

Les  
Chroniques  
des **Féals**

*La part du lion*





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

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

## Idée originale et rédaction

Thomas Karim, alias Fayn

## Illustrations

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

## Relecture et corrections

Jérôme Isnard

## Mise en page

Jérôme Isnard

## Contact

silhouette@netcourrier.com

## Remerciements

### Thomas Karim

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

### Christophe Chelabi

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

### Jérôme Isnard

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

Ressources actuellement disponibles :

Le Livre Univers des Féals  
(livre de base)

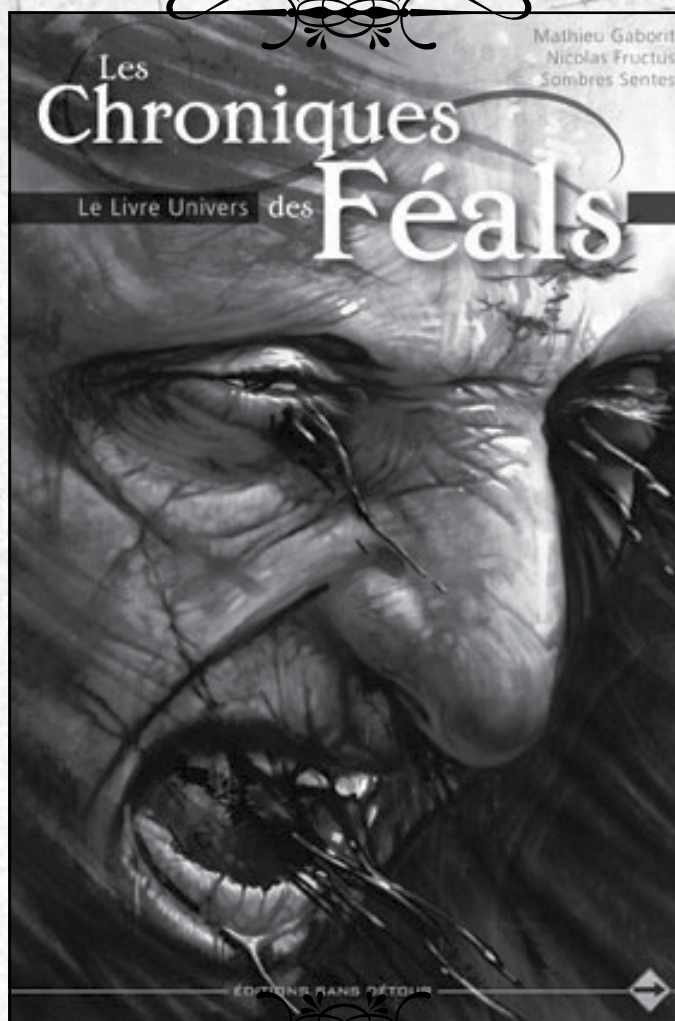
L'écran des Féals  
(écran)

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

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

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

Date de parution : Décembre 2012





# La part du lion

*Où les personnages sont confrontés aux agissements des Mangeurs de chair.*

## En quelques mots

Les personnages arrivent dans la ville grifféenne d'Estréliane pour y rencontrer une personne mais ils apprennent que celle-ci a disparu, comme d'autres avant elle. Les soupçons se portent vers une bande de mercenaires aspiks rôdant autour de la ville et terrorisant la population. Engagés par un prêtre grifféen pour se débarrasser des brigands qui infestent la région, ces mercenaires ont depuis échappé à tout contrôle.

Les personnages rencontrent différents notables de la ville, qui cherchent tous à les impliquer dans leurs luttes internes, apprennent qu'une bête maléfique hante les bois et que les patriciens se réunissent en secret. Mais avant d'en savoir plus, ils sont capturés et emmenés dans le repaire d'une secte mangeuse de chair dirigée par le seigneur local. Celui-ci, ancien Chevalier de l'ordre du Lion blanc, est touché par l'affliction de son familier que la Nécrose a transformé en une bête immonde. Ses sectateurs enlèvent les voyageurs isolés et parfois quelques locaux pour assouvir leur insatiable faim de chair humaine.

Aidés par un agent de l'Empire infiltré, les personnages devront affronter des scènes et des visions d'horreur 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

Il existe de nombreux moyens d'amener les personnages à Estréliane :

- C'est une ville assez importante, commerçante et qui pourrait très bien être le lieu de villégiature d'une personne liée aux personnages. Si les joueurs ont déjà fait quelques aventures, une des personnes avec qui ils ont sympathisé pourrait bien leur avoir dit s'être installée à Estréliane.
- Un riche négociant en laine n'a plus de nouvelles de son fils qui est parti à Estréliane pour conclure une affaire. Il recherche des personnes capables de le retrouver.
- Les archives du sanctuaire d'Estréliane possèdent quelques ouvrages rares sur l'histoire de l'Empire et la lutte contre la Charogne.
- Les personnages peuvent aussi simplement profiter du confort de la ville et entendre des rumeurs inquiétantes.

## Ambiance

Cette histoire est un hommage au film « Le pacte des loups » de Christophe Gans. Elle tente de s'en approcher au niveau de l'ambiance.

## À l'affiche

### Cylios Perlane

Très bel homme – grand, large d'épaules, la quarantaine – cet ancien Chevalier de l'ordre du Lion blanc a choisi de retourner à ses fonctions nobiliaires. Il est le dirigeant d'Estréliane et gouverne le conseil des patriciens. C'est un homme rusé, un manipulateur et un bretteur émérites. Sa propension à s'emporter facilement est connue de tous, et ses colères sont mémorables.

### Basilia Perlane

Femme de Cylios, cette superbe créature au regard envoûteur semble n'avoir d'intérêt que pour ses jardins. En réalité, elle est l'une des personnes les mieux informées de la ville et dissimule un esprit acéré que nulle morale ne vient refréner. Elle semble agir pour son propre compte mais sert un plus grand intérêt : l'Empire de Grif.

### Algar Kapelos

Riche marchand de laine, la famille patricienne de Kapelos fait partie depuis toujours du conseil de la ville. Petit et gras, Algar Kapelos est leur représentant et cache sous une épaisse barbe les traces d'une maladie infamante. Il est manipulé par Basilia qui a découvert certains de ses secrets.

### Maitre Syrelion

Vieux moine grifféen affichant de nombreux stigmates mimétiques. Il fut un prêtre important au sein de l'Ekklesia, à Aldarenche, mais a été écarté suite à une sombre affaire mêlant politique et mœurs. Depuis quinze ans, il dirige le sanctuaire d'Estréliane. C'est un personnage aigri, usé par la rancœur, qui passe ses nerfs sur ceux qui sont sous ses ordres. Malgré tout, il tient à montrer qu'il s'acquitte avec brio de ses responsabilités et forme des moines grifféens brillants et prêts à tout endurer. Syrelion est un maître de la Griffe et il ne se déplace jamais sans ses deux acolytes de chair, qui lui servent aussi de garde du corps.

### Palor Meklas

C'est le patron de la seule auberge de la bourgade. De taille moyenne, le dos légèrement voûté, la moustache épaisse, ses yeux noirs inquisiteurs semblent vous juger en permanence. Il s'exprime rapidement, paraît toujours pressé et ne reste jamais assis bien longtemps. Il gère l'auberge d'une main de fer, frappe ses employés et abuse régulièrement de ses serveuses. La terreur qu'il inspire à son personnel est telle que son établissement brille comme un sou neuf et que la nourriture y est excellente.

## Fiche technique

Mystère  
Action  
Exploration  
Interaction  
Néant  
Durée estimée  
Difficulté  
Trauma

●●●●●  
●●●●●  
●●●●●  
●●●●●  
●●●●●  
④④④④④④④④④④  
4  
facultatif



## Habitants d'Estréliane Citadins (2)

- Corps 4, Esprit 4, Âme 3, Foi 3.
- Mercantil 2, Vigilant 2.
- Attention 2, Influence 3, Négocio 3, Gestion 2, Duperie 3, Furtivité 2.

## Prélude

La pièce est sombre et humide. Les personnages sont nus, ils ont froid et une sourde douleur engourdit leur corps. Leurs mains sont attachées par une corde suspendue au-dessus de leur tête et leurs pieds touchent à peine le sol. Ils entendent des bruits de l'autre côté de la porte qui se situe face à eux. Un rai de lumière filtre par en-dessous.

Soudain les bruits s'arrêtent. Quelques pas lourds puis on ouvre la porte. Dans l'encadrement se dessine la silhouette d'un colosse. L'homme à la carrure impressionnante tient une lanterne dans la main gauche, et dans l'autre un long couteau. Il porte un tablier de cuir brun couvert de sang dont l'odeur envahit la pièce. Derrière lui, sur les tables, des morceaux de viande mais aussi deux têtes et un panier d'où dépassent des membres humains.

Alors qu'il lève la lampe pour mieux discerner l'expression des personnages, un sourire se dessine sur son visage sale et effrayant.

*« Alors, par qui je commence ? »*

Puis c'est le noir.

La vision s'arrête. Le miroir d'eau s'apaise. Le Père échevin semble observer l'horizon, l'air pensif. D'une voix détachée, il dit :

« Telle est la vision que le Caladre a tenu à vous communiquer. J'espère que vous saurez la comprendre. »

Sans attendre, le Caladrien étend ses ailes et s'envole vers le lointain, laissant les personnages seuls dans ce relais où ils avaient prévu de passer une bonne nuit de sommeil avant de reprendre la route.

## Estréliane

Le soleil disparaît dans la tiédeur de la fin du jour quand les personnages arrivent en vue de la ville grifféenne d'Estréliane. Ils ont chevauché pendant des jours pour arriver là et comptent, entre autres, y retrouver leur ami Férédor, un ancien soldat à la jambe de bois qui tient désormais une forge. Ils ont hâte de goûter à nouveau les petits plats de sa femme Willmina.

Une fois franchis les murs d'enceinte de la cité, ils trouvent une ville active avec de nombreux commerces. Mais les sourires s'effacent lorsqu'ils disent chercher Férédor. On leur indique la forge et le logement au-dessus mais il est arrivé malheur : le forgeron et sa femme sont morts.

Chez Férédor, les personnages trouvent porte close et personne à l'intérieur. Une fouille révèle que l'ancien soldat se tenait apparemment prêt à recevoir d'éventuels intrus car il y a des armes dissimulées à différents endroits.

Bien qu'assez importante, la ville ne possède qu'une seule auberge : la Plume d'argent, un bâtiment hors normes, bien plus grand que les auberges que l'on croise couramment. Elle est située dans l'une des rues principales, non loin de la place centrale. Son tenancier est Palor Meklas et il accueille les voyageurs avec un grand sourire avant d'appeler sèchement un membre du personnel pour qu'il s'occupe des nouveaux arrivants.

La Plume d'argent possède un large choix de chambres, allant du dortoir rudimentaire à la chambre individuelle de luxe. Dans l'immense salle commune, au rez-de-chaussée, trois cheminées trônent fièrement.

Deux hommes, apparemment des locaux, parlent à voix basse mais, en tendant l'oreille, on peut comprendre qu'ils parlent de « disparitions ». Interrogés sur le sujet, ils se montrent peu loquaces mais les langues se délient en présence d'alcool, ou d'argent. Néanmoins, on peut ressentir une peur réelle en eux. Ils évoquent la disparition d'un jeune homme parti chercher des herbes médicinales -d'après l'un d'entre eux, ce serait la sixième victime d'enlèvement sur Estréliane. Ils parlent de l'insécurité de la cité : une troupe de brigands sévit apparemment alentour depuis des mois. Le sanctuaire grifféen a bien tenté d'armer les fidèles mais après le massacre de plusieurs d'entre eux, on a préféré abandonner. On a fait appel à des mercenaires aspiks pour se débarrasser des brigands mais, si ces





derniers ont effectivement fait ralentir les activités de brigandage, ils sont les premiers à désormais rançonner les voyageurs pour assurer leur soi-disant sécurité. Et puis, même si les attaques des brigands ont diminué, les disparitions continuent.

Lorsque deux hommes en armes s'approchent, les deux informateurs filent discrètement. Les deux spadassins ressortent après un rapide échange verbal à voix basse et repartent, non sans jeter un regard sombre en direction des personnages.

## Rumeurs

Si les personnages cherchent à en savoir plus sur les enlèvements, ils se heurtent au silence. Les gens se taisent car ils ont peur et les autorités de la ville leur ont bien fait comprendre qu'il ne fallait pas en parler, sous peine de représailles. Mais la situation est telle que les proches des disparus peuvent se risquer à révéler quelques informations, loin des regards inquisiteurs et des oreilles indiscretes – rencontre dans une ruelle déserte, murmures échangés à la hâte, rendez-vous discret...

Voici quelques avancées possibles :

- Un vieil homme raconte comment son petit-fils Kyrionos a disparu alors qu'il était parti chercher des herbes pour calmer la fièvre de son grand-père. Un brave garçon, grand et costaud, pas du genre à se perdre.
- Un mari parle de sa femme disparue alors qu'elle revenait de chez une amie qui habitait de l'autre côté de la cité. C'était la nuit et il y avait un vent terrible.
- Un jeune homme efflanqué propose de monnayer ce qu'il sait contre un peu d'argent. Il semble sûr de lui. Il sait, en tant que garçon d'écurie, que plusieurs voyageurs ne sont jamais repartis de la Plume d'argent. Son patron, Palor Meklas, lui a demandé de s'occuper des montures en attendant « que quelqu'un vienne les chercher ». Il a peur car son patron est quelqu'un d'important et de violent, et qu'il siège au conseil de la ville. Perdre ce travail ce serait catastrophique pour le jeune homme.

## Villa Perlane

Les personnages sont invités à se rendre dans la demeure de la famille Perlane, une bâtisse grifféenne aussi solide qu'élégante. Devant le manoir, un parc très agréable et un magnifique jardin fleuri dans lequel une femme et un homme s'affairent chacun de leur côté. Lorsque les personnages arrivent, Cylios Perlane est train de s'entraîner à l'épée contre trois opposants, à l'ombre des arbres centenaires. Il se bat très bien et un connaisseur peut reconnaître chez lui le style des Chevaliers de l'ordre du Lion blanc.

Une fois désaltéré, Cylios se dirige vers ses invités et les conduit à l'intérieur. Dans le grand salon, il s'installe dans un magnifique fauteuil en cuir avec une nonchalance travaillée. Il leur explique que c'est sa famille et donc lui qui, par tradition, dirige la ville et le conseil des patriciens. La situation impériale actuelle étant compliquée, il se refuse à faire appel à l'armée grifféenne – déjà bien trop occupée – et protège donc la ville avec une milice réduite. Il ne souhaite pas que des étrangers viennent gêner son action et surtout se mêler de ce qui ne les regarde pas. Son attitude détendue peut se faire menaçante si ses interlocuteurs n'abondent pas dans son sens et ne font pas profil bas. Les hommes de Cylios ne sont jamais très loin.

Au bout d'un moment, il se lève et signifie aux personnages qu'il doit les laisser.

Alors qu'ils sont raccompagnés vers la sortie par un domestique, les personnages sont invités à se rendre dans le jardin pour rencontrer Basilia. Le lieu est magnifique, les fleurs répandent un parfum enivrant et, dans un coin, un jardinier basilik disperse du crottin.

Basilia, dans son rôle de patricienne grifféenne dévouée à son mari, complimente, flatte et interroge ses interlocuteurs avant de doucement commencer à distiller ce qu'elle veut faire passer. Selon elle, son mari est un homme exemplaire mais son passé martial a fait de lui quelqu'un de prompt à régler les problèmes de manière plutôt expéditive. Elle recommande donc de ne plus l'approcher car il n'aime pas les étrangers. Elle glisse que Kapelos, un marchand de laine, pourrait être une bonne source d'informations, et que d'après ce qu'elle a entendu dire il serait prêt à payer cher pour qu'on le débarrasse des Aspiks qui infestent la région.

### Cylios Perlane Ancien Chevalier du Lion blanc (4)

- Chevalier de l'ordre du Lion blanc 3 (Discipline, Sacrifice).
- Corps 6, Esprit 4, Âme 4, Foi 4.
- Membre de l'Ekklesia 1, Pulsions féalicides 1, Patricien 2, Lion Blanc 2, Aridité du Fauve 2, Puissance 2.
- Athlétisme 4, Attention 4, Combat (arme de mêlée) 5, Influence 4, Gestion 2, Autorité 4, Combat (armes naturelles) 4, Stratégie 3, Etiquette 3, Survie (forêt) 4.





## Brigands

### Hommes de main de Cylios (2)

- Corps 5, Esprit 3, Âme 3, Foi 3.
- Amour du combat 2, Pulsions féalicides 2.
- Athlétisme 3, Attention 3, Combat (armes naturelles) 3, Combat (arme de mêlée) 3, Combat (arme de tir) 3, Furtivité 3, Transport (équitation) 3.

## Villa Kapelos

La maison Kapelos est l'une des plus belles de la ville. Construite en pierre blanche veinée de rouge, ses deux étages s'ornent de magnifiques statues de marbre et elle est la preuve flagrante de la réussite de son propriétaire. Algar Kapelos accueille les personnages dans un salon discret mais confortable. Il paraît affable mais c'est un riche Grifféen qui cache mal sa supériorité par rapport à des étrangers à qui il fait l'honneur de sa maison. Il commence par dire que sans l'intervention du prêtre Syrélion, rien de cela ne serait arrivé car c'est ce dernier qui a fait venir les mercenaires aspiks.

Le but de Kapelos est d'amener les personnages à considérer les Aspiks comme la seule et unique menace des lieux – leur présence nuit à son commerce. Selon lui, il y a en effet des fermes, des hameaux et même des villages qui sont la proie de ces individus sans scrupule. Il ajoute que ces satanés serpents se terreraient dans des ruines à l'est d'Estréliane, et qu'il serait prêt à offrir une belle récompense à toute personne capable de leur faire quitter définitivement les lieux.

*Note : Le discours d'Algar lui a été dicté par Basilia mais, bouffi d'orgueil, Kapelos en rajoute pour asseoir sa position personnelle.*

## Aspiks !

Les Aspiks ont investi une ancienne bâtisse fortifiée au Sud de la ville. Ils ont mis des pièges et des systèmes d'alarme un peu partout et ils ont utilisé l'art de la déconstruction pour se protéger en cas d'attaque. Ils sont rapidement au courant de l'arrivée des personnages et, si le combat s'engage, il y a de grandes chances qu'ils fassent de gros dégâts.

Ss'ahak, le chef des Aspiks, est prêt à discuter si les personnages le désirent. Il peut révéler que :

- Ses hommes se sont battus contre les brigands, qui semblent avoir des sources de renseignement au sein de la ville.
- Le mensonge est partout, les habitants se taisent, il y a quelque chose de malsain qui se passe.
- Trois de ses hommes ont également été attaqués par une bête féroce et apparemment invincible, et seul l'un d'entre eux a survécu – pour le moment.

Si on insiste, Ss'ahak accepte qu'un soigneur puisse examiner ce blessé et s'occuper de lui. Ses blessures sont profondes et faites par de puissantes griffes. S'il est soigné, le blessé marmonne quelques mots puis plonge dans un sommeil réparateur.

*« La bête... ombre et lumière... Silencieuse comme le vent sur les feuilles... déchire ma chair... gueule rouge sang noir... les coups sur elle... comme du tissu sur la pierre... la mort qui marche dans les bois. »*

Aucun remerciement pour le soigneur, ce n'est pas dans la tradition aspice, mais les mercenaires sauront se rappeler de ce geste. Les personnages sont finalement invités à partir.

## Sur la route

Les personnages sont attaqués par des brigands. Ils leur ont tendu une embuscade, dissimulés sur les hauteurs d'un talus, et tirent des carreaux d'arbalète empoisonnés. Leur but est uniquement de blesser et, au moindre danger, ils s'enfuient à travers les fourrés. Si l'un d'entre eux est capturé et qu'on le fait parler, il peut avouer – au prix d'un interrogatoire musclé – les éléments suivants :

- Les brigands travaillent pour un homme au masque de lion doré.
- Leur quartier général se trouve dans la forêt, au Nord de la ville, en un lieu que leur employeur a « mis à leur disposition ».
- Les brigands ont tous une peur panique de leur employeur.

## Le sanctuaire du Griffon

Si les personnages se rendent au sanctuaire d'Estréliane, ils sont éblouis par l'architecture cyclopéenne et la beauté des lieux. Ceux qui y travaillent croisent les visiteurs sans mot dire mais indiquent sans hésiter où trouver Maître Syrélion.

Puissant mimétique, Syrélion peut faire des miracles en utilisant la magie de la Griffé et son aura est intimidante. À ses côtés se tiennent deux hommes portant une bure brune, le visage dissimulé par une capuche. Syrélion interroge longuement les visiteurs sur les raisons de leur venue dans l'Empire





du Griffon et plus précisément à Estréliane. Il cherche à savoir qui ils ont rencontré et la teneur des propos échangés avant de leur divulguer la moindre information.

Syrélion sait que des patriciens se réunissent régulièrement en secret, à la nuit tombée, sans doute pour comploter et gérer leurs petites magouilles politiciennes. Il a d'ailleurs appris que la prochaine réunion se déroulera le soir même dans la maison de Messire Krelénios, un riche potier. Si les personnages évoquent le fait que Sylérion est responsable de la venue des Aspiks, il l'avoue avec regret mais rejette la faute sur les patriciens qui n'ont rien fait pour gérer le problème des brigands. Il en est même venu à croire que les riches et les pillards pouvaient bien être de mèche...

*Note : La réunion du soir, dont Sylérion est au courant, est un heureux hasard. Pas tant que cela : c'est Basilia qui a laissé traîner cette rumeur pour qu'elle arrive à l'oreille des personnages.*

## La réunion secrète

Après un bon repas à l'auberge, les personnages peuvent décider d'aller voir cette fameuse réunion secrète de patriciens. En se rendant discrètement près de la demeure de Krelénios, ils aperçoivent des silhouettes encapuchonnées se faufiler par une porte dérobée donnant sur les soubassements de la bâtisse.

S'ils entrent à leur tour, les personnages sentent une drôle d'odeur, un peu âcre, provenant apparemment d'une petite tache humide sur le sol. Avant qu'ils aient le temps de réagir, leurs jambes se dérobaient sous eux et ils s'écroulent dans l'inconscience. Les plus résistants assistent à l'arrivée d'hommes au visage dissimulé par des foulards qui les assomment et les emmènent par des souterrains interminables.

*Note : les personnages sont victimes d'un poison dont ils ne peuvent se prémunir – ils le respirent en entrant dans le bâtiment ou l'ont absorbé pendant le repas, selon votre choix.*

*Si vous le souhaitez, faites en sorte que l'un des personnages résiste au poison ou soit absent – par exemple, il a choisi de monter la garde à l'extérieur de chez Krelénios. Il pourra alors se porter au secours de ses amis, mais se retrouve aussi isolé en territoire ennemi.*

## Vision véritable

Les personnages se réveillent péniblement et revivent la vision qu'a eu le Caladrien (cf. Prélude). Tout y est : le froid, l'odeur, les entraves, les restes humains découpés et le boucher immonde. Mais, alors qu'il s'avance pour choisir sa victime, le boucher se retourne car une voix l'interpelle. Il sort de la pièce où sont enfermés les personnages et disparaît.

Par la porte restée ouverte apparaît une silhouette féminine enveloppée dans une longue cape dont la capuche rabattue dissimule le visage. À la lueur d'une lanterne basilique contenant des vers luisants, elle tient un long couteau de cuisine et s'approche. Sans dire un mot, elle tranche les liens qui les retiennent.

Sans doute incapables d'agir pendant quelques secondes à cause de la chute au sol, les personnages entendent leur sauveuse murmurer « Faites vite, il va bientôt revenir » avant de la voir s'éloigner prestement et disparaître dans l'encadrement de la porte. S'ils sont attentifs, les personnages peuvent reconnaître la voix de Basilia.

Au bout d'une vingtaine de secondes, le boucher revient. Ses pas lourds s'entendent de loin et résonnent sur la pierre humide. Il entre dans la pièce comme la première fois et combat jusqu'à la mort sans chercher à alerter quiconque.

## Dans le repaire des brigands

Une fois libres, les personnages découvrent qu'ils se trouvent dans un réseau de galeries souterraines aménagées depuis des siècles par ceux qui s'y terrent. Il y a là une salle de torture, des geôles insalubres et des cavités abritant des chambres sommaires et crasseuses où vivent les brigands.

Une pièce creusée dans la roche abrite un amoncellement de biens récupérés sur les victimes des brigands – ce qui permet de se rendre compte de l'ampleur des disparitions, bien plus nombreuses que les six répertoriées à Estréliane. Au sommet de ce fouillis, les personnages peuvent mettre la main sur leurs vêtements, leurs armures et leurs armes – mais leur argent a disparu.

Les couloirs sont pleins de brigands en train de se détendre, de dormir, de boire ou de se chicaner.

### Le Boucher Brute sans cervelle (2)

- Corps 5, Esprit 3, Âme 3, Foi 3.
- Force de la nature 2, Insensible à la douleur 2.
- Athlétisme 2, Attention 2, Combat (armes naturelles) 3, Combat (armes de mêlée) 3, Survie (forêt) 3, Technique (boucherie) 3.

### Cuisinez-les !

La description de la cuisine et de tous ses détails morbides est essentielle pour bien montrer l'horreur de la chose. Tous les sens doivent être mis à l'épreuve. Le sol est gluant et l'odeur insoutenable, sans compter les visions ignobles qui s'imposent au spectateur. Il ne faut pas hésiter à rallonger les descriptions car même s'ils veulent sans doute fuir l'endroit au plus vite, les personnages vivent tout ça et cela doit marquer leurs esprits.

Tous les personnages subissent un choc traumatique de niveau 1 (cf. *Les Chroniques des Féals*, p.249).



## La bête de la forêt Lion blanc du Néant (4)

- Corps 7, Esprit 4, Âme 4, Foi 3.
- Crocs 2, Griffes 2, Pas de velours 2.
- Athlétisme 4, Attention 4, Combat (armes naturelles) 4, Furtivité 4, Survie (forêt) 5, Recherche 4.

Finalement, un couloir débouche à l'air libre, dans un vieux manoir apparemment abandonné au-dessus du réseau caveux. La pièce la plus remarquable est la salle à manger, aux murs de laquelle s'étirent des tableaux et des tapisseries de festins sanglants. Des crânes humains servent de timbales et des couverts en os humains sont disposés de part et d'autre de chaque assiette.

Plusieurs portes mènent aux écuries et à différentes annexes, et une donne sur un large chemin à travers la forêt. À quelques dizaines de mètres, les vieilles ruines d'un sanctuaire sans doute dédié aux Griffons par le passé sont devenues le lieu où les Mangeurs de chair viennent communier après la chasse rituelle.

## Le sanctuaire du mal

Du sanctuaire abandonné s'élèvent quelques voix. Éclairés par des torches plantées autour d'eux, les Mangeurs de chair, portant une grande cape rouge et un masque de félin argenté laissant libre la partie inférieure de leur visage, sont rassemblés en demi-cercle face à un homme au masque de lion d'or qui tient devant lui une victime semi-consciente, prête à être égorgée. Si les personnages laissent la cérémonie se dérouler, ils voient le sang récolté dans une coupe puis bu à tour de rôle par les participants. Ensuite, l'homme au masque d'or découpe des morceaux de chair que les autres viennent chercher chacun leur tour avant de l'ingurgiter et de le mâcher longuement.

Tout autour se trouvent quelques brigands qui font partie de la meute de chasse de Cylios. Dès qu'ils repèrent les personnages,

ils se ruent sur eux. Les participants à la cérémonie partent en courant dans la confusion la plus totale. Cylios quitte les lieux pour rejoindre son lion blanc qui n'est pas loin dans la forêt. Celui-ci n'a plus grand-chose du fier compagnon des Chevaliers grifféens : touché par la Nécrose, il a de larges bandes de chair putrescente sur le corps et d'autres encore intactes et d'un blanc immaculé.

Si Cylios est acculé, il se lance dans un discours plein de morgue et avoue que depuis quelques temps rien ne peut plus tuer son compagnon – les Aspiks s'en sont aperçus à leurs dépens. Il ajoute même que ses nouvelles griffes sont terriblement puissantes. Lui-même s'est confectionné une arme de poing avec les anciennes griffes de son familier et se bat avec.

*Note : Le seul moyen de blesser le lion néantique est d'utiliser ses anciennes griffes contre lui.*

## Epilogue

Une fois Cylios et son lion anéantis, les personnages s'aperçoivent qu'il y a d'autres combats qui ont lieu un peu plus loin. Les Aspiks sont là et s'occupent des brigands qui tentent de fuir par les bois. Les membres de la secte sont tous rassemblés, attachés et encerclés par des soldats grifféens. À leur tête, un noble au port altier dans sa belle armure de maille rutilante qui les conduit devant un tribunal de l'Ekklesia – où ils seront condamnés à mort. Parmi les sectateurs auxquels on a retiré leur masque, les personnages peuvent reconnaître Meklas, tandis que le corps de Kapelos a été découvert au pied d'un à-pic, non loin de là.

Le plan de Basilia a parfaitement fonctionné. Elle a convaincu les Aspiks d'intervenir en échange d'une certaine forme de vengeance et en leur permettant de récupérer les objets de valeur du manoir.

Elle a persuadé un noble grifféen voisin de venir, accompagné d'une vingtaine de soldats, pour capturer les membres d'une secte de Mangeurs de chair. Elle s'est débarrassée de Kapelos qui en savait un peu trop sur elle à son goût.

Si les personnages avancent le fait qu'ils ont perdu tout leur argent, elle leur remettra une belle somme pour les remercier de leur intervention dans cette affaire.

