

Les  
Chroniques  
des **Féals**

*Jourments  
d'écaïlles*



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

## Illustrations

Ottavia Poncet, alias Moutchi

Nicolas Fructus

## Relecture et corrections

Thomas Karim, alias Fayn

## 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 Gilmara.*

*Ottavia Poncet*

*Thomas Karim*

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

Ressources actuellement disponibles :

Le Livre Univers des Féals  
(livre de base)

L'écran des Féals  
(écran)

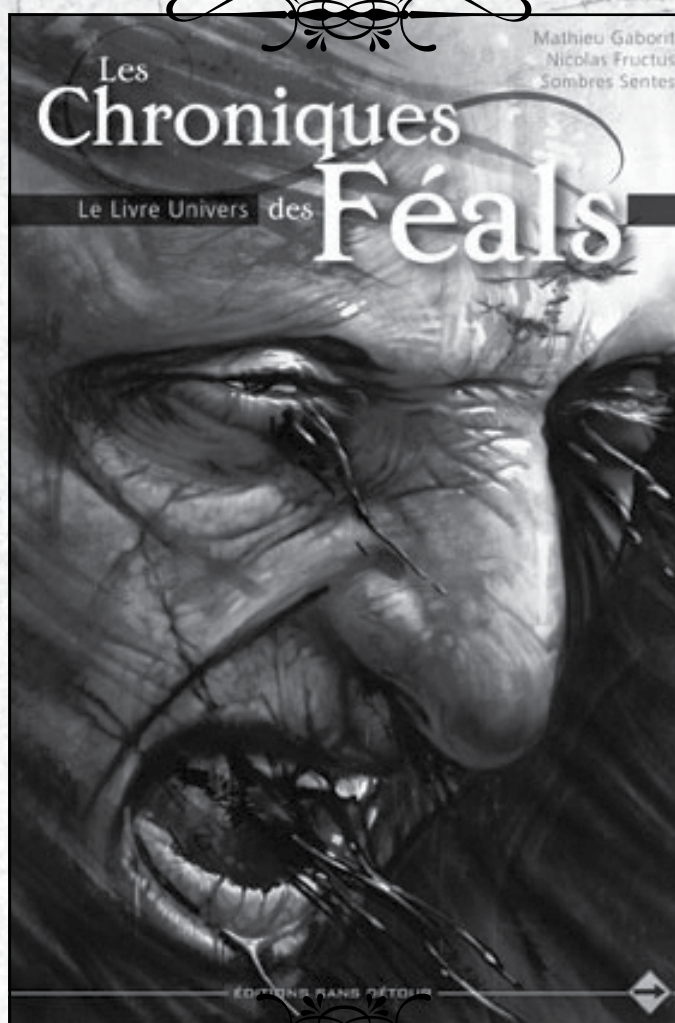
995, An de la Dame  
(livret de l'écran)

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

Aldarenche  
(Aide de jeu parue dans Di6Dent 8)

Aides de jeux et scénarii sur  
[www.sans-detour.com](http://www.sans-detour.com)

Date de parution : Mai 2013



# Tourments d'écailles

*Où les personnages montent à bord pour un simple voyage et sont pris malgré eux dans les aventures d'un vaisseau aspiik.*

## En quelques mots

Ssanthar'Kho l'ancien second du Capitaine Pulnio (voir Livre-Univers p.184 et Les tours d'ivoire), a doublé ce dernier et volé son navire, qu'il a maquillé et renommé l'EnVouivre. Pulnio est donc à sa recherche, espérant se venger et remettre la main sur son vaisseau, mais son ancien second a peut-être quelque chose de plus précieux à lui proposer : des perles-mémoires. Pulnio a en effet jadis perdu au jeu les perles-mémoires de sa parentèle et Ssanthar'Kho a localisé l'une d'entre elles. Il n'y a qu'un petit détour à faire, hein, pas de quoi fouetter une Chimère ! Un bout de bois noir, une carcasse de Tarasque pétrifiée, un trésor d'ivoire pur et des Soumis de la cour d'Anthracite ? Bah ! Qui se soucie de ces choses-là, chez les pirates !

Les personnages, embarqués à bord de l'EnVouivre alors que Pulnio est sur le point de l'aborder, ne seront peut-être pas de cet avis...

## Implication des personnages Enjeux et récompenses

Les personnages, pris par leurs affaires, doivent trouver un moyen de prendre la mer – pour fuir une situation épineuse, découvrir une île ou rejoindre un autre port. Par chance, le Capitaine Ssanthar' Kho cherche quelques mains supplé-mentaires et se rend tout près de leur destination finale. Leur mission, en échange de leur place à bord ? Rien de bien compliqué : aider un peu l'équipage de son navire, l'EnVouivre et parlementer avec quiconque pourrait vouloir ralentir les activités commerciales – toutes plus licites les unes que les autres, évidemment – de cet honnête commerçant aspiik.

**Découvrir la cour d'Anthracite et les projets de Dame Ecorce**

**Découvrir l'existence de la flotte de guerre aspiik**

**Comprendre et utiliser les perles-mémoires taraséennes**

**Interagir avec le bois noir et sa population**

## À l'affiche

La vie à bord d'un navire aspiik

Pulnio, capitaine pirate

Une perle-mémoire taraséenne

Le vieux Thross'Ak Mortécaille, un ancien Père de val zoroth

Le Viparde et sa flotte de guerre

Les serveurs de Dame Écorce

La mangrove maudite

## Fiche technique

Mystère

Action

Exploration

Interaction

Néant

Durée estimée

Difficulté

Trauma



facultatif

## La perle, Port-Sertis et Tho'Anso

Il y a plusieurs siècles, la parentèle de Pulnio servait une Tarasque au sang bouillant. Une Tarasque dangereuse. Les traits quelque peu individualistes et téméraires de ses Taraséens rendaient la bête espiègle et joueuse, mais aussi agressive. Un jour, alors qu'un Dragon la survolait, elle fut prise d'agacement, puis de rage. Elle plongea puis sauta hors de l'eau pour l'atteindre – une manœuvre sans grand danger pour ses habitants qui, ayant l'habitude de ses tours, se terraient dans ses entrailles. Le Dragon, effrayé, pris en chasse par ce féal inconscient, se dirigea vers les côtes, dans une zone où la faible profondeur des eaux empêcherait la Tarasque de le suivre. C'est ainsi que cette dernière s'échoua, après un bond prodigieux, sur une péninsule où germaient déjà quelques spores de bois noir basilik.

La Tarasque, mortellement blessée, épuisée, périt malgré tous les efforts de ses Taraséens. La parentèle de Pulnio enchâssa alors ses souvenirs dans des perles-mémoires avant de trouver asile sur Alectre. Depuis, les perles se sont transmises de génération en génération.

Et puis, il y a quelques années, Pulnio les a perdues au profit de Tho'Anso, un jeune Aspik appartenant au val zorothe du Père Mortécaille. Et au moment de donner sa part du butin à Mortécaille, le jeune Aspik a dissimulé l'une des perles.

Mais Mortécaille a appris le nombre exact de perles gagnées par Tho'Anso et lancé le val zorothe à sa poursuite. Tho'Anso, ne manquant pas de ressources, a alors trouvé refuge à Port-Sertis, un petit coupe-gorge caché aux yeux du M'Onde.

À force de persévérance, Tho'Anso a percé le mystère de la perle qu'il avait conservée et a eu une vision de la Tarasque dont elle était originaire, féal pétrifié au milieu d'un bois noir basilik isolé de son royaume. Pour l'Aspik, c'était une révélation : il existait, quelque-part, une source d'ivoire dans lequel la mangrove basilique avait pris racine, engendrant un bois étrange aux propriétés idéales pour construire les navires les plus puissants et les plus rapides du M'Onde.

Mais cette connaissance était dangereuse, touchée par le Néant, et Tho'Anso en a été marqué à jamais. La Tarasque pétrifiée est devenue une obsession pour lui et, en étudiant ses visions, il a cherché à monter une expédition vers le bois noir qu'il pensait abriter la Tarasque pétrifiée. Sa Tarasque pétrifiée.

Hélas, année après année, la démence le gagnait. Il est resté toute sa vie hors de portée des val zorothe mais n'a jamais pu quitter Port-Sertis autrement que par ses visions. Captif de la ville – sa béance le rendait phobique de tout ce qui se trouvait au loin – il a alors passé des nuits entières à errer dans le port, jusque dans des ruines chimériennes s'étendant sous les bâtiments aspiks.

À la fin de sa courte vie, il a pris la décision de confier Sa perle, celle de Sa Tarasque, à une légende locale : Grünard, le prince léorde emmuré à Port-Sertis. Dans un dernier effort, il est descendu jusqu'au palais interdit et a déposé la perle dans l'orbite vide du prince.



## Embarquement !

Ssanthar'Kho est l'ancien second du légendaire pirate Pulnio. Cet Aspik d'une soixantaine d'années au sourire charmeur est calme, fiable, et s'attire naturellement la sympathie de ses compagnons. Il raconte souvent ses aventures, sans qu'il soit possible de démêler le vrai du faux, et porte au côté une paire de karambits qu'il manie avec une précision mortelle.

Il y a quelques semaines, une violente dispute a éclaté avec son ami de toujours. Ssanthar'Kho a assommé Pulnio et l'a jeté à la mer avant de prendre le commandement de son navire. Il a immédiatement regretté son geste mais avait entraperçu les plans de son capitaine, et refusait d'y prendre part. La plus grande partie de l'équipage de Pulnio a refusé de suivre Ssanthar'Kho mais, en souvenir du bon vieux temps, tous se sont accordés pour conduire le navire sur une île de leur connaissance où l'équipage pourrait débarquer, où le nouveau capitaine pourrait recruter et où le vaisseau pourrait être maquillé.

Le navire de Pulnio n'était plus, seul restait l'EnVouivre, à la proue représentant – désormais – une femme-serpent à la poitrine généreuse. Ssanthar'Kho a alors repris la mer avec un équipage réduit et s'est arrêté

dans la ville portuaire où se trouvent les personnages. L'EnVouivre a besoin d'un équipage, mais surtout, son capitaine doit trouver un moyen d'échapper aux puissances qui guidaient Pulnio... Car il en est sûr : même s'il n'a fait qu'entrevoir les plans de son ancien ami, il en sait déjà trop.

Dans cette ville portuaire, Mortécaille, Père du val zoroeth local, est un contact sûr de Ssanthar'Kho. Alors que ce dernier lui explique la situation, Mortécaille lui rappelle la mésaventure des perles de Pulnio : Pulnio détenait les perles-mémoires de sa parentèle et les a perdues aux cartes, dans sa jeunesse, au profit du val zoroeth de Mortécaille. Ces perles sont inestimables mais l'une d'elles a échoué entre les mains d'un autre val zoroeth.

Ssanthar'Kho y voit tout de suite une monnaie d'échange pour échapper à la vengeance de son capitaine : les secrets de la lignée de Pulnio, qui remontent aux Origines, contre sa vie. Mortécaille propose de fournir des informations à propos d'une carte permettant de localiser la perle-mémoire, et quelques aspiks comme équipage. En échange, Ssanthar'Kho doit s'engager à ramener la tête du possesseur de la perle – ce chien de Tho'Anso, probablement. Le marché est vite conclu ...

Ssanthar'Kho n'est pas naïf. Il se doute que les Aspiks prêtés par Mortécaille ont ordre de lui faire la peau au moindre pas de travers. Il cherche donc en parallèle à recruter des gens qui ne font pas partie du val zoroeth. C'est là que les personnages entrent en scène : Ssanthar'Kho est tout disposé à les conduire à destination en échange de leurs services – il sait déjà qu'il devra faire un petit détour pour retrouver la perle, mais se garde bien de leur en parler à ce stade.

Mortécaille révèle à Ssanthar'Kho que la carte au trésor dévoilant l'emplacement de la perle-mémoire de Pulnio est possédée par un marchand chimérien du nom de Roh Gahr, et que ce dernier se trouve justement en ville en ce moment.

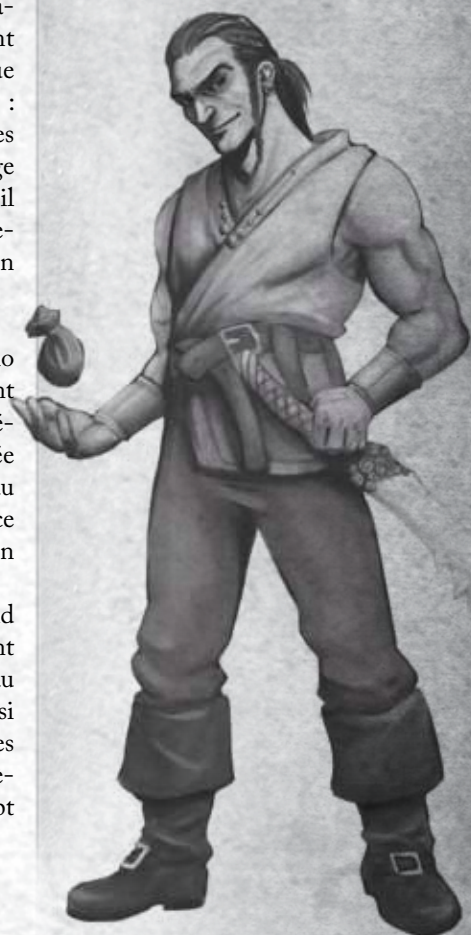
Ssanthar'Kho, aussi brigand que pirate, est parfaitement capable de voler la carte au marchand mais peut aussi demander aux personnages de s'en occuper – particulièrement s'il les sent prompt

## Ssanthar'Kho

### Ancien second de Pulnio (4)

Origine : Ophroth, Rivages Aspics  
Féal : Aspik  
Voie mimétique : Aucune  
Trauma : Non

- Corps 5, Esprit 4, Âme 5, Foi 4
- Onde 10 / Fiel 8
- Envers et contre tous 2, Rien n'est impossible 2, Karambits exceptionnels 2, Marin expérimenté 2
- Athlétisme 4, Attention 4, Autorité 3, Combat (armes de mêlée) 4, Duperie 3, Furtivité 3, Négoce 3, Transport (navigation) 4, Survie (mer) 4.
- Réaction 5



*Journal de bord de l'EnVouivre  
Phénix, le 5ème de l'an 995*

*Sommes amarrés à quai depuis  
quelques jours. Mul ne reconnaît  
le navire de Pulnio. Les modifi-  
cations apportées à la figure de  
proue portent leurs fruits.  
Avons engagé quelques jeunes  
gens du val zoroeth local. Morté-  
caille garde un œil sur moi. Mais  
j'ai plus d'un tour dans ma manche.*

## In media res

Il est possible de commencer le scénario in media res, alors que le vol de la carte vient d'avoir lieu. Les personnages et Ssanthar'Kho fuient les hommes de Roh Gahr en direction du port et de l'EnVouivre, qui n'attend plus qu'eux.

## Péripéties en mer

Plusieurs événements peuvent être mis en scène pour rythmer le quotidien de l'équipage :

- attaques d'animaux marins (orques, calmar géant, requins),
  - tempête,
- contrôle par des navires ennemis (drakkars chimériens, galères grifféennes),
  - bagarres,
- défis lancés par ceux du val zoroeth.

à de telles exactions, afin de tester leurs compétences. Il peut éventuellement leur mentir sur l'objectif du vol :

*Rob Gahr est un esclavagiste. Il a un jour enlevé et vendu mon unique enfant, Elsana. Je veux juste savoir où elle est détenue. Aidez-moi.*

Une fois la carte obtenue, les hommes de Roh Gahr aux trousseaux, tous sautent à bord de l'EnVouivre, qui appareille aux premières lueurs de l'aube.

## La vie à bord

L'EnVouivre est rapide et n'est pas inquiétée une fois qu'elle a quitté le port. La vie à bord est assez monotone. Les personnages aident à entretenir les voiles et les mâts, parfois à plus de dix mètres de hauteur. Ils participent aussi à la cuisine, à la pêche...

Il y a trois factions à bord : les anciens membres d'équipage de Pulnio devenus fidèles à Ssanthar'Kho, les membres du val zoroeth de Mortécaille, et les personnages.

Les anciens membres d'équipage de Pulnio, aspiks et taraséens, qui sont désormais loyaux à Ssanthar'Kho sont des marins expérimentés, tous proches les uns des autres, bourrus mais chaleureux. Ils sont amis et prompts à intégrer les nouveaux-venus, en les aidant ou en leur expliquant comment effectuer telle ou telle tâche. En se liant d'amitié avec eux, les personnages peuvent obtenir certaines informations sur Ssanthar'Kho et Pulnio – informations inédites mais aussi, pour certaines, largement erronées ! Par exemple :

- Ssanthar'Kho est l'ancien second de Pulnio.
- Ssanthar'Kho était l'amant de Pulnio.
- Pulnio est mort.
- Ssanthar'Kho a tué Pulnio.
- L'EnVouivre est l'ancien navire de Pulnio.
- Pulnio était un Taraséen orphelin : sa parentèle a disparu, c'est pour ça qu'il est devenu pirate.
- Pulnio a toujours ses perles-mémoires avec lui... dans sa dernière demeure, au fond de l'océan.
- Pulnio peut être vu, sur le pont, lorsqu'il n'y a pas de lune. Une silhouette noire, plus épaisse que la nuit, et son rire... Il cherche ses perles.
- Pulnio a confié son secret à Ssanthar'Kho : l'emplacement du trésor.

## La carte

La carte détenue par Rob Gahr dévoile l'emplacement de la perle-mémoire de Pulnio. Elle montre une presque île étirée abritant un port dans l'une de ses anses ~ Port-Sertis ~ et une cité partiellement immergée avec une croix sur un bâtiment. Un parcours est tracé en rouge, partant du port et descendant vers la croix.

« Dans la méandres aspices gît en l'estomac sanglant, la gorge gardée de crocs »

« La mémoire dans l'œil du maître oblige la bête »

« Qui se repaîtra des viscères maudites du traître à la Chimère »

- Pulnio détenait les perles-mémoires de sa parentèle, elles contenaient une carte au trésor.
- Le trésor, c'est un coffre rempli d'ivoires.
- Le trésor, c'est une antique épée du Saphir.
- Le trésor, c'est un almandin qui rend immortel, comme un féal.
- Il n'y a pas de trésor : les souvenirs de sa parentèle sont un trésor en soi.
- Pulnio est devenu méchant et a essayé de tuer son meilleur ami : Ssanthar'Kho. La folie guette tous les Taraséens esseulés
- Pulnio a jadis perdu ses perles-mémoires aux cartes.

Les membres du val zoroeth, aspiks loyaux à Mortécaille, fonctionnent en groupe fermé et se mélangent peu aux autres. Ils portent des tatouages complexes. Hommes et femmes, ils participent à de dangereuses compétitions telles qu'escalader et faire des acrobaties sur les mâts, ou plonger dans l'océan pour terrasser au corps à corps les créatures qui suivent parfois l'EnVouivre. Participer à ces jeux permet de se rapprocher d'eux et de gagner leur respect. En se liant d'amitié avec eux, les personnages peuvent obtenir certaines informations sur l'alliance passée entre Mortécaille et Ssanthar'Kho. Par exemple :

- Mortécaille et Ssanthar'Kho ont passé un marché.
- Ssanthar'Kho doit trouver un objet pour Mortécaille.

- Ils tueront Ssanthar'Kho s'il ne respecte pas sa part du marché.
- Ssanthar'Kho doit ramener la tête de quelqu'un qui a trahi le val zoroeth.
- Ssanthar'Kho recherche une perle-mémoire et doit tuer son possesseur.

Les personnages sont ballottés par les vagues et les différentes factions de l'EnVouivre. Ssanthar'Kho cherche à gagner leur respect et leur amitié, espérant pouvoir compter sur eux en cas de coup dur et craignant une mutinerie de ceux du val zoroeth. Le capitaine semble nerveux, ne sort pas de sa cabine une fois la nuit tombée et refuse d'observer les étoiles pour s'orienter. Certains chuchotent qu'il a peur de quelque chose.

## Escarmouches avec les amis de Pulnio

Pulnio n'est pas mort – il ne suffit pas d'assommer un Taraséen pour qu'il se noie ! En revanche, il est furieux : on a volé son bâtiment ! Il réunit donc rapidement un équipage de fortune, vole un drakkar chimérien et se met à écumer les ports afin de retrouver Ssanthar'Kho. Il en profite pour réquisitionner chaque bâtiment qu'il aborde, se formant une petite flotte à la pointe de l'épée. Chaque abordage vire au pugilat et la réputation de Pulnio se teinte de sang. Il recrute des forbans, affranchit des esclaves et alimente ainsi sa flotte de galères grifféennes dont les équipages libérés scandent son nom en ramant. Ce n'est qu'une question de temps avant que certains vaisseaux de Pulnio ne croisent la route de l'EnVouivre.

C'est au large d'un petit archipel battu par la houle que la vigie de l'EnVouivre annonce un vaisseau pirate : le Hanteur. Au détour d'une anse, il est déjà paré à l'abordage. Plus petit et plus rapide que l'EnVouivre, le Hanteur s'engage dans une course navale difficile. Dès que l'EnVouivre est assez proche, ce sont des nuées de flèches enflammées qui se plantent sur le pont.

Les récifs de l'archipel proche sont particulièrement traîtres et il est difficile de naviguer avec suffisamment de talent pour échapper aux pirates du Hanteur. En cas d'abordage, le combat est sanglant jusqu'à ce que Ssanthar'Kho soit découvert ! Là, les combattants quittent l'EnVouivre, ayant pour ordre de prévenir Pulnio de toutes informations se rapportant à son ancien navire

et à Ssanthar'Kho. Cet ordre précise qu'ils ne doivent pas tuer l'ancien second de Pulnio ni envoyer le bâtiment par le fond.

## Port-Sertis et la flotte aspice

La carte de Ssanthar'Kho mène sur une péninsule isolée à la réputation bien sombre : Port-Sertis. Les avaries provoquées par les tempêtes et les combats servent d'excuse à Ssanthar'Kho, qui prétend dérouter l'EnVouivre le temps de réparer en toute sécurité – au besoin, le capitaine est capable d'inventer une avarie ou d'empoisonner un membre d'équipage pour simuler un début d'épidémie à bord et ainsi justifier son escale...

Ssanthar'Kho décide de laisser son bâtiment et une partie de son équipage à quai, et de partir à la recherche de la perle-mémoire uniquement accompagné des personnages et de quelques-uns de ses marins – ceux du val zoroeth, qui ne se laissent pas écarter si facilement. La carte oblige l'expédition à traverser Port-Sertis et à l'explorer pour atteindre le parcours décrit.

De ce qu'en sait Ssanthar'Kho, Port-Sertis est un port de pirates aspiks aménagé sur les ruines d'une ancienne cité déconstruite et dévorée par la végétation. On y meurt de la fièvre, de la vermine – serpents et araignées exotiques amenés ici par les pirates – ou encore de l'alcool que l'on sert dans les bouges animés du port. Mais Ssanthar'Kho est confiant : le silence y est d'or, les pirates ne s'y attaquent pas les uns les autres et transgresser cela serait s'exposer à l'ire de l'ensemble des pirates du M'Onde.

Ssanthar'Kho ne s'attend pas, en revanche, à découvrir non pas un petit port mais une cité grouillante.

L'endroit semble oublié du M'Onde et pourtant, si sa population est majoritairement aspice, on retrouve également à Port-Sertis des Draguéens, des Basiliks, quelques Caladriens et des esclaves de toutes origines. Marchands d'hommes et d'armes s'y retrouvent, attirant dans leur sillage les filous du M'Onde entier :

- des patriciens grifféens viennent acquérir gladiateurs et armement,
- des tritons taraséens louent leurs services,
- des Basiliks offrent poisons et drogues aux plus offrants.

## Une bataille navale compliquée

Parmi les membres d'équipage du Hanteur, certains sont prêts à tout et n'hésitent pas à faire couler le sang des personnages. Ces derniers peuvent retrouver parmi eux d'anciens ennemis, de vieilles connaissances qui ont mal tourné, etc.

Pendant les combats, des pirates chimériens, anciens guerriers des guerres incendiaires, allument différents foyers sur l'EnVouivre. Le navire pourrait alors subir des dégâts considérables, obligeant les hommes de Ssanthar'Kho à l'abandonner et à se battre jusqu'à la mort pour récupérer le Hanteur – en remplacement.

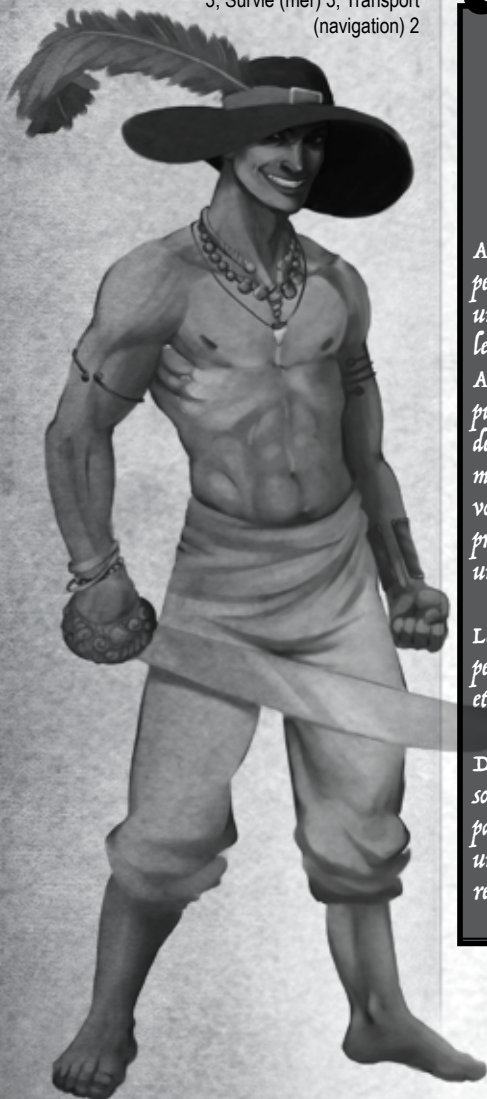
## Faune et flore de Port-Sertis

Outre une flore galopante retenant dans ses serres les murs antiques de Port-Sertis, des colonies de macaques habitent les hauteurs de la cité. On trouve aussi dans certaines cours déconstruites des termitières de plusieurs mètres de haut. On y attache parfois les prisonniers ou les mauvais payeurs pendant quelques jours. Certaines avenues sont envahies par l'eau de mer ou les marais dans lesquels vivent de longs boas et quelques alligators...

## Malandrins de tous bords

### Antagonistes communs (2)

- Corps 5, Esprit 3, Âme 3, Foi 3
- Mauvaise vie 2, Combattant aguerri 2
- Athlétisme 3, Attention 2, Combat (armes de mêlée) 3, Duperie 3, Survie (mer) 3, Transport (navigation) 2



Tous sont les hôtes du Viparde, le Tierce roi chimérien et représentant décrié de l'Aspic perdu, dont l'autorité est ici reconnue et affichée. Son chantier naval fonctionne grâce aux fonds brassés par Port-Sertis et c'est de lui que naît la flotte blanche, l'armada de guerre aspice.

La cité est un labyrinthe, un chaos de déconstruction s'étendant à la fois au-dessus et en dessous du sol. Les rues se transforment en tunnels, les routes deviennent des murs alors que des statues géantes de félins et de serpents jaillissent de murailles dévorées par le lierre, la mousse et les lianes. Les déconstructeurs aspiks en ont fait un dédale dément de pierre et de plantes, la végétation s'infiltré par chaque fissure, les longues tresses des saules occultent le soleil et les lichens recouvrent peu à peu statues léordes et spires chivernes.

Le chantier naval de la flotte blanche se trouve tout près du port. La végétation proche a disparu sous l'effet de la déforestation pratiquée par les ouvriers du chantier, des centaines d'esclaves y effectuant les tâches les plus dangereuses et les plus harassantes.

Trois-Temples est un complexe architectural qui était jadis un lieu de culte consacré aux trois parts de la Chimère. Le temple chiverne est aujourd'hui entièrement intégré dans la végétation alors que la majeure partie du léorde, dont les ruines s'étendent sous le niveau du sol, sert de repaire à de nombreux brigands. Le temple aspik, enfin, est encore considéré comme sacré et abrite un Aspic endormi depuis des décennies. L'endroit est couvert de magnifiques fleurs rouges et des sacrifices sont régulièrement pratiqués en l'honneur du féal, comme en témoigne le sang séché recouvrant les marches du temple.

L'avenue de la soif est une large rue bordée par un bras de mer où pataugent quelques pécaris et sinuent de nombreux pythons. Les bâtiments qui la longent sont les vestiges d'antiques palais chimériens ouverts aux quatre vents et dans lesquels chacun peut trouver refuge pour la nuit, à condition de savoir se prémunir des voleurs qui les hantent.

Le palais Viparde, enfin, se trouve sur un éperon rocheux dominant Port-Sertis.

En ville, des personnages attentifs peuvent apprendre que :

- Port-Sertis n'est qu'un des nombreux chantiers navals aspiks tenus secrets de par le M'Onde,
- Port-Sertis était jadis une cité chimérienne dont le prince léorde, un certain Grünard, haïssait les Aspiks,
- Port-Sertis a été détruite et partiellement engloutie après la Scission,
- les Aspiks de Port-Sertis se sont révoltés contre les Léordes de l'époque et les ont massacrés,
- la légende de Grünard dit que lors de la révolte aspic, Grünard fut emmuré vivant dans son propre palais avec pour seul compagnon un monstre né d'une Chimère, un féaldhin mi-aspik mi-léorde,
- le chantier naval construit une flotte de guerre, la flotte blanche, grand projet du Viparde.

Pulnio est malin et ses hommes se trouvent aussi à Port-Sertis. Si l'EnVouivre est encore à flot, ils profitent de l'absence de Ssanthar'Kho et d'une partie de l'équipage pour reprendre le navire et passer par le fil les marins restés à bord. Sinon, ils attaquent les personnages et Ssanthar'Kho pour obtenir réparation au nom de leur maître. Ils semblent jaillir de partout : des toits, de

## Histoire de Port-Sertis

*A l'origine, Port-Sertis était une cité léorde ~ qui peut être située sur les côtes chimériennes ou dans une des nombreuses marches de ce royaume ~ dont le prince, Grünard, haïssait les Aspiks.*

*Au moment de la Scission d'avec l'Aspic, la population de Port-Sertis s'est soulevée. La cité a été détruite et, depuis, partiellement engloutie par la mer. La légende de Grünard dit que lors de la révolte aspic, celui-ci fut emmuré vivant dans son propre palais avec un féaldhin mi-aspik mi-léorde, une abomination de la Chimère.*

*Les siècles ont passé et Port-Sertis est devenu un petit port aspik utilisé par les brigands, les pirates et les marchands d'esclaves.*

*Depuis quelques années, le Tierce roi chimérien, souverain fantoche de l'Aspic que l'on nomme Viparde, s'intéresse à Port-Sertis et y fait construire une flotte de guerre. La cité a donc pris un essor récent considérable, revivifiée par le chantier naval.*



passages creusés dans le sol, des ruelles, des fenêtres. Ils sont armés de matraques et cherchent à passer tout le monde à tabac. Leur but n'est pas de tuer mais de laisser un message à Ssanthar'Kho :

*Ramène ma perle,  
et on sera quittes.*

*P.*

*PS : J'ai pris la liberté  
de reprendre mon dû.*

## La perle

La carte de Ssanthar'Kho montre un parcours qui passe près du port, par un ancien sanctuaire dédié à la Chimère. Le lieu, probable dépendance de Trois-Temples d'autant de l'époque où les mimétiques léordes, chivernes et aspiks s'y côtoyaient en bonne entente, est orné de bas-reliefs et de sculptures de Chimères, de lynx, de biches et de serpents. Le sol est partiellement effondré, donnant sur des failles inondées qu'éclairaient des colonies d'algues luminescentes.

Des reliefs de repas passés sont dispersés entre les cabanons et campements de fortune que relie entre eux des ponts de cordes et des échelles... Visiblement, certains sous-sols préservés servent d'abri à des brigands et des démunis qui lorgnent les visiteurs d'un mauvais œil. Ils jaugent leurs richesses, leur valeur sur le marché aux esclaves ou leurs capacités au combat. L'empire de Grif' achète toujours un bon gladiateur...

Les personnages peuvent, à partir de là, suivre les indices laissés sur la carte – représentations de sculptures notables ou de rivières souterraines qu'il est nécessaire de traverser. Peu à peu, le décor devient plus

sombre et le ressac de l'océan résonne, de loin en loin, dans les galeries et les ruines de la cité engloutie. Ils sont maintenant sous le niveau de l'océan et doivent trouver un moyen de se rendre dans un bâtiment dont la coupole dépasse d'un lac souterrain d'eau saumâtre – le plus simple est d'emprunter une faille dans le dôme, la même que celle par laquelle est passé Tho'Anso.

Ce n'est qu'une fois entrés dans ce palais, correspondant à la « croix » finale du parcours qu'ils suivent, que les mots écrits en marge de la carte deviennent utiles.

*« Dans la méandres aspices gît en l'estomac sanglant, la gorge garnée de crocs »*

Dans le bâtiment dont la coupole dépasse du lac se trouve un dédale laissé par un ancien Aspic. Dans ce labyrinthe, les personnes découvrent un immense bassin tapissé d'un sang sec et vicié dans lequel surnagent les larves d'un féaldhin – des sortes de vers dont la face n'est qu'une gueule aux crocs acérés.

Au fond du bassin de sang se trouve une gorge qui descend jusqu'à une salle cachée.

*« La mémoire dans l'œil du maître oblige la bête »*

Dans la salle cachée se trouve le féaldhin. Il s'agit d'une Chimère difforme, couverte d'écaille et dont les trois têtes sont celles d'un Aspic.

En hauteur, la dépouille d'un chevalier léorde en armure domine la scène – restes desséchés de Grünard. Il n'a pas de casque et porte un cache-œil. C'est sous ce cache-œil que se trouve la perle-mémoire.

*« Qui se repaîtra des viscères maudites du traître à la Chimère »*

Le féaldhin est aveugle mais particulièrement sensible à l'odeur des Aspiks. Elle attaque donc les Aspiks en premier.

Mortécaille a demandé la tête du dernier possesseur de la perle – celle de Tho'Anso. Lui rapporter la tête de Grünard remplit tout aussi bien le contrat.

La perle-mémoire a été abandonnée pendant de longues années et le premier à la toucher ressent une décharge soudaine dans son esprit, conséquence de tant d'isolement. Tandis que la vision de la Tarasque pétrifiée s'impose à lui, il comprend les propriétés étonnantes des essences qui poussent dans le bois noir l'ayant colonisée. Ce trésor se met à le hanter. Il doit le retrouver.

## Dans les coulisses de Trois-Temples

Les personnages peuvent tomber dans une embuscade. Ligotés, cagoulés, traînés dans de longs couloirs, ils sont délestés de leurs équipements et leurs vêtements sont déchirés, ou défaits. Lorsqu'on leur retire leur cagoule, ils sont dans une caverne dominée par une face léonine sculptée à même la roche. Une orgie a lieu, mêlant riches Grifféens, marchands chimériens, esclavagistes basiliks et champions Aspiks. Des êtres monstrueux sont enchaînés et servent ces patri-ciens du vice, femmes magnifiques dotées d'une verge, nains aux traits grotesques, mimétiques meurtris d'anneaux et de chaînes d'or enchassés dans leurs chairs...

Au centre, d'une arène de sable maculé de sang séché, on dégage le corps d'un homme nu, éviscéré, tandis qu'un eunuque lève le bras armé d'une femme à la peau noire scarifiée, la désignant comme vainqueur.

Les personnages sont jetés nus dans l'arène et un glaive est jeté à leurs pieds. On les fait combattre d'autres prisonniers tandis que les enchères s'enchaînent au-dessus de leur tête, pour leur possession.

Ssanthar'Kho met plusieurs heures à rejoindre les personnages et les rachète finalement s'ils ne se sont pas parvenus à se libérer eux-mêmes, et à fuir.

## La bête de Grünard

### Féaldhin (4)

- Taille 4
- Corps 7, Esprit 4, Âme 3, Foi 4
- Onde 8 / Fiel 10
- Ecailles 2, Griffes 2, Aveugle 3, Eruption 2, Sens aiguisé (odorat) 2
- Athlétisme 4, Athlétisme 4, Combat (armes naturelles) 5, Furtivité 3, Recherche 5, Survie (milieu naturel) 5
- Réaction 6

## Pulnio

### Pirate taraséen (5)

Origine : ?

Féal : Tarasque

Voie mimétique : Numismate 4 (mer, aventure, errance)

Trauma : Non

- Corps 5, Esprit 5, Âme 5, Foi 5
  - Onde 10 / Fiel 10
- Communautarisme 1, Enfant de l'océan 2, Barbillons empathiques 1, Esprit mouvant 2, Coordination martiale 2, Esprit labyrinthique 1
- Athlétisme 4, Attention 4, Autorité 4, Combat (armes de mêlée) 5, Duperie 3, Furtivité 3, Négocier 4, Technique (ivoire) 4, Transport (navigation) 5, Survie (mer) 4
  - Réaction 6

## Faune et flore de la mangrove

La faune et la flore de la mangrove maudite se sont nourries des restes de la Tarasque pendant des siècles. Le pollen des fleurs y provoque parfois des hallucinations et renforce le sentiment de paranoïa chez ceux qui les inhalent. Les animaux qui y vivent, alligators, dauphins, singes arboricoles et autres loutres poussent des cris qui ressemblent à s'y méprendre à des voix humaines. Les eaux sont par endroits infestées de piranhas ou de larves de moustiques et il est possible d'y apercevoir des bateaux abandonnés, échoués sur des racines, largement au-dessus ou en dessous du niveau de l'eau.

## Fuite houleuse

Pulnio attend Ssanthar'Kho et les personnages à la sortie du palais de Grünard, au niveau du lac souterrain. Il veut récupérer la perle et se venger de son ancien second, et lance donc ses hommes sur ceux de Ssanthar'Kho dès que possible.

Ssanthar'Kho cherche à s'échapper, n'hésitant pas à sacrifier ceux du val zoroïth pour couvrir sa fuite. Les seules issues sont les ruines enfouies de Port-Sertis par lesquelles lui et les personnages sont arrivés ou une ouverture naturelle donnant dans les profondeurs de la forêt, au nord de Port-Sertis.

Plusieurs configurations sont possibles :

- Les personnages ont la perle, mais Ssanthar'Kho est absent – il a fui ou est mort. Ils ont besoin d'un équipage ou d'un bateau pour rejoindre les lieux désignés par la perle. Ils sont poursuivis par Pulnio, et Ssanthar'Kho s'il est encore en vie.
- Les personnages sont avec Ssanthar'Kho et se dirigent vers les bois noirs que leur montre la perle, talonnés par Pulnio.
- Pulnio a récupéré la perle mais Ssanthar'Kho et/ou les personnages ont eu une vision du bois noir et de la Tarasque, via la perle. Ils tentent de devancer Pulnio qui a déjà pris cette direction.

- Les personnages peuvent tout simplement décider d'abandonner Pulnio et Ssanthar'Kho à leurs règlements de compte et chercher un autre moyen de continuer leur chemin. Mais à Port-Sertis, tout à un prix élevé, et celui qui a touché la perle-mémoire en premier est désormais obsédé par le trésor sur lequel il a posé les yeux !

Quoiqu'il en soit, si les personnages suivent la piste de la perle, ils atteignent le bois noir dans lequel gît la Tarasque pétrifiée : la mangrove maudite.

## La mangrove maudite

La mangrove maudite est une péninsule entourée d'îlots et crevée de nombreuses sources d'eau douce. Dans cet entrelacs complexe de forêts marécageuses aux racines immergées, de bras de mer et de rivières, la nature est aussi luxuriante qu'hostile. La navigation y est difficile, il n'y a pas vraiment de frontière entre la terre et l'eau bourbeuse qui s'échappe de sous les racines et coule entre les récifs.

C'est au cœur de ce dédale que gît l'antique Tarasque pétrifiée, partiellement recouverte de tourbe et dévorée par le bois noir. Elle forme une île à partir de laquelle s'est développé le bois noir formant aujourd'hui la mangrove maudite. Ses entrailles nourrissent encore les vers et les poissons de la région. Un kern a été construit au plus près d'elle et une trentaine de Basiliks y vit.



Tous sont aux ordres de Dame Ecorce, une Charognarde basilique, et utilisent leurs Soumis pour extraire l'ivoire des profondeurs de la mangrove et récolter le bois flotté qu'elle génère. De temps en temps, un vaisseau sort de la brume et vient chercher cet ivoire et ce bois. Il est commandé par une Charognarde aspice qui se fait appeler Venine et a pour ordre de convoier ces matériaux jusqu'à la cour d'Anthracite – où ils servent aux ouvriers de Dame Ecorce pour la confection d'une flotte de guerre d'un nouveau genre.

## Épilogue

Si l'on veut approcher de la Tarasque, il faut prendre d'assaut le kern – inutile de chercher à parlementer avec ces serviteurs du Basilic, de la Charogne et du Fiel. Cela n'a rien de simple et Ssanthar'Kho comme Pulnio doivent se rendre à l'évidence : seule une alliance regroupant les hommes de Pulnio, de Ssanthar'Kho, de Mortécaille et les personnages peut espérer vaincre les Basiliks installés sur place.

Plusieurs issues sont possibles :

- Les personnages et les pirates survivants s'emparent de la cargaison d'ivoire et de bois de Venine et s'enfuient avec. Les personnages s'enrichiront fortement et seront finalement déposés à destination par les pirates.
- Les personnages et les pirates survivants attaquent le kern et s'emparent du trésor. Ils s'enfuient avec mais sont poursuivis par Venine. Cette dernière ne les lâchera pas facilement, seul leur massacre lui permettant de s'assurer que le secret de la mangrove maudite est sauf.
- Les personnages doublent les pirates et préviennent Venine ou les Basiliks, qui piègent leurs assaillants. Ils viennent de faire de Pulnio leur ennemi mortel.



Thross Mortécaille

## En errant dans la mangrove...

L'arbre aux morts est un énorme palétuvier dont les racines plongent dans une eau ferrugineuse rougeâtre. Des dizaines de cadavres sont pris dans ses rets, sous la surface. Le palétuvier y puise sa nourriture, ses racines ramenant chaque cadavre qu'elles rencontrent dans son giron de bois. Les Malandreux de la mangrove maudite vouent un culte particulier à cet arbre unique proche, dans l'esprit, des sigillaires basiliks.

L'île aux poupées est une île où les Basiliks déposent des fétiches de toutes sortes afin d'honorer la mémoire de leurs enfants disparus. On y trouve des dizaines de figures d'enfants en bois, en chiffons ou même sculptées à même les arbres de la mangrove. L'ancienne Tarasque laisse parfois les souvenirs attachés à ces fétiches revenir à la vie, sur l'île. Ainsi peut-on y voir des enfants spectraux jouer entre les arbres, rire ou chasser. Ces fantômes deviennent de biens cruels tortionnaires si un étranger foule leur terre sacrée.

Le lac des damnés est une étendue d'eau stagnante d'où dépassent, pétrifiées, des dizaines de créatures – humaines ou non. L'endroit est constamment frappé par un vent glacial. Le Basilic qui y vit plane de statue en statue, se nourrissant de la peur des poissons qui se fauillent entre les membres des créatures de pierre.

## Venine

### Charognarde aspice (5)

Origine : Ophroth, Rivages Aspics

- Corps 5, Esprit 7, Âme 7, Foi 5
- Envers et contre tous 3, Insensible à la douleur 3, Sens charognards 3, Faim insatiable (richesse) 3, Couronne des cendres 2
- Onde 4 / Fiel 20
- Athlétisme 4, Attention 5, Autorité 4, Combat (armes de mêlée) 4, Duperie 3, Furtivité 4, Influence 4, Négoce 4, Transport (navigation) 4, Survie (mer) 4
- Sabre de qualité exceptionnelle 2, Armure de cuir d'alligator 2
- Réaction 7

## Défenseurs du kern

Basiliks de la mangrove maudite (2)

- Corps 4, Esprit 3, Âme 4, Foi 3
- Marcheur des brumes 2, Saprophagie 2
- Art (sculpture) 2, Attention 2, Autorité 3, Combat (armes de mêlée) 2, Connaissances (plantes) 2, Survie (mangrove) 2, Technique (bois) 3