

Chroniques de l'Ange et de la Bête

Opus 1. Tamok sous les bombes.



Prologue

Campagne d'introduction au vaste et mystérieux univers de Ji-Herp, les ***Chroniques de l'Ange et de la Bête*** vont immerger un groupe de PJ's débutants ou moyennement expérimentés dans la spirale déstabilisante des millénaires complots divins. Par delà de multiples périls, de fabuleuses rencontres et de dangereux voyages, ils verront progressivement se dessiner l'histoire étrange d'une jalousie qui changea le cours des siècles.

Bienvenue dans le monde de Ji-Herp tel qu'en son lointain refuge le conta l'Archiviste...

Message de Frenard Aiguebrune, shérif de Rivages, à la prévôté de Tamok, la veille du siège.

Que votre seigneurie soit informée qu' en cette heure, force troupes ont pris pied en sol Tamokien à milles seulement de la noble cite. Par monts et par vaux, ce ne sont que balistes, catapultes et trebuchets que porte à bout de bras un emare humain.

Si nul ne les retarde, il est à craindre qu' ils ne fondent sur vos remparts demain à l' aube... leur seigneur seul sait ce qu' alors il adviendra si la présente missive ne vous parvient pas en heure.

Acte 1. Au mauvais moment, au mauvais endroit.

Flânerie en Tamokoïs

Le promontoire de Tamok, en Calicie, possède l'histoire lourde et chargée de tous les forts côtiers que ravagent tour à tour raids pirates, désastres naturels et querelles frontalières. Edifiée 2850 ans auparavant sur le site d'un antique culte animiste, la ville fortifiée fut bientôt le point de passage de routes commerciales secondaires et un point de départ visité par les flottilles de pêcheurs en quête de xerphima, crustacé à la chair tendre et savoureuse.

Aujourd'hui peuplée de 1100 âmes, la petite citadelle a vu son développement s'accélérer depuis le rattachement au comté de Bogar, il y a 1573 ans, qui marqua la fin d'une période de vaches maigres et d'une série de 4 sièges successifs au cours desquels l'intégralité de la population sembla plus d'une fois être décimée.

Les commerces locaux sont majoritairement dominés par le négoce du poisson, du lin et de la bière d'algues. On notera une fois l'an la foire de Tamok, festivité populaire au cours de laquelle sont organisés de tournois de lutte sur barque et sont distribués gratuitement les surstocks éventés de bière d'algue de l'année précédente.

Outre la Tour aux Angés, vestige de la citadelle primitive et actuelle demeure du Baillis de Tamok, on remarquera l'Autel de Ravek, dieu de la pêche et des marins, et l'Autel des Angés Déchus, un monument érigé par défi à la puissante Tersainte dont les troupes ont plus d'une fois ravagé les rivages.

La Tour au Angés : Ancienne citadelle construite à l'époque de la Grande Invasion, il ne subsiste aujourd'hui plus du site primitif de Tamok qu'un ensemble de bâtiments en pierres de taille grossières appelés par les autochtones « La Tour des Angés ». La pièce maîtresse de cet ensemble architectural archaïque est un petit donjon trapu dans lequel sont installés les locaux administratifs, les culs de basse fosse et les appartements privés d'Antonius Toron. Les médisants racontent qu'un ancien réseau de sous-terrains, toujours valides, serviraient de porte d'accès aux amants de la femme du gouverneur.

Vent du matin...

Peu importe que les personnages aient eu une bonne raison de se trouver là... peu importe même s'ils se connaissent. Peut-être l'errance les a-t-elle menés, seuls ou en groupe, au sein de la cité portuaire. Peut-être ne sont-ils que de passage, en route vers quelque destin obscur, ou peut-être ont-ils décidé, poussés par leur bourse légère et leur ventre creux, de tenter quelque emploi en un lieu industriel. Toujours est-il qu'ils se retrouveront ce matin là, hagards comme un petit millier d'autres, réveillés aux premières lueurs par le tocsin. Peut-être auront-ils la présence d'esprit d'attraper leurs maigres affaires et de se rassembler auprès des créateurs qui, déjà, font leur office... de tout façon, il est trop tard. Profitant des marées favorables, des éléments du 6^{ème} corps expéditionnaire des armées de Tersainte ont pris pied à un petit mille au sud de Tamok et entrepris d'encercler la ville tandis qu'à l'horizon, les catapultes incendiaires des galères blanches menaçaient déjà les habitations du bord de mer.

Essayant tant bien que mal de rétablir un semblant d'ordre, les hommes de la prévôté de Tamok ont tôt fait de rassembler hommes et femmes en âge de se battre et, dans l'heure, des unités de défense de la ville sont constituées. Inutile de préciser que refuser susciterait la réprobation populaire et la fureur du prévôt, ce qui est en général mauvais pour la santé en temps de guerre. Les PJ's désignés volontaires, par la grâce du MJ, se retrouveront affectés au même corps de garde chargé des remparts maritimes. Voilà l'occasion de faire la connaissance, entre deux volées de flèches, d'Yzwan, un maraudeur fidèle aux Pas de Brume.

Yzwan : Maraudeur au service de la Bête Enragée, Yzwan était de passage dans Tamok afin de soigner une sale estafilade obtenue dans une échauffourée quand le siège commença. De tempérament volontiers jovial et enjoué, il se manifeste autant par ses bons mots que par ses pitreries acrobatiques. Véritable lycanthrope, il tue sans plaisir, mais sans remords.

Cas de conscience et autre futilités...

Et si les PJ's refusent ?

- dans le meilleur des cas, ils passeront 50% du scénario en prison... faudra leur faire des lancer de dés pour savoir qui a le droit au croûton sec du jour.
- dans le pire, ils goûteront à l'une des petites subtilités locales (lancez 1D4):
 1. Ils servent de projectiles dans les catapultes de défense de la ville.
 2. Ils expérimentent la joie des colères populaires (combat à 1 contre 500... bonne chance !)
 3. Ils sont inscrits au menu des chiens de combat de la ville (préparation du menu sur-le-champ !)
 4. Ils sont ligotés, nus, sur les remparts extérieurs de la ville. Belle cible.

Et si l'un des PJ's vient de Tersainte ?

- la boucler et penser à imiter un accent étranger risque d'être très fortement conseillé. Sans quoi, voir à « Et si les PJ's refusent ».

Acte 2. Dépêchez vous de rentrer, on aimerait bien sortir.

Petite guerre entre amis.

Vous vous en doutez bien, cette excursion maritime n'a jamais rien eu d'impulsif. En général, Tersainte met un certain temps à préparer ses opérations militaires... avec les résultats dévastateurs que l'on sait. Alors, que viennent donc faire les Blanches Voiles du 6^{ème} corps expéditionnaire sur les rivages de Calicie ?

Comme de bien entendu, il y a du surnaturel là dessous.

Lorsque Satan reçu la terrible malédiction qui l'éloigna du regard divin et le rendit accessible aux sentiments, il souffrit avant tout de sa déchéance politique et ne conçut pas un seul instant le fardeau que le Créateur avait placé dans son Âme immortelle. Ce ne fut que des éons plus tard, lorsqu'il s'éprit de la douce Maëlle, que lui revinrent les paroles fatales. Las, il était trop tard, et il ne pût que s'abandonner, heureux pour la première fois de son existence, aux bras de la somptueuse archange. Mais c'était compter sans la fureur de Michel, Archange à l'Épée et frère de la Belle.

Dévoré par la colère, il traqua le couple sur tous les plans d'existence et réussit, après une chasse titanesque, à récupérer Maëlle au nez et à la barbe de Satan. La chasse s'inversa alors, la proie devenant prédateur sous l'effet d'une colère que transcendait la jalousie. Ivre de rage, Satan les surprit alors qu'ils trouvaient refuge au sein du refuge montagneux de l'Ystraine. Aveuglé par sa douleur, il terrassa Maëlle et se retourna vers Michel pour lui donner une idée de ce pouvait être un Châtiment divin.

Le choc colossal vitrifica la région toute entière, qui fut connue plus tard sous le nom de la Frange. Satan doublement blessé par la perte de son amour et le glaive de feu de l'Archange, retourna en Is tandis que Michel, laissé inconscient, fut traîné au Paradis par les Séraphins affectés à sa garde. Ses ailes arrachées ne furent jamais retrouvées.

Et Maëlle, dans tout ça ? Son corps palpitant fut ramené par Satan dans la Cité Noire où il essaya de la réanimer... en vain. Son essence, déjà, l'avait quitté et avait imprégné le sol calciné du champ de bataille, irradiant de douceur une terre que la haine avait noirci.

Lorsque, des siècles plus tard, le arpenteur lycanthrope Nagdar Am Naëd, membre de la Compagnie des Pas de Brume, rapporta de la Frange son Œil d'Émeraude, personne ne fit le rapprochement avec les légendes qui hantaient son lieu d'origine. Pour tous, ce n'était là qu'une gemme aux dimensions exceptionnelles, certes, mais dont la valeur restait exclusivement financière.

C'est ici qu'intervient un troisième et dernier dieu, ou plutôt son frère. Lycan, en effet, n'a jamais oublié la promesse faite à Faune de le sortir de la torpeur où l'avait laissé son affrontement contre Skhant. Aussi, lorsque Nagdar Am Naëd rapporta à la Maison des Pas de Brume de Tamok le joyau et que celui-ci fut identifié comme une source de pouvoir gigantesque, Lycan décida de confier à ses meilleurs chamans la discrète mission d'en extraire l'essence afin de la faire ingérer à Faune.

Mais la venue à Tamok des anciens de la Compagnie n'échappa pas aux éléments de l'Ordre Fidèle infiltrés sur les Rivages. Tersainte décida alors de récupérer l'objet tant convoité et, sous couvert de représailles à la suite d'une querelle frontalière montée de toute pièces, dépêcha ses meilleurs éléments d'assaut : le 6^{ème} corps expéditionnaire et, bien entendu, l'Ordre fidèle.

L'échec n'est pas un jeu

Comme à leur habitude, les dieux vont s'affronter par tierce personnes interposées. Satan, aussi discret qu'à l'habitude, s'appuiera sur ses millénaires Mnemosys, Michel fera reposer la force de sa colère sur l'Ordre Fidèle tandis que, ne se doutant encore de rien, Lycan attendra patiemment les résultats de la Compagnie des Pas de Brume

Les protagonistes en quelques mots

Mnemosys : Quelques éons après le combat qui l'opposa à Michel, Satan réalisa que tout espoir de ressusciter Maëlle n'était peut-être pas définitivement perdu. En parfaite élue de du Seigneur, celle-ci devait en effet disposer d'une telle force vitale que quelque chose devait être resté imprégné sur le champ de bataille. Il envoya donc ses anges collecter tout indice permettant de retrouver une trace de la Belle. Las, Nagdar Am Naëd était passé par là et avait accompli son office involontaire. Il ne restait plus à l'Archange de Lumière qu'à entreprendre une vaste campagne d'investigation, hasardeuse et presque désespérée. Ce fut l'origine des la Mnemosys. Compagnie d'immortels liés par un Serment de Sang et dirigé par trois Anges des Ténèbres, la Mnemosys envoya pendant des centaines d'années ses sbires errer de part le monde. Sous couvert d'activités caritatives, religieuses ou scientifiques, les agents de Satan infiltrèrent les principaux centres d'activités économiques ou culturel humains. Ils créèrent des cultes locaux, s'assurant le soutien d'une foule aussi fanatique qu'inconsciente de l'étendue du réseau. Mnemosys forma des assassins, des espions, des diplomates... Satan fit preuve d'une divine patience.



L'Ordre Fidèle : Baisser les bras n'est pas dans les habitudes de Michel. Archange flamboyant et guerrier humilié. Encore convalescent, il jura sur ses ailes amputées de faire renaître sa sœur à la vie éternelle et inspira à Pyron de la Hanse, un obscur cardinal, un rêve prophétique. Galvanisé par la vision céleste, ce dernier consacra sa vie à l'instauration d'un ordre templier des plus orthodoxes. Ainsi naquit, il y a quelques siècles, l'Ordre Fidèle dont la vocation de pureté guerrière fut entièrement tournée vers la recherche du mystérieux *Graal d'Emeraude*.

La Compagnie des Pas de Brume : faction pacifique et discrète de la Guilde de la Bête Enragée, la Compagnie des Pas de Brume regroupe les vétérans les plus versés dans les arts chamaniques. Le plus souvent érudits, lettrés et lassés par d'incessants combats, ils font plus l'effet de ces vieux loups, maîtres de meute et garants de la tradition du pack. Installés à Tamok dans la Maison des Pas de Brume, halte locale de la Guilde, ils ont pour mission de déceler la nature étrange et fascinante de l'œil d'émeraude.

Pendant ce temps là, à Tamok

La première partie du scénario reste relativement ouverte, l'essentiel étant que les PJs sentent l'enfermement et la résignation des Tamokoïs, ainsi que l'extrême violence des combats. Antonius Toron, gouverneur de la ville, n'est peut-être pas un stratège hors pair mais, en bon gestionnaire, il a su placer les meilleurs hommes aux bons endroits et, contrairement aux espérances des Blanches Voiles, le rocher tient bon. Tamok n'est peut-être pas de taille à repousser l'envahisseur, mais tenir pied à pied reste possible pendant encore quelques jours.

Chronologie :

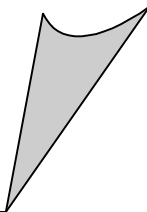
Premier jour :

- vers 6h du matin : les Blanches Voiles ferment la baie proche de Tamok et interdisent le départ de tout navire, fut-il pêcheur. Sur terre, les unités à pied du 6^{ème} corps expéditionnaire creusent des tranchées à 400m des remparts et commencent immédiatement à couper des arbres pour construire béliers et tours d'assaut. Les crieurs publics font leur office et les milices populaires forment leurs unités.
- 12h : les premières catapultes de siège déversent de la grenaille en fusion sur le rocher. Les défenses de la ville installent les scorpions sur les remparts et amorcent les premiers tirs.
- Vers 15h : leurrée par l'apparent sous-nombre des effectifs terrestres, une compagnie des gardes populaires des remparts tente une sortie. Sous les regards horrifiés et impuissants, ils sont aussitôt mis en pièces par les combattants à pied de l'Ordre Fidèle.
- Vers 19h : les galères de débarquement des Blanches Voiles foncent en direction de la falaise de Tamok, s'y arriment et entreprennent de poser des échelles d'invasion le long de la paroi à pic. La tentative échouera définitivement tard dans la nuit, après d'intenses combats. Durant toute la nuit qui suivra, les catapultes à fusion des Blanches Voiles donneront le feu.

Deuxième jour :

- A l'aube : des signes d'activité suspects éveillent les soupçons de défenseurs de la muraille terrestre. L'Ordre fait commencer à faire intervenir les sapeurs tandis que sont construits d'immenses cerfs-volants de siège.
- En fin de matinée, deux cerfs-volants de 40m d'envergure s'envolent au dessus de Tamok. Ils sont chacun porteurs d'un passager chargé de déclencher le largage de 180kg de pierres.
- Dans l'après-midi, les grognements plaintifs de cochons qu'on égorge se font entendre. Durant toute la soirée, les hommes de Tersainte en extraient la couenne et la mélangeront à du salpêtre.
- A la nuit tombée, les plus anciens de la Compagnie des Pas de Brume monteront sur les remparts et y déclameront les appels aux bêtes. Au moment même où une sortie sera organisée par l'armée régulière de Tamok, des hardes entières de sangliers sortiront des forêts avoisinantes pour fondre sur les assiégeants. La tentative de brise-siège tournera court lorsque l'Ordre Fidèle fera charger ses chevaliers, appuyé par les tirs de soutien des catapultes des Blanches Voiles.

Troisième jour :

- Très tôt le matin, les martèlements des sapeurs cessent et les hommes de Tersainte prennent tous une position de couvert. Dans les minutes qui suivent, les sapeurs font s'enflammer la graisse de porc et de salpêtre. Le mélange détonnant explose, faisant s'effondrer les remparts, l'antique citadelle, la maison des Pas de Brume et quelques dizaines de commerces malchanceux. Puis...c'est le carnage.
- 

Acte 3. Finalement, on préférerait la peste

Tuez les tous...

Quels qu'aient été les événements auxquels auront participé les PJs, rien ne les aura véritablement préparés à cela. En contraste total avec les habitudes martiales de l'armée régulière de Tersainte, l'Ordre Fidèle se rue immédiatement dans la brèche, moissonnant les défenseurs hagards comme le paysan aux chaumes. Marteaux et fléaux pleuvent de toute part, ne laissant pas un instant de répit à des assiégés désormais sans espoir. Aux côtés des PJs, Yzwan n'en mène plus large. La cage thoracique défoncée par un fragment de la muraille, il appelle à lui les PJs les plus proches et leur tend une bourse de cuir. Son contenu, leur dit-il, doit impérativement parvenir à Bogar et y être remis en mains propres à Jhatir Am Naëd. Ils doivent immédiatement filer par le sous-terrain caché dans les sous-sol de la Maison des Pas de Brume. C'est de la plus haute importance, ils seront grassement rémunérés et...et il n'en dira pas plus. Dans une séquence purement hollywoodienne, il rend l'âme tandis que surgissent les premières lignes de l'Ordre. Nul n'est besoin d'être militaire pour s'apercevoir qu'une résistance serait illusoire et suicidaire. Il faut fuir !

Voie sans issue

La première mauvaise nouvelle, c'est qu'il va falloir se frayer un chemin relativement discret parmi les troupes antagonistes, les premières étant décidées à nettoyer totalement les lieux, les secondes n'étant pas du tout d'accord pour les laisser faire. La seconde, c'est qu'une grande partie de la Maison des Pas de Brume n'a pas résisté à l'explosion des remparts et s'est

Armant de Saint-Just n'a pas toujours été affecté au commandement du 6^{ème} Corps Expéditionnaire de Tersainte. Originaire d'une petite baronnie des marches nord d'Alkion, il débuta sa carrière comme lieutenant dans un avant-poste stratégique du massif de Nock. Piètre stratège, mais excellent tacticien, il fut vite remarqué par les pontes de l'Ordre Fidèle qui firent appel à lui en qualité de commandant de compagnie. Respecté pour sa bravoure et son dévouement, il gravit progressivement les échelons hiérarchiques et fut admit, à 41 ans, à la tête de l'une des plus puissantes formations navales de la chrétienté. Fidèle au Pape et à sa foi, Saint-Just brille par son exemplarité et son sens de l'honneur autant que par sa valeur martiale.

effondrée sur elle-même. La troisième, c'est qu'à moins d'être transparents, les PJs vont avoir de fortes chances d'attirer l'attention des belligérants.

Le sous-terrain, par miracle, aura été relativement bien protégé par des fondations solides, et l'emprunter ne sera pas trop problématique. Ce

qui le sera, c'est qu'après une petite promenade de 400m dans le noir le plus complet, le groupe atterrira dans une grotte encastrée dans la falaise, face à la mer. Là, sur la petite plage de rochers, les attendra une barque de bois suffisamment large pour tous les supporter, et une paire d'avirons.

Qu'ils soient totalement inconscients ou qu'ils préfèrent attendre la nuit pour s'éclipser en douce, rien n'y fera : l'armada des Blanches Voiles ne laissera pas un seul esquif passer ses mailles et l'ordre leur sera bientôt donné de se rendre. Face à des scorpions de siège, des arbalètes et des arcs longs même les plus téméraires abandonnent en général toute velléité d'exploit et ils seront bientôt amenés sur l'Angélique pour y être présentés au capitaine

d'escadre Saint-Just. Ils seront interrogés dans toutes les règles de l'art au sujet d'un « joyau vert aux reflets brumeux », puis déshabillés et mis aux fers.

La petite bête qui monte, qui monte...

Les PJs pourront gamberger toute la journée sans que rien de bien neuf ne se présente. Au fil de la journée, ils se verront rejoints par Etias, un barde demi-elfe fugitif et plutôt désemparé, et par Antonius Toron le gouverneur. Ce dernier a subi un interrogatoire des plus poussés et, sans une assistance immédiate, il décèdera enchaîné à la cale.

A la nuit tombée, le calme est revenu sur la côte. Tamok en feu inscrit un nouveau siège dans sa tumultueuse histoire tandis que les Blanches Voiles profitent d'une pleine lune pour organiser un mouillage cohérent. Les heures se succèdent et les PJs commencent à somnoler lorsque des bruits étranges se font entendre contre la coque, comme si quelqu'un y frottait une dizaine de lames acérées.

Dans l'eau, silencieux et furtifs, une dizaine de lycanthropes ont entrepris de gravir d'escalader l'Angélique et, après quelques minutes d'ascension discrète, y mettent pied dans une atmosphère de panique générale. Dans l'instant qui suit, des lycanthropes pénètrent dans la cale et libèrent des captifs, espérant obtenir là de précieux auxiliaires en combat. Il faut faire vite, car déjà les frégates les plus proches répondent aux signaux de détresse de l'Angélique en envoyant des barques pleines de soldats.

Il apparaîtra vite à tout humain doté de bon sens (même à un Koltian d'ailleurs) que le rapport de force va vite tourner à l'avantage des forces de Tersainte, déjà favorisées par un entraînement sans faille et une excellente cohésion. Tandis qu'ils se démènent dans la mêlée chaotique qui ensanglante les ponts supérieurs de l'Angélique, les PJs pourraient être tentés de s'échapper au carnage avant qu'un combattant d'un des deux bords ne décide de s'intéresser à eux. Le cas échéant, si personne n'en prend l'initiative, c'est Etias qui indiquera, flottant attaché au navire amiral, l'une des barques envoyées par les navires adjacents. Elle est vide et contient deux avirons...de quoi donner aux PJs des envies d'escapade.

Epilogue

Surpris par cette résistance inattendue et concentrés uniquement sur la défense du fleuron de leur flotte, les hommes de Tersainte ne remarqueront pas un frêle esquif glissant dans les eaux noires, à l'ombre de la falaise de Tamok. Après une petite heure d'échauffourées brutales, le dernier lycanthrope rendra l'âme après avoir renvoyé au Paradis son comptant d'âmes guerrières.

Il ne restera alors aux PJs survivants qu'à faire le choix que le Destin leur impose. Ils peuvent soit associer leur nom à l'histoire de l'oeil d'émeraude, soit s'en désolidariser...mais dans les deux cas, ils ont désormais inscrit leurs noms dans la longue histoire qui unit désormais l'Ange à la Bête.

Archi.

Prophetic ext.