S'ils sont venus pour rencontrer Mirène suite à des rêves la concernant, ils la rencontrent sans difficulté et celle-ci leur permet de mieux comprendre d'éventuelles anciennes confrontations avec le Néant. Elle peut leur faire visiter le cercle, leur expliquer sa fonction et leurs enseigner les symboles qui les mettront sur la voie de la construction d'une enclave. Les personnages peuvent d'ailleurs commencer à éprouver cet enseignement dans le cercle, avec l'aide de Mirène.

Au deuxième jour, les cauchemars commencent, communiquant un profond sentiment de panique, de douleur, sur fond d'images de flots déchainés. Rapidement, il apparaît que tous les personnages ont fait le même rêve. Puis, s'ils rencontrent d'autres mimétiques de la ville, ils pourront comprendre que la vision a été commune à tous. Les différentes factions commencent à s'agiter, il y a des accrochages dans les rues. Si les personnages cherchent des informations auprès de la communauté aspice, ils peuvent entendre parler d'un navire qui aurait du retard à cause de la tempête. Si les personnages cherchent à revoir Mirène, ils la trouvent au cercle de pierre, et elle refuse d'en bouger.

Le jour suivant, la neige commence à tomber, ce qui est rarissime à cette période de l'année. Les cauchemars continuent, gagnant en violence. Les factions sont en ébullition, des échauffourées ont lieu. La rumeur du retard de l'Escarboucle se répand, les personnages peuvent apprendre que le navire contenait une cargaison spéciale que le seigneur attendait. Tiss'En, seul survivant de l'équipage, revient en ville et trouve refuge auprès de la mission caladrienne, puis se cache dans la ville basse pour échapper au courroux du Père Karss'Sik. Les egrins commencent à envahir la forêt et la Sous-Falaise.

Au quatrième jour, les disparitions commencent. Le seigneur Galuo, excédé par le retard de son « cadeau », part chasser avec ses gardes dans les bois malgré le temps épouvantable et contre l'avis de son conseiller, Karss'Sik. Sa disparition met le feu aux poudres : c'est la débandade au sein

des gardes, qui se rallient à l'une ou l'autre des autres factions de la ville. La tension monte et les Chimériens commencent à fuir la ville.

Le cinquième jour voit des affrontements sanglants éclater dans les rues entre les forces de l'Ekklesia et du val zoro, mais également entre citoyens grifféens et chimériens. De nombreuses rumeurs courent par les rues : la disparition de Galuo est sur toutes les lèvres, les uns accusant l'Ekklesia de vouloir prendre le pouvoir, les autres les Aspiques ou les Chimériens, d'autres encore évoquent le monstre chimérique dans la forêt ou le vieux Charognard dans ses ruines. Le rythme des disparitions accélère, la présence des egrins dans les bois et sous la ville commence à être connue. Au crépuscule, les gens se cachent pour échapper aux combats. Les cauchemars torturent tous les habitants.

Le sixième et dernier jour, si rien n'a été fait, les egrins se répandent à travers la ville, capturant leurs victimes dans leurs toiles. La panique parcourt les rues, des incendies éclatent, repoussant les egrins mais vite étouffés par la tempête de neige toujours plus violente. A la tombée du jour, la ville est un tombeau de glace condamné à être emporté par le Néant...



Le baron Kratt

La pendaison des Roses

L'auberge la plus réputée de l'enceinte seconde est sans conteste la Rose du Septant. Surplombant la falaise et servant tout à la fois d'auberge, de bordel et de tripot, elle peut attirer l'attention des personnages par la qualité de ses prestations et permet pas mal d'interactions avec les employés aspiques de la maison (serveuses, prostituées...).

La Rose du Septant est gérée par le val zoro et cet antre du péché attire le courroux des forces de l'Ekklesia entre les jours 4 et 5. Les personnages, en rentrant à leur chambre ou en déambulant de par la ville, tombent alors sur une sinistre scène : tous les employés de la Rose sont alignés sous les balcons, une corde de chanvre au cou et un soldat de l'Ekklesia énonçant leurs crimes au centre d'un cercle de miliciens contenant la foule. Au moment de la pendaison, des archers aspiques perchés sur les toits environnants arrosent les Grifféens de flèches, sans toutefois pouvoir empêcher la mort des employés. La scène se clôt par l'affrontement sanglant entre les deux factions, la foule en panique s'enfuyant, les cadavres s'accumulant sur le pavé, les corps balançant aux balcons de la Rose. L'établissement lui-même prend finalement feu, ne tardant pas à s'effondrer par-dessus la falaise avant d'être avalé par les flots.

Les crocs de la Chimère

Les personnages ont la possibilité d'assister, durant les premiers jours de cette histoire, au racket éhonté que la garde exerce à l'encontre des commerçants chimériens, auprès des aubergistes et des étals du marché. Si, lors de ces scènes, les Chimériens semblent endurer et supporter cette extorsion, au fur et à mesure que l'histoire avance, cette passivité vole en éclats. A partir du jour 3, les personnages peuvent assister à la scène suivante :

Les gardes grifféens tentent d'extorquer comme à leur habitude de l'argent à un Chimérien, mais celui-ci refuse. Le ton monte, attirant l'attention de la foule. Si les personnages n'interviennent pas, les gardes jouent les gros bras avant de se faire écharper par les Chimériens en furie. Cet événement lance une série d'émeutes dans l'enceinte seconde, les personnages pouvant assister à des mises à sac perpétrées par des Grifféens à l'encontre de boutiques ou d'habitations chimériennes tandis que les gardes se raréfient et ne se déplacent plus qu'en groupes pour échapper aux quolibets et projectiles de la communauté chimérienne.



Mirène

Femme mûre conservant une beauté pleine de dignité, Mirène s'habille de peaux et de cuirs auxquels elle accroche ses amulettes et ses grigris. Elle boite assez fortement mais sa grâce naturelle semble gommer cette imperfection. Son mimétisme est assez discret mais caractéristique.

Druidesse (5)

- Chiverne 3 (Protection, Survie, Nature)
- Corps 4, Esprit 5, Ame 6, Foi 5
- Chimérisme 1, Plaie aspic 2, Communion terrestre 2, Sabots 2, Grâce 2, Spires 2, Cornes spirales 1
- Attention 4, Autorité 3, Influence 4, Combat (armes naturelles) 3, Connaissance (chimériens) 3, Connaissance (Néant) 3, Médecine 3

Baron Kratt

Grand guerrier chimérien, Kratt fut de son vivant un véritable colosse à face de fauve et sa seule présence à la tête de ses troupes emplissait l'ennemi d'effroi. Aujourd'hui, la Nécrose lui a volé sa force mais accentué encore son aspect terrifiant.

Noble charognard (4)

- Corps 6, Esprit 5, Ame 4, Foi 3
- Charognard 2, Chimérisme 1, Plaie aspic 3, Foyer 1, Souveraineté territoriale 2, Griffes 2, Couronne de crins 1, Gueule de fauve 2
- Athlétisme 3, Attention 3, Autorité 5, Influence 3, Combat (armes naturelles) 5, Combat (armes de mêlée) 3, Connaissance (chimériens) 3, Stratégie 3, Technique (alchimie) 2
- Armure lourde, masse d'armes à deux mains, pierre de sang (1)



Mélina

Caladrienne pâle et altière, Mélina impressionne par son calme en toutes circonstances. Ses mains sont aussi agiles à manipuler l'aiguille pour recoudre les chairs que l'épée pour les ouvrir.

Hospitalière (5)

- Calamade hospitalière 2 (Esprit, Soin, Vie)
- Corps 5, Esprit 6, Ame 4, Foi 5
- Distant 2, Zélé 1, Ame logique 1, Anatomiste 2, Saisie des maux 1, Mains apaisantes 1, Sens de la détresse 2
- Athlétisme 2, Attention 4, Influence 3, Duperie 3, Combat (armes de mêlée) 3, Médecine 4
- Armure légère, Épée de glace pégasine (2)

Tiss'En

Petit mais doté d'une forte musculature, Tiss'en est recouvert de la tête aux pieds de scarifications dissimulées par moults bandages.

Matelot aspiq (3)

- Corps 5, Esprit 5, Ame 3, Foi 3
- Loup de mer 2, Scarifications porte-bonheur 2
- Attention 4, Influence 3, Filouterie 3, Duperie 3, Combat (armes de mêlée) 3, Technique (navigation) 3.
- Poignard, tenue sombre

Les bateaux fantômes

L'invasion des egrins a une influence sur les terres de la Pointe du Croc mais également sur la mer environnante, au fur et à mesure qu'elle se change en banquise. D'autres embarcations sont prises dans les rets des araignées des glaces, les transformant en tombeaux flottants couverts de neige et de soie, chaque membre d'équipage se retrouvant captif d'un cocon. Ces navires, coques de pêcheurs ou marchands, peuvent ponctuer la voie menant à l'Escarboucle ou dériver le long de la côte pour finir par s'échouer au pied de Croc-Falaise.

Face aux egrins

A partir du troisième jour, les personnages sont susceptibles de croiser directement les araignées des glaces en plein travail. Que ce soit dans une grotte de la Sous-Falaise, une chaumière sur la côte ou un camp de bûcherons dans la forêt, cette rencontre doit être dérangeante. Les egrins, araignées de glace vivante allant d'une taille minuscule à celle d'un poing, grouillent partout. Les humains et les animaux sont emprisonnés dans des cocons de soie translucide et glaciale, endormis paisiblement en position fœtale. Les bâtiments, les arbres et l'ensemble du décor sont également couverts de toiles, et les egrins avancent inexorablement.

La nuée d'egrins peut être temporairement repoussée, par exemple par le feu ou un miracle. Mais la magie des féals et la malignité du Néant les habitent, ce qui leur permet avec un peu de temps de faire fi de n'importe quel obstacle. L'avancée des araignées ne peut être enrayée que par le sauvetage ou l'exécution du féal à l'agonie. Les egrins ne poursuivent pas les personnages s'ils tentent de fuir, mais s'en prennent automatiquement à tout ce qui croise leur route.

L'envol du Pégase noir

Les personnages devraient être intrigués par les cauchemars qui les assaillent et les bizarreries qui se déroulent dans la région. Ils peuvent enquêter, entendre parler des pulsions féalicides du seigneur et de sa « cargaison spéciale » en retard. Le retour de Tiss'En en ville fait naître nombre de rumeurs et, quand les personnages parviennent à le retrouver, le matelot peut les orienter vers le lieu du naufrage. On peut s'y rendre :

- par voie de terre, en se frayant un chemin à travers les bois et les egrins,

- par voie maritime, en se procurant un bateau
- par voie aérienne, si chacun sait voler et est prêt à braver la violence des vents et la neige.

Le voyage jusqu'à l'épave est ardu à cause de la tempête. Une fois sur les lieux, les personnages découvrent les restes de l'Escarboucle, la structure de bois fracassée étant recouverte par les toiles d'egrins. A l'intérieur, les egrins grouillent, mais du feu, une prière ou tout autre moyen peut les tenir à distance le temps que les personnages atteignent la cale où le féal hurle de douleur. La scène est horrible, le Pégase est transpercé pour une traverse en bois, la blessure suinte de sang et de Fiel, boursoufflée par la nécrose. Les porteurs de trauma peuvent également percevoir deux choses :

- une brume méphitique, manifestation du Néant tournant autour du féal, teintant peu à peu sa blanche robe en noir,
- la blessure pulse d'une lumière rougeâtre et semble se contracter autour de la poutre, cherchant à l'avaler, comme une porte menant vers un Ailleurs bien différent des simples entrailles du féal.

Le Pégase, fou de douleur, ne se laisse pas aider facilement. Les personnages peuvent tenter de l'apaiser ou de l'achever. S'ils l'achèvent, le Néant, par dépit, possède l'egrin du féal, le transforme en araignée noire monstrueuse et attaque les personnages. S'ils parviennent à calmer le Pégase, ils peuvent le dégager du piège où il est coincé et tenter de le soigner mais, maintenant que le féal a cessé de se débattre, le Néant prend rapidement possession de lui, régénérant sa blessure et le transformant, colorant son corps d'un noir d'ébène. Le premier réflexe de la nouvelle abomination est de fuir par la cale éventrée du navire. Si les personnages s'interposent, ils doivent combattre ou tenter de sauver la créature de l'emprise du Néant.

- S'ils se contentent de libérer le féal, cela n'enraye pas sa transformation ni l'anéantissement de la ville. Une nouvelle horreur du Néant, le Pégase noir, est à présent lâchée sur le M'Onde.
- S'ils tuent le Pégase ou son egrin, la tragédie s'enraye. Ayant perdu son support, le Néant perd son influence sur le climat et les araignées et les phénomènes se dissipent peu à peu.
- S'ils parviennent à sauver le féal, Croc-Falaise est sauvée et une grande victoire contre le Néant a été remportée.

Epilogue

Si les personnages survivent à cette histoire mais que la ville est anéantie, ils gagnent une expérience. S'ils parviennent à vaincre le Pégase noir, quel que soit le moyen, et à sauver Croc-Falaise, ils gagnent une deuxième expérience.

Si Croc-Falaise est détruite, les traces de la ville sont effacées, une nouvelle part du M'Onde perdue, engloutie à jamais par la Mère Primordiale.

Si la ville survit et qu'Oliobos remporte la guerre des factions, l'Ekklesia en profite pour mater les rebelles et tous les non-Grifféens en pâtissent. Si une autre faction l'emporte, la disparition du seigneur Galuo leur est imputée, fournissant à l'Ekklesia un prétexte pour envoyer une armée « discipliner » la ville. Dans tous les cas, il est fort probable que Mirène ne survive pas à cette histoire. Si tel est le cas, et que le Ver reste prisonnier du cercle, il n'y aura plus de gardien pour le contenir, laissant le champ libre au Néant pour une future évasion.

Enfin, l'enlèvement du Pégase finira par être connu jusque dans son royaume d'origine, compliquant les relations diplomatiques entre l'empire de Grif' et les Contrées pégasines.

La nuée d'egrins

Vermine de glace (4)

- Taille 5
- Corps 8, Esprit 4, Ame 2, Foi 4
- Endurance du nombre 3, Masse informe 2, Tisseuse 2
- Athlétisme 4, Attention 4, Combat (armes naturelles) 4, Furtivité 4, Recherche 4, Survie (glace) 5

La rencontre avec la nuée est une opposition active simple mais, quel que soit le résultat, les personnages ne subissent aucun dommage.

- Un échec signifie que le personnage se fait peu à peu entraver dans un cocon lui imposant un malus cumulatif de -1 à toutes ses actions, au fur et à mesure que les toiles de glaces immobilisent son corps et son esprit.
- Une réussite implique que le personnage se libère (annule qualité malus) et peut repousser les insectes.

Si le malus atteint -6 le personnage est pris dans un cocon, s'endormant d'un sommeil sans rêve, et ne peut plus être libéré que de l'extérieur. Un cocon a 6 cases d'existence qui doivent être endommagées, après quoi la victime est délivrée et se réveille.



Le Pégase noir

Féal maudit (5)

- Taille 4
- Voie du Néant 3 (Douleur, froid)
- Corps 9, Esprit 7, Ame 9, Foi 7
- Armure de Fiel 2, Froideur du Néant 2, Tous les dons mimétiques entre 1 et 6
- Athlétisme 5, Attention 6, Autorité 5, Combat (armes naturelles) 5, Transport (vol) 6