

Chroniques de l'Ange et de la Bête

Opus 2. Crime de guerre



Prologue.

Si vos efforts ont porté leurs fruits, les PJs vont à présent devoir se serrer les coudes. En l'espace de quelques jours, le 6^{ème} Corps Expéditionnaire de Tersainte s'est enfoncé jusqu'au cœur des provinces frontalières et il n'a pas fallu plus de deux semaines pour voir des pans entiers de civilisations parfois millénaires réduits à néant sous l'action de la puissante armée de Dieu.

Au cours de ce second opus, il sera proposé aux personnages de prendre une part active à la résistance que quelques rares et courageux autochtones organisent contre la croisade oppressive et dévastatrice de Tersainte. Au fur et à mesure que se resserre l'étau des querelles divines, ils seront appelés à s'engager plus activement dans les affaires du trio maudit.

Voici que s'ouvre aujourd'hui la seconde partie des Chroniques de l'Ange et de la Bête.

Introduction. Quotidien d'un réfugié

Flash-back

Pour ceux qui n'aurait pu suivis les épisodes précédent et pour faire un rappel utile... Il y a très très longtemps, Dieu bannit Satan hors de son Royaume et le condamna à subir les mêmes peines que ses « frères » humains. Ce dernier ne prit pas réellement en compte les menaces de son Créateur et alla s'installer dans les limbes où il créa ses propres Enfers. Mais, entre autre peine, Dieu l'avait condamné à l'amour. Et Satan tomba amoureux d'une belle Archange : Maëlle, protectrice des bêtes. Subjuguée par le charisme de l'Archange déchu, Maëlle accepta de le suivre dans son royaume infernal. Mais c'était sans compter Michel, Archange des armées et frère de ladite Archange. Fou de rage, il poursuivit les deux amants et finis par récupérer sa sœur au nez et à la barbe de Satan. Se croyant trahit, ce dernier connu la face ténébreuse de la condamnation de Dieu : il en conçut une terrible jalousie et, de proie, il devint chasseur. Il finit par rattraper Michel et Maëlle au dessus du massif de l'Ystraine et le combat fut tel que les montagnes en furent rasées, les terres vitrifiées... Satan terrassa Maëlle et arracha ses ailes à Michel en guise de châtiment. Mais, reprenant conscience, il pris le corps sans vie de son aimée jusqu'à Dis afin de la ramener à lui. Michel fut ramené au paradis par ses suivants alertés par la bataille...

Très loin de là, un autre lieu, un autre temps.

Pan, fils de Sheïra, régnait sur les animaux inoffensifs, les proies, les faibles... Un différent l'opposa au turbulent fils de Ktoll, Skhant, dieu des morts animales. Froid et cruel, Skhant tua Pan et tenta de camoufler son geste. Peine perdue : Lycan, dieu des loups et frère de Pan, accusa publiquement le meurtrier et fit reconnaître par tous la disparition tragique. Mais Ktoll fit tout pour couvrir son fils et l'affaire fut vite oubliée dans les limbes...

Fin de l'histoire ? Oh non...

Un être de la puissance de Maëlle ne peut pas être détruit si facilement, même par le terrible Satan. Son essence alla imprégner le sol du champ de bataille et s'incarna sous la forme d'une émeraude de taille plus qu'appréciable. Plusieurs éons plus tard, un Arpenteur lycanthrope du nom de Nagdar Am Naëd, membre de la Compagnie des Pas de Brume, rapporta de la Frange son Œil d'Emeraude, mais personne ne fit le rapprochement avec les légendes qui hantaient son lieu d'origine.

L'Œil d'Emeraude attise les passions.

Michel veut ce joyau pour ressusciter sa sœur défunte. Il sait que le Seigneur peut accomplir ce miracle. Il sait que le joyau existe et a tout fait pour le retrouver. Dans ce but, il a poussé Pyron de la Hanse à fonder l'Ordre Fidèle, dont le but est de retrouver le *Graal d'Emeraude*.

Satan veut ce joyau pour faire revenir à lui son aimée. Son pouvoir est suffisant pour arracher Maëlle de la pierre. Mais il ne sait pas où se trouve le joyau, même s'il se doute bien de son existence. Dans le but de le lui rapporter, il a envoyé trois Anges des Enfers sur terre, assistés de 100 humains rendus immortels par sa bénédiction. Ces êtres dévoués et fidèles se font appeler les Mnemosys.

Lycan veut ce joyau. Selon ses études, il peut utiliser l'essence de Maëlle pour redonner sa force à Pan. Ce dernier gît quelque par sur Ji-Herp, vivant mais trop faible pour revenir à la Cours du Chaos. Lycan utilise depuis des siècles la Guilde de la Bête Enragée, et la Compagnie des Pas de Brume, et c'est par elle qu'il a appris l'existence du joyau. Il compte bien déchiffrer l'énigme que représente la structure de la pierre pour pouvoir s'en servir.

A chacun son chemin de croix...

Cela fait maintenant un mois que les murailles de Tamok sont tombées. L'Ordre Fidèle, soutenu par l'Eglise, continue son œuvre « purificatrice » sur les terres d'Aséan. Très bien organisés et redoutablement équipés, les troupes de la Lumière ont acquise la totalité de la Calicie, de la Cylmarie, de la Bzontie et seule la frontière ouest de l'Alande résiste encore, mais les nouvelles ne sont pas bonnes. La campagne militaire sur le nord-est d'Asean est une parfaite réussite. L'Elvonnie, prévenue dès les premières semaines par les messagers bzontiens, a eu le temps de préparer une défense digne de ce nom, ce qui devrait ralentir les troupes de l'Eglise le temps de l'hiver, mais peu de gens espère au-delà du printemps.

Chronologie des évènements depuis la chute de Tamok

- J+1** : Teck, Soliar, Victie et Etiom sont assiégées de la même manière que Tamok.
- J+3** : Teck et Victie tombent. Garbeck et Bogar sont à leur tour assiégées.
- J+5** : Etiom et Bogar tombent. Shax est attaqué. Des troupes fraîches arrivent pour l'Eglise au port de Teck.
- J+6** : Garbeck et Soliar tombent. Shax signe un cessez-le-feu avec l'Eglise. La Calicie est officiellement aux mains de l'Ordre Fidèle.
- J+7** : Pobs et Kar sont attaquées simultanément. Pobs se rend le même jour.
- J+10** : Tamiar est assiégée. La Cylmarie est déclarée sous contrôle de l'Eglise.
- J+12** : Telmanos est assiégée.
- J+15** : Kirys est à son tour assiégée. Folk se rend sans même combattre.
- J+18** : Telmanos repousse l'armée d'invasion à 10 lieux des murs.
- J+19** : Kar se rend. 80% de la population a péri. La Bzontie est sous contrôle de l'Eglise.
- J+22** : Tamiar est prise. Pendant les travaux de reconstructions des murailles, Telmanos est prise d'assaut par le 4° et 6° corps expéditionnaire des armées de Tersainte.
- J+23** : Kyris se rend après 8 jours de siège.
- J+25** : Telmanos tombe. La ville est rasée puis incendiée, les survivants passés au fil de l'épée. L'Alande passe sous domination de l'Eglise.

L'hiver...

La saison froide a commencé tôt cette année. Les pluies battantes suivies d'épais brouillards rendent la progression des réfugiés civils et déserteurs difficile. Les personnages, après plusieurs semaines d'errance dans une Calicie ravagée, se sont joints à l'une des nombreuses colonnes de réfugiés faisant route vers le sud, où l'on espère avoir un peu de pain à défaut d'un toit. La paix, plus personne n'y songe...

Toutes les religions autres que la Lumière ont été déclarées « hérétiques ». La route des personnages est ponctuée de passages macabres. Des centaines de croix exposent les cadavres pourrissant des prêtres hérétiques et de ceux qui ont essayé de défendre les temples. Dans ces situations de crise, peu pensent encore à la religion, même si certains continuent de prier en cachette.

Certaines personnes continuent à participer à des œuvres de charité. Les Emmanuelites, moines au service du Séraphin Emmanuel (voir le supplément « Séraphins, Anges de Lumière »), ont débarqués avec les troupes de l'Ordre Fidèle et ont commencé à organiser des camps provisoires sur le trajet des colonnes de réfugiés. A chaque camp, de la soupe est servie et des couvertures sont offertes au plus nécessiteux. Les blessés sont soignés du mieux possible et les malades séparés du reste de la troupe, autant pour les soigner que pour éviter les épidémies mortelles qui pourraient se déclarer. Grâce au travail incessant et désintéressé des Emmanuelites, ni la peste ni le choléra n'ont fait leur apparition malgré les nombreux charniers.

Les chevaliers de l'Ordre Fidèle ne tolèrent l'action de ces moines pacifistes que parce qu'ils profitent aussi des services médicaux et préventifs. Les blessés sont soignés sans distinction de religion ou de camp, mais les chevaliers ont droit à un traitement peut-être un peu plus rapide.

Acte 1. Papy fait de la résistance

Une halte ne ferait pas de mal

La petite troupe où se sont fondus les personnages s'est arrêtée pour la nuit non loin des ruines de Kar. Elle a pour objectif d'atteindre Kazar, en Elvonnie, afin de fuir vers la Faille d'Abyssène ou de rejoindre le Septrion, qui a beaucoup plus de chances que les autres pays de résister à l'invasion de l'Eglise.

Depuis 5 lieux, une colonne de chevaliers escorte les réfugiés vers le camp des Emmanuelites. Sans nul doute que les personnages ne seront pas sans refuser un peu de soupe et de pain. Les pauvres gens se laissent guider vers les tentes qui les accueilleront pour la nuit. Ici et là, certains petits malins proposent leur maigre butin au troc. L'origine de certains objets, tâchés de sang, ne fait aucun doute. On peut trouver à peu près de tout dans le cas, pour peu qu'on y mette le prix. Et ces carnes sont dures en affaires. Si les personnages sont tentés de troquer l'Œil d'Emeraude pour quelques brouilles, laissez-les faire. Ils ne se débarrasseront pas de leur destin de si tôt. A lui seul, ce joyau vaut plusieurs centaines de milliers de kurons, mais dans la situation actuelle une si grosse pierre précieuse ne peut être qu'handicapante. Le troqueur en donnera pour 1000 kurons, dont 300 maximum en monnaie sonnante et trébuchante, le reste se faisant au troc.

Laissez les personnages s'installer et dormir paisiblement. Il est possible que des tours de garde soient organisés (les joueurs sont souvent des paranoïaques en puissance). Si ce n'est pas le cas, faire en sorte que l'un des joueurs (celui ayant l'ouïe la plus développée) se fasse réveiller par des bruits au dehors. Il est important qu'au moins un personnage sorte à ce moment précis.

Quatre ombres indistinctes s'arrêtent aux côtés d'une tente, regardent à gauche et à droite et continuent leur chemin vers le camp des chevaliers. L'aspect « secret » devrait alerter les joueurs. Rappelez-leur au besoin qu'ils sont probablement recherchés à l'heure qu'il est. Suivre les ombres ne devrait pas être difficile, faire en sorte de rester discret devrait l'être beaucoup plus. En cas de maladresse, le ou les personnages sont rapidement encerclés, les opposants pointant des arbalètes encochées face à eux. Si l'un des personnages tente de faire son fanfaron, faites en sorte qu'une des ombres précise bien que viser la tête est facile pour eux et mortel pour la victime. Si les personnages parviennent à rester discrets, ils pourront voir les ombres poser un objet près de la tente du commandant en second des chevaliers. De toute manière, ils seront surpris par 3 autres ombres qui surveillaient les arrières des quatre terroristes.

Le choix ne leur est pas laissé. Très vite, ils sont sommés de laisser tomber leurs armes et de suivre les ombres sans esclandres. Sur le chemin, les personnages ne croiseront que deux ou trois hères effrayés par l'apparition de la petite troupe et qui s'enfuiront au plus vite. Aucune aide à attendre de ce côté.

C'est joli toutes ces ruines...

Les personnages sont emmenés à quelques lieux du campement, dans les ruines de Kar. Leurs agresseurs semblent être parfaitement au fait des tours de garde des chevaliers, ainsi que des codes pour pouvoir se déplacer librement, car la sortie du camp se fait sans difficulté, même le passage devant les gardes.

Après une demi-heure de route très surveillée, ils rentrent dans les ruines de l'ancien temple d'A'arick et pénètrent dans un souterrain caché par une large tenture à moitié brûlée. Le couloir est sombre, éclairé seulement par les torches des inconnus. Ils sont enfin conduits à une pièce de dimension plus que correcte dans laquelle ils sont enfermés.

S'ils ont eu la bonne idée de garder le joyau, c'est le moment de le cacher le mieux possible. Laissez les joueurs mijoter une petite demi-heure et échafauder les plans les plus farfelus pour se sortir de leur geôle. De toute manière, ce sera plus ou moins inutile.

Après une heure ou deux, la porte s'ouvre sur une petite troupe comprenant deux gaillards d'une trentaine d'année, un jeune homme et un dernier, de taille moyenne mais de forte carrure, tous correctement armés et parés à toutes éventualités. Le dernier prend la parole et demande à voir le chef de la petite bande. Le choix devra être fait rapidement, sans quoi c'est le plus proche qui sera emmené de force. A ce moment, prenez le joueur à part pour la partie qui va suivre...

Dans la famille des résistants, je voudrais...

Le personnage est conduit à travers quelques mètres de couloir jusqu'à une pièce éclairée par plusieurs bougies et une ouverture béante (un ancien four) dans le mur en face de la porte. Dans la pièce sont réunis un vieillard, assis dans un fauteuil près du four, une jeune fille d'une vingtaine d'année et un homme au visage balafré et borgne de l'œil gauche.

L'un des gaillards de l'escorte prend la parole pour annoncer au vieillard que « l'invité » est arrivé. Le personnage est alors introduit dans la salle et invité à s'asseoir sur un banc en bois simple posé juste en face du petit groupe. Les questions d'usage lui sont posées et les résistants cherchent surtout à savoir quelles sont ses relations avec les troupes de l'Eglise. Le vieillard se montrera particulièrement intéressé par son histoire à et depuis Tamok. Le personnage peut très bien « oublier » de préciser l'histoire du joyau.

Si le personnage ne s'enfonce pas tout seul avec des remarques agressives, le vieillard invitera le personnage à boire un verre de vin aigre avec lui. Si le personnage se montre réticent, il lui expliquera très doucement qu'il s'agit d'un rituel de bienvenu courant dans la prêtrise d'A'arick, ce qui est effectivement le cas.

Une fois la bienvenue souhaitée, le personnage (et par extension tout le groupe) sera sous la protection d'A'arick. Le groupe est relâché et invité à rejoindre son « chef ».

Montrieu n'ira pas par quatre chemins : il veut les personnages dans la résistance. Les troupes sont trop peu nombreuses et trop mal entraînées. Des individus expérimentés comme les PJs seraient une mâne pour Kar. Les personnages peuvent accepter tout de go, négocier leur participation, mais refuser net serait une assez mauvaise idée. Les résistants n'ont pas besoin de poids morts et les relâcher pourrait être dangereux. Si nécessaire, le vieux prêtre peut proposer un calice en or massif (à la condition toutefois qu'ils ne le vendent qu'à la prêtrise d'A'arick).

André Montrieux est un ancien sergent de l'armée de Kar. A la retraite depuis 6 ans, il a quand même participé à la défense de sa cité, mais a malheureusement vu ses murs tomber. Sa femme était morte de maladie, longtemps avant la guerre, et lui avait laissé une jeune fille d'à peine 3 ans.

C'est un homme solide, robuste et pragmatique. Sa calvitie atteste de ses 50 ans passés mais ses bras et ses jambes montrent qu'un entraînement régulier a très bien entretenu ce corps de militaire.

L'Oracle est le doyen de la petite troupe. Vieillard à l'âge plus que vénérable, sa vue est devenue des plus basses tandis que son ouïe suivait le même chemin. Mais ses prophéties en font un homme précieux dans cette situation de guerre.

Ancien prêtre d'A'arick, il n'a échappé à la crucifixion que grâce à l'aide de **Thomas de Danteau**.

Immortel, l'Oracle est l'un de ceux choisis par Satan pour accomplir les recherches sur le joyau de Maëlle, des siècles auparavant. Mais il pense que Satan l'a abandonné puisque, malgré son immortalité théorique, il a recommencé à vieillir lentement.

Thomas de Danteau est un jeune chevalier de l'Ordre Fidèle... enfin était. Débarqué fraîchement de Tersainte, il n'a pas supporté les scènes de massacres des champs de bataille. Après la rédition de Kar, il fait partie de l'équipe chargée de trouver les prêtres hérétiques. Par pitié, il laisse vivre l'Oracle et prétend l'avoir tué. Contacté quelques jours plus tard par **André Montrieux**, il tombe amoureux de Sylvie, venue accompagner son père. Il accepte de désertir son corps d'armée pour suivre le destin des résistants, tant par sentiments pour Sylvie que par conviction profonde. L'Oracle le décrit comme une personne fiable à l'extrême.

Sylvie Montrieux est la fille d'**André Montrieux**. Jeune fille volontaire et têtue, elle a été entièrement éduquée par son père. C'est une idéaliste qui voue une vénération sincère à l'Oracle depuis qu'elle l'a rencontré.

Elle s'entend très bien avec **Thomas de Danteau**, dont les manières la ravissent. Quelques sentiments naissent même doucement en elle.

Cette jeune fille de 20 ans sait manier plusieurs armes avec talent et compte bien redonner vie à sa cité.

Marc Landeau est un ancien cuisinier des seigneurs de Kar. Ami d'enfance d'André, il a accepté de le suivre dans la résistance, plus par désœuvrement que par conviction.

Massif, voir un peu grassouillet, Marc porte encore avec fierté ses favoris plus que fournis, même si ces derniers ont depuis longtemps virés au blanc.

Dans la résistance, Marc joue le rôle d'intendant.

Kadnar le Borgne est un ancien criminel de Kar. Connu dans les milieux de la pègre pour son talent à ouvrir les serrures, il a rejoint la résistance autant par conviction que pour trouver des personnes qui pourraient le protéger.

D'apparence fanfaronne et ronflant, rapide à se vanter de ses « exploits », Kadnar est en fait un être profondément lâche qui cherche avant tout à sauver sa peau.

Même si le terme de « sentiments » ne l'a pas encore effleuré, Kadnar a un penchant certain pour la jeune Sylvie et la verrait bien un jour partager sa couche.

Les autres résistants sont au nombre de 7, tous issus de Kar. Anciens soldats, marchands, apprentis et artisans, ils suivent les ordres d'André Montrieux à cause du charisme de celui-ci. Beaucoup d'entre eux pensent qu'André est l'homme de la situation. Les autres sont là pour l'Oracle. Fervents adorateurs d'A'arick, ils ne pouvaient pas laisser son serviteur en danger.

Acte 2. Frapper là où ça fait mal

Bienvenue dans la 7^e Compagnie les enfants...

Dès lors que les personnages auront accepté d'aider les résistants, Montrieu leur assignera une salle où ils seront logés. Celle-ci est assez grande pour accueillir une dizaine de personnes sans problèmes. Les multiples caisses et sacs éventrés laissent penser que cette salle a dû servir de sellier à l'ancien temple maintenant en ruines. Aucune mission n'est actuellement prévue pour les jours à venir, les personnages sont donc libres de vaquer à leurs occupations tant qu'ils restent dans le temple (qui est assez vaste pour se laisser visiter une bonne semaine), ou dans les ruines de Kar mais ce uniquement la nuit.

Profitez de ces cinq jours paisibles pour faire agir les personnages de la résistance. Faites en sorte que les PJs tissent des liens avec eux. Hormis Kadnar, qui est un peu plus méfiant que le reste de la troupe, tous sont sympathiques et ouverts. A dire vrai, tous ont souffert de la guerre et la gentillesse est devenu quelque chose de bien plus précieux que l'or. N'hésitez pas à agrémente la partie de petites anecdotes, comme celles qui suivent en exemple :

- ✕ Thomas de Danteau vient voir le personnage le plus sociable du groupe et lui demande des conseils sur comment séduire une jeune fille.
- ✕ Kadnar vient discuter avec le voleur du groupe et lui propose qu'ils s'échangent les techniques de leurs terres respectives.
- ✕ Un soir, l'un des personnages trouve André Montrieu à genoux devant l'autel d'A'arick. Il est en larme. Si le personnage lui demande, il racontera son histoire, la mort de sa femme, l'incertitude quant à l'avenir de sa fille, sa ville ravagée...
- ✕ Si l'un des personnages est un prêtre du Chaos, l'Oracle lui propose de faire un office ensemble.
- ✕ ...

Pendant ces quelques jours, l'Oracle invitera le personnage en garde du joyau à le rejoindre dans sa chambre (ou le « chef » du groupe si les personnages ont vendu le joyau, dans ce cas reportez-vous au paragraphe suivant). Quand le personnage sera installé, le vieillard commencera à lui raconter une histoire, celle du joyau. Il présentera bien sûr Lycan comme une bête sauvage assoiffée de puissance et Michel comme un tyran misogyne. A la fin de l'histoire, il demandera une fois au personnage s'il sait où est le joyau. En cas de refus, il posera encore la question, puis une dernière fois si la réponse est toujours négative. Si le personnage s'entête et ne veut rien entendre, il frappera deux fois dans ses mains et fera apparaître tout simplement le joyau dans ses mains. Il s'agit d'une illusion particulièrement bien faite, mais elle devrait suffire à bluffer le personnage et à le forcer à se dénoncer lui-même.

Si les PJs ont vendu le joyau au début de l'aventure, l'Oracle ouvrira un coffret en acier dans lequel trône le joyau et demandera si le personnage connaît ce bijou.

Peu importe ici la réponse du PJ, l'Oracle lui demandera un service... Il est devenu trop vieux pour sa « mission » et le joyau ne doit pas tomber entre les griffes de ceux qui veulent détruire Maëlle. Il demandera au PJ de quitter la résistance avec son groupe dès que possible et d'emporter le joyau à la citée des Vendors, où il sera en sécurité. Il n'expliquera pas contre pas pourquoi un prêtre d'A'arick est si sensible aux sentiments de Satan et quelle était sa « mission ».

Briefing

Avant que le personnage ait pu le questionner, l'un des hommes de la résistance entre en trombe dans la chambre de l'Oracle et demande aux deux autres de le suivre. Montrieu a reçu de source sûre une information concernant le Duc de Malancombre, chevalier de l'Ordre Fidèle et dirigeant le 2^{ème} Corps Expéditionnaire de Tersainte. Ce dernier devrait rejoindre Pobs dans 3 jours pour rencontrer le Pyron de la Hanse, commandant du très prestigieux 6^{ème} Corps Expéditionnaire de Tersainte, ce qui devrait rappeler de doux souvenirs aux personnages. Compte tenu du secret dans lequel va se faire cette rencontre, l'escorte sera très réduite. C'est l'occasion ou jamais d'éliminer Malancombre !

Pour cette mission, Montrieu a besoin d'un maximum de guerriers valides. Les personnages sont engagés d'office, leur expérience étant d'une grande aide. Les accompagneront : André Montrieu, Thomas de Danteau, Kadnar le Borgne ainsi que les quatre hommes d'arme qui n'ont pas été blessés au cours des dernières missions. Landeau, quant à lui, doit s'occuper des blessés avec Sylvie, l'Oracle ne pouvant plus être d'une grande aide compte tenu de son âge. Cela devrait composer une troupe d'entre 10 et 13 hommes, ce qui (selon Montrieu) devrait suffire, l'escorte de Malancombre ne se composant que de 4 chevaliers.

Mission du soir, espoir...

La petite troupe quittera les ruines de Kar à la tombée du soleil et rejoindra l'escorte de Malancombre en une heure selon les calculs de Montrieu. L'Oracle invite les croyants à se rassembler autour de lui et prononce une bénédiction sur eux. La mission peut commencer.

Pour être le plus discret possible, Montrieu ne veut aucune torche allumée. Les personnages nyctalopes seront donc les bienvenus et passeront aux extrémités : avant-garde et arrière-garde. Une heure suffit effectivement pour rejoindre l'escorte.

Laissez les personnages faire des jets de discrétions et trouver des moyens d'abattre les adversaires le plus silencieusement possible. De toute manière, à la première action belliqueuse se refermera le piège de l'Ordre Fidèle.

...mission qui foire, déboires !

Dès qu'un soldat sera touché par une attaque au contact ou à distance, Malancombre soufflera dans la corne qu'il porte autour du cou, alertant les trois unités qui les escortent de loin. En deux tours arriveront au contact les 15 premiers chevaliers, suivis des 15 suivants au cinquième tour et des 15 derniers au septième tour. Pyron de la Hanse lui-même les commande. Il a un compte à régler avec les personnages et compte bien le faire cette nuit même ! La première réaction de Montrieu sera de commander la dispersion de ses hommes. Ils ont été trahis et doivent à tout prix protéger l'Oracle. Ce seront ses dernières paroles : un carreau d'arbalète bien ajusté se plantera dans sa gorge, transformant ses derniers mots en un cri de douleur vite étouffé. C'est le moment de fuir !

Les personnages sont peut-être suicidaires, mais ils devront quand même se rendre compte qu'au rythme ou va ce massacre, ils vont bientôt se retrouver seuls contre 50 hommes. La solution la plus fiable reste la fuite : les chevaliers sont lourdement protégés et ne possèdent (apparemment du moins) pas de chevaux. De toute manière, Kadnar a déjà choisis cette option depuis le début des hostilités.

Essayez de gérer une fuite éperdue, un sauve-qui-peut général. Montrieu est mort, Thomas de Danteau n'a pas été vu debout depuis qu'une lame s'est plantée dans son torse, les survivants ne le resteront apparemment pas bien longtemps... C'est la fin de ces « héros » de la résistance.

Quand les personnages se seront débarrassés de leurs poursuivants et qu'ils se croiront assez en sécurité pour rentrer à Kar, faites jouer la pièce maîtresse de cet échiquier : Pyron de la Hanse.

Seul, face aux personnages, l'homme se tient au beau milieu du seul passage menant vers les ruines. Mais l'emplacement est bien choisis : l'étroitesse des parois ne permet pas des combats au-delà du un contre un. Disons clairement les choses : vaincre de la Hanse relèverait du miracle. C'est un général entraîné, un chevalier au dessus de la moyenne, et surtout un élu de Michel. Les pouvoirs qu'il en tire le rendent presque invincible, du moins pour le moment. Laissez les personnages qui le désirent tenter quelque passes d'arme contre lui. C'est inutile mais cela leur en donnera conscience.

Au bout de quelques minutes, une main surgit derrière le chevalier et le tire en arrière. Une voix retentit : « Magnez-vous bon sang ! Je ne pourrais pas le tenir toute la nuit ! ». C'est Kadnar qui, dans une ultime crise de conscience et se sachant de toute manière perdu, a décidé de mourir en permettant aux survivants de continuer leur chemin. Il ne faudra que quelques tours à Pyron pour attraper son adversaire et lui briser les cervicales, mais cela aura au moins eu l'utilité de dégager le passage pour les PJs.

Acte 3. La fin d'une époque

Retour au pas de course

Cette scène-là est entièrement à vous, maître de jeu ! Les personnages ne vont pas avoir énormément de choix : il leur faut revenir à Kar, ne serait-ce que pour récupérer le matériel qu'ils y ont laissé ou pour prévenir les autres occupants.

Si vous voulez leur compliquer la tâche ou que vous pensez qu'ils se sont tirés trop facilement du piège des chevaliers de l'Ordre Fidèle, vous pouvez les faire poursuivre tout le long du trajet. Des escarmouches ne sont pas réellement nécessaires, il suffit juste que les joueurs puissent sentir que le danger est juste derrière leurs personnages. Des bruits de pas, des appels d'une troupe à une autre, des alertes (rien de mieux qu'un « Ils sont là ! » pour relancer une course-poursuite)... tout ceci devrait dynamiser un peu le retour forcé des derniers survivants de la mission.

De même, une fois arrivé aux ruines de Kar, n'hésitez pas à leur faire rencontrer des binômes de chevaliers montant la garde dans les ruines, et ce jusqu'à la planque des résistants. Il faut que les personnages puissent sentir que quelque chose ne va pas...

Pardonne leur, ils ne savent pas ce qu'ils font

Soyons clair sur les événements qui se sont déroulés dans les ruines pendant que les personnages étaient partis en mission. Lassé, fatigué par la guerre et n'aspirant qu'à une vie tranquille, Landeau a organisé cette « mission » avec Malancombre et Pyron. Contre une récompense dérisoire, il a vendu ses compagnons aux troupes de l'Eglise. Pour éviter que l'attaque des ruines se transforme en siège, Pyron de la Hanse a eu l'idée de séparer le groupe en deux : le groupe le plus puissant allant à la rencontre de l'escorte de Malancombre et les faibles restant aux ruines. Les ordres de la petite unité d'homme partis aux ruines étaient simples : pas de prisonniers, faites un exemple.

La première victime que pourront voir les personnages est l'Oracle. Le vieil homme a été crucifié la tête en bas juste au dessus de l'ancien autel d'A'arick. Les multiples plaies qui parsèment son corps laissent penser qu'il a été placé comme cela vivant et que ses tortionnaires l'ont achevé au fouet. Un jet de connaissance de l'Eglise informera les PJ que la crucifixion la tête en bas est une forme de malédiction particulièrement cruelle pour les croyants de la Lumière. Si les personnages n'avaient pas pris le Cœur de Maëlle avec eux, le coffret métallique trône en plus au pied de l'autel, largement ouvert et clairement vide.

En continuant plus en bas dans l'ancien repère de la résistance, les personnages finiront par croiser l'infirmerie. Tous les blessés ont été abattus dans leur lit, le plus souvent d'une épée plantée dans le torse. L'un d'eux tient encore dans sa main un large couteau, preuve que les assaillants n'ont pas été d'une discrétion à toute épreuve.

La dernière victime se trouve dans le sellier : il s'agit de Marc Landeau. Il a été pendu à une poutre du plafond, les mains attachées dans le dos. Les chevaliers de l'Eglise n'aiment pas les traîtres et leurs réservent souvent un sort pire que celui des criminels de sang. Ici, le manque de temps a dû limiter l'imagination des soldats. Aux pieds du pendu sont répandus 300 kurons, récompense pour sa trahison.

Epilogue.

Les personnages feraient mieux de disparaître au plus vite après leur découverte macabre : les troupes de l'Eglise sont encore à leur recherche et viendront tôt ou tard aux ruines pour vérifier qu'elles sont bel et bien vides.

A la fin de cet opus, les personnages peuvent se retrouver dans plusieurs situations...

S'ils possèdent le joyau, ils peuvent choisir de partir vers l'ouest, vers la cité des Vendors, pour mettre le Cœur de Maëlle sous la protection des elfes ; ou partir vers l'est, comme leur avait demandé Yzwan, et rejoindre Bogar pour remettre la gemme à Jhatir Am Naëd. Ils peuvent bien sûr décider d'un autre chemin, mais cela mettra fin (provisoirement) à la campagne de l'Ange et la Bête.

S'ils ont perdu le Cœur de Maëlle, ils pourront choisir de partir à sa recherche malgré tous les dangers que cela implique, car cela nécessitera pour eux de partir pour Bogar puis de prendre le bateau vers Tersainte. Ou alors de tout abandonner, mais il est fort peu probable que le Destin les laisse partir ainsi...

Le conflit divin atteindra bientôt son zénith...

Archi

PS : Vous l'aurez remarqué : ce scénario est extrêmement dirigiste. Cela est essentiel pour impliquer les personnages dans la trame qui se joue autour d'eux, pour leur montrer que les guerres n'opposent pas que de flamboyants chevaliers à de cruels barbares. Les armées de Tersainte, même si leur but est « pur », usent de violence et de brutalité pour vaincre. Les premiers à souffrir sont bien évidemment les civils.