

Les
Chroniques
des **Féals**

Les tours d'ivoire



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

Antoine Pierre Nobilet (écrits additionnels de Grégory « Captain Gregoo ! » Fiot)

Illustrations

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

Relecture et corrections

Grégory « Captain Gregoo ! » Fiot

Mise en page

Jérôme Isnard

Contact

antoine.nobilet@gmail.com

Remerciements

Antoine Pierre Nobilet

À Christophe, Gregoo, Camille, Jérôme, et à ma chère et tendre Gilmaru.

Christophe Chelabi

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

Grégory « Captain Gregoo ! » Fiot

Merci aux auteurs pour avoir façonné un M'Onde capable de combler ma soif d'imaginaire. Et à ma tendre compagne qui m'encourage à enrichir ma passion : le JDR !

Ressources actuellement disponibles :

Le Livre Univers des Féals
(livre de base)

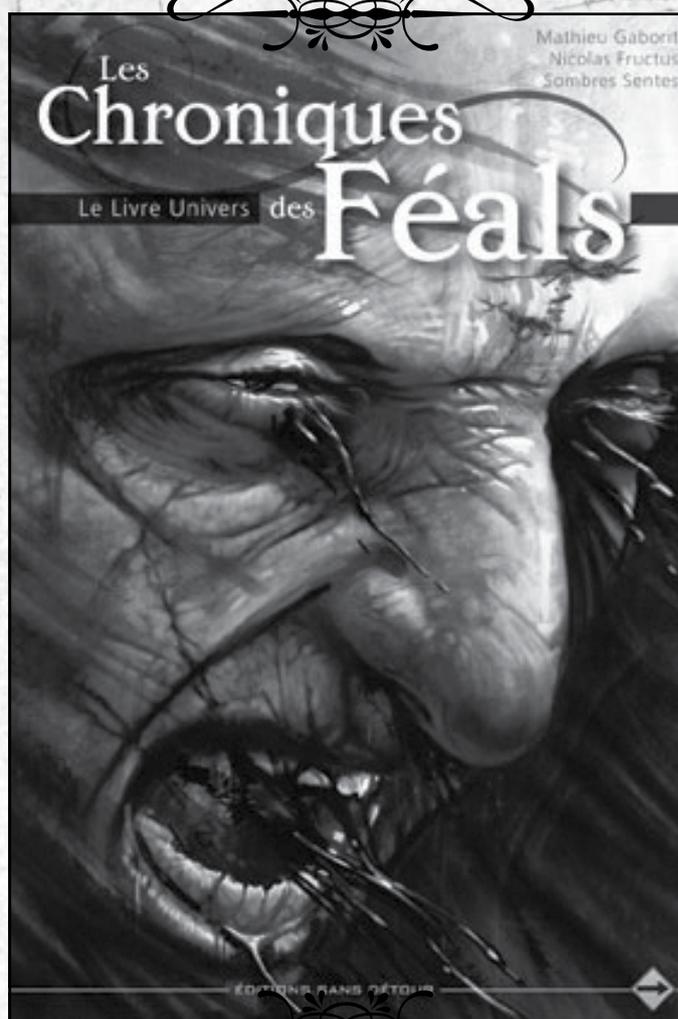
L'écran des Féals
(écran)

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 : Décembre 2012



Les tours d'ivoire

Le passé apporte parfois des maux, et parfois des solutions.

En quelques mots

Naufragés, les personnages découvrent une antique cité taraséenne, une cité faldoi. Celle-ci n'est plus que le pâle reflet de sa splendeur passée.

Accueillis par une communauté moribonde, ils doivent faire face aux horreurs qui hantent les profondeurs des lieux, dévoiler les secrets de ce peuple taraséen perdu et oublié de tous, et finalement trouver un moyen de fuir la cité avant de sombrer dans le Néant.

Avant de se retrouver face à face avec le chef de la secte et le monstre qu'est devenu son lion blanc.

Implication des personnages Enjeux et récompenses

Les personnages peuvent :

- Entendre une légende à propos d'une immense cité taraséenne contenant des trésors et des connaissances de la fratrie des Premiers. Il n'existe aucun moyen pour un navire d'approcher le lieu – des récifs sont mortellement disséminés aux alentours et la houle est particulièrement forte. De plus, on ignore l'emplacement exact de cette ville mythique, et l'on doute même qu'elle ait jamais existé.
- Faire l'objet d'un naufrage et échouer sur un rivage de sable fin coincé entre de sombres aiguilles rocheuses, à marée basse. La question de la survie est alors primordiale : blessés, ils doivent trouver de l'aide auprès des Taraséens locaux.
- Être mandatés par des descendants de personnes disparues à Castelgrève, notamment Iss'La ou Leto.

- Sauver Castelgrève de l'anéantissement.
- Empêcher le réveil du Dragon autrefois vaincu par la Tarasque.
- Trouver une arme du Marchand de Flammes.
- Apprendre les secrets de l'île engloutie de Gahlercie.

Ambiance

L'ambiance est pesante, les lieux sont humides, battus alternativement par des vents brûlants et glacés. Il y a une ambiguïté chez les habitants taraséens, à la fois heureux de recevoir la visite d'étrangers et extrêmement méfiants. La tension monte peu à peu entre les autochtones et les personnages, à l'exception des personnages taraséens qui sont particulièrement choyés par les autochtones.

À l'affiche

Castelgrève

Les trois aiguilles d'ivoire de Castelgrève sont un personnage à part entière de cette histoire. Cette île peut être située n'importe où au large du M'Onde et est le vestige d'une ancienne créature, Gahlercie. Elle est peuplée de quelques faldoi, d'archéologues draguëens et de curieux souvenirs.

Gahlercie et ses enfants

Gahlercie est la créature dont Castelgrève n'est qu'un vestige. Monstre hybride né du combat d'une Tarasque et d'un Dragon du Néant, Gahlercie a laissé de bien vivaces souvenirs hanter sa dépouille, et des rejetsons que les archéologues draguëens ont eu le malheur de réveiller.

Les Dragons d'Onde

L'Archonte Dragon d'Onde et sa fille Snorri sont les deux principaux personnages de la communauté faldoi peuplant actuellement Castelgrève. Snorri voue un culte à la Mère Primordiale et espère rendre à Castelgrève son existence en tant que Tarasque.

Pulnio et les pirates

Attirés par les trésors présumés de Castelgrève, Pulnio et ses hommes sont actuellement captifs sur l'île.

Les gants de Roh Gahr

Cet artefact créé par le Marchand de Flammes est le seul moyen de tuer Gahlercie. C'est un objet dangereux dont on a perdu la trace mais qui existe toujours, quelque part.

Fiche technique

Mystère
Action
Exploration
Interaction
Néant
Durée estimée
Difficulté
Trauma



Gahard et Ercie

Avant même l'avènement du Royaume draguéen, le Briseur de Mondes avait réussi à corrompre un des nobles féals du Souffle, un Dragon nommé Gahard, lui avait offert le pouvoir de dévorer des villages entiers et une faim insatiable. Son corps était habité par des Draguéens tournés vers le Néant, de farouches guerriers spectraux hantant ses sillons comme le font les Taraséens avec leurs féals.

Une fratrie taraséenne vivant sur une Tarasque nommée Ercie se sacrifia pour empêcher Gahard de s'en prendre au M'Onde. Lors du combat cyclopéen qui s'en suivit, les deux féals – Gahard et Ercie – fusionnèrent dans un maëlstrom d'eau et de feu, donnant naissance à l'île mythique de Gahlercie.

Gahlercie, île vivante en proie à de nombreux séismes, se trouvait fort éloignée des côtes connues du M'Onde. Les Tarasques venaient régulièrement s'y retrouver et une communauté draguéo-taraséenne put s'y développer en paix.

Les enfants de Gahlercie

Il y a 500 ans, un archéologue draguéen du nom de Keleborn découvrit au plus profond de Gahlercie une grotte immense. Là, des gangues contenaient des humanoïdes dénués de visages, partiellement fossilisés et couverts par endroit de roches squameuses. Plusieurs de ces créatures étaient malformées, leurs squelettes distordus jaillissant de leurs chairs bleutées ou noirâtres, certaines portant même des ailes membraneuses semblables à celles des nobles Dragons. Keleborn les nomma « les enfants de Gahlercie ». Ces créatures étaient une corruption néantique de ces êtres qu'on trouve parfois au plus profond des Tarasques...

L'équipe de Keleborn, constituée de Taraséens et de Draguéens, commença à étudier un à un les corps, les sortant de leurs gangues de pierre et de liquide amniotique. C'est alors que certaines de ces créatures corrompues – nées à la fois du Néant, d'Ercie et de Gahard – se réveillèrent. Certaines prirent l'apparence des membres de l'expédition archéologique, d'autres gardèrent leur forme grotesque et dévorèrent les archéologues. Seul Keleborn, fuyant les entrailles de Gahlercie, réussit à alarmer la population juste avant qu'un tremblement de terre ne frappe l'île.

Les gants de Roh Gahr

Comprenant la terrible menace que représenterait l'avènement d'une Tarasque-Dragon du Néant, une nouvelle fratrie, dirigée par Keleborn, décida d'utiliser une arme étrange découverte dans les ruines de Gahlercie : les gants de Roh Gahr.

Armée de ces gants, la fratrie de Keleborn vint à bout de la Tarasque-Dragon du Néant. Le monstre convulsa et mourut finalement, plongeant à jamais dans les abysses, ne laissant dans son sillage que 3 épines d'une de ses ailes-nageoires dépassant à la surface des flots.

Emporté avec Gahlercie dans les abysses, Keleborn fut sauvé in extremis par son ami chimérien Cléandre Grisécaille, qui réussit à l'envoyer dans l'espace mental tendu entre sa fratrie et Gahlercie. Il y vit depuis, prisonnier de cet espace oublié, hanté par les derniers lambeaux spirituels de son horrible ennemi.

Castelgrève

Castelgrève est une île taraséenne composée de trois aiguilles d'ivoire jaillissant hors des flots houleux et reliées entre elles par plusieurs passerelles. Jadis cosmopolite, elle est aujourd'hui en grande partie abandonnée. Seule la plus grande des trois aiguilles est encore habitée : l'aiguille Septentrion. L'aiguille Médiante est encore utilisée, mais peu habitée. L'aiguille Méridionale, enfin, est entièrement délabrée, éventrée par les flots en furie, et ne compte que quelques cellules accueillant parfois

Rob Gahr

Conçus par le Marchand de Flammes, les gants de Rob Gahr sont des gantelets de métal portant une pierre rougeoyante sur le dos de chaque main. Ces pierres peuvent libérer des vagues de Néant virales qui contaminent leur cible et provoquent sa destruction dans une terrible réaction en chaîne.

Cette arme permet de créer des virus de Néant spécifique d'un type, d'un genre, d'un peuple ou d'un féal, ces virus pouvant avoir une plus ou moins grande contagiosité.

Le nom « Rob Gahr » est celui d'une antestelle dévorée par le Néant et dont le Marchand de Flammes sertit des fragments sur certaines de ses plus puissantes armes.

Atlantéenne

La fin de Gahlercie rappelle à dessein le sort qui fut réservé à l'Atlantide.

Le tremblement de terre qui l'engloutit peut être expliqué de différentes manières. Une vague de Néant incontrôlée née de l'esprit corrompu de Gahard ? Le combat entre Keleborn et le mal de Gahlercie ? La volonté du Marchand de Flammes s'exprimant au travers des gants de Roh Gahr ?

À vous de choisir...

des prisonniers. Des tunnels sous-marins relient les trois aiguilles, à plusieurs dizaines de mètres sous la surface.

Les trois aiguilles d'ivoire sont tout ce qui reste de l'ancienne Gahlercie. Castelgrève était autrefois un lieu de pèlerinage, de recueillement et de prière pour les Taraséens et les Draguéens mais, lorsque plus aucune Tarasque ne desservait les lieux, les aiguilles tombèrent en désuétude – pourquoi les Tarasques se sont-elles écartées de cette route ? L'Oubli, peut-être.

Depuis quelques années, des archéologues draguéens ont repris la route de Castelgrève et se sont installés dans l'aiguille Médian pour étudier le passé de leur peuple. Ils cherchent à reconstituer ce qui s'est passé à Gahlercie et utilisent pour cela des cornes de mémoire qui font résonner l'ivoire et ramènent à travers le Souffle, jusque dans le présent, les souvenirs des lieux.

Mais Castelgrève est hantée par le Néant et les cornes de mémoire y provoquent la résurgence de bien plus que des souvenirs. Le passé, les morts, les monstres, et les trésors de Gahlercie reviennent à la vie. Depuis peu, les marins du M'Onde entier entrevoient de nouveau la silhouette de Gahlercie, à travers les brumes du soir : des tours élancées, des forêts profondes, les accords d'un chant étrange...

Depuis quelques jours, certains Taraséens ont un comportement des plus étranges et, sur l'île, tous ceux qui se rendent dans l'aiguille Médian disparaissent.

Enfin, alléché par les richesses légendaires de la cité perdue, le pirate Pulnio (*Livre Univers* p.184 et 213, et 995, *An de la Dame*, p.6) a tenté de s'approcher de Castelgrève pour en percer le mystère. Lui et son équipage n'ont depuis plus donné signe de vie.

L'aiguille Septentrion

La Septentrion est la plus haute des trois aiguilles constituant Castelgrève.

Elle est composée de :

- 30 niveaux au-dessus des flots. Lieu de vie de la communauté, chaque niveau est relié aux précédents et aux suivants par 4 escaliers sculptés à même l'ivoire. Chaque niveau est composé d'un espace central, lieu de vie de la communauté, et de 5 compartiments qui sont autant de maisons, de boutiques ou d'entrepôts. Les niveaux inférieurs sont les plus habités. Les 3 niveaux les plus hauts dans l'aiguille abritent les appartements des dirigeants de Castelgrève, ainsi que

les archives. L'architecture emprunte à la fois à la culture taraséenne et à la pensée draguéenne. Les murs ont des formes organiques, douces, alternée avec des sculptures de dragons stylisés. On trouve de nombreuses alcôves pour les rencontres amoureuses – c'est par la communion charnelle que les Taraséens continuent à entretenir un lien avec le chant perdu d'Ercie.

- 10 niveaux sous la surface de l'eau. Ces niveaux servent d'entrepôts ou de jardins à fruits de mer. Ils sont majoritairement abandonnés, et partiellement inondés. Plusieurs créatures marines y ont élu domicile.
- 1 port. Initialement prévu pour accueillir de nombreux navires, il n'abrite que quelques barques de pêche. Les pontons sont pourris et on voit plusieurs mats échoués dépasser de la surface des vagues.
- 1 plage de sable blanc qui n'apparaît qu'à marée basse et que l'on nomme Grève blanche.

Elle est reliée à l'aiguille Médian par :

- 15 passerelles de bois flotté, de granit et d'ivoire.
- 3 tunnels sous-marins partant des jardins sous la surface.
- La Grève blanche à marée basse.

Elle est reliée à l'aiguille Méridion par :

- 1 passerelle en mauvais état.
- 1 tunnel sous-marin passant sous l'aiguille Médian, à demi inondé.

L'aiguille Médian

La Médian, située entre la Septentrion et la Méridion, est un peu moins haute que l'aiguille Septentrion.

Elle est composée de :

- 20 niveaux au-dessus de la surface. Les niveaux reliés par des passerelles servent d'entrepôts, de manufactures ou de serres. On trouve notamment un jardin de lichens comestibles, des nichoirs, des filtres à eaux... Deux familles draguéennes aux traits taraséens vivent dans les niveaux supérieurs. Ces niveaux sont considérés comme privés et sont gardés.
- 10 niveaux sous la surface. En grande partie inondés ou en ruines, ces niveaux ont été investis par les archéologues draguéens. C'est là qu'ils ont découvert le tunnel par lequel s'est échappé Keleborn en son temps. Ils ont ainsi

Les requins-vautours

De grands requins dotés de nageoires hypertrophiées, un peu à la manière d'une manta, mais ayant plus la forme d'ailes cartilagineuses. Ils peuvent jaillir hors de l'eau, planer un peu afin d'attaquer les plages, les navires, ou attraper un oiseau volant un peu trop bas.

Enfants de Gahlercie

Les enfants de Gahlercie sont des créatures polymorphes issues de la fusion du chant d'Ercie et des souvenirs de Gahard. Ce sont des monstres sans visages dont le squelette déchire les muscles pour jaillir sous forme de griffes, de cornes, de queues articulées, de crocs ou d'ailes-nageoires membraneuses.

Leur absence de visage est proprement terrifiante. Les plus jeunes sont d'une intelligence limitée tandis que les plus anciens sont capables d'adopter l'apparence, le savoir et le comportement de leurs victimes. Issus des souvenirs ramenés par les cornes de mémoire, ils se nourrissent d'Onde et de Fiel. Télépathes, ils fonctionnent de manière coordonnée dans le but de maintenir le culte de la Mère Primordiale.

Monstres hybrides (3)

- Corps 6, Esprit 4, Âme 3, Foi 3.
- Imitation 1, Télépathie 1, Vampirisme 1, Vol 1.
- Acrobatie 3, Athlétisme 3, Attention 3, Autorité 3, Combat (armes naturelles) 3, Duperie 3, Furtivité 3.
- Armure d'os (1).

retrouvé une partie des possessions de Keleborn.

Elle est reliée à l'aiguille Méridion par 6 passerelles de cordages et de bois flotté.

L'aiguille Méridion

La Méridion est la plus courte des aiguilles.

Elle est composée de :

- 6 niveaux au-dessus de la surface des flots. La façade sud de l'aiguille est éventrée par les vagues. Les niveaux
- 6 niveaux sous la surface. Anciennes salles d'orgies taraséennes aujourd'hui infestées de requins-vautours.

inférieurs sont envahis par les marées tandis que les niveaux supérieurs sont ouverts aux vents. Les niveaux supérieurs servent de cellules pour d'éventuels prisonniers. Les moins chanceux écotent d'une cellule ouverte sur une mer déchainée, plusieurs dizaines de mètres plus bas. Un puit central perce tout les niveaux jusqu'aux sous-sols inondés.

Souvenirs de Gahlercie

À force d'explorations, les cornes de mémoire ont ramené dans le présent des pans entiers de souvenirs, des lieux, mais aussi des scènes. Trois époques distinctes peuvent être mises en scène, et visitées par les personnages :

• L'époque pré-gahlercienne :

Les lieux ne sont qu'une vaste étendue marine.

Une immense Tarasque (Ercie) rôde, à fleur d'eau.

Un Dragon corrompu (Gahard) voile le soleil.

Gahard et Ercie combattent entre ciel et mer, des Draguéens montés sur d'étranges rejets draconiques attaquent les armées taraséennes montées sur des manta de guerre et des requins-vautours.

Gahard et Ercie fusionnent, les vagues permettant leur union dans un ballet sensuel et furieux.

• L'époque galbercienne :

Âge d'or idyllique de cohabitation draguéo-taraséenne.

Décor chaotique, déchaqueté, forêts profondes, falaises, lacs et plages de sable fin.

Architecture complexe draguéo-taraséenne, taillée à même l'ivoire d'Ercie et le granit de Gahard.

Visite d'une aile-nageoire de Gahlercie : une presqu'île avec les trois aiguilles de Castelgrève servant alors d'archives de Gahlercie.

• La chute de Gahlercie

Séismes, scènes de destruction et de fuites.

Scène aveugle dans les entrailles de Gahlercie : les personnages sont mêlés aux archéologues qui tentent d'échapper à une menace invisible. Ils sont témoins de la mort de plusieurs archéologues tués par des créatures cachées dans l'ombre, surgissant du plafond, ou des vagues.

Scène explicite mettant en scène les enfants de Gahlercie.

Keleborn pénètre dans un temple en ruine, dans les entrailles de Gahlercie, fuyant les monstres, et trouve les gants de Rob Gabr. Les runes gravées sur l'autel expliquent la puissance.

Keleborn combat Gahlercie avec les gants de Rob Gabr.

• L'époque castelgrévienne

L'assaut de Castelgrève par Pulnio le pirate : échec et mise aux fers des pirates.

Les recherches de la nouvelle équipe d'archéologues draguéens.

La découverte d'un enfant de Gahlercie.

Retour sur des scènes de fuite face à une menace invisible.

Figurants préghalerciens

- Mère Primordiale : Hideuse puissance du Néant.
- Briseur de Mondes : Hideuse puissance du Néant.
- Marchand de Flammes : Horreur du Néant.
- Roh Gahr : Identité utilisée par le Marchand de Flammes.
- Gahard : Dragon du Néant.
- Gahlercie : Engeance née de la fusion d'Ercie et de Gahard.
- Ercie : Tarasque.
- Fratrie d'Ercie : Timoniers d'Ercie qui menèrent leur Tarasque à combattre Gahard et à fusionner avec lui.

Figurants gahlerciens

Draguéens de la première équipe d'archéologue et la Fratrie de Keleborn

- Keleborn : Draguéen, chef de la première équipe d'archéologues de Gahlercie. Keleborn est un ancien Draguéen. De taille moyenne, il a une forte structure osseuse. Musculeux et trapu, sa peau pâle arbore les tatouages violacés de l'histoire de sa lignée. Il porte les cheveux longs retenus par une longue natte noire, et une barbiche tressée. Ses yeux sont couleur d'or et il affiche constamment un sourire en coin. Keleborn est un baroudeur, il a parcouru le M'Onde à la recherche des connaissances du passé. Il a une épouse, Enora, qui est archéologue, comme lui. Aujourd'hui, 500 ans après sa disparition, il ne reste qu'un descendant de sa lignée : le général de Fer Leto, un Draguéen exilé devenu ferreux et servant à Efroth depuis la Nuit des Griffes (cf. 995, *An de la Dame*, p.8). Les personnages peuvent être amenés à croiser Leto dans leurs aventures. Keleborn peut être ramené à la vie par les cornes de mémoire.
- Cléandre Grisécaille : Chimérien noir, meilleur ami de Keleborn, archéologue en Gahlercie. Cléandre est un Chimérien noir. De petite taille, il est fluet mais nerveux. Sa peau est entièrement blanche, à l'exception d'une tache de naissance noire sur le front. Le crâne rasé, il a les yeux entièrement noirs et semble

constamment onduler en se balançant d'un pied sur l'autre. Cléandre est loyal et fidèle. Il organise les expéditions de son ami Keleborn, se bat avec audace et se moque continuellement de ses adversaires. Il a laissé une épouse et un fils au pays. Il se sacrifie pour sauver son ami Keleborn. Aujourd'hui, 500 ans après sa disparition, il ne reste qu'une descendante de sa lignée : Iss'la, une Chimérienne noire luttant pour sa survie en Chimérie. Elle fait partie de ceux qui cherchent à réunifier les trois parts de la Chimère.

- Archéologues draguéens : Les Draguéens de cette époque sont assez différents de ceux d'aujourd'hui : plus « vivants », plus aventureux. L'équipe de Keleborn lui est dévouée, elle est composée d'une dizaine d'hommes et de femmes, la plupart mimétiques.

Créatures et habitants de Galhercie

Gahlercie a sa propre faune et sa propre flore empruntant aux fonds marins et à l'imaginaire des Dragons.

- Enfants de Galhercie : Engeances de Gahlercie nées de la fusion entre les œufs d'Ercie et le rêve de Néant de Gahard. Créatures métamorphes, volantes et amphibies, sans visages.

Figurants castelgréviens

Communauté taraséenne

- Archonte Dragon d'Onde : Taraséen, père de Snorri et Archonte de Castelgrève. Dragon d'Onde est un Taraséen à la peau bleue sombre, presque noire, ornée de délicats symboles bioluminescents. Ses longs membres semblent presque dénués d'articulations. Il porte une tiare de corail et de nacre sculptée en forme d'octopode stylisé. Son regard rieur cache un tempérament inquiet et protecteur envers sa parentèle et sa fille Snorri. Doué d'un grand sens du sacrifice, il passe énormément de temps à entretenir sa cité, à lutter contre l'Oubli en consignait chaque jour le moindre évènement dont il peut être témoin. Il se voit comme le conservateur des archives de Castelgrève. Dans sa jeunesse, Dragon d'Onde était un triton, un guerrier taraséen ayant servi sur toutes les mers, sur toutes les côtes. Il était craint et respecté. Mais depuis,



Dragon d'Onde Archonte taraséen (4)

- Pétulant 2 (Abandon, Profondeurs).
- Corps 5, Esprit 5, Âme 5, Foi 3.
- Barbilles extatiques 1, Bioluminescence 2, Communautarisme 1, Esprit labyrinthique 2, Faldoï 1, Gigantisme 2, Ventouses 1.
- Alphabétisation 4, Athlétisme 2, Autorité 3, Connaissance (draguéens) 1, Connaissance (taraséens) 3, Combat (armes de mêlée) 3, Étiquette 4, Gestion 3, Influence 3, Intrigue 3, Négoce 2.



Snorri

Snorri est une des créatures les plus sensuelles et les plus intelligentes qui soient. Comment ne pourrait-elle pas se sentir enfermée dans cette conque d'ivoire perdue au milieu d'un océan sans fin. Cette faim du M'Onde, cette ambition frustrée s'est encore étendue alors qu'elle lisait avec délice les archives de Castelgrève.

Sous le regard bienveillant de son père, elle apprit les histoires et les secrets des archives. Il y a quelques mois seulement, elle a découvert une perle-mémoire ayant jadis été collectée par Keleborn lui-même dans un monstre sans visage : un enfant de Gahlercie. La perle-mémoire souffla à Snorri les mélodies de la Mère Primordiale et la guida dans la création de son culte. Elle a fondé un autel de granit et d'ivoire dans le sable de la Grève blanche et, tout récemment, elle a commencé à recruter des disciples. Ses prières ont été exaucées. Des archéologues draguéens, des pirates, de nouveaux arrivants, encore et toujours... Le M'Onde se souvient. Castelgrève fait à nouveau partie de l'Histoire. Bientôt, Gahlercie sera à nouveau.

Prêtresse impie (3)

- Corps 3, Esprit 4, Âme 6, Foi 3.
- Communautarisme 1, Courtisane 2, Enfant de l'océan 1, Faldoi 1, Sensuelle 3, Soif de connaissances 3.
- Art (chair) 3, Athlétisme 2, Autorité 2, Connaissance (Gahlercie) 4, Connaissance (légendes) 2, Duperie 4, Furtivité 2, Influence 4.

son nom est tombé dans l'oubli et il a l'impression d'avoir été abandonné de tous, sur son île perdue.

- Snorri Dragon d'Onde : Taraséenne, fille de l'Archonte Dragon d'Onde. Brune aux yeux langoureux, à la poitrine lourde et aux tétons noirs et dardés, Snorri ferait se damner un hospitalier caladrien. Callipyge nageuse, elle se baigne sur la Grève blanche et, parfois, dans les grottes sous-marines qui entourent Castelgrève. Elle ne porte généralement qu'un pagne ouvragé qui ne cache pas grand-chose. Snorri est une adoratrice de la Mère Primordiale. Elle a découvert dans les archives un traité portant sur les gants de Roh Gahr, et des rituels impies permettant de ramener à la vie la Tarasque disparue. Elle ne comprend pas le mal qu'elle risque de faire et veut simplement, au fond, sauver sa communauté en lui redonnant un féal vivant. Mais c'est en réalité les forces de Gahard qu'elle nourrit.

Prisonniers locaux

- Pulnio : Capitaine pirate.
- Ssanthar'Koh : Aspik, second de Pulnio. Ssanthar'ko est musculeux. Sa peau olivâtre et ses yeux émeraude en font un séducteur de première classe. S'il parcourt le M'Onde, c'est pour en percer les mystères. Il est avide de pouvoir et a eu vent des gants de Roh Gahr en discutant avec un ivrogne qui avait lu un passage à leur sujet dans le Malfénon. Balivernes ? Peut-être ! Mais Ssanthar'Kho prend toujours le risque !

Déroulement de l'histoire

Naufage

Les personnages voyagent à bord d'un navire grifféen ou aspik. La raison de ce voyage est peut-être sans rapport avec Castelgrève et son passé, mais il est aussi possible que :

- Des légendes aient poussé les personnages sur les traces de Gahlercie et de ses richesses présumées.
- Des Draguéens aient mandaté les personnages vers Castelgrève afin de prendre des nouvelles de leur équipe d'archéologues.
- Iss'la ou Leto, hantés par leurs ancêtres,

demandent aux personnages de retrouver l'île mystérieuse où Keleborn et Cléandre ont disparu.

Soudain, un ouragan les surprend. Leur navire subit de nombreuses avaries alors que des créatures marines remontent à la surface pour l'attaquer – des serpents de mer particulièrement agressifs ou un banc de calmars géants rendus fous par la foudre qui bouscule leur migration.

Lorsque la tempête s'achève, le navire est très abîmé. Les personnages dérivent sur une mer d'huile, dans un brouillard épais. Des silhouettes de grands bateaux apparaissent à travers la brume, échoués, les mâts brisés. Sous la surface, les personnages peuvent apercevoir des récifs déchiquetés où vit une faune aquatique aussi variée que dangereuse. Une immense île apparaît brièvement mais, lorsque les personnages s'en rapprochent, ils ne découvrent « que » les trois aiguilles de Castelgrève.

Un vaisseau est amarré aux pontons branlants : un bateau en réparation ayant pour figure de proue une femme à la poitrine généreuse, sans bras mais dont les ailes en bois sculpté s'ouvrent, couvrant les flancs du bâtiment. Il s'agit du vaisseau de Pulnio le pirate.

La communauté

Les personnages sont – trop – chaleureusement accueillis par la communauté taraséenne de Castelgrève. Beaucoup de Taraséens ont des malformations, ou semblent faibles, malades. Les plus solides, les tritons, ont des traits draguéens. C'est un signe de la faiblesse grandissante d'Ercie par rapport à Gahard, dans Gahlercie.

Les personnages peuvent visiter l'aiguille Septentrion, mais on les dissuadera d'aller sur la Grève blanche ou de se rendre dans les autres aiguilles. Ils sont soignés et les dignitaires de la ville leur rendent visite. Ils font la rencontre de l'Archonte Dragon d'Onde, et de sa fille Snorri.

Élément perturbateur : Bref séisme, tension palpable parmi les autochtones.

Troubles du sommeil et événements inquiétants

Les personnages sentent qu'on les surveille et qu'on leur cache des choses. Messes basses, regards fuyants, interdictions de se rendre dans tel ou tel lieu. Le séisme a fait remonter à la surface les corps mutilés d'archéologues draguéens, mais les autochtones ne veulent

pas que les personnages enquêtent.

La nuit, les fantômes d'ivoire rendent visite aux personnages.

Les personnages en apprennent enfin plus sur la présence de prisonniers dans l'aiguille Méridion, et réussissent peut-être à leur rendre visite – voire à les libérer.

Élément perturbateur : Le corps d'un Draguéen est découvert dans les appartements des personnages. Il s'agit du corps d'un vieillard : Keleborn. Rappelé par les cornes de mémoire, il est tel qu'il se trouvait lors de ses derniers instants de vie. Ses mains sont entièrement noircies, comme carbonisées, et il paraît évident qu'on lui a arraché des gants – les gants de Roh Gahr.

Evolution de l'histoire

Gardez toujours en tête les cinq axes selon lesquels l'histoire évolue :

Les gants de Roh Gahr

Arme créée par le Marchand de Flammes, adorée par un culte secret en Gahlbercie, supposément disparue en même temps que Keleborn.

Les personnages peuvent entendre parler de ce puissant artefact, obtenir des indices sur sa localisation présumée et, peut-être, sur son origine.

Le retour à la vie de Gahlbercie et de ses enfants

Le culte disparu de Roh Gahr renaît de ses cendres grâce à un antique volume des archives de Castelgrève découvert par Snorri, fille de l'Archonte Dragon d'Onde. Le culte est manipulé par la Mère Primordiale qui cherche à rendre la vie à une version corrompue de Gahlbercie. Les cornes de mémoire des Draguéens ramènent à la vie les enfants de Gahlbercie. Ces derniers œuvrent pour ressusciter leur parent : Gahlbercie.

Les personnages peuvent comprendre que plusieurs membres de la communauté de Castelgrève sont impliqués dans la résurrection de Gahlbercie. Ils peuvent alors lutter contre le culte, afin de l'empêcher de nuire, et doivent faire face aux terribles enfants de Gahlbercie, qui reprennent le travail du culte, en prenant l'apparence de membres de ce culte.

L'évasion de Pulnio le pirate

Pulnio a lancé son vaisseau à l'assaut de Castelgrève pour y trouver les richesses perdues de Gahlbercie. Ssanthar'Kho, le second de Pulnio, est à la recherche de volumes sur le Néant, et des gants de Roh Gahr. Il sait que les archives de Castelgrève renferment les livres rescapés de Gahlbercie. C'est lui qui a convaincu Pulnio de se rendre à Castelgrève. La fine équipe de pirates de Pulnio est enfermée dans les misérables geôles de l'aiguille Méridion. Ils s'échappent pendant le séjour des personnages à Castelgrève. Beaucoup d'entre eux ont perdu l'esprit et ont été témoins des allées et venues des enfants de Gahlbercie sur la Grève blanche.

Les personnages peuvent s'allier à eux ou tenter de les faire arrêter. Les informations qu'ils peuvent recevoir de Pulnio ou de Ssanthar'Kho sont de précieux indices quant à ce qui se passe sous les aiguilles de Castelgrève.

Les fantômes d'ivoire

Au plus profond de Castelgrève, les salles d'orgies taraséennes résonnent encore de cet art bien particulier. Ces salles existent au-delà des lois de la physique, par-delà le temps et l'espace. C'est ainsi que des spectres d'amants taraséens errent parfois dans les couloirs de Castelgrève, invitant parfois les égarés à les rejoindre dans une union éternelle avec l'âme défunte de Gahlbercie. Ces fantômes hantent et tourmentent les sectateurs du Culte, ainsi que les pirates qui sont venus troubler le sommeil éternel de Gahlbercie.

Les personnages peuvent rencontrer des Taraséens et Taraséennes fantômes qui enivrent leurs sens au point de les amener jusque dans leur enclave où, au moment de l'orgasme, ils auront des visions de l'âge d'or de Gahlbercie, et obtiendront des informations sur les événements passés.

Les relations entre les personnages

Les personnages ressentent des émotions partagées : tentations sexuelles (fantômes taraséens), tentations de pouvoir (Les gants de Roh Gahr), tentation du Néant (devenir le Timonier de Gahlbercie).

Il est conseillé de lier les différents axes à l'historique et au trauma des personnages. Certains peuvent avoir déjà croisé le général de Ter Leto, descendant de Keleborn, Pulnio et Ssanthar'Kho, ou Iss'la. Des personnages taraséens ou draguéens peuvent appartenir à une parentèle originaires de Gahlbercie, ou de Castelgrève. Leur trauma peut être associé à la Mère Primordiale, faire écho aux attributs de Snorri ou provoquer une fausse relation de confiance avec ce figurant.

Ssanthar'Kho

Ssanthar'Kho est un Aspik originaire d'une minuscule île au nord des Rives Aspiques. C'est entre les rochers noirs et les ossements pétrifiés d'antiques Tarasques qu'il a appris à naviguer. Sa famille se terrait dans des huttes de naufrageurs et les nuits terribles où les siens hantaient les côtes avec des lanternes afin d'égarer les navires font partie de ses plus terribles souvenirs.

Ssanthar'Kho est finalement parti à l'aventure, pour devenir le plus grand pirate que le M'Onde ait porté ! Il s'est acquiné avec Pulnio, et a fini par devenir son Second.

Un jour, il aura son propre vaisseau. Mais pour cela, il ne lui faut pas simplement des richesses, il lui faut une renommée, il lui faut la gloire !

Les gants de Roh Gahr peuvent lui apporter cela...

Second aspik (4)

- Corps 5, Esprit 3, Âme 4, Foi 4.
- Image héroïque 2, Rien n'est impossible 2, Seul contre tous 1, Soif de l'onde : 3.
- Acrobatie 2, Athlétisme 3, Attention 2, Combat (armes de mêlée) 3, Duperie 2, Furtivité 2 Influence 2, Négocier 2, Survie (mer) 3, Transport (navigation) 3.
- Morte-écume (1) : Large sabre en ivoire dans le tranchant est hérissée de dents de requins. Porte-bonheur de Ssanthar'Kho au combat.

Tant que Ssanthar'Kho est en prison, Morte-écume est posé sur le grand bureau de Dragon d'Onde.

Fantômes d'ivoire

Les fantômes d'ivoire sont les résidus encore puissants du chant d'Ercie. Ces individus vivent éternellement l'extase charnelle et spirituelle qui les faisaient communier ensemble et avec leur Tarasque. Pâles reflets de ce qu'ils furent jadis, ils hantent les passerelles, les grèves, ou dansent sur la surface de l'eau afin d'attirer les vivants dans leurs orgies éternelles, le plus souvent au fond de l'eau. Nombreux sont ceux qui se noient en tentant de suivre les fantômes d'ivoire dans leurs étroites aquatiques.

Réminiscences (2)

- Corps 4, Esprit 3, Âme 3, Foi 4.
- Evoûtant 2, Fantôme 2.
- Art (chair) 4, Athlétisme 3, Attention 2, Combat (armes naturelles) 2, Duperie 3, Furtivité 3.

La création des gants

Les personnages peuvent avoir une vision des enfants que le Marchand de Flammes a sacrifié pour la création des gants de Roh Gahr. L'objectif de ce cauchemar est de donner une teinte très sombre à l'histoire.

Cette séquence est facultative mais permet de poser des jalons. Si vous la jouez, insistez sur la présence de voix d'enfants à l'approche des gants et dans les rêves de Keleborn.

Les enfants de Galhercie

De nuit, les pirates s'évadent – s'ils n'ont pas déjà été libérés. Une alarme résonne dans les aiguilles. Des escarmouches éclatent un peu partout tandis que les personnages sont attaqués par une créature, dans le noir. Il s'agit d'un des enfants de Galhercie, revenu à la vie.

Une partie des prisonniers arrive à quitter Castelgrève à bord du navire. Ssanthar'Kho parcourt les aiguilles en tous sens pour retrouver Keleborn et s'emparer des gants de Roh Gahr – mais celui-ci ne les possède plus, ni sur son cadavre, ni dans l'enclave dont son esprit est prisonnier. L'Aspik n'hésite pas à faire couler le sang pour obtenir ce qu'il désire tandis que Keleborn – si on cherche à communiquer avec son esprit, son cadavre ou l'un de ses souvenirs réincarnés – met en garde contre les pouvoirs des gants. Il est prêt à se sacrifier pour éviter que la menace du pouvoir de Roh Gahr pèse à nouveau sur le M'Onde (cf. *Le combat, la mort ou la fuite*).

Les autres pirates se sont enfermés dans l'aiguille Méridion en brisant la passerelle les reliant au reste de Castelgrève.

Élément perturbateur : On comprend très vite que les victimes des escarmouches de la nuit n'ont pas été seulement victimes des pirates en fuite, mais de créatures plus puissantes et sanglantes : les enfants de Galhercie. Les personnages apprennent que c'est peut-être lié à ce groupe d'archéologues draguéens qui étudiaient les sous-sols de Castelgrève, mais ne sont jamais revenus. C'est en étudiant leurs travaux que les personnages se retrouvent confrontés à ces monstres, et peuvent comprendre leur origine.

Les cornes de mémoire et la folie de Castelgrève

Les personnages peuvent découvrir la vérité sur le culte de Roh Gahr en trouvant des objets rituels chez Snorri et ses suivantes, ou encore en trouvant un autel dédié à la Mère Primordiale, partiellement enfoui sous la Grève blanche.

Si les personnages descendent sous Castelgrève et accèdent à l'aiguille Médian, ils découvrent les travaux des archéologues draguéens, ainsi que les cornes de mémoire. Ils trouvent les cadavres des archéologues draguéens. Leurs corps malingres et tatoués sont désarticulés, tandis que leur sang violet macule les tables et leurs excavations.

Les courants d'airs suffisent à faire sonner les cornes et les personnages se retrouvent à errer dans des « souvenirs visitables » (cf. *Souvenirs de Galhercie*). Ils se rendent compte qu'une partie de ces souvenirs

s'incarne réellement dans le M'Onde. Ils découvrent le bureau de Keleborn dans les souvenirs de Galhercie, ainsi que des notes sur ce qui se passe et les pouvoirs indicibles des gants de Roh Gahr.

Élément perturbateur : Dans les ténèbres des tunnels, les enfants de Galhercie attaquent.

L'éveil de Galhercie

Les personnages ont de plus en plus de visions des enclaves et souvenirs de Galhercie. Ils ne peuvent plus faire la distinction entre les visions nées des cornes de mémoire, les souvenirs incarnés et la réalité. Certains tunnels et pièces apparaissent et disparaissent, et des créatures sont cachées dans le moindre recoin.

Des scènes de tension alternent avec des scènes de vie idyllique de l'âge d'or de Galhercie.

Le combat, la mort ou la fuite

Les éléments ramenés par les cornes de mémoire se trouvent être de nature éphémère. Seule une quantité massive d'Onde ou de Fiel peut pérenniser leur existence. Les personnages pourraient le comprendre en voyant les enfants de Galhercie se nourrir de l'Onde et du Fiel de leurs victimes, et tenter de les retenir par un sacrifice d'énergie.

Lors d'un souvenir, les personnages peuvent rencontrer une version de Keleborn manipulant attentivement les gants pour les étudier. Cette version des gants pourrait être incarnée dans le présent. Si les personnages incarnent une copie des gants de Roh Gahr, elle sera très éphémère, à usage unique et limité, et finira par se désagréger. Cela peut toutefois suffire pour combattre Galhercie si les personnages sont encore sur place.

Le navire a été réparé. Les personnages peuvent tenter de le rejoindre pour fuir par la voie des mers, ou voler un petit dragon de Galhercie pour fuir par la voie des airs. S'ils tentent de fuir, ils sont pourchassés par les Taraséens et les Draguéens à dos de petits dragons, mantas de guerre et requins-vautours.

Élément perturbateur : Si les personnages ne réussissent pas à vaincre Galhercie à l'aide des gants de Roh Gahr, Galhercie s'envole et quitte le M'Onde pour devenir un satellite néantique qui sera une menace majeure dans l'avenir.

Pour aller plus loin...

Les personnages peuvent tenter de retrouver les « vrais » gants de Roh Gahr – et non une copie de leur souvenir.

Lorsque Keleborn et Cléandre Grisécaille sont morts, les gants de Roh Gahr ont disparu dans le cataclysme de Gahlercie. Mais le Marchand de Flammes semble avoir eu d'autres plans, sur un plus long terme, car ils sont réapparus chez des descendants de leurs possesseurs d'origine. Il ne reste plus qu'à les réunir...

Les personnages doivent donc traquer les descendants de la fratrie de Keleborn :

- Iss'la, Chimérienne noire persécutée en Chimérie.
- Général de Fer Leto, Draguéen exilé, à Efroth.
- Morina, triton, Taraséenne maudite, quelque part sur les côtes occidentales.
- Aolen, Phénicien d'origine grifféenne, quelque part dans l'empire de Grif'.
- Hassam el Fatah, Licornéen exilé, marchand.
- Redilth, Phénicien d'origine chimérienne, quelque part en Chimérie.
- Uscon, Pégasin noir, quelque part dans les Contrées pégasines ou sur les côtes occidentales.
- Marcus, centurion grifféen, en guerre contre la Nouvelle Charogne.
- Ezra, diplomate licornéenne au Ventre du Désert, dans les Provinces-Licornes.
- Shuumi, Caladrienne, artiste itinérante luttant contre le Néant, parcourant le M'Onde.

L'Exodin peut décider qu'un des personnages est un de ces descendants. La suite de cette histoire demande de répondre à la question suivante : comment les héritiers ont-ils pu conserver, transmettre ou combattre les gants de Roh Gahr jusqu'à aujourd'hui ? Nul doute que le Marchand de Flammes a lui-même quelques plans pour ces derniers ...

Récompenses

Les personnages peuvent retenir jusqu'à 4 expériences de cette histoire.

Mettre en scène le culte

Si vous souhaitez mettre en scène une cérémonie du culte de Snorri, une messe à la gloire de la Mère Primordiale, en voici un exemple:

Snorri est nu, sur la plage, devant un autel à peine déblayé de sable. Une créatures malingre gigote sur l'autel. C'est une poupée de cheveux, de sable et de coquillages, trempés dans une eau rouge de sang. La poupée prend peu à peu vie, tandis que dans les profondeurs, la vie s'écoule à nouveau dans les artères de Gahlercie. Les cheveux sont ceux des faldoi de Castelgrève, les coquillages ont été pris aux fantômes d'ivoire et le sable a été ramassé dans un souvenir de l'antique Gahlercie ramené par les cornes de mémoire.

Les disciples de Snorri sont à genoux, dans le sable, et se balancent en entamant une lente mélodie. Mélodie déjà entendue auparavant, à peine audible, par tout les membres de la communauté et les personnages. Snorri plonge la main au creux de son ventre, touchant son sexe sanglant. Elle enduit de ce sang un long kriss de corail qu'elle plante ensuite dans la poupée presque vivante, en conjurant la Mère de ramener à la vie son enfant mort, non pas dans son corps de poupée, mais dans sa chair profonde et enfouie dans le limon blanc de Castelgrève.