

Les
Chroniques
des Féals

Héritage



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

Guillaume Veillon

Illustrations

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

Relecture et corrections

Jérôme Isnard

Mise en page

Jérôme Isnard

Contact

guillaume.veillon@orange.fr

Remerciements

Guillaume Veillon

A tous ceux qui m'ont aidé à mettre au point ce scénario

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)

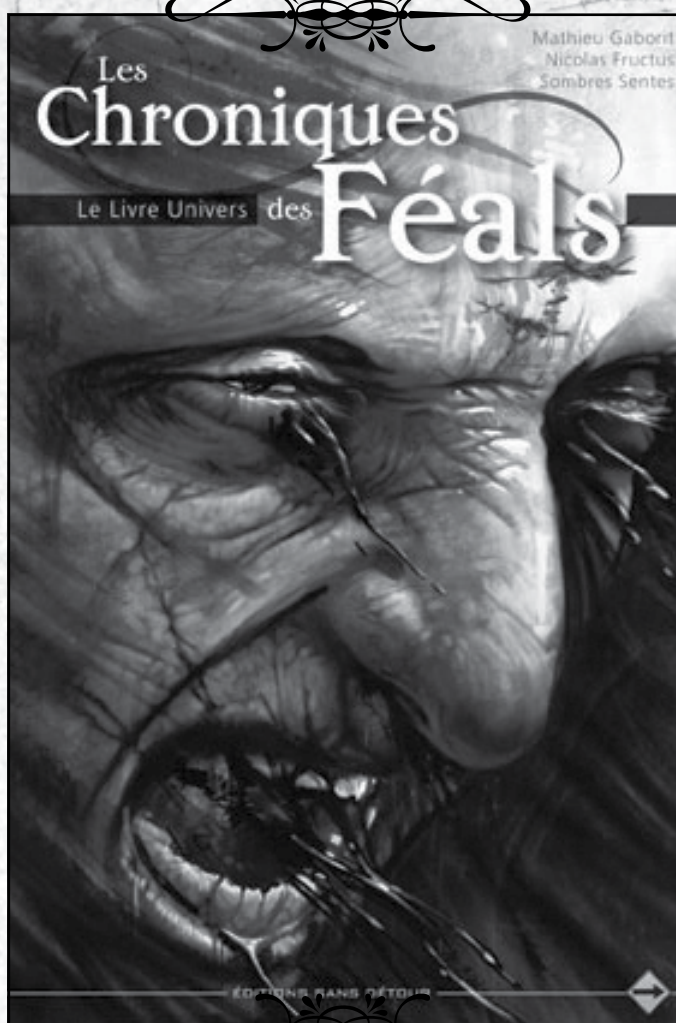
L'écran des Féals
(écran)

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



Héritage

Où le vent de la rébellion se fait plus qu'incisif.



En quelques mots

Les personnages se réveillent dans une auberge désertée. Au rez-de-chaussée les attend un bien étrange objet, premier d'une série que devrait les guider, pas à pas, vers une clairière maudite et Bérissé, l'héritière spoliée du chevalier de Dérenne. La pauvre jeune femme ne devra son salut qu'à l'action des personnages, qui peuvent restaurer la justice et son honneur, ou plonger une région entière dans la sombre Gueule du Néant...

Entre meurtres sauvages, manifestations paranormales et complots politiques, les personnages seront aux prises avec les troupes d'un comte qui veut s'emparer du fief de Dérenne, qui n'est pas le sien mais qu'il sera difficile de rendre à la bâtarde qui en est l'héritière légitime...

Implication des personnages

Comment les personnages sont-ils arrivés là ? Plusieurs introductions sont possibles à cette histoire :

- Les personnages sont de passage et ont pris une chambre à l'auberge. Ils ont rencontré Ralcodios la veille au soir et peuvent faire le rapprochement entre le relief qu'est son cœur, et lui.
- Ils sont liés de près au fief de Dérenne et ont eu vent des troubles qui l'agitent. Peut-être ont-ils été appelés à l'aide par Bérissé, peut-être sont-ils là depuis l'enterrement du chevalier Frodir.

Il est enfin tout à fait possible de considérer cette histoire comme une initiation aux Chroniques des Féals et au trauma. À l'instar de ce qui est mis en scène dans Le dernier souffle de Siorhan (*Livre Univers*, p.257 à 264), les personnages peuvent se réveiller sans aucun souvenir dans l'auberge, au petit matin. Ils ont été conviés ici par le Néant, et sont tous impliqués dans cette histoire par les liens familiaux qu'ils entretiennent avec certains figurants (d'où la diversité d'origines que l'on retrouve parmi ces derniers). L'expérience de l'auberge, puis celle de la clairière constitueront alors leur trauma.

Ambiance

Les personnages se retrouvent pris dans une funeste histoire de meurtres en série. L'ambiance est lourde, malsaine et teintée de complots politiques, d'enjeux qui dépassent le peuple d'une part, et la perception profane d'autre part. De quoi se perdre dans les témoignages contradictoires, les vérités cachées et les propos partisans...

Enjeux et récompenses

Sauver Bérissé, Hanns et Dérenne

Le destin des deux femmes et du fief sont liés. Aucun ne peut survivre aux deux autres.

Sauver d'autres figurants, d'autres lieux

De nombreux meurtres ont lieu dans cette histoire, et de nombreux lieux peuvent être corrompus. Sauver certains figurants, anticiper les actions du Relief d'Airain ou détruire les reliefs laissés par les victimes peut s'avérer payant.

Déjouer le complot de Roog

Le comte de Roog, à demi-fou, a décidé d'intervenir dans la région de Dérenne. Après un premier contact avec ses troupes, et son chambellan, les personnages auront peut-être envie d'en savoir plus sur ce noble faisant preuve d'une si grande ingérence. Cela pourrait les conduire vers La Fin de l'Innocence (histoire disponible dans Di6Dent 4).

À l'affiche

Forg le Beau

Chambellan de Roog, le suzerain de Hanns et du fief de Dérenne, il est mandaté après le décès de Frodir de Dérenne pour faire taire la révolte, éliminer Bérissé la bâtarde et épouser Hanns.

Hanns

Hanns de Dérenne est la veuve du chevalier Frodir. Stérile, haineuse envers sa belle-fille Bérissé, elle refuse de lui céder le pouvoir et a fait appel à son suzerain, Roog, pour conserver toute autorité sur Dérenne.

Bérissé

Fille bâtarde de Frodir de Dérenne et d'une Licornéenne, la jeune fille cherche de l'aide pour surmonter les épreuves qui ont accompagné la mort de son père. Seul le néant semble prêt à l'aider.

Le Relief d'Airain

Forme anéantie de Bérissé, le Relief d'Airain est une horreur de la Gueule. Un vent chaud et acide, haleine de Néant, la précède. Des écailles, reliefs des repas de la Gueule, volettent en papillons meurtriers autour d'elle. Si on ne l'arrête pas, elle plongera Dérenne dans le chaos.

La Chimère

Protectrice éternelle de Dérenne, une Chimère cherche une solution à l'influence du Relief d'Airain.

Les victimes

De nombreuses victimes émaillent cette histoire. Anciens amis de Frodir, ils ont tourné le dos à Bérissé et celle-ci n'est pas près de le leur pardonner...

Fiche technique

Mystère
Action
Exploration
Interaction
Néant
Durée estimée
Difficulté
Trauma

●●●●●
●●●●●
●●●●●
●●●●●
●●●●●
●●●●●
●●●●●
●●●●●
3
recommandé

Frise chronologique

Il y a 27 ans : Frodir, chevalier de Dérenne, épouse Hanns

Il y a 16 ans : Frodir prend Saha El'Beriss, une Licornéenne, pour maîtresse

Il y a 14 ans : Saha meurt en mettant au monde Bérissse, la fille qu'elle a conçue avec Frodir

Dérenne, marqué par la haine que voue Hanns à Bérissse, par les tensions entre Frodir et son épouse et par la stérilité de cette dernière, s'enfonce dans un âge sombre.

Il y a 2 mois : Frodir meurt. Bérissse réclame le trône à sa belle-mère. Hanns, refusant de se voir dépossédée, demande l'aide de Roog, son suzerain.

Il y a 1 mois : Forg le Beau, chambellan de Roog, accompagne une troupe comtale jusqu'à Dérenne. Il déclare Bérissse hors-la-loi et traître à la double-couronne.

Bérissse fuit. Tous ses soutiens sont condamnés pour trahison, les anciens amis de son père refusent de lui venir en aide. Finalement, traquée, épuisée, elle s'enfonce dans la forêt et y rencontre la Gueule.

Avant...

Frodir de Dérenne est un noble chiverne dont l'épouse, une léorde du nom de Hanns, ne donne aucun héritier. Le chevalier s'en désespère, et son fief avec lui. Hanns, quant à elle, souffre de voir son époux malheureux accumuler les conquêtes dans l'espoir de voir naître, à défaut d'un enfant légitime, un bâtard.

Mais rien n'y fait et Dérenne craint pour la pérennité de sa noblesse. Et puis, un jour, une jeune Licornéenne, Saha El'Beriss, diplomate de son état, apparaît à la cour. Son charme exotique – et d'aucuns disent son parfum enivrant – savent guider Frodir jusqu'à sa couche et l'y retenir. Mieux encore, l'étrangère tombe enceinte. Fou d'amour et de joie, Frodir la garde auprès de lui et, quelques mois plus tard, la Licornéenne meurt en couches, laissant en héritage à Dérenne une fille de Frodir. Bérissse...

Bérissse est élevée à la cour, sous le nez de Hanns qui voit chaque jour en elle son impuissance à donner un héritier au royaume. La haine qui grandit en elle attire le malheur sur le fief et, après de nombreuses saisons de disette et de tensions entre époux, Dérenne est au bord de l'insurrection. C'est alors que Frodir meurt, peu après le quatorzième anniversaire de sa fille.

A la mort du chevalier, le peuple souhaite que Bérissse prenne la succession de son père, élevant Dérenne en comtat, répudiant sa belle-mère et faisant de son fief torturé par la stérilité un havre où les Chimères pourraient revenir, et prospérer.

Cependant, Hanns ne l'entend pas de cette oreille : elle s'allie au comte Roog, suzerain de Dérenne, afin de spolier la bâtarde. Roog, lui-même à moitié fou depuis la mort de sa femme et de sa fille, se réjouit de cette alliance : il ne veut pas qu'une étrangère (Bérissse est licornéenne par sa mère) acquière une quelconque souveraineté sur les terres de Chimérie !

Le comte envoie alors son chambellan, un chevalier brutal et beau parleur du nom de Forg le Beau, ainsi qu'un contingent de soldats afin de reprendre Dérenne en main. Il est convenu avec Hanns qu'elle et Forg se marieraient ensuite, et que Roog les reconnaîtraient comme seigneurs de Dérenne jusqu'à leur mort.

Forg le Beau, sitôt arrivé, condamne Bérissse au supplice pour tentative d'insurrection au regard des droits de Parole et de Silence. Bérissse parvient à leur échapper avant d'être prise, mais se retrouve traquée par les gardes de Dérenne et les soldats de Roog. Tous ceux qui tentent de l'aider sont condamnés pour trahison à la double-couronne et les gibets commencent à encombrer les carrefours de la région.

N'ayant aucune chance face aux soldats, la pauvre Bérissse tente de trouver des appuis auprès de certains alliés de son père, de ses amis. Le maître d'armes du château, Juslia, la renvoie sur les roses, l'archiviste de Dérenne, Kesham, prend peur devant les pressions du chambellan de Roog. Le Phénicien de la cour, une femme nommée Bérélia, préfère s'allier aux plus forts, d'autant que Bérissse refuse d'offrir son fief à la guilde du feu en cas de victoire. Le bourgmestre, Guéranne, tente de la raisonner en lui disant qu'il n'a aucun moyen de s'en sortir face aux troupes du comte. Les malandrins, représentés par On'Messik, lui rient au visage malgré la promesse d'une forte récompense. Les médecins basiliks et caladriens, syness et Omulo ; qui avaient toute la confiance de sa famille, sont bien impuissants et lui proposent simplement de l'aider à fuir vers un autre royaume pour sauver sa vie. Enfin, un négociant taraséen de passage, Ralcodios, refuse de lui fournir des mercenaires ferreux au prétexte qu'elle ne peut payer assez rapidement.

La pauvre Bérissse est effondrée. Hagarde, elle s'enfonce dans les bois en quête de l'aide des Chimères. À bout, elle atteint un très ancien cercle de pierres alors que les étoiles noires brillent dans le ciel. Elle sent le sol se dérober sous ses pas et sa vie bascule.

En lieu et place des féals, c'est la Gueule qu'elle rencontre. La Hideuse puissance s'incarne dans la clairière, le cercle de pierres apparaît désormais sous la forme d'un gosier béant ouvert sur l'abîme, les monolithes dressés comme autant de dents érodées. Le Néant peut aider Bérissse à reprendre son fief, à se l'approprier, à le faire sien... Pour elle, il peut reconstruire Dérenne, et le reconstruire comme elle le veut, sans tous ces traîtres...

L'histoire

Les personnages se réveillent dans une chambre commune située à l'étage d'une auberge. Le mobilier est sobre et fonctionnel. Ils sont sur un sol à peu près propre et ils peuvent voir la cuisine juste en dessous en regardant entre les lattes du plancher. Sur une commode, le montant d'un lit ou encore le dossier d'une chaise, un papillon aux ailes orange prend son envol à travers la fenêtre.

Le cœur de Ralcodios

À l'étage, toutes les chambres sont vides. En descendant l'escalier qui mène à la salle commune, les personnages découvrent un étrange spectacle : tout est vide, pâle et désordonné. Du mobilier est renversé, des tissus ont volé comme si une bourrasque de vent avait tout chamboulé.

Une inspection plus attentive permet de repérer les éléments suivants :

- de fines mais innombrables craquelures parsèment toute chose dans le bâtiment. Le décor semble s'écailler, se fendiller, et le phénomène prend de l'ampleur.

- Au sol, près d'un imposant fauteuil de bois renversé, gît un curieux objet. Un cœur humain bat tout contre le plancher. Ensermé dans une cage de fer prolongée par une lourde chaîne aux maillons disloqués, ce relief (cf. Déroulement d'un meurtre) bat en rythme avec les fissures qui apparaissent ça et là. Pire, il s'est lié au sol par des vaisseaux qui pulsent d'un liquide aux reflets métalliques.

Détruire le cœur de Ralcodios – le négociant taraséen qui vient d'être victime de la vengeance de Bérissé – permet de sauver l'auberge. Les battements cessent, les fissures cessent de s'agrandir.

Celui qui le touche – que ce soit pour le ramasser ou en le frappant d'une arme – sera témoin de la scène suivante, dernier relief du lien unissant Bérissé au Taraséen.

L'auberge, par un bel après-midi. Un homme à la peau cuivrée, aux cheveux rasés et aux yeux sombres. Il est habillé de vêtements légers qui laissent entrevoir un corps musclé. Une lourde chaîne de fer pend à son cou et glisse sur sa poitrine.

Alors petite, tu voudrais quelque chose ? ... Ah ah ah ! Tant que ça ! Et tu crois que je vais les trouver où ? ... Evidemment, j'ai des

relations, mais pourquoi ferai-je un tel acte de générosité ? ... Et quelles garanties apporteras-tu ? ... Ah ah ah ! Ma pauvre petite, personne ne te donnera quoique ce soit ! Tu n'as rien à proposer, mis à part ton joli minois... et il ne vaut pas une telle somme. Allez maintenant dégage, tu reviendras quand tu auras une offre sérieuse.

Le cœur de Ralcodios, s'il n'est pas retrouvé ou pas détruit, bat jusqu'à la destruction de l'auberge. Les surfaces se mettent à s'ébrouer, à cliqueter, à battre. Puis des particules de différentes tailles mais rappelant toutes les ailes de papillons s'envolent, le décor explose et il ne reste plus de l'auberge que des vestiges sans âge tendant leurs formes menaçantes vers le ciel. Les papillons nés de l'explosion disparaissent à l'horizon, en nuée.

Le cœur disparaît avec l'auberge. La cage de fer, en revanche, résiste au désastre et reste comme un nouveau relief, qui pourra contaminer le prochain bâtiment où on la suspendra.

Dérenne

Au dehors, les villageois ne semblent pas se soucier que l'auberge ait été sauvée ou détruite. Si le bâtiment existe toujours, on ne comprend pas que les personnages parlent d'un problème. S'il a disparu, on ne comprend pas que les personnages s'en inquiètent – cela fait des décennies que cette auberge n'est qu'une ruine. Quelque chose cloche...

Il y a une certaine effervescence dans les rues et des hommes d'arme se déplacent au pas de course avant de se rassembler à l'extérieur de la ville. En interrogeant quelqu'un, les personnages apprennent qu'on a repéré une rebelle qui aurait attaqué des villageois. Une battue est prévue pour la retrouver et la traduire devant la justice chimérienne.

Les personnages peuvent rejoindre la battue s'ils le souhaitent. Ils y rencontrent alors un sergent de Roog, un certain Storn, qui les mettra au courant de la situation locale (la mort de Frodir, le conflit entre Bérissé et Hanns et l'intervention des troupes comtales).

Musiques d'ambiance

Silent Hill

- All
- Far
- Dead end
- I'll kill you
- Moonchild
- Nothing else
- Die

Games of thrones

- North of the wall
- Things I do for love

Notables de Dérenne

Parmi les personnages importants du village se trouvent :

- Le maître des malandrins : On'Messik, homme aspi
- Le maître d'armes de Frodir : Juslia, femme pégasine
- Les médecins : Syness, rebouteuse basilique et Omulo, moine hospitalier de Caladre
- L'archiviste : Kesham de Varhoss
- L'éminence grise de la cour : Bérélia, phénicière d'origine grifféenne
- Le bourgmestre : Guéranne

Les personnages peuvent également visiter le bourg de Dérenne. Ce dernier regroupe une centaine de familles, autant de maisons et est surplombé par une place forte typiquement chimérienne – deux donjons jumeaux, une cour intérieure, quelques dépendances et un solide mur d'enceinte au pont-levis vaillamment gardé.

Il n'y a pas de lieu de culte mais on peut trouver un forgeron, un meunier – qui fait de la farine de châtaignes –, un boulanger, deux chasseurs qui vendent leur gibier au village, un groupe de mineurs...

La communauté est administrée par un bourgmestre dont la maison, très imposante, est facilement identifiable.

Exodin, improvisez la vie simple d'une communauté rurale. Mêlez les personnages aux événements propres à la guerre de succession qui fait rage dans la région. Et surtout, dès que possible, chaque fois qu'ils se retrouvent dans des conditions favorables à leur mise en scène, faites-leur vivre les meurtres perpétrés par le Relief d'Airain, afin de les guider vers la clairière, vers Bérise.

Meurtres

Les personnages peuvent assister à un certain nombre de disparitions, de meurtres perpétrés par le Relief d'Airain. Ils touchent tous ceux qui ont refusé leur aide à Bérise et la première victime est Ralcodios, dont on ne retrouve que le cœur dans la première partie de cette histoire.

Chaque disparition peut être l'occasion pour les personnages de remonter la piste des papillons et de découvrir le chemin qui mène à la clairière de Bérise.

Omulo et Syness

Que les personnages se soient enfoncés dans la forêt à la suite de la battue, à la poursuite des papillons ou pour toute autre raison, ils arrivent en vue d'une cabane d'où s'échappe une petite fumée par la cheminée. L'endroit a l'air calme, la cabane est faite de rondins et un jardinet abrite des plantes médicinales à proximité.

En s'approchant des lieux, les personnages pourront constater que le vent se lève. Le ciel se charge de particules sableuses et la luminosité varie. Les bruits de la forêt s'estompent et résonnent. Une nuée se jette

sur la mesure. Des cris retentissent. Omulo et Syness sont morts.

Dans le bâtiment de bois, les personnages trouvent différentes mixtures basiliques et des parchemins écrits en langue-vieille caladrienne. Des occupants, il ne reste qu'un relief, deux cages thoraciques entremêlées et retenues ensemble par une broche qui semble avoir fondu autour des os. La chose réagit comme un piège à loups et tente de mordre tout ce qui s'approche, tandis que l'une des côtes se fiche dans la terre pour commencer à contaminer la cabane.

En touchant le relief, on a une vision.

La cabane de Syness. Dans la cabane, une femme à la peau de porcelaine, voûtée, les cheveux noirs et les yeux clairs. Elle est habillée d'une robe sombre et ample qui laisse penser qu'elle est bossue. Juste à côté d'elle est assis un homme d'allure frêle, les cheveux blonds, la peau claire et les yeux bleus. Il est habillé de vêtements autrefois rendus gris par l'usure et les voyages.

Syness : Ma pauvre enfant, tu es dans une situation bien périlleuse... et je ne vois pas trop ce que l'on peut faire pour toi...

Omulo : Je suis assez d'accord. Nous n'avons aucun pouvoir ici, mais nous pouvons te mettre en sécurité, peut-être pourras-tu faire valoir ta cause auprès d'un roi ou d'une autre personne...

Syness : Nous sommes bien conscients que ta situation est tragique, mais que veux-tu qu'une rebouteuse et un moine fassent face à une armée ?

(Omulo) Nous ne pouvons pas mieux te proposer, nous sommes désolés.

Bérélia

Bérélia peut être croisée à deux endroits : sur la route qui quitte le village ou à la cour de Dérenne, auprès de Hanns.

Sur la route

Les personnages peuvent rencontrer Bérélia, escortée par deux gardes de Dérenne. La Phénicière est une femme de 40 ans, cheveux bruns détachés, yeux sombres et peau mate. Elle est habillée d'une robe de bure écarlate et porte le signe de l'Asbeste.

Il est possible de discuter avec elle et d'en apprendre plus sur le conflit politique qui secoue le fief. Cependant, elle taira le fait que Bérissse est venue la voir.

Au milieu de la discussion, le vent se lève. L'ombre inquiétante des papillons s'approche et fond sur sa proie. Deux cris suivis d'un bruit liquide : les gardes protégeant la Phénicière sont hachés par les ailes tranchantes.

Bientôt, il ne reste de Bérélia qu'un relief, une parodie du signe de l'Asbeste, un cristal grisâtre au sein duquel palpitent trois cercles concentriques. Cette pierre ne s'attaque pas à son environnement immédiat mais s'en prend à l'esprit de ceux qui le portent, fissurant leur domaine d'existence. La Gueule appelle sa proie...

En touchant le cristal, on entendra le discours ci-après. La voix est celle de Bérélia.

Bonjour à vous... Parlez sans crainte, mon enfant, et que le feu du Phénix guide vos paroles... J'ai eu en effet vent de cette hypothèse, mais poursuivez... Je comprends votre position, mais je ne peux malheureusement pas vous aider. Notre ordre a toujours fait en sorte d'être à l'écart des problèmes de succession. Je sais bien que l'on parle de votre trône. Cependant, si les Phéniciens devaient s'impliquer, cela engendrerait un précédent qui nuirait à toutes nos futures relations avec le peuple chimérien... Je comprends bien ce que vous me proposez, mais même un secret finit par être révélé. Je suis navrée que vous le preniez ainsi, cela dit, je vous souhaite bonne chance.

À la cour de Dérenne

L'enlèvement de Bérélia à la cour doit être mis en scène assez tard dans l'histoire. La scène se passe dans la salle commune. Alors que Bérélia est en grande conversation, l'atmosphère se glace brusquement et le vent envahit la pièce par toutes les ouvertures.

Les gardes sont neutralisés en premier et la panique s'empare de la cour, on entend les corps tomber ou être projetés contre les murs, le sang couler. Bérélia cherche à fuir, en vain.

Le même relief sera laissé sur place mais, s'il n'est pas rapidement sorti du château, il s'incruste dans le pavage et fait disparaître la forteresse toute entière.

On'Messik

En se promenant dans les rues de Dérenne, les personnages voient On'Messik se faire emmener par les papillons. Comme à chaque fois, le vent s'est levé.

Les personnages peuvent apercevoir la silhouette d'une personne ventripotente qui assiste elle aussi à la scène, paralysée de terreur. Il est possible de suivre la silhouette et de découvrir que ce n'est autre que le bourgmestre.

Le relief laissé en lieu et place d'On'Messik est une dague acide qui se fiche entre les pavés et prend racine dans les profondeurs de la cité. Le sous-sol gronde et l'on ne peut que s'inquiéter de ce qui, sous la ville, a été emporté par la Gueule...

S'ils se saisissent de la dague avant qu'elle ne disparaisse, les personnages ont une nouvelle vision.

Un souterrain aménagé Un homme de taille moyenne à la musculature fine et saillante, à la peau bronzée. Ses yeux sont sombres et ses cheveux bruns sont noués en une natte.

Tiens tiens, la petite de Dérenne. Tu n'as pas froid aux yeux dis-moi. Qu'est ce qui t'amène dans mon humble demeure ? ... Un assassinat ? Ni plus ni moins ? C'est une affaire grave que tu me proposes... Je vois ça, et jusqu'où irais-tu ? ... Ah oui ! Je reconnais bien là le caractère de ta mère... Tu sais je l'ai bien connue... Du calme, du calme, je ne voulais pas te manquer de respect... Je vois que ta situation est bien difficile, du genre qui fait monter les prix... Que me proposes-tu en guise de paiement ? ... Ah, ah ! Tu me prends pour un imbécile ? Si ce royaume devient un comtat, je veux que ce village soit mon sanctuaire, que seule ma loi y soit en vigueur et que les routes soient protégées par tes futures copines... Ah oui ? C'est inadmissible ? Je ne crois pas que tu sois en position d'imposer tes conditions, jeune enfant. Soit tu acceptes les miennes, soit tu pars... Et bien au revoir.

Déroulement d'un meurtre

- Bérissse, sous la forme du Relief d'Airain, pratique un rituel dans son cercle de pierres. Elle écrit le nom de la victime sur un monolithe.
- Les papillons s'échappent de la Gueule et partent chercher la victime.
- Un vent chaud, acide et chargé de particules de couleurs métalliques se lève autour de la victime.
- Les écailles et ailes de papillons, coupantes et corrosives, agissent comme du papier de verre. Le vent chaud pique, brûle, attaque la peau. Il est mordant. Ceux qui sont trop près sont écorchés.
- Les papillons fondent sur la victime. Quand ils s'envolent, celle-ci n'est plus là (le corps est digéré, découpé et emporté par fragments). C'est comme si le corps avait explosé, mais aucune matière n'a été dispersée.
- A chaque fois, les papillons laissent un relief de repas derrière eux, à la fois résidu de la victime et papille de la Gueule. Ces reliefs, s'ils ne sont pas détruits, pénètrent l'environnement, créent des fissures. Les surfaces s'écaillent et explosent pour faire naître de nouveaux papillons qui partent vers la Gueule, ne laissant rien derrière eux. Enfin, presque rien. Un nouveau relief apparaît, vestige du lieu, et va contaminer le M'Onde à son tour...



Le Relief d'Airain

C'est une femme brune aux cheveux longs, aux yeux bruns et à la peau marmoréenne. Elle est nue et seuls des papillons – écailles voletantes – voilent parfois ses formes. Elle porte une hache bicéphale. Elle est de taille moyenne et d'allure noble.

Horreur de la Gueule (2)

- Voie du Néant 2 (Décomposition)
- Corps 6, Esprit 5, Âme 5, Foi 4
- Bâtard 2, Noble 2, Lion affamé 2, Fierté bien placée 2, Fidèle compagnon 3 (les écailles-papillons)
- Angoisse 1, Vengeance 2
- Acrobatie 2, Alphabétisation 2, Athlétisme 3, Attention 2, Autorité 1, Bricolage 1, Combat (armes naturelles) 3, Combat (armes de mêlée) 4, Connaissance (chimérien) 2, Duperie 1, Étiquette 2, Furtivité 1, Influence 2, Intrigue 2, Négocio 1, Recherche 2, Stratégie 2, Transport (équitation) 2

Note : Les écailles-papillons du Relief d'Airain, reliefs familiers de la Gueule, sont une nuée, un essaim à la fois intouchable et capable de grandes actions grâce à la coordination des individus qui constituent cette communauté. Leurs attaques, à la fois tranchantes et corrosives, infligent 3 dommages de Corps.

Guéranne

La demeure du bourgmestre est située sur la place du village, en face du pilori et juste à côté de l'auberge qui a disparu. C'est une maison à colombages de deux étages avec un petit jardin.

Les personnages peuvent décider de s'y rendre pour en savoir plus sur l'auberge, sur la région, sur le conflit de succession en cours ou parce qu'ils ont vu Guéranne lors du meurtre d'On'Messik.

Guéranne est plutôt ventripotent. Il est de taille moyenne, ses yeux sont perçants et sa peau claire. Il ne semble pas être un travailleur et ne s'habille que de riches étoffes griffonnées. Il reçoit les personnages de façon froide et protocolaire, mais on peut le sentir anxieux – regards par la fenêtre, main sur sa dague... Si les personnages évoquent Bérise, il révèle ce qu'il sait :

- Bérise est venue le voir pour lui demander son aide. N'ayant aucun poids politique, il ne pouvait rien faire, surtout avec l'arrivée du contingent du seigneur Roog.
- Bérise lui a dit qu'elle était déjà allée voir le maître d'armes, l'archiviste du château et le conseiller de son père, Bérélia.
- Bérise lui a expliqué la situation dans laquelle elle se trouvait et du fait que sans appui, elle ne pourrait rien faire.
- Guéranne est à présent bourré de remords, il aurait voulu avoir le courage d'aider l'enfant de Frodir, mais il a fait preuve de lâcheté.
- Guéranne pense que c'est Bérise qui se venge de ceux qui l'ont rejetée, que c'est elle qui est à l'origine des meurtres.

Guéranne est convaincu qu'il va mourir bientôt...

C'est à ce moment-là que les papillons font leur entrée. L'essaim prend la forme de Bérise, l'espace de quelques secondes, et une voix annonce :

Il est en effet trop tard. A présent, j'ai un allié.

Guéranne est résigné et ne lutte pas. Il pleure en silence tandis que les papillons le dévorent.

Il n'a que ce qu'il mérite... Il laisse derrière lui une larme qui disparaît aussitôt dans le sol et s'en va corrompre l'eau. Les puits et les sources se tarissent, les lacs s'assèchent. La région est condamnée à la désertification.

Kesham de Varhoss

Si les personnages cherchent à se rendre au château (pour se présenter aux suzerains, pour se renseigner sur Bérise...), on ne les laisse pas entrer.

Vous n'avez rien à faire ici.

Cependant, ils voient sortir un Draguéen de la place forte tandis qu'ils sont bloqués à la porte. Ce dernier est l'archiviste de Dérenne, Kesham de Varhoss. Il est un ami de la famille et garde la mémoire des lieux.

Kesham souffre de la situation actuelle : Bérise est partie, son père est mort et sa veuve tient le royaume d'une main de fer alors qu'elle n'a pour le moment aucune légitimité. Il a beaucoup réfléchi et a trouvé une solution pour rendre le royaume à Bérise : trouver une ou deux Chimères pour qu'elles reprennent leur royaume et boutent les forces du seigneur Roog hors de Dérenne. En effet, il trouve totalement aberrant que les Chimères soient dépossédées de leur terre et de leur souveraineté par les humains qui les chassent au lieu de les vénérer. Il était d'ailleurs sorti du château afin de retrouver Bérise pour lui proposer cette solution.

Kesham est ouvert à tout dialogue et partage toutes les informations dont il dispose, à savoir toute l'affaire. Il fait part aux personnages de sa peur : Bérise aurait pu se tourner vers un allié peu recommandable. Si les personnages lui font part de choses qui disparaissent, Kesham pâlit et leur parle du Néant à mots couverts – un ennemi qui s'attaque à la mémoire, un ennemi dont on sait peu de chose, qui prend de nombreux masques...

Kesham meurt pendant cet entretien. Il ne laisse aucun relief, la part que délaisse la Gueule étant aussitôt récupérée par Dame Oubli.

Juslia

Les personnages peuvent rencontrer Juslia en se mêlant à l'une des battues qui arpentent la forêt en quête de Bérise. C'est une femme dure, à la peau sombre, aux cheveux noirs et longs. Elle est habillée d'une armure chimérienne et porte un bâton dont chaque extrémité est composée d'une lame.

Elle accueille froidement les personnages. Elle ne leur dit rien sur son rôle dans cette

histoire, c'est une femme d'honneur qui n'a pas pour habitude de se confier à des inconnus.

Juslia est prise pour cible par les papillons pendant une battue. Fait particulier, le relief d'Airain se mêle à ses papillons, le combat se déroulant tout près de la clairière. Juslia la combat avec l'énergie du désespoir mais rien n'y fait, on ne vainc pas ainsi une horreur du Néant.

Le maître d'armes laisse derrière elle un relief particulier : une main. Sa main gantée n'est pas dévorée.

En fait, Juslia a giflé, une fois, la jeune Bérissse avec cette main. Un geste mérité mais qui a marqué l'enfant et provoqué un profond respect pour cette main de justice. Celui qui s'en empare n'a pour vision que cette gifle. Ce relief est peut-être une arme pour ramener Bérissse à la raison...

Confrontation

La Chimère de Dérenne

Dérenne est sous la protection d'une Chimère. Le féal, naturellement peu enclin à se mêler aux hommes, ressent toutefois l'influence de la gueule sur ses terres, et la nécessité de reprendre la lutte. Elle commence donc à traquer les humains, à les guetter pour se trouver des alliés. Si les personnages font preuve d'héroïsme ou d'un bon sens supérieur à la moyenne des soldats et des paysans du fief, elle essaie de les rallier à sa cause. Ce qui peut intéresser le féal en eux, également, est cette capacité qu'ils ont à percevoir le Néant, à ne pas oublier, à ne pas céder à la facilité, aux afflictions.

Les personnages se sentiront épiés et protégés à la fois. Si l'un d'eux est chimérien ou aspiq, il ressent des émotions, des instincts qui s'éveillent en lui, comme s'il savait où aller, naturellement.

La rencontre avec la Chimère se fait dans un val encaissé et désert. Là trône un grand chêne penché sur un dolmen. Le féal communique par un langage atavique et fait en sorte que chacun la comprenne.

La Chimère expose la situation sans ambages, et son plan :

- Bérissse est possédée par un monstre de vengeance qui la dupe.
- La Chimère sait où la trouver, elle

et l'autel maudit où elle sacrifie ses victimes.

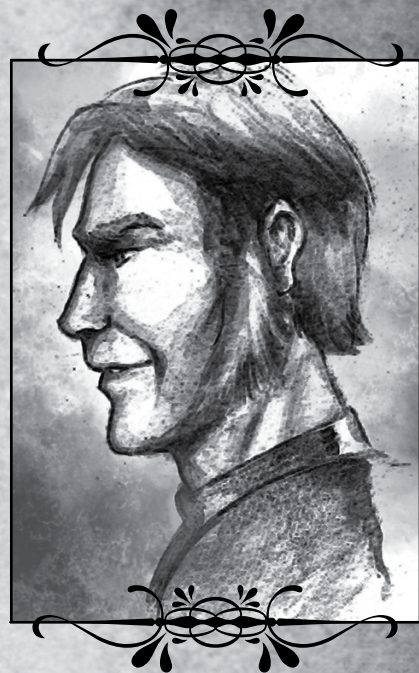
- Pour extraire Bérissse de sa folie, il faut lui rendre son trône de façon légale, sans que Hanns ne meure. La Gueule est insatiable et, si on laisse le Relief d'Airain s'épancher dans la vengeance, elle poursuivra son œuvre jusqu'à engloutir le domaine entier. En revanche, si Hanns est chassée hors de la zone d'influence de la Gueule et Bérissse proclamée comtesse, le Relief d'Airain sera vaincu, au moins temporairement.

La clairière de Bérissse

Finissant par suivre les papillons à l'origine des disparitions, ou la Chimère de Dérenne, les personnages débouchent sur une clairière dans laquelle sont érigées onze pierres, onze monolithes d'une taille impressionnante. Positionnées en cercle, plus ou moins de guingois, ces roches entourent un abîme qui semble sans fond. Le tout rappelle une mâchoire prête à se refermer sur celui qui tombera dans le gouffre. En se rapprochant un peu, on peut remarquer que certaines pierres sont peintes de symboles complexes : le nom de ceux que le Relief d'Airain a déjà tués.

Si les personnages décident de surveiller les alentours, ils peuvent finir par assister aux scènes suivantes :

- le Relief d'Airain s'avance dans la clairière. Elle s'approche d'un monolithe encore vierge d'inscriptions et y trace des motifs complexes, des symboles ésotériques tout en psalmodiant dans une langue inconnue. Des papillons de Gueule sont alors vomis par l'abîme, viennent tourbillonner autour d'elle comme pour la sentir, pour communiquer, puis l'essaim s'envole vers Dérenne tandis que le vent se lève, chaud, acide, chaotique. Quelques minutes plus tard, la nuée est de retour, chargée de petits morceaux de corps, de matière et s'en retourne à l'abîme qui semble trembler de plaisir dans un grondement de terre et de roche. Le Relief d'Airain s'évanouit alors en lisière de clairière pour ne laisser que Bérissse.
- Bérissse rode alentour, mais jamais dans la clairière (elle se transforme en Relief d'Airain dès qu'elle s'en approche). Elle se cache, a peur. Peut-être puise-t-elle discrètement de l'eau à un ruisseau ou pose-t-elle un piège pour capturer du petit gibier.



Forg le Beau

Grand, fort et beau, il a un succès certain auprès de la gente féminine. Il le sait et en abuse. C'est un Chimérien qui pense avant tout à son profit, son but est de devenir un baron et pour cela, il n'a pas peur de défier son ancien suzerain.

Chambellan cupide (4)

- Corps 6, Esprit 4, Âme 5, Foi 3
- Ambitieux 2, Beauté fatale 1, Chimérisme 2, Lion affamé 2, Plaie aspiqe 1
- Athlétisme 3, Attention 3, Autorité 4, Combat (armes naturelles) 3, Combat (armes de mêlée) 4, Gestion 4, Influence 4, Stratégie 4, Survie (plaine) 2, Technique (métal) 2

Forg possède une armure lourde (2) et une hache à deux mains (2).

Hommes d'armes de Roog

Ce sont de gros lourdauds attirés par l'argent. Ils n'ont aucune moralité et n'hésitent pas à tirer le meilleur parti de la situation dans laquelle ils se trouvent : pillages, viols, brimades...

Rustres (2)

- Corps 5, Esprit 3, Âme 3, Foi 3
- Discipline 2, moralité douteuse 2
- Attention 2, Autorité 3, Combat (armes de mêlée) 4, Duperie 2, Recherche 3, Survie (plaine) 2

Les hommes de Roog sont équipés d'armures légères (1), d'épées longues (2), de poignards et de leur livrée.



Hanns

Hanns est l'archétype de la femme de pouvoir. Fille d'un petit chevalier, elle a su attirer le regard du seigneur de Dérenne afin qu'il l'épouse. Cependant, elle n'a jamais pu enfanter. C'est son grand désespoir puisque cela met en péril sa situation. C'est une très belle femme, brune, aux yeux verts. Elle peut être hautaine ou au contraire la meilleure de compagne quand elle a besoin des faveurs de quelqu'un.

Femme de pouvoir (4)

- Corps 4, Esprit 5, Âme 6, Foi 3
- Arcanes politiques 2, Beauté fatale 2, Chimérisme 1, Noble 1, Opportuniste 3, Plaie aspic 3
- Alphabétisation 2, Athlétisme 2, Attention 4, Autorité 3, Combat (armes naturelles) 2, Duperie 5, Étiquette 4, Gestion 3, Influence 5, Intrigue 5, Négocio 2, Psychologie 2, Survie (plaine) 2, Transport (équitation) 2

Le Relief d'Airain est invincible et se détourne à peine de son rituel si on l'attaque. Les papillons sont là pour la défendre. Seule la main de Juslia peut refouler l'influence du Néant et ramener Bérisset à la conscience, quand elle est dans cet état.

Bérisset, en revanche, est une femme comme les autres. Elle peut être approchée, capturée ou tuée.

Si on la capture, les papillons la feront disparaître de sa geôle. Si on la tue, elle perd toute humanité et devient à jamais le Relief d'Airain. La bonne solution est de la remettre sous le trône avant qu'elle ne devienne définitivement une engeance du Néant et ne dévore son fief tout entier.

Bérisset est perdue. Elle ne sait pas quoi faire et s'en remet volontiers aux personnages s'ils sont suffisamment persuasifs. Peut-être sont-ils les alliés qu'elle attend depuis si longtemps.

Héritage

Il faut donc que les personnages rendent le royaume de Dérenne à Bérisset sans tuer Hanns mais en l'éloignant de la région.

Atteindre Hanns est déjà compliqué en soi, celle-ci ne sortant jamais de la place forte de Dérenne et refusant de donner audience aux personnages. Il faut donc infiltrer le château, ou le prendre d'assaut – ce qui n'est pas strictement impossible compte tenu de la situation insurrectionnelle du fief (certains citoyens acquis à la cause de Bérisset pourraient suivre les personnages).

La fin de cette histoire est très libre dans les moyens que peuvent utiliser les personnages pour atteindre Hanns et la convaincre de fuir, de laisser l'autorité à sa belle-fille et de ne jamais revenir.

Forg le Beau, évidemment, n'est pas prêt à se laisser faire non plus, lui à qui on a promis l'anoblissement, Dérenne pour fief et Hanns pour épouse.

Si Hanns quitte Dérenne à tout jamais, vivante, et que Forg reconnaît l'autorité de Bérisset – qu'il essaiera peut-être d'épouser –, cette dernière recouvrera définitivement ses esprits et le Relief d'Airain sera renvoyé au Néant. La Gueule ouverte dans la clairière s'effondrera dans un bruit sinistre dont l'écho parcourra toute la région.

Si la vengeance de Bérisset s'accomplit pleinement, de sa main ou de celle des personnages, et que Hanns est tuée, la Gueule se déchaîne et commence à prendre possession de la région, à tout digérer. Des dents de pierre déchirent le paysage, les terres deviennent stériles, les animaux deviennent reliefs de la Gueule. Le Relief d'Airain triomphe et règne désormais sur le territoire néantique de Dérenne, à tout jamais...

Récompenses

Les personnages peuvent retenir 1 expérience de cette histoire.

Si Bérisset comprend

Bérisset ne comprend pas d'elle-même qu'elle est le Relief d'airain, que ce qu'elle voit dans ses cauchemars est en fait l'œuvre de son alter ego. Il est toutefois possible de le lui faire comprendre, auquel cas elle réalise être à l'origine des morts et de la corruption de ses terres.

Elle ne voit pas d'autre solution que de se suicider, mais chaque tentative est un échec. À chaque fois, les papillons la sauvent : ils se mettent en travers des lames, pansent miraculeusement ses blessures, la retiennent en cas de chute, coupent ses liens...