

Les
Chroniques
des **Féals**

*De Gueule
Et De Sable*



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

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

Idée originale et rédaction

Thomas Karim, alias Fayn

Illustrations

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

Relecture et corrections

Jérôme Isnard

Mise en page

Jérôme Isnard

Contact

silhouette@netcourrier.com

Remerciements

Thomas Karim

Merci aux Sombres Sentes pour le travail accompli et l'inspiration qu'ils procurent.

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)

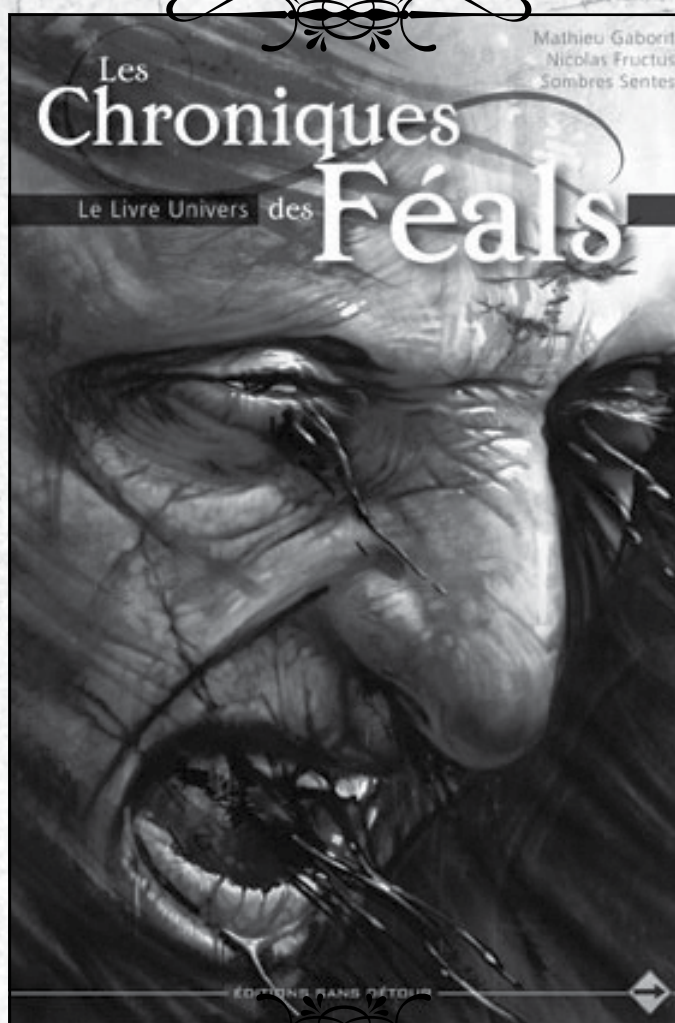
L'écran des Féals
(écran)

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

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

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

Date de parution : Mai 2012



Chronologie

J-30 : Arrivée du conteur au village (en compagnie du rémouleur)

J-28 : Premières apparitions légendaires, premières victimes parmi les villageois

J-24 : La rumeur se répand dans les environs

J-16 : Les enfants vont s'installer dans la vieille mine

J0 : Arrivée des personnages au village de Fressiane. Mort de Grénius.

J0 (nuit) : Apparition du cavalier noir

J1 : Arrivée du rémouleur à Fressiane

Prologue

L'action se situe dans la région du bois du Gueule, au nord-ouest de l'empire de Grif', une contrée sauvage recouverte d'une immense forêt de pins rouges où abondent bêtes sauvages, loups et nombreux braconniers. En bordure de cette forêt se trouve le village de Fressiane et sa petite centaine d'âmes. Principalement habité par des bûcherons et des trappeurs, il se trouve sur le domaine d'Algar Asclérian, un petit noble qui, la plupart du temps, est trop saoul pour s'intéresser à quoi que ce soit d'autre que sa chope. La plus proche bourgade voisine, à environ une journée de cheval, se nomme Ederlane. Là-bas se trouve le représentant de l'Ekklesia, un prêtre grifféen du nom de Skélios.

Il y a peu de temps est venu à Fressiane un voyageur solitaire, un vieux conteur qui, contre un bon repas et un toit pour la nuit, racontait aux enfants les histoires des héros de jadis. Il n'a pas donné de nom, ou alors l'a-t-on simplement oublié. Il s'est installé dans un grenier au dessus de l'étable de Mircas et, chaque soir, les enfants venaient écouter les contes et légendes qu'il leur lisait dans son grand livre relié d'or sombre. Les premières apparitions datent de cette période. Des bûcherons ont vu dans les bois des hommes couronnés sur leurs fringants destriers. Des cavalcades sur les sentiers. Belmor le trappeur a été retrouvé pendu à un arbre, une expression de terreur pure dans les yeux. On a accusé les braconniers de Melentir, dont on dit qu'il serait mi-homme mi-animal. Quelque-chose rôdait, on en était sûr.

Personne n'aurait seulement l'idée de pointer du doigt l'étranger à qui on laisse sans vergogne les enfants du village.

Et puis les villageois ont délaissé leurs enfants, l'esprit accaparé par les mystères de la forêt, la Légende prenant le pas sur les choses du quotidien. Les enfants se sont réfugiés dans l'entrée de la vieille mine, à l'extérieur du village, chassant et cueillant durant la journée, écoutant chaque nuit les légendes du conteur et de son si précieux livre.

Le vieil homme était un colporteur de légendes comme les autres avant d'être confronté au Néant. Alors, tout son savoir-faire de conteur s'est concentré pour s'incarner dans un livre maudit, béance de Légende capable de ramener du Néant des êtres mythiques, à condition que l'on rêve d'eux. Très vite, le vagabond s'est aperçu de l'importance des enfants dans ce processus.

Introduction

Les personnages passant dans la région entendent les rumeurs colportées sur les marchés et dans les tavernes :

- un ancien margrave chimérien serait revenu hanter les bois autour de Fressiane,
- ce meurtrier sanguinaire aurait tranché la tête d'au moins six bûcherons,
- avant d'arracher leur cœur et de le dévorer.

Tout cela n'est pas vrai mais on a toujours tendance à en rajouter, dans ces cas-là.

Il y aura peut-être là de quoi attiser la curiosité des personnages. Ils peuvent de plus, s'ils sont initiés par le trauma, ressentir l'influence des antestelles et la présence probable d'une béance dans la région.

Une rencontre sur les chemins

Sur une route boueuse aux profondes ornières, les personnages aperçoivent un homme tentant d'extraire sa charrette de la fange. Il peste, crie après ses deux bœufs, mais les animaux semblent épuisés. Avisant les voyageurs, il les observe avant de s'adresser à eux – s'il estime qu'ils ne sont pas des bandits. Sortir le véhicule, si l'on s'y met à plusieurs et que l'on sait s'y prendre, est relativement aisé mais sans doute salissant.

Si les personnages passent sans s'arrêter, le charretier semble le ignorer mais grommelle quelque chose d'incompréhensible, sans doute une malédiction grifféenne. Si les personnages l'aident, en revanche, il se montre fort reconnaissant. Il s'appelle Gargonios et s'en revient de Fressiane où il était allé acheter des peaux. Il y connaît bien l'un des trappeurs, un certain Marlius, qui s'est d'ailleurs marié à sa cousine Sarcelia.

Dites-lui que vous venez de ma part et il vous accueillera avec grand plaisir, quoiqu'il ait eu l'air contrarié quand je l'ai vu pour la dernière fois.

Bonne chance !

Avertissement

Exodin, quelles que soient les scènes que vous improvisez au cours de cette histoire, quel que soit l'ordre dans lequel sont révélées les informations, ne mettez jamais en scène le conteur lui-même avant que les personnages n'en aient entendu parler (vraisemblablement lors de la révélation du rémouleur). En effet, la combinaison des affliions qu'il véhicule fait qu'on ne le remarque que si on le cherche activement.

L'arrivée au village

Fressiane n'est pas difficile à trouver si l'on demande son chemin. Il s'agit d'un des quelques villages qui s'étend à l'orée du bois du Gueule. Une muraille aux fondations de pierre surmontées de pieux de bois entoure de rustiques habitations ramassées sur elles-mêmes. L'ensemble donne une impression de vétusté et de pauvreté, il y a de nombreux signes qui peuvent indiquer que les choses ne vont pas bien ici. Les habitants de Fressiane n'ont pas grand-chose en commun avec les citoyens grifféens des grandes cités. Méfiants et taciturnes, ils n'apprécient guère les étrangers, en particulier les Chimériens – à cause de la proximité de la frontière. Chacun ici sait manier un arc et une arme de mêlée, s'il le faut. À la moindre alerte, les hommes du village se mobilisent et se mettent en position pour défendre la palissade.

Si les personnages ont aidé Gargonios, ils seront accueillis chez Marlius et Sarcélia, qui vivent dans une petite maison proche de la porte d'entrée du village. Lui est un homme trapu au regard noir, elle une petite brune aux formes rebondies qui semble toujours avoir quelque chose à faire. Ils sont peu affables et prêtent peu d'attention à leurs hôtes, à qui ils proposent de dormir soit dans une petite grange avec les deux

chèvres et les poules de la famille, soit dans un grenier occupé par une chatte et ses petits.

Si les personnages n'ont pas aidé Gargonios, ils devront négocier avec le chef du village, un grand gaillard grisonnant du nom d'Aberlos, pour trouver un endroit où dormir et de quoi boire et manger. Contre quelques écus, ils peuvent s'installer temporairement dans la maison déserte d'un des tués de ces derniers temps, un peu à l'écart des autres. Enfin, s'ils s'y prennent bien ou qu'ils ont de bonnes finances, on pourra même leur préparer leurs repas.

Dans tous les cas, les villageois refusent catégoriquement de rentrer dans la maison d'un mort récent. Leur attitude générale peut en outre sembler étrange à cause de la Légende qui a envahi les lieux. Les villageois, par exemple, auront peut-être entendu parler des personnages, comme d'une bande de héros. Ils pourraient les encenser, leur donner une fille à marier, voire même mettre leur femme à disposition pour les motiver à éliminer la menace qui rôde. À l'inverse, ils pourraient les voir d'un très mauvais œil.

Puis, rapidement, les villageois semblent ne plus vouloir se préoccuper d'eux. Ils espèrent en fait secrètement que Ce qui tue dans les environs s'en prenne à ces étrangers plutôt qu'à eux.

Habitants de Fressiane Ruraux (2)

- Corps 5, Esprit 3, Âme 3, Foi 3
- Campagnard 2, Frontalier 2
- Attention 3, Combat (arme de tir) 3, Combat (arme de mêlée) 3, Furtivité 2, Survie (forêt) 3



Melentir

Chef des braconniers (4)

- Léorde 2 (lutte, traque)
- Corps 5, Esprit 5, Âme 4, Foi 4
- Chimérisme 2, Foyer 1, Plaie aspice 2, Souveraineté territoriale 2, Vide de l'escarboucle 1
- Autorité 4, Combat (armes naturelles) 4, Combat (armes de mêlée) 4, Furtivité 4, Survie (forêt) 5

Les enfants disparus

Les personnages se rendent compte qu'il n'y a aucun enfant dans le village. Les plus jeunes habitants semblent avoir quinze ou seize ans, âge auquel on est déjà adulte dans ces régions rurales. Plus étonnant encore, il y a quelques indices qui laissent penser que des enfants vivaient là jusque récemment – tracés sur le sol servant à un jeu d'adresse, jouets en bois abandonnés sur le sol...

Questionnés sur le sujet, les villageois ne comprennent pas où les personnages veulent en venir – ils ont mieux à faire, avec tout ce qui rôde ! Ils iront jusqu'à inventer toutes sortes d'histoires irrationnelles inspirées par la Légende :

- les enfants sont tous partis dans la forêt chercher du bois,
- les enfants sont en train de travailler dans la vieille mine,
- les enfants ont été enlevés par des pillards chimériens...

Un nouveau meurtre

Un des trappeurs, Grénius, n'est pas revenu de la forêt. Les villageois décident de partir à la recherche de son corps car ils sont persuadés qu'il a été tué par le monstre qui rôde dans les bois. Les personnages peuvent eux aussi tenter de le retrouver. La région est toutefois connue pour sa faune sauvage, il n'est donc pas rare de croiser des créatures dangereuses chassant sous les pins rouges. Se déplacer seul sans connaître la forêt relève du suicide.

Le corps du malheureux gît dans un ruisseau. Des corbeaux sont en train de picorer ses yeux et son visage tandis que, plus loin, d'autres animaux semblent attendre que la viande pourrisse un peu.

Porte close

Chez Marlius et Sarcélia, il y a une porte fermée. Ces derniers semblent l'ignorer. Si un personnage l'ouvre, il verra une chambre d'enfant toute simple avec un petit lit, un mobile de bois et d'os et une poupée de chiffon bleue dont les cheveux blonds sont faits de crin de cheval. Les parents ne se préoccupent absolument pas de savoir où est leur petite fille et finiront par dire aux personnages que tout cela n'a pas grande importance...

il y a plus grave en ce moment que de perdre un enfant !

Une étude du cadavre montre qu'il a reçu deux coups d'épée, taille puis estoc, au niveau du tronc. Les écorchures et les petites plaies qui parsèment sa peau révèlent que le trappeur a dû courir, sans doute pour fuir son agresseur.

C'est pendant qu'ils étudient le corps que les personnages peuvent ressentir qu'ils sont observés. Des hommes de Melentir sont dissimulés alentour. S'ils estiment ne rien avoir à craindre des personnages, l'un d'entre eux se montrera pour discuter avec eux. Les braconniers aussi ont eu des pertes et aimeraient régler ce problème, rencontrer des gens venus de Fressiane pour les interroger. Vivant en dehors du village, ils n'ont pas été touchés par les afflictions du Néant et ont donc un comportement logique et cohérent.

Dans la gueule du lion

Le repaire des braconniers est un campement itinérant habilement dissimulé parmi les arbres centenaires. Melentir, leur chef, est un Chimérien léorde marqué par le Fiel. Très marqué par la part féline de son féal, sauvage et possessif, il ressent des présences étranges sur ce qu'il considère comme son territoire, et s'en inquiète – et l'influence délétère de ces présences sur son commerce de peaux et de viande n'arrange rien.

Melentir entend dans ses rêves des cris d'enfants qu'une ombre menaçante fait taire d'une voix sépulcrale. Il est prêt à laisser les personnages – sauf les Aspiks, qu'il déteste – entrer et sortir librement de son territoire dans le but de trouver la ou les créatures responsables des troubles récents.

En repartant du campement de Melentir, les personnages sont abordés discrètement par un des braconniers. Sa sœur Kalia habite à Fressiane et la petite fille de celle-ci, Tissia, a disparu. Kalia ne semble pas s'en soucier, mais lui s'inquiète pour sa nièce. La dernière fois où il l'a vue, c'est le soir où le conteur est arrivé au village, il y environ un mois.

De retour au village, les personnages voudront sans doute en savoir davantage sur les enfants, l'ombre qui les menace, le conteur peut-être. Hélas, personne n'a quoi que ce soit à révéler, chacun agit comme si les enfants, le conteur, et parfois même les personnages eux-mêmes étaient absents, n'existaient pas. Les villageois n'ont pas perdu la mémoire mais considèrent ces êtres comme des détails insignifiants.

Le cavalier noir

Une fois la nuit tombée sur Fressiane, un hennissement retentit. Dehors, un cavalier poursuit deux jeunes gens ayant bravé le danger pour un instant d'intimité loin du domicile familial. L'apparition est celle d'un ancien empereur grifféen décapité par son frère, histoire bien connue dans l'empire. Si personne n'intervient, on retrouvera les corps sans tête des deux amants. En revanche, si les personnages interviennent, ils pourront sauver les amoureux et défaire le cavalier maléfique, qui ne sera que repoussé – il suffira que les enfants rêvent encore de lui pour qu'il renaisse.

La révélation du rémouleur

Le lendemain, peu avant midi, arrive à Fressiane un vieux rémouleur qui installe sa meule à aiguiser sur la petite place du village. C'est un joyeux luron arborant une belle moustache blanche et des yeux bleus pétillant de malice. Il raconte ne pas croire toutes les histoires qu'on raconte et met les meurtres sur le compte des bandits qui pullulent dans la région.

Le rémouleur se souvient avoir rencontré un conteur et lui avoir indiqué la direction de Fressiane, il y a quelques temps. Il se rappelle parfaitement l'énergumène, avec son grand chapeau de feutre noir et son gros sac d'où dépassait la couverture d'un livre qui devait valoir grand prix. Ils avaient un peu parlé et le conteur disait vouloir partager les histoires d'antan avec les enfants de Grif', leur faire découvrir la richesse du passé de l'empire. Il ne cessait de vanter les mérites de son livre, qu'il disait avoir acquis récemment pour l'aider dans sa tâche.

L'histoire du rémouleur provoque comme un choc auprès des personnages. Maintenant qu'ils savent qui chercher, ils remarquent cet homme au long bâton et au large chapeau de feutre noir qui passe parfois dans Fressiane. Ils l'avaient vu à plusieurs reprises, les jours précédents, mais n'y avaient jamais réellement fait attention. Ils se rappelleront l'avoir vu sur un petit chemin partant vers l'ouest, à la sortie du village. Sur la route de la vieille mine abandonnée, un vestige de l'occupation chimérienne.



La vieille mine

Au bout de la route, à l'écart du village, parmi les rochers et les arbres épars de la lisière, un bâtiment est niché au creux d'un vallon – dont il épouse les contours sur sa partie arrière. D'apparence délabrée, cette entrée de mine tient à peine debout mais son toit a été récemment réparé. En journée, les enfants sont pour la plupart dans les bois, en quête de nourriture, mais les plus jeunes restent parfois jouer devant la bâtisse. Ils ne s'inquiéteront pas de la présence d'étrangers et ne chercheront pas à fuir, sauf si on les menace. Ils sont touchés par la Légende et s'imaginent vivre dans un monde merveilleux rempli de chevaliers en armure, de beaux destriers, de femmes aux robes magnifiques et de créatures merveilleuses.

A l'intérieur de la mine, le conteur fait appel aux forces du Néant pour retarder les personnages, qui pourraient se retrouver dans un espace irréel d'où ils ne pourront s'échapper que lorsque le conteur aura fui son repaire.

Communiquer avec les enfants s'avère difficile étant donné qu'ils ont perdu tout lien tangible avec la réalité.

Le cavalier noir Revenant impérial (5)

- Corps 6, Esprit 5, Âme 5, Foi 4
- Puissance cauchemardesque 2, Insensible à la douleur 3, Esprit rationnel 3
- Athlétisme 3, Attention 4, Combat (armes de mêlée) 5, Transport (équitation) 4
- Armure lourde brillant de mille étoiles noires, monture caparçonnée.

Il est insensible aux dégâts visant un autre domaine que le Corps.

Le conteur

Colporteur de Légende (3)

- Voie du Néant 3 (délaissement, mensonge)
- Corps 5, Esprit 5, Âme 4, Foi 4
- Grand voyageur 2, Histoires universelles 2, Voix chaleureuse 2
- Banalité 1, Légende 2, Oubli 1
- Attention 4, Combat (arme de mêlée) 4, Furtivité 3, Influence 4, Survie (tous) 2

Histoires pour enfants

Les enfants vivent dans leur monde de contes. Certains se prennent pour des personnages mythiques, se comportent comme tel et ne recouvreront leur identité véritable qu'une fois le conteur vaincu.

Je suis l'empereur Tibérius, gare à toi ou je te fais décapiter comme mon frère Némésius !

On peut tout de même apprendre que :

- ils se plaisent bien dans la mine,
- ils pensent avoir toujours vécu là et ont complètement oublié leur vie passée – et ceux qui la peuplaient,
- écouter les histoires merveilleuses du conteur est la chose qu'ils préfèrent,
- au matin, ils se racontent les rêves qu'ils ont faits. Il y voient les héros et les monstres des contes comme s'ils étaient réels.

Les personnages voudront sans doute ramener les enfants chez eux, ce qui ne se fera pas sans difficulté : il faudra trouver les bons arguments pour les convaincre de quitter les lieux. Si certains personnages se montrent violents, les enfants fuiront avec une rapidité surprenante - ils connaissent certains passages où des personnes adultes ne peuvent passer.

Le retour des enfants

Si les enfants sont ramenés à leurs parents, ces derniers n'auront aucune réaction particulière. Il faudra raviver leurs souvenirs afin qu'ils retrouvent l'amour et l'attachement qu'ils portent à leurs enfants.

Une fois la nuit venue, les enfants vont rêver et les êtres légendaires viendront à eux. Une nuit de cauchemar va alors commencer, des anciens rois, des veuves éplorées et des monstres sanguinaires apparaîtront au cœur du village, dans les bâtisses, et attaqueront tout ce qui vit. Le meilleur moyen de les combattre est de réveiller les enfants et de faire en sorte qu'ils comprennent que les

personnages des histoires appartiennent au passé, qu'ils ne peuvent et ne doivent plus revenir.

Ce n'est qu'à la fin du cauchemar que le conteur se montrera, sa béance ayant libéré toute sa puissance. Dissimulé par son large chapeau, son regard n'est plus qu'un abîme de noirceur, et sa peau parcheminée est recouverte d'une fine et étrange écriture. Il est là pour faire de Fressiane un lieu de Légende, que les générations futures se rappellent de Fressiane et des événements qui s'y sont passés. Que l'on parle de Fressiane pour se faire peur, au coin du feu, pendant des siècles...

Le conteur se battra à l'aide de son long bâton de marche et en appellera aux fléaux du Néant pour l'aider durant son combat.

Le seul moyen de vaincre le conteur est de le séparer de son livre, qui irradie d'un étrange halo sombre et fait écho au regard de son porteur. L'horreur semblera alors être aspirée par un puits intérieur, vision particulièrement troublante.

Récompenses

Les personnages peuvent retenir 1 expérience de cette histoire. S'ils sauvent Fressiane, ils se verront offrir des peaux et des cuirs de grande qualité par les habitants. Certains les considéreront comme des héros, ils deviendront des légendes locales... En un sens, donc, le colporteur de Légende n'a pas complètement échoué...