



Grandeur Nature Le Monde de Ryok : Opus 3

Résumé Opus 1 & 2

Association les Chroniques de Ryok

Table des matières

01



Opus 1

03



Interlude

04



Opus 2

07



La suite de
l'histoire

Opus 1

Les belligérants

Note : les deux premiers opus se sont passés au château d'Arcambeau, qui a été détruit lors de l'occupation démoniaque.

Si votre personnage n'était pas présent à Arcambeau, il aura entendu parler des événements qui s'y sont produits, sans avoir les détails. C'est pour cela que le résumé est concis et n'est pas exhaustif. L'opus 1 se déroule en 100, et l'opus 2 en 101.

Géronte de Roquefeuille et sa femme Lisandre, les châtelains d'Arcambeau, doivent défendre leur forteresse contre l'arrivée prochaine d'une armée de sularien et leur général, l'infâme Salutar, un des anciens Elfes à être parti suite à l'Âge Sombre, et un des responsables de la malédiction des vampires.

Lors des préparations, de nombreux complots s'ourdissent au sein du château, et des changements s'opèrent à la cour des Roquefeuille.

Forces en présence

Les habitants du château et du domaine : la plupart des sujets du château et des habitants proches se sont réfugiés dans l'enceinte des murs. Tous ne sont pas des adorateurs de leur Seigneur, celui-ci étant plutôt xénophobe à l'encontre des non-humains, et sa femme ayant des comportements quelques peu déplacés, dû à une consommation excessive de vin local.

La milice d'Arcambeau : la milice locale est composée des quelques personnes sachant manier une épée, mais leur chef n'est pas très alerte. C'est un vieux soldat proche de la retraite, à moitié gâteux et qui n'a plus toute sa tête.

Les défenseurs du peuple : Un petit groupe du culte des Défenseurs du peuple s'est ajouté aux troupes en présence, afin de défendre les pauvres gens contre les sauvages de Sular.

La banque de Kyryok : la succursale de la banque de Kyryok du domaine d'Arcambeau s'est bien évidemment retranchée au sein du château. Ses membres se sont établis dans la bibliothèque, et continuent à gérer des affaires financières depuis leur nouveau bureau, dirigé par un archimage.

Le régiment : un régiment de l'armée de l'Alliance a été déplacé à Arcambeau pour aider à combattre les sulariens et pour préparer un éventuel siège. Menés par le capitaine Zaditer et ses lieutenants, les soldats du régiment s'aperçoivent en arrivant au château que la sécurité et l'entretien des défenses laissent sérieusement à désirer.

Les mercenaires : De nombreux mercenaires ont répondu à l'appel du seigneur d'Arcambeau, et ils sont payés grassement pour la défense du domaine. Cependant, certains étant plus guidés par leur côté vénal ne comprendront pas la notion d'entraide lors d'une situation critique, ce qui entrainera leur perte.

Opus 1

Les événements

Lors des premiers temps de l'arrivée de tout le monde au château, chacun essaye de prendre ses marques alors que le seigneur offre un immense repas pour accueillir tous ces étrangers. Le régiment entreprend de reconstruire les défenses du fort qui sont hors d'état, tout en s'apercevant de l'inefficacité de la milice, malgré la bonne volonté de certains de ses membres. Il est donc rapidement décidé de mettre à la retraite le capitaine de la milice afin de tenter de dynamiser un peu l'affaire, mais sans réel succès. Le capitaine de la milice sera d'ailleurs lâchement assassiné quelques heures plus tard.

Des complots se dévoilent d'un peu partout, et les sulariens semblent avoir des hommes à l'intérieur des murs. Dans le même temps, les châtelains sont assassinés dans leur sommeil, et le chambellan aide alors la nouvelle héritière du trône, la cousine de l'ancien seigneur, Dame Eeloria. Cependant, quelques heures plus tard, on retrouve la tête du chambellan dans le château.

Le capitaine Zaditer et la châtelaine nouvellement nommée travaillent de concert pour préparer au mieux les défenses, et rencontrent des difficultés à parlementer avec les mercenaires, qui réclament toujours plus de financement. Les vivres viennent à manquer, et plusieurs paysans disparaissent ou se font maltraiter par des mercenaires. Suite à un quiproquo, les Défenseurs du peuple se retrouvent en prison, mais finissent par s'enfuir grâce aux paysans, non sans avoir éliminé quelques mercenaires au passage. Ils iront bravement à la rencontre des troupes sulariennes en pleine nuit, mais ne s'en sortiront pas vivants.

Quelque temps avant l'arrivée des troupes sulariennes, et suite à un rituel qui tourne mal, l'épée maudite de Salutar est liée à Raksha, l'hybride louve protectrice du domaine. Le rituel résultera malheureusement en la mort de certains habitants, notamment de l'archimage ayant pratiqué le rituel. Suite à cela, on découvrira que le traître ayant fourni de nombreuses informations aux sulariens n'est ni plus ni moins que l'un des associés dudit archimage, un elfe travaillant pour la banque de Kyryok !

Les sulariens finissent par fondre sur le château avec Salutar à leur tête, accompagné d'un nécromancien, et après une bataille difficile, les habitants d'Arcambeau finissent par triompher ! Salutar disparaît, mais on révèle dans le même temps qu'un coffre rempli de poudre à canon a été trouvé dans les fondations du château ! La mèche a été éteinte, mais quelqu'un semblait déterminer à faire sauter le château... On découvre rapidement qu'une des troupes de mercenaire est responsable de cette exaction, et tous les mercenaires sont déclarés *persona non grata* sur le territoire d'Arcambeau. De nombreuses personnes sont mortes, mais les sulariens sont repoussés et le domaine est sauf.

Interlude

Les événements entre l'opus 1 et l'opus 2

Le Seigneur Géronte et Dame Lisandre sont enterrés dans le caveau familial, dans la grotte sous le château. La sœur de Dame Lisandre est enterrée à leurs côtés.

Lors du siège, la châtelaine s'est enfuie avec certains membres de sa cour par des passages secrets. La manière dont elle s'y est prise reste pour certains un mystère, mais elle reviendra avec des soutiens quelques jours plus tard pour renforcer le château.

La milice est intégrée de force au régiment. Ceux qui refusent cette obligation sont mis à pied.

Les mercenaires restants sont emprisonnés, chassés voire exécutés pour les complices de la tentative de faire exploser le château. Les biens de la succursale de la banque sont rapatriés à Kyryok. Certains membres de la succursale décident de rester pour soutenir Dame Eeloria, et se mettre à son service.

Les bandits deviennent de plus en plus ambitieux dans la région, au fur et à mesure que le sulariens se dispersent. Le capitaine Zaditer doit y faire face, mais il est aidé par les chasseurs du domaine.

En un mois, et après le passage à l'An 101, le château est redevenu habitable, et les habitants commencent à se réapproprier leur domaine. Dame Eeloria propose alors de faire un tournoi pour fêter le retour de la paix, aussi fragile soit-elle.

Opus 2

Les belligérants

Dame Eeloria, aidée par son mari ainsi que ses conseillers souhaitent organiser un grand tournoi pour fêter le retour de la paix. Elle a ainsi envoyé des invitations par delà le domaine, même si le capitaine Zaditer et plusieurs habitants se sont montrés hostiles à cette idée. En effet, il reste encore beaucoup à faire pour sécuriser le domaine, et l'ennemi n'est jamais très loin.

De plus, un mystérieux baron sanglant se revendique comme légitime héritier du trône, et demande la reddition de la châtelaine.

Forces en présence

Les habitants du château et du domaine : Les habitants se sont donné rendez-vous au château, en vue des événements festifs à venir. Le domaine étant un peu plus sécurisé, les habitants un peu plus lointains ont pu faire le trajet. Cependant, nombreux sont encore méfiants.

Le cirque de la lune : La caravane du cirque de la lune est une troupe cosmopolite venue divertir les habitants du domaine pendant le tournoi. Magiciens, diseuses de bonne aventure et saltimbanques en tout genre composent la troupe, et sont prêts à se donner en spectacle.

Le régiment : Toujours mené par le capitaine Zaditer, le régiment est maintenant composé des soldats de l'armée de l'Alliance ainsi que certains anciens miliciens d'Arcambeau. Ils ont encore beaucoup à faire pour sécuriser le domaine, et s'occuper des festivités ne les enchante pas vraiment.

Les représentants de la coalition : Afin de profiter du tournoi pour vendre et faire du commerce, la coalition a envoyé une petite troupe d'artisans et d'ingénieurs pour s'installer sur le domaine. C'est la première fois que des arthésiens se présentent au château, et c'est une grande découverte pour plusieurs habitants !

Opus 2

Les événements

Alors que la châtelaine est en pleine réunion avec ses conseillers et les officiers du régiment, une missive urgente arrive : l'inquisition de l'Alliance vient faire une inspection des défenses, et ses représentants devraient arriver dans 48 heures ! Rapidement, c'est le branle-bas de combat dans tout le château, alors même que les menaces du baron sanglant se font plus virulentes, et qu'une tête de porc est clouée sur la porte de la salle du trône !

Dès le lendemain, les troupes de l'inquisition arrivent, menée par un inquisiteur en chef et le tristement célèbre Rufus Aggamon, champion nécrotique de l'Alliance. C'est tout un régiment qui est détaché, et qui campe devant le château. Très rapidement l'inquisiteur révèle qu'il est présent effectivement pour inspecter les défenses, mais surtout pour enquêter sur les morts du Seigneur Géronte, de Dame Lisandre et de leur chambellan. Il prend possession de la salle du trône et en fait ses quartiers, et retire la gérance à Dame Eeloria le temps de l'enquête.

Alors que la tension monte et que le baron sanglant pénètre de plus en plus le château, des complots se trament un peu partout. De mystérieux marins se prétendant marchands et au service d'un certain capitaine Roger sèment la pagaille dans le château, alors que les membres du cirque de la lune pénètrent dans des pièces du château qui leur sont interdites.

Dans le même temps, le mage démon du régiment crée un rituel horrible, après avoir tué une de ces congénères au milieu de la cour du château. Un portail s'ouvre, et son père ainsi qu'un de ses frères en sort, et pétrifie toutes les personnes du château. Après avoir défié son père et s'être fait arracher les cornes pour protéger le château et ses habitants, le démon du régiment paraît lui aussi suspect aux yeux de l'inquisition.

Le capitaine Zaditer périt dans une opération risquée, mais permettant à ses hommes d'obtenir un pouvoir qui leur sera bien utile par la suite. Ses deux lieutenants prennent en main le régiment, sur injonction de l'inquisition.

Après un assassinat plutôt malavisé, un des membres du cirque de la lune sera exécuté en place publique. Et pour cause, puisque c'est le champion Aggamon qui a été tué, et pour de bon cette fois. Cela n'empêchera pas les membres du cirque de la lune d'effectuer un cambriolage dans la chambre de la châtelaine, et de tenter de s'enfuir par le concours des membres de l'équipage de marin. Cependant, ils seront vite rattrapés par les troupes de l'inquisition présentes sur le domaine.

Opus 2

Les événements

Les membres du cirque de la lune obtiendront cependant une certaine clémence, puisque l'un des leurs, qui venait de se marier à une jeune paysanne du domaine (de la fameuse famille Tarkondampirtel), s'est révélé être un bâtard de l'ancien seigneur, née d'une noble mère également ! Le testament de Géronte ayant été retrouvé, et faisant de lui l'héritier légitime du trône d'Arcambeau, il accepte alors une cogérance avec Dame Eeloria et d'autres conseillers, forcé par l'inquisiteur.

Le baron sanglant tente alors le tout pour le tout et essaie de s'emparer du château par la force après le départ des troupes de l'inquisition. Ses troupes seront défaites, mais on ne trouvera aucune trace du baron.

Le soir même, à minuit, les membres de la coalition sont surpris à sacrifier l'un des leurs et à invoquer un portail donnant sur le plan démoniaque. Il s'avère qu'ils étaient en réalité une branche radicalisée du culte des démons. Un énorme démon sort alors du portail, et menace tous les habitants du plan terrestre, avant de disparaître. Sans le savoir, les cultistes allaient déchaîner les enfers pendant 10 longues années.

La suite de l'histoire

Qu'est-il advenu des groupes pendant ces 10 années d'occupation démoniaques ? Voici quelques éléments de réponse...

Les habitants du château et du domaine : Alors qu'il faisait nuit noire mais que les bruits des combats arrivaient tout de même jusqu'au château, les murs ont commencé à se craqueler, et des fissures rougeoyantes et dont s'écoulait du magma sont apparues. Des démons se sont mis à pleuvoir du ciel, massacrant tout sur leur passage. Les habitants ont fui, impuissants, alors que leur château disparaissait dans un cratère enflammé, se liquéfiant comme de l'acier dans une forge.

Ils ont fui pendant 10 ans, ou se sont réfugiés dans les villages qui ont bien voulu les accueillir. Désormais apatrides, certains sont devenus mercenaires, d'autres vagabonds, alors que d'autres ont refait leur vie et se sont installés dans d'autres villes. Dans tous les cas, le traumatisme de cette nuit-là continue de les hanter.

Le régiment : Lors de l'assaut du château par les démons, les troupes du régiment ont tout fait pour permettre à un maximum de personnes de s'enfuir. Malheureusement, cela a coûté la vie à de nombreux soldats. Ceux qui s'en sont sortis sont mutilés et traumatisés, et ils ne seront plus jamais les mêmes. Certains ont continué le combat, avides de vengeance, tandis que d'autres ne sont même plus capables de porter une arme. Tous font partie des vétérans, de ceux que l'on reconnaît comme les braves qui se sont sacrifiés pour le salut des autres.

Le cirque de la lune : Suite au cambriolage et à l'assassinat du Seigneur Aggamon, les membres du cirque de la lune qui n'ont pas réussi à s'enfuir (ainsi que les membres de l'équipage du capitaine Roger, qui a d'ailleurs mystérieusement disparu) ont été envoyés aux travaux forcés à Arcambeau. Ils ont aidé à la réparation des défenses, et ont donc été aux premières loges lorsque les démons ont englouti le château. Cependant, plus débrouillards et moins attachés au lieu, ils ont profité de cette occasion pour se faire la belle. Malins et discrets, ils ont su se fondre dans ce nouvel ordre mondial sans grande difficulté, et parcourent de nouveau le monde comme ils l'entendent.

Les représentants de la coalition : Tous les membres de la coalition ont disparu en même temps que le démon qu'ils ont invoqué. Personne ne sait ce qu'ils sont devenus.

Les mercenaires : Certains mercenaires se trouvaient aux travaux forcés ou en prison, dans les geôles du château, lorsque celui-ci a été attaqué. Certains ont profité de la panique pour s'enfuir, mais d'autres se sont rachetés en protégeant des habitants et en les aidant à s'enfuir. Ayant l'habitude de la vie sur les routes, certains ont même été de précieux alliés pour les habitants qui ont su mettre leur différend de côté.

La suite de l'histoire

Le GN se déroule dans un village trop petit pour être sur la carte, et qui est assez récent qui plus est : **Belval**. Situé entre La Gardienne et le village de Péchalou, il a été construit par des personnes ayant fui la guerre et l'occupation. C'est le cadre rêvé pour démarrer une nouvelle vie !

