

LA BOURSE DU L'ENVIE

Souvenirs d'Été - An 773 (partie 3)

I- Une matinée de chaos

Alors qu'une aube grise se lève sur la ville d'Enelstrat, au matin du troisième jour, la rumeur de l'arrivée imminente d'un régiment de l'armée impériale se répand. Tous doivent choisir dans quel camp ils seront pour l'inévitable bataille à venir. Les rebelles qui tiennent la ville ne veulent pas de traitres dans leurs murs et posent un ultimatum aux habitants d'Enelstrat et aux aventuriers installés dans la cité ils doivent être prêts à se battre pour défendre l'indépendance de la ville, contre les forces armées de l'Empire. Ceux qui ne veulent pas s'opposer au pouvoir impérial sont sommés de quitter la ville avant l'heure de midi, sans quoi ils seront mis aux fers dans les cachots.

Les préparatifs vont bon train en ville pour préparer la défense d'Enelstrat et tenir le siège face aux troupes de l'Empire. C'est dans cette ambiance agitée qu'un rituel est mené dans les douves de la ville. L'individu qui se fait appeler le «Nouveau Roi Dragon», se prétendant héritier d'un souverain légendaire de l'époque préimpériale, a réuni sa Camarilla et ses fidèles autour d'un braséro ardent. Le jeune homme est un pyromancien accompli, et il escompte faire éclore un énorme œuf de dragon, l'un des derniers de ce monde, qu'il aurait trouvé en ville. Au terme de chants et de démonstrations de magie ardente, l'œuf éclate et libère un dragonnet qui s'envole immédiatement vers le ciel encombré de nuages.

Pendant ce temps, l'armée impériale est arrivée en vue de la cité.

Les bandits qui tiennent la ville sonnent le cor et ordonnent de fermer les portes, qui sont alors solidement barrées. Le siège d'Enelstrat commence mais il sera de courte durée. Le régiment de l'armée impériale est lourdement armé : des dizaines d'hommes, fantassins et archers, menés par des capitaines hardis, accompagnés de prêtres de Toussaint et surtout d'un canon de campagne à poudre noir et d'un imposant bélier de bois. Les forces loyalistes entreprennent de défoncer la grande porte de la ville, pendant que des aventuriers restés fidèles à l'Empire tentent de saboter le siège de l'intérieur en sapant les défenses.

Finalement, la grande porte d'Enelstrat est fracturée par les engins de sièges des forces impériales, et les soldats aux tabards bleus et blancs, menés par leurs supérieurs, s'emparent de la place centrale, ne rencontrant que peu de résistance: les aventuriers d'Enelstrat soutiennent peu les rebelles séparatistes et laissent l'Empire les châtier et les mettre en déroute.

Quelques combats éclatent mais bien vite, la puis-

sance impériale retrouve le contrôle d'Enelstrat.

Néanmoins, dans le chaos des combats, certains aventuriers sont blessés, voire même tués, que ce soit en s'interposant face à l'une ou l'autre des factions ou bien que d'autres groupes n'aient profité des événements pour régler leurs contentieux.

Des négociations s'ouvrent alors entre les dirigeants de la ville et les forces impériales pour décider du destin d'Enelstrat, ville mutine malgré elle.

II- Un nouveau pouvoir en ville

Les tractations sont àpres, mais un accord est trouvé entre les forces d'Enelstrat et l'autorité impériale.

Un nouveau statut est alors décidé pour l'ancienne cité de l'Eneleor. La ville reste sous domination impériale, avec stationnement d'un petit régiment de soldats, qui viennent grossir les rangs des gardes de la ville, elfes, nains et humains. La totale tolérance religieuse mise en place par les rebelles est également en partie abrogée, le Saint Ordre, culte impérial de Toussaint, étant remis en place comme religion centrale, mais les divinités elfiques et païennes sont autorisées, tandis que les cultes démoniaques sont de nouveaux interdits, comme partout en terre d'Empire.

Les dirigeants élus sont confirmés dans leurs fonctions, mais le triumvirat est transformé en conseil d'Enelstrat, avec l'ajout d'autres représentants pour gérer les affaires courantes et assurer que la ville ne connaisse pas d'autres troubles. La fiscalité impériale est rétablie, mais avec des avantages commerciaux qui permettent à la cité de rester un bourg commercial important du Nord-Est de l'Empire, entre les terres humaines, elfiques et naines. Bien sûr, certaines factions et des groupes d'aventurier ne voient pas du tout d'un bon œil cette nouvelle direction de la ville, car ils aspiraient à plus de libertés, à prendre plus d'importance dans la cité, voulaient étendre leur influence ou bien encore voient-ils leurs sombres projets contrecarrés par la présence impériale. Néanmoins, un banquet célèbre le nouveau pouvoir en ville, pour réaffirmer la concorde et la fin des troubles, même si Enelstrat fait face à un destin incertain. La porte du Monde des Morts semble être devenue instable suite à son utilisation fréquente et brutale, et des émanations magiques s'en échappent. Certains mystiques pensent que la barrière entre le monde de Syranon et le Voile est prête à se déchirer.

De plus, avec le début de la Deuxième Guerre Démoniaque, Enelstrat est un point stratégique dans le conflit, non loin de la frontière et servant de base arrière aux forces impériales. Il y a fort à parier que cette cité sera encore en proie aux troubles dans un avenir proche..