

JEU DE NAINS, JEU DE VILAINS

Souvenirs d'Été - An 772

Dans une période de troubles pour l'Empire, qui sort victorieux mais affaibli de la Guerre Mortuaire, des aventuriers venus de tout Syranon se sont installés dans une ancienne cité en ruine de l'Enelstrat, dans le Nord-Est de l'Empire. Cette ville, Enelstrat, que les nains nomment Agrinen et les elfes Uldefinor, a été abandonnée depuis des siècles, peu après la Guerre Démoniaque. Depuis, l'endroit est tombé en ruines, mais attire les convoitises : c'est une place forte stratégique, entre les terres des humains, des elfes et des nains, située aux croisements d'anciennes voies commerciales, ceinte de hauts remparts en pierre. Des trésors y seraient cachés et les couloirs de mine désaffectés abriteraient les derniers gisements de Siltarion, ce métal légendaire. L'endroit est aussi baigné de mythes, de secrets et de magie puisqu'il s'y trouve l'une des portes qui permettent de franchir le voile de la réalité et de pénétrer dans le Monde des Morts. Pour toutes ces raisons, une expédition elfique, menée par le noble Ultar de la maison Mentula, et un clan nain, dirigé par le téméraire Grimed Barbairain, ont décidé de s'approprier la ville. Chacune des factions s'est implantée dans les ruines d'Enelstrat, et revendique la ville comme étant la leur. Les deux dirigeants, elfe et nain, nourrissent de profonds ressentiments envers le camp opposé et cherchent à déloger leurs adversaires afin d'assurer leur contrôle total sur Enelstrat. Néanmoins, ni les elfes ni les nains n'osent envisager d'en venir à faire couler le sang pour chasser leurs rivaux, car les deux peuples sont alliés depuis des siècles et une agression pourrait dégénérer en guerre ouverte, qui serait, de surcroît, vivement réprimée par l'Empire. Aussi, les deux factions embauchent-ils des mercenaires, attirés par la promesse de richesse, de combat et de gloire, pour s'opposer l'un à l'autre, dans un conflit larvé, interposé, discret et sournois. Le but étant de nuire surtout aux intérêts économiques des adversaires pour les forcer à lever le camp, puisque les elfes ont installé un laboratoire d'alchimie en ville et les nains, un atelier de forge, tout en exploitant les anciens tunnels de mine.

Néanmoins, dans la ville, un mal insidieux rôde : un nécromancien, rescapé de la Guerre Mortuaire, a élu domicile dans les souterrains de la partie la plus en ruine de la cité, avec une petite troupe de mort-vivants. Les aventuriers doivent alors se charger de purger les rues abandonnées de cette présence maléfique. Autre menace, des gobelins infestent les vieux couloirs de mines, empêchant l'extraction de minerai, et sortant occasionnellement à la surface pour attaquer les individus isolés et voler tout ce qu'ils trouvent dans les campements.

Pendant que les aventuriers luttent contre ces ennemis, les deux factions complotent pour se nuire, et tous les coups bas sont permis : sabotage, vol, pillage, trahison.

Le camp des elfes est mis à sac, le coffre personnel d'Ultar Mentula est volé, tandis qu'une épidémie de Barbengivite, une maladie sans danger pour les elfes, mais très dangereuse pour les nains, se répand. Les aventuriers sont donc à couteaux tirés, les uns contre les autres, défendant les elfes ou les nains, par conviction ou par cupidité, de grosses sommes d'argent leur étant promises en échange de leurs services.

D'autres groupes profitent du chaos ambiant pour servir leurs propres intérêts : certains sont là pour chasser les monstres, et aimeraient bien détruire l'impressionnant golem de pierre qui se terre au fond de la mine. Des tribus barbares venues du Nord cherchent à fonder un foyer pour leur peuple, tandis que des chercheurs de trésors sont en quête d'objets rares et magiques, de reliques anciennes et de richesses oubliées. Des mercenaires venus de tout l'Empire et des colonies veulent remplir leur bourse et louer leurs épées, d'autres recherchent une captive en fuite, un frère disparu ou créancier qui tente de leur échapper. Un paladin de Toussaint veut répandre sa foi et combattre les ténèbres qui rôdent car de nombreux aventuriers sont en réalité des adorateurs des dieux sombres, qui se livrent à des actes macabres. Une de ces dangereuses sectes, un groupe de cultistes connus sous le nom de Sang-Dragon, est découverte est mise à mort, pour avoir pratiqué la magie noire et pactisé avec des forces démoniaques.

La suspicion est grande, les alliances se nouent en secret et la situation est sur le point d'éclater, mais un événement va forger l'union de la ville face à une menace commune. Au petit matin d'un jour d'été pluvieux, des grondements sourds résonnent dans les profondeurs de la cité : les gobelins, s'étant rassemblés par dizaine dans les entrailles de la cité, refluent des couloirs de mines séculaires et sont bien décidés à chasser tous ces intrus qui revendiquent la surface. Accompagnés de leur puissant golem de pierre, les gobelins remontent les rues de la ville et déferlent sur la place centrale d'Enelstrat. Elfes, nains et aventuriers de toutes origines s'allient face aux hordes de peaux-vertes hystériques et assoiffées de sang, parvenant à les repousser et à fracasser leur champion de roc. En faisant front commun face à un ennemi, les deux factions comprennent qu'une entente cordiale assurera leur force, dans un monde où les ennemis sont nombreux, alors que leur rivalité ne pourrait que les rendre vulnérables et les mener à leur perte.

Suite à cette victoire et à cet apaisement inattendu des tensions, un banquet est dressé et la bière coule à flot, pour célébrer le renouveau de la ville, où elfes, nains et humains instituent un triumvirat, avec un représentant de chaque peuple au pouvoir, siégeant dans un conseil, tout en restant dans le giron du pouvoir impérial. La ville d'Enelstrat fête donc sa renaissance, après des siècles d'abandon, mais les temps restent incertains dans un Empire marqué par la guerre et où les ténèbres rôdent...