

LA BOURSE DU L'ENVIE

Souvenirs d'Été - An 773 (partie 2)

I- Un vent de révolte

Afin de mettre en place un nouveau conseil pour prendre la tête de la ville, des élections sont organisées à la hâte à la fin de la matinée, évitant à la cité de sombrer dans l'anarchie. Les membres des différents peuples de la ville, elfes, nains et humains, sont invités à choisir un représentant parmi les leurs, afin de siéger au sein d'un nouveau triumvirat qui prendrait ses fonctions dans la journée. Barbares et peaux-vertes réclament également un représentant mais leur voix est peu entendue. C'est Douglas Dowclaw, un jeune homme entreprenant, à la tête d'une famille de négociant ambitieux, qui fut élu représentant des humains de la ville, tandis que le siège du triumvir nain est obtenu par Fendall, guerrier du petit peuple issue d'une riche lignée de Spakren. Enfin, les élections désignent Athellien, elfe sylvestre originaire de Swanolir, pour représenter la communauté elfique d'Enelstrat.

Sitôt élus, les trois représentants doivent tenir audience pour recevoir les doléances des diverses factions et coteries présentes en villes, chacune exprimant des demandes bien souvent exigeantes. Mais ces tractions sont de courte durée, car les troubles qui touchent la cité ne semblent pas être terminés. Dès le début de l'après-midi, une petite troupe de brigands, d'anciens soldats impériaux qui avaient déserté les rangs de l'armée régulière, se présentent aux portes de la ville et s'attaquent aux forces fidèles à la Nation des Hommes, notamment la troupe menée par le maître d'arme Edric Longues-Lames, dont faisait partie Fendall, le nouveau triumvir nain. Les bandits sont repoussés, mais, au cours de la journée, d'autres assauts surviennent, de plus en plus conséquents.

Alors que le soleil déclinait sur l'horizon, les forces des soldats renégats impériaux lancent un ultime assaut pour s'emparer de la ville. Leur chef, Angus Balkar, ancien général du régiment de l'Egerfall, menait cette troupe de rebelles, faisant flotter au vent la bannière impériale teinte de couleur sang, le bleu et le blanc devenus rouge et noir. Ayant déserté avec de nombreux hommes, suites aux Guerres Mortuaires, où il s'était senti trahi par le commandement impérial, l'officier renégat avait fomenté des troubles dans la région et manigancé l'assassinat des membres du triumvirat d'Enelstrat afin de déstabiliser la ville. A présent, Balkar et sa troupe de mutins voulaient s'emparer de la cité, afin de s'en servir comme base d'opération et mener une révolte contre l'Empire, jugé décadent.

Le combat est bref mais violent. Les bandits entrent en ville par la force et mettent à mal les défenseurs fidèles à l'Empire, avec l'aide de certains aventuriers peu scrupuleux. A la tombée de la nuit, Angus Balkar s'est rendu maître d'Enelstrat et négocie avec le nouveau triumvirat les conditions de l'occupation de la cité. Balkar garantit aux trois dirigeants nouvellement élus qu'ils resteront à leurs postes, mais Enelstrat doit déclarer faire sécession avec l'Empire, se proclamant ville autonome et indépendante. La liberté totale de culte est instaurée, les impôts impériaux révoqués et une nouvelle fiscalité mise en place, au profit des troupes rebelles. La pratique de magie est autorisée sans restriction, même en l'absence de licence. Douglas, Fendall et Athellien acceptent

ces conditions, comme la plupart des habitants d'Enelstrat mais certains aventuriers particulièrement fidèles à l'Empire n'ont pas dit leur dernier mot...

II- Une seconde soirée mouvementée

La soirée qui suit la prise de pouvoir des bandits est riche en agitations de toutes sortes. Une étrange créature reptilienne de grande taille est aperçue plusieurs fois autour des campements. La créature finit par s'attaquer à plusieurs aventuriers malchanceux qui se trouvent sur son chemin. Un petit groupe de chasseurs de monstres prend l'affaire en main et tend un piège à cet être étrange et agressif, en l'attirant avec du sang d'animal et en imitant des bêlements de moutons. Le reptilien est tué avant qu'il ne fasse davantage de victimes.

Des gobelins sortent à nouveau des tunnels de mines pour semer la pagaille dans les rues de la ville, tandis qu'une troupe de pirates, l'équipage la flotte de la Voile de Fer, qui mouille au port de Grondestran, au Nord de la région, est de passage en ville. Des échauffourées ont lieu entre les forbans et des aventuriers de la ville, non loin de la taverne, et de vieux litiges se règlent. Les esprits errants et belliqueux sont également repérés dans les coins les plus sombres d'Enelstrat et des occultistes spécialisés dans la traque des spectres doivent se charger de cette menace surnaturelle. Alors qu'une pluie battante se remet à tomber sur la ville et que la nuit s'obscurcit, une menace encore plus sombre se présente : un nécromancien, rescapé des Guerres Mortuaires, attiré par la magie émanant de la porte du Monde des Morts d'Enelstrat, débarque sur la place centrale accompagné d'une troupe de morts-vivants répugnants. Le sorcier maléfique et ses serviteurs macabres sèment la terreur un temps, avant que le nécromant n'ouvre le passage menant vers la dimension spirituelle et s'y réfugie. Depuis le Monde des Morts, il déverse régulièrement des squelettes animés et autres revenants dans la ville, obligeant les forces en présence à monter la garde devant la porte magique. De valeureux aventuriers sont donc contraints de pénétrer dans le terrifiant Voile pour y affronter le sorcier et le déloger, mettant fin aux attaques de non-morts.

Dans la confusion de cette soirée pluvieuse, le chef des renégats, Angus Balkar est tué. Est-il mort face aux troupes du nécromancien ? Ou a-t-il été tué par Lelaeth, l'assassin personnel de sir Edric Longues-Lames ? Les versions du récit de sa mort divergent... Néanmoins, malgré la mort de leur chef, les troupes rebelles tiennent toujours la ville... Mais pour combien de temps ?

Tard dans la nuit, des émissaires impériaux s'infiltrèrent dans la cité et informent les aventuriers fidèles à leur cause qu'un régiment de soldats de l'Empire pourchasse les bandits. La troupe de loyalistes fait route vers la cité pour la récupérer et la libérer du joug des séditieux. L'armée devrait être aux portes de la ville au matin. Les émissaires cherchent à assurer le soutien des aventuriers pour faciliter la reprise de la ville et agir de l'intérieur. Démarchant discrètement auprès de nombreux groupes, les envoyés de l'Empire réunissent à obtenir l'aide de plusieurs compagnies. L'un des émissaires est néanmoins repéré par les forces des bandits, trainé en place publique et décapité, en guise d'avertissement pour ceux qui oseraient défier le pouvoir de l'autorité en place.