

PROPHÉZINE



LES ENFANTS DE MORYAGORN

chamailleries par temps froid

Niveau du Scénario : Expérimenté

Tendance du Scénario : Draconique

Statut moyen des PJ : 2 à 3

Elu : déconseillé

Etoile : indifférent

Type : Politique, militaire, complots

Note : Une bonne connaissance du monde est requise, en particulier des relations politiques entre les royaumes et les castes. Une aisance dans les combats sera nécessaire, une maîtrise des descriptions sera agréable et pouvoir improviser, étoffer et gérer l'intrigue permettra de compléter le scénario selon votre propre vision du monde. Il est de plus nécessaire de posséder le supplément Yris, Flambeau de l'humanité.

Crédits

Auteur

Tilt

Mise en page

Bubu

Tilt

Illustrateurs

Angus McCallum

Thierry MASSON (Eléments de mise en page)

Tilt (Plan - page 15)

Relectures

Kurgan

Flip



partie I : l'ardeur du cycle blanc, ou quand les nobles s'emmêlent.

Chapitre premier : La fin du silence.

Le fil de l'Histoire

Le convoi blanc

Quand les nobles s'emmêlent

Dans Kor, les combats font rages régulièrement. Et ce, pour diverses raisons parfois douteuses. Les régions ont connus les guerres, les attaques, les révoltes, mais aussi les duels, meurtres, règlements de comptes. Et maintes fois furent brandies durant les âges les armes pour que l'honneur, la justice, le pouvoir, la peur ou la mort soient vertus ou sentiments respectés des habitants. Chacun même se souviendra de l'erreur que Solyr parvint à corriger in extremis il y a bien longtemps, là où l'on comprit enfin que les draconistes seraient soudés les uns aux autres dans leurs combats à l'avenir. Mais certaines règles se perdent avec le temps et même si les castes restent une preuve de l'union parmi les hommes, les différentes régions de Kor ont parfois prit une trop grande ampleur dans le cœur des gens. Ainsi les pays s'attaquent, même si dans leurs cœurs ils sont alliés, simplement parce qu'ils suivent les préceptes de leurs maîtres en les arrangeant à une sauce parfois trop belliqueuse – au grand plaisir du maître de Feu. Mais comment réagir face à une dispute où les deux respectent avec ferveur leurs dragons ? La justice des royaumes doit-elle passer par-delà les justices draconiques ? Comment la diplomatie parvient-elle à calmer les litiges au sein des mêmes croyances ? Tant de questions qui suscitent l'ambiguïté des pays et de leurs valeurs et dont les réponses s'avèreraient utiles dans certaines situations.

Aussi, il est souvent délicat pour des personnages de choisir le bon camp quand tous semblent avoir de bonnes et justes raisons... ou quand tous semblent fourbes. Quoi qu'il en soit, il me semble aussi difficile de proposer un scénario qui contraindrait un groupe d'aventurier à suivre un camp plutôt qu'un autre sans motifs bien valables... Aussi, cette courte campagne se présente plus sous la forme d'un synopsis, proposant les différentes réactions des groupes, et les grands événements d'une guerre froide. Je souhaite de cette manière permettre au maître de jeu et à ses joueurs de choisir en toute liberté la voie qu'ils suivront au cours de ces aventures, leur offrant de cette façon des expériences à leur goût et de leur propre création. Les Chamailleries par Temps Froid seront découpées en deux voire trois parties, et présenteront les différents événements d'une guerre se déroulant du début de l'augure de la fatalité 1313 jusqu'à l'annonce de la IV^{ème} croisade, en fin du même cycle.

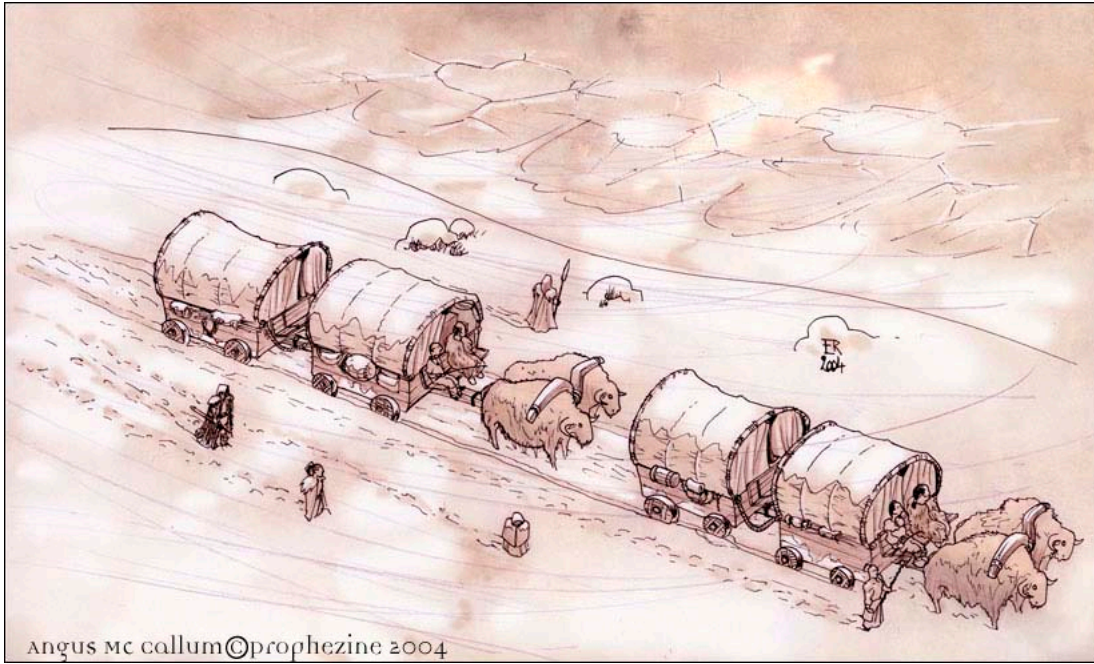
La première partie de cette campagne propose diverses manières de faire face à un problème de grande ampleur au sein d'une cité. Il permet entre autre de voir comment de fidèles draconistes peuvent se confronter au détriment de leurs castes, par l'importance du pouvoir et des régions. Ainsi, les personnages auront tout le loisir de voir comment les nobles s'emmêlent entre eux et créent pour de vulgaires raisons des conflits d'une ampleur conséquente.

Nous sommes le premier jour du volcan de l'augure de la fatalité, en l'an 1313. La route reliant Kergalagan à Mélarande est couverte d'une dense couche de neige et le proche horizon est voilé par la chute d'une neige aussi froide que dense. Maudite augure que celle-ci où le froid s'installe dans les foyers, dans les cités, et évidemment dans les convois marchands qui poursuivent, malgré toutes les difficultés, leurs voyages fructueux mais laborieux. Emmittoufflés sous d'imposantes fourrures réconfortantes, les responsables du convoi d'armes et d'armures qui se dirigeait vers la ville forte de Mélarande observaient le paysage monotone qui longeait sans fin la Daloise, ce large fleuve, unique frontière avec l'« ennemi ». Quatre charrettes, reliées deux par deux et menées par des eyroks dotés d'une épataante longue fourrure ocre, contenaient armes et armures en quantité suffisante pour équiper les garnisons d'un fort. Le convoi était parti voilà une semaine de la riche cité de Cormande avec pour voyageurs : deux commerçants, deux cochets et une escorte d'aventuriers satisfaits d'un riche paiement pour une vulgaire escorte. Ce n'est autre que vos joueurs qui formeront cette escorte à laquelle s'ajoutera un voyageur de premier statut si votre groupe n'en possède pas déjà un.

Les responsables du comptoir où ils auront été engagés auront fait passer quelques épreuves aux diverses personnes du groupe afin d'évaluer leur capacité à survivre dans les campagnes enneigées, à défendre un convoi, et aussi rester solidaire d'une équipe – ces commerçants n'auront en rien choisis des incompetents et auront payé un fort bon prix l'escorte choisie. Toutefois, il est fort probable que ces personnes aient été indulgentes quant aux divers défauts des aventuriers tant que le groupe semblait soudé. Une lettre officielle de la cité de Cormande leur aura été remise, marquée du cachet de la noble cité, de celui de la caste des commerçants sous le nom du négociant Jesson Ferir et de celui de la caste des protecteurs au titre du capitaine Fassel Ko'Shof. Ces deux derniers certifient l'importance de ce convoi d'armement qui devrait arriver alors dans les plus brefs délais afin de rééquiper les garnisons de protecteurs et de miliciens de Mélarande. Le duc Armadeo Fersbach y garantit l'aide qu'il offre à son confrère Konner An'revor d'Erladys et au baron de Mélarande, le dignitaire Rassor Deschénien.

Découvrir la marchandise.

Il est envisageable qu'un mage ou artisan puisse découvrir la véritable nature des armes et armures que transporte ce convoi. Un jet d'analyse, ou de sphère du métal, sur l'attribut mental, pourrait permettre d'obtenir quelques informations assez déroutantes pour les aventuriers et ainsi douter de l'avenir de leur mission, et plus encore, de l'honnêteté de leurs employeurs. Aussi, pour une difficulté de 15, il sera aisé de se rendre compte que chaque objet est recouvert d'une trame instable de la sphère du métal. Un NR supplémentaire permettra de savoir que ces objets sont fragiles et n'ont pas l'âme ni d'armes ni d'armures ; un second NR dévoilera alors le principe du leurre. En effet, ces morceaux de fer, forgés par quelques forgerons prévenus, sont destinés à perdre toute consistance et retrouver leur apparence d'origine dès lors que le mage ensorceleur l'ait décidé.



Les premiers pions avancent

De l'infini blanchâtre apparaîtront au moment propice un groupe de combattants et guerriers bien suffisant pour geler les convoyeurs déjà frigorifiés. Peut-être auront-ils eu du mal à organiser leur venue, selon les décisions du groupe et du voyageur vis-à-vis des circonstances, mais quoi qu'il en soit, le groupe d'hommes armés jusqu'aux dents atteindra le convoi. Un homme se démarquera de ces assaillants, un mercenaire qui taira son nom : Faz'Ho « poigne d'Acier » Cann. Il dirigera les manœuvres d'encerclement, et s'adressera aux personnages présents, demandant des informations de base sur le chargement, la destination du convoi et même le beau temps. Puis au moment voulu, il forcera le groupe à céder le convoi. Si un combat est engagé, il est très peu probable que l'attaque échoue, et encore moins que Faz'Ho soit tué. Evidemment, aucune négociation ne sera permise, le groupe de combattants n'ayant absolument rien à proposer en échange et n'ayant pour seul objectif que de prendre possession de la cargaison. Ils auront été engagés par « Dard incandescent » à Maurore mais tacheront de cacher cette information de leur mieux. En réalité, Dard incandescent n'est qu'un intermédiaire parmi tant d'autres, et ce n'est pas un éventuel échec de ses combattants qui gênera le seigneur Dartus Fenarak de Maurore dans son petit règlement de compte.

L'échiquier

Tout commença le lendemain de la nuit sans augure succédant au cycle du soleil de l'an 1312. Rassor Deschénien s'était rendu à Maurore, imposante cité des combats et des joies post-combats, pour assister à une assemblée extraordinaire regroupant les nobles et responsables commerciaux affectés aux régions et comptoirs longeant la Daloise. Rien de tout ce qui suivra n'aurait vu le jour si le Duc n'avait montré ses muscles impressionnants à la belle courtisane Fylícia, qui n'en abusa que trop la nuit durant – chacun sait que les nobles guerres trouvent toujours leurs raisons sur le lit. Rassor Deschénien s'était finalement avéré être bien plus intéressé par

quelque subtilité féminine que par les disputes des droits du commerce et des taxes de passages dans les cités murailles du grand duché d'Erladys et les comptoirs marchands de l'ouest de Maurore. Dès lors, le baron de Mélarande visualisait l'échiquier de l'avenir le long du corps de la jeune femme, innocemment Reine des deux couleurs.

Il fallut deux augures de manigance à monseigneur de Mélarande pour que la Reine soit au côté des pièces blanches : la courtisane Fylícia, devenue citoyenne par quelque normales injustices pratiquées au sein de la caste des commerçants, instaura la « source de pétale », maison de courtoise, au sein des murailles grises de Mélarande.

Dartus Fenarak, le duc de

Maurore, apprit cela une semaine plus tard tandis qu'il s'occupait d'affaire d'une importance majeur en cette fin d'année 1312 – aussi déplaça-t-il sans attendre le fou jusqu'au devant du roi blanc. Un « diplomate » Karien fut malencontreusement annoncé assassiné huit jours plus tard – l'affaire fut tue. Et l'horizon de rage fut couvert de la neige du cycle blanc, une augure de calme et de préparation pour les deux rivaux désormais désintéressés par la jeune femme. Ils n'étaient plus qu'aveuglés, le karien par sa fierté, le mélarais par son objectif qu'il ne dévoila qu'à sa femme, un objectif anodin vis-à-vis de la situation, mais bien véritable : développer sa ville grâce au soutien de ses alliés au cours des soucis à venir, et ainsi se promettre un avenir de Duc.

Les régions supervisent

Ignorants de l'existence d'une quelconque femme mêlée à l'histoire, les autorités commerciales de Cormande n'en ont pas moins ouverts les yeux sur le petit jeu tendu qui se déroulait entre Mélarande et l'autre rive du fleuve. Aussi furent interceptés les ordres de Dard incandescent et le « convoi blanc » fut remplacé par un appât, enchanté au préalable par un mage sous la tutelle des arts de Kezyr. Et si d'ailleurs un artisan ou un mage du métal s'intéressait de plus près aux objets transportés par notre convoi, il découvrirait sans doute qu'une volonté de métal suffirait amplement à dévoiler leur flasque réalité de métal liquide et amorphe. Le véritable convoi viendrait du nord, envoyé par la cité d'Erladys, en commun accord avec la région de Cormande. Les commerçants du convoi blanc, s'ils venaient à être attaqués, auraient pour ordre de dévoiler leur provenance afin de détourner le regard du « Dard » vers la région proche de Cormande.

Le grand duc d'Erladys est quant à lui bien décidé à ne pas laisser passer un assaut contre les forteresses de la Daloise, et en particulier Mélarande. Cette cité apportait indirectement beaucoup au grand duché, d'autant plus que le baron était un

bon soutien dans cette partie de la région. Toutes les mesures de sécurité étaient alors prises pour parvenir à une entente diplomatique avec Maurore si les choses venaient à dégénérer trop vite. Mais pour le moment les provisions des autres cités forteresses sont redirigées vers Mélarande pour faire face à une attaque imminente – car chacun sait que la colère d'un seigneur Karien ne se fait pas attendre.

Mais ces attentions ne sont pas gratuites, et chaque noble oriente ses décisions en fonction d'un profit qui finalement n'annonce qu'une tempête de grande envergure.

Mélarande

Distances entre les cités, durée de voyage.

L'histoire se déroule au sud-ouest de l'empire de Solyr, à la frontière entre le royaume de Kar et le duché d'Erladys. Cormande est à 600km de Mélarande. En temps normal, il faudrait compter pour une caravane Quatorze jours pour relier les deux cités, mais arrivé à hauteur de Kergalagan, la neige deviendra un obstacle de taille et il faut nécessairement six jours pour relier les deux cités forteresses. En ce qui concerne Maurore, elle n'est qu'à trois jours de marche de la baronnie mélaraise !

Le reste du
convoi blanc

arrivera à Mélarande en quatre jours où les personnages seront accueillis avec un sourire de soulagement s'ils sont indemnes et avec leur marchandise, ou bien comme présage de la fin de la cité s'ils arrivent bredouille. Quoiqu'il en soit, la cité se prépare à subir une attaque imminente, et la nouvelle d'une attaque de convoi ne fera que précipiter le cours des choses. Les faubourgs extérieurs sont évacués et l'exode vers d'autres villes intérieures du duché, ou simplement vers l'intérieur de la cité, commence. Par ici court la rumeur assurant que le baron a déclaré bêtement une guerre vouée à l'échec, par là on hurle à la mort des seigneurs Kariens, mais dans tout les cas, la guerre est déjà connue de tous. C'est dans une désorganisation totale que les personnages devront participer à l'intrigue. Ce sont sans aucun doute les premiers lieux qu'ils iront visiter qui détermineront leurs possibilités d'actions et surtout les informations qui leur seront délivrées.

Référez-vous à l'annexe afin d'amener vos joueurs à rencontrer les personnes qui les intéressent. Ils devront cependant se limiter à la citadelle intra-muros, sans la possibilité d'entrer dans le quartier des manoirs, ni même de sortir des murailles – sauf s'il s'agit de citoyens importants d'une renommée suffisante, ou s'ils emploient des moyens connus des

contrebandiers, voleurs et autres gens des rues. En préparatif de l'attaque, le groupe pourra être mandé dans le but d'aider différentes factions de la ville, selon les gens que les aventuriers auront le loisir de croiser. Aussi, il sera possible d'aider à la gestion des tactiques de défense, de distribuer les marchandises, de gérer la logistique face à un éventuel siège, de passer des messages à l'extérieur, escorter des convois vers l'extérieur ou vers l'intérieur ou bien, au contraire, de désorganiser les défenses, bloquer ou détourner des rations, de l'armement, se mêler aux complots ou déjouer d'avance une partie des manigances (bien qu'à ce moment de l'histoire, chaque maître de complot est organisé et que la moindre intrusion coûterai une mort certaine aux oreilles indiscrettes). Cette période, importante au niveau de l'ambiance, dure cinq jours. Chaque jour la tension monte et les hommes chargés de la défense perdent foi en leur Baron, sachant que le problème vient de son manque de diplomatie. La neige ne permet pas non plus aux sourires de naître chez les pauvres habitants de la cité, et les paysans finissent par souffrir de maladies résultant du rationnement et du froid. Il ne fait bon que dans les auberges et chez les riches marchands, nobles et autres responsables de la ville. Le temps se dégrade sans cesse, et la ville se prépare à subir la plus grande déchéance qu'elle n'ait jamais connue.

Première attaque : Le second jour du volcan

Un groupe d'éclaireurs alertera la porte ouest de la citadelle, et les cloches des murailles résonneront tandis que l'aube éclairera l'horizon sous une couche de nuages blancs et glacials. L'attaque est annoncée venant de l'Ouest, mais c'est de l'Est qu'elle arrivera en premier alors que le message des voyageurs aura à peine été confié aux capitaines de la garde et de la milice. La menace sera proférée par des mages du feu qui avertiront la cité du début du siège par quelques démonstrations pyrotechniques de l'autre côté du fleuve. La cavalerie arrivera ensuite par l'Est sur la bonne rive et s'attaquera aux portes de la cité. Ils tenteront par la force de faire pénétrer dans la cité une troupe des cavaliers les plus doués de l'armée assaillante, qui se dirigera sans tarder vers le donjon du baron. Aucun mal ne sera fait à la population, les intrus n'ayant pour unique ordre que d'éliminer les défenses du donjon, à savoir les gardes plus ou moins rapprochés, du suzerain des lieux. La tâche une fois accomplie, ils retraverseront les grandes portes de la ville, retournant au sein de l'armée qui aura bloquer toute voie d'accès connue.

Dans la journée, la cité de Mélarande subira les nombreux assauts des combattants de Maurore, des tours d'assauts, des échelles et de quelques impressionnantes roches enflammées et autres déflagrations contrôlées. Les nombreux villageois toujours à l'extérieur, piégés entre deux feux, tâcheront de se frayer un passage vers l'intérieur, ouvrant des failles dans la défense, que les combattants s'empresseront d'emprunter pour s'attaquer aux premiers quartier de la périphérie intra-muros. Le combat durera jusqu'à la tombée de la nuit, qui verra les attaquants se retirer et prendre position pour le siège, hors de portée d'archers ou de quelconques défenses. La neige aura laissé place aux flammes tout autour de la cité forteresse assiégée.

Les tours défendent : Mélarande en siège

Durant la nuit, chaque habitant sera tenu en éveil par les détonations effrayantes des explosions affligées aux lourdes murailles de la cité.

Au matin, la cité avait retrouvé sa blancheur d'antan, non par la brillance du marbre jadis éclatant de la cité, mais par la neige ineffaçable qui sans cesse allait se déposer sur l'imposante ville-rempart. La Daloise venait d'être franchie, et le siège se mettait en place, mêlant la terreur de la guerre au froid du cycle blanc. Les murailles de granit qui avaient jadis offert la survie à Mélarande au détriment de sa splendeur devenaient aujourd'hui des barrières infranchissables aussi bien pour les Kariens que les habitants. Les gens s'étaient réfugiés intra-muros pour mieux souffrir de la faim sous une neige qui s'accumulent. Et les faubourgs extérieurs, avaient été vidés, ouverts aux pillages des moins preux combattants. Les incendies ainsi que les fumées s'échappant des cheminées salissaient la neige blanche, et l'horizon s'assombrissait, dans une triste heure pour la cité de Mélarande.

Chapitre second : La première nuit de siège

Durant la première nuit de siège, les chamailleries encouragées par le téméraire Baron de Mélarande vont prendre une nouvelle forme bien plus complexe et l'intrigue va se mettre en place. C'est au cours de cette nuit que chaque partie concernée va regrouper son réseau et préparer les futures actions. C'est donc en cette nuit précise que les personnages vont être confrontés à leur premier choix, qui pourrait éventuellement ne s'avérer être qu'une conséquence naturelle découlant de leur propre tendance.

Le Baron s'organise

De tous les citadins, le baron est pour l'heure certainement le plus détendu en ce début de siège. Il est, en effet, confiant sur son stratagème et compte bien le dévoiler à la bonne heure. L'éventuelle perte de sa garde lui cause cependant quelques soucis, mais il garde une grande confiance en son capitaine de la défense, qui devrait en ce moment même gérer le maintien des défenses et contrôler la crise. Il a déjà contacté ses quelques alliés, à savoir le comte de Phirande et le comte de Marenkast, qui auront pour objectif de mener une contre-attaque sur les villages Kariens à proximité de Maurore ou d'apporter quelques renforts une fois le siège brisé.

Il est fort possible que les personnages soient conduits à rencontrer finalement le Baron s'ils semblent valeureux et bons défenseurs par exemple – et c'est d'ailleurs le souhait de Cormande. Rassor Deschénien aura en outre besoin d'une nouvelle garde, et en particulier d'un garde du corps attiré. Mais il trouvera aussi une utilité aux ressortissants des castes non combattantes. Son plan requiert en effet de nombreuses mains. Aussi, il organisera en cette soirée une séance extraordinaire regroupement ses conseillers, les nobles et les responsables de la défense de la cité, afin de rehausser le moral de ses hommes, mais aussi de préparer la survie de la cité durant le siège. Alors que la réunion s'achèvera sur de nouveaux espoirs, quelques personnes seront discrètement conviées à rester pour une réunion plus privée.

Dans un charmant salon chauffé par une cheminée coquette, les convives du baron seront installés sur des fauteuils et autres canapés, autour d'une table basse. La neige couvre à nouveau les rares fenêtres de ce salon, et seule la lumière de quelques bougies et les flammes de la cheminée permettent d'observer les visages des autres invités issus de divers milieux, tous loyaux envers le baron. Pendant quelques heures, le baron expliquera ses volontés, son ambition pour son duché, et surtout l'importance de la

Les actions simultanées.

Un point très délicat pour le maître de jeu dans ce scénario est de parvenir à gérer des actions se déroulant simultanément au sein même de la cité et apportant leur lot de conséquences importantes. La suite du scénario est décrite de manière à proposer une grande partie des actions ET réactions des meneurs d'intrigues. Aussi, il est important de mettre en évidence le fait que nombre de personnes s'emmêlent dans des complots. Un espion est espionné, un assassin est assassiné, et si un cri retentit dans la rue ce n'est pas forcément à cause du voleur, mais peut-être parce qu'un combattant menace les innocents. Les joueurs ne sont pas seuls dans l'intrigue, et encore moins dans la cité, ainsi leurs actions contreront celles d'autres personnes mais pourront aussi être gâchées par l'entreprise d'une action simultanée, antérieure ou à venir. Ce scénario tient sa complexité de sa liberté, si tout peut changer, être bouleversé, alors il en est de même pour tous les plans que préparaient les personnages, joueurs ou non.



victoire sur ce siège. Jamais il ne dévoilera qu'il en est la cause, mais il soutiendra que c'est là une occasion rêvée de mener à bien les plans de conquête qu'il prépare depuis longtemps. Ensuite, il affectera à chaque personne une tâche pour le lendemain. (Référez-vous au Troisième chapitre)

Les Espions de Maurore

Au sein même de Mélarande, deux personnes, ayant chacune une occupation et ignorant l'existence des autres, se sont installées durant l'augure de la pierre, à la demande secrète du Duc de Maurore. Désormais elles peuvent commencer leur tâche, masquées dans par la peur qui règne à l'intérieur des hauts murs.

La première est un combattant dénommé Kamak Ferlk'fau (par contraction : « Ferfeu »), qui aura pour but de lever l'insurrection contre le baron. Il va tenter d'attirer à lui les crieurs publics en dénonçant les erreurs passées du baron et en critiquant ses plans pour l'avenir. Il va surtout passer la nuit à chercher des personnes capables de manier une arme et de participer aux émeutes qu'il compte déclencher. Il aura également besoin d'hommes et de femmes capables d'organiser ces émeutes, mais compte tenu des circonstances, se satisfera de ceux qui manifesteront un charisme suffisant pour commander une petite troupe. Il tâchera de plus, s'il en a l'occasion, de convaincre des soldats chargés de la protection de Mélarande de retourner leur veste.

Le second envoyé de Maurore est un espion qui s'est fondu avec les gens de la rue. Cet homme se nomme Avre « l'invisiteur » Jezhom. C'est un espion de renom qui a longtemps servi les intérêts du seigneur de Maurore, tout en divulguant bien des secrets à ses véritables compagnons, les Salamandres. Cet agent travaille seul, ne cherchera jamais à se faire connaître, et encore moins à s'attacher à des compagnons. Son unique mission est d'espionner les affaires du baron, aussi viendra-t-il cette nuit observer les deux réunions. Pour faire parvenir les informations à son employeur, il utilisera un pigeon parfaitement dresser. Ce dernier connaît parfaitement son chemin, faisant d'abord escale dans un village à mi-chemin entre Mélarande et Maurore où un agent des Salamandre lira le message, avant de repartir vers le manoir du seigneur Karien.

Les commerçants de Mélarande

La présence de commerçants, ou de toute autre personne ouverte d'esprit au sein du groupe d'aventurier, attirera l'attention d'un commerçant qui voudra alors rencontrer les personnages, que ce soit dans une taverne, la rue ou dans un quelconque lieu hors des zones de combats et de danger. Le commerçant pourra être, selon l'attitude du groupe, soit un courtisan, soit un tenancier, soit un espion – mais dans tout les cas il dévoilera quelques vérités sur le baron, en particulier sur le fait qu'il aurait tout manigancé et que cette affaire tournerait

autour d'une courtisane dénommée Fylicia, vivant ici même à Mélarande. Il assurera que cette dernière souhaite se venger de ce que lui a fait subir le baron en la forçant à vivre ici, et qu'elle récompensera comme il se doit toutes personnes qui accepteraient de l'aider. S'ils acceptent de l'aider, il leur sera demandé de s'infiltrer dans la demeure du Baron, soit en s'y faisant inviter, soit en restant dans l'ombre, pour assister aux réunions décrite ci-dessus.

Leur interlocuteur ajoutera que de cette manière, ils obtiendront la confiance de la courtisane. Un lieu de rendez-vous sera donné, puis il quittera les lieux, insistant une dernière fois sur le fait que trahir le secret dévoilé serait causer la mort de la courtisane... Ce sera alors aux personnages d'agir comme ils le souhaitent en fonction de leurs talents, et de leur volonté.

S'ils accomplissent cette mission, la personne qui les retrouvera au point de rendez-vous, et qui ne se cachera en aucune façon (il s'agira sans aucun doute d'un riche noble de la cité, se promenant par le hasard des choses dans cette rue, accompagné de deux gardes fidèles.), leur annoncera qu'ils pourront rencontrer la commerçante dans la soirée du jour de l'écume. Ils obtiendront ainsi une invitation pour la « source de pétales ».



L'espionnage

L'invisiteur n'est pas débutant dans son domaine, et il remarquera sans doute les espions envoyés par Fylicia et pourrait tenter de s'adresser à eux. Toutefois, il ne remettra certainement pas sa discrétion en jeu sans qu'une bonne raison ne l'y pousse. Cette intrusion dans le manoir Deschénien n'est en effet pas aisée et il sera bon de laisser les espions, joueurs ou non, libres de prendre le chemin de leur choix jusqu'à la salle de réunion et d'ainsi subir les difficultés qui en découlent. Nombre de gardes, invités, serveurs sont susceptibles de sonner l'alerte au moindre doute, et le risque encourut est alors grand pour les deux espions. Cependant, l'ambiance qui règne dans la cité favorise l'infiltration – quoiqu'il sera bon de considérer la lumière de Shâr, Khyméra et des flammes engendrées par la magie du feu.

Chapitre troisième : Le jour de l'écume

Ce jour annonce les premières prises de décision du Baron, officielles et officieuses. De ce fait, les habitants assiégés seront réveillés par les clameurs de quelques soldats, de crieurs publics, et du baron lui-même qui annonceront avec un cœur empli d'espoir la venue prochaine de renforts. Les armées de Phirande et de Merkantast auront été prévenues à temps et viendront sauver la cité dans moins de trois jours. Des rationnements, des hébergements, et bien d'autres installations seront mises à la disposition des personnes sans domiciles ou démunies à cause du siège. Tout ce jour là semble offrir à

nouveau espoir aux habitants, même si aucune lueur de joie n'émerge de la cité de Mélarande, tant les murs respirent la tristesse, la sueur et le feu. Le Baron semble se montrer brillant dans la mise en place de mesures pour la survie de ses habitants – chose qu'il avait prévu depuis bien longtemps déjà. Toutefois, cet élan de ferveur à destination du baron peut être éclipsé par les tentatives d'insurrection des plus démunis, lancées dans quelques coins de rues. En outre, le « bouche-à-oreille » chez les nobles et les plus riches, risque de la même manière de faire douter des bonnes intentions de Deschénien. Et c'est ainsi que les personnes aisées chercheront chez cet homme magnanime, victime du siège de sa cité, un intérêt particulier bien moins louable.

Selon les premiers choix des aventuriers, le groupe devrait voir les choses d'un œil nouveau, plus critique. Il agira soit en faveur du baron, soit des autorités de Maurore, ou encore détaché de ces deux factions. Les joueurs vont devoir continuer leur périple en confrontant leurs actions à celles de leurs alliés et des autres factions.

Les premiers pions du Baron

Outre le fait d'annoncer à son peuple les mesures prises pour leur survie durant ce siège, le baron va envoyer ses pions partout dans la ville pour diverses tâches. Son premier objectif est de contrôler les « saveurs à fleur de lait », et pour cela il va diplomatiquement imposer une garde rapprochée de la courtisane Fylicia ainsi que de l'établissement. De la même manière, les nobles se verront affecter des miliciens – de moindre importance – afin d'assurer leur sécurité. Ensuite, il demandera à son capitaine, accompagné de quelques combattants de recruter comme miliciens toute personne apte et volontaire pour se battre sous l'étendard de la cité de Mélarande. Enfin, il enverra deux assassins mettre fin à la gêne que représente deux nobles supposés espions de Maurore. Il s'agit en effet de deux personnes qui auront révélé des informations sur les défenses de la cité, et auront été jugées ennemies de Mélarande pour cette raison. Cependant, ces deux nobles sont surtout un important soutien pour les autres cités/forteresses blanches, et participent, en tant que commerçants, à la gestion des entreprises permettant l'essor économique de ces cités rivales. Les présenter au peuple et à la région comme « alliés de Maurore, l'armée d'envahisseurs », sera une bonne occasion pour le baron de dénoncer aussi ces cités rivales et d'attirer un regard bienveillant sur la gestion économique différente que propose à cet égard sa ville. Et enfin, bien évidemment, il demandera à ses meilleurs tacticiens d'élaborer un stratagème permettant l'ouverture des portes le lendemain à l'aube – afin d'accueillir les premiers renforts tenus secrets.

Selon les épreuves relevées par les joueurs, le baron pourrait bien les remercier officiellement en leur offrant des titres militaires temporaires pour la durée du siège – mais il faudra véritablement que le baron ait une grande confiance en la ferveur de ces personnes pour en arriver là. Les assassins, ainsi que les espions, seront quand à eux remerciés par ce qui les intéresse le plus, tant que cela reste raisonnable et relativement discret.

L'insurrection embrase la cité

La cité va vite être divisée en deux... Ceux qui féliciteront leur baron de toutes les mesures prises pour mener à bien la survie de la cité au cours du siège, et ceux qui, au contraire, maudiront les actions de leur baron qui, trop fou, téméraire ou insouciant, à entraîner sa ville et ses habitants dans cette guerre. Le meneur de ces derniers, le citoyen Ferfeu, tâchera dans la journée d'établir sa petite rébellion, s'entourant de meneurs d'hommes charismatiques, de mains fortes et d'autres bras habiles qui auront tous leur utilité. Ainsi, il enverra différentes personnes pour saboter les portes de la cité, d'autres pour désorganiser les défenses, etc. Certaines équipes auront pour but de recruter, tandis que d'autres tenteront d'obtenir le soutien du peuple. Le réel objectif de cet envoyé de Maurore est de forcer le baron à se rendre et d'ouvrir sa cité à l'armée adverse. Pour cela, il se base sur la perte de confiance des habitants, puis sur des émeutes et la désorganisation qui empêcheront toute défense ; les armes de siège de l'armée karienne se contentant alors d'enfoncer des portes déjà entrouvertes.

Journée de siège ennuyeuse

Les combattants de Maurore vont passer leur journée à mettre en place leurs armes de siège, et tenteront régulièrement de forcer les portes fermées, plus pour entretenir la menace qu'autre chose. Les mages de combat entretiendront régulièrement la peur au sein des assiégés en enflammant des lieux stratégiques telles que les plus hautes tours de la cité, offrant en soirée un flambeau impressionnant, visible à des lieux à la ronde. « Dard Incandescent » fera son apparition avec son imposante cavalerie dans la journée, dévoilant la toute puissance de l'armée de Maurore.



La cavalerie de Dard Incandescent.

Corps d'élite de l'armée de Maurore, la cavalerie de Dard Incandescent est redoutable. Etincelants sous leur armure d'écailles enchantée, ces cavaliers n'ont subi selon les rumeurs aucune défaite. Experts dans leur arme, maîtres absolus de leur monture, courageux et téméraires, ils sont aptes à tenir tête devant n'importe quel spadassin. Considérez les compétences d'un cavalier de statut 3 voire 4 spécialisé dans l'équitation, le combat monté ainsi que le sabre. Leur armure d'écailles regorge d'enchantements divers, particulière à chacun ; ainsi, il ne serait pas étonnant que certains enflamment leur arme, d'autres résistent au coup d'une hallebarde, ou encore accomplissent des enchaînements d'une vitesse incroyable. Mais derrière cette grande puissance, la cavalerie de Dard Incandescent fait preuve d'un respect envers les trois interdits de la caste de Kroryn.

Fylcia accueillera les nobles de la ville ainsi que le baron, à savoir, tout ceux souhaitant se détendre durant une période si trouble, et en ayant les moyens. La « source de pétales » ouvrira aussi ses portes, à ceux ayant obtenus une invitation, pour un banquet très simple. C'est là que le baron dévoilera qu'un diplomate de Maurore est censé venir le lendemain matin, et que tout devrait alors se régler à l'amiable – nul ne relèvera le fait qu'il ment sur le caractère aimable de ces conditions. Il annoncera de plus qu'il souhaite que le Grand Duc d'Erladys soutienne les efforts de sa baronnie pour vaincre ce siège. Malheureusement, la soirée pourrait être perturbée par l'expression de quelques mécontentements intérieurs – que la courtisane tentera de calmer – ou par des prémices de révoltes en extérieur qui susciteront la curiosité du baron, et le réveil de la garde.

Cette fois-ci, Fylcia ne devrait pas intervenir, et au contraire en profiter pour ne garder auprès d'elle que les personnes « dignes de confiances » ou « sous surveillance » (ce qui devrait s'avérer à peu près similaire). Si certaines de ces personnes savent se battre, il faudra qu'elles éliminent les nouveaux gardes en faisant passer ces morts pour des conséquences des révoltes. De plus, elle demandera aux personnes aptes de protéger les deux cibles des assassinats programmés pour ce soir – si toutefois elle en a appris l'existence ! Et enfin, elle compte sur les plus diplomates et éloquents pour rallier plusieurs personnes à sa cause, dénoncer les erreurs du Baron et celles du seigneur de Maurore. Elle pourra également envoyer quelques personnes enquêter sur l'origine de l'insurrection qu'elle craint voir dégénérer.



Chapitre quatrième :Négociations métalliques

Pour toute preuve de fidélité et de confiance, la courtisane et ses alliés se montreront généreux et fort plaisant. Ainsi, cette faction opposée aux deux suzerains en guerre, se révélera être une famille à l'image d'une mafia aux objectifs apparemment justes – mais qui n'accepterait aucune trahison.

Le lendemain est une journée importante, car le siège va être brisé à trois reprises. Il faudra que les défenses soient organisées et correctement placées, mais les manifestations de Ferfeu, qui ne se cachera plus, risquent de causer bien des problèmes. Les assiégés tenteront certainement de profiter de l'ouverture des portes pour fuir la ville, mais regretteront sûrement cette pure folie.

Les deux nobles

Pirr Darathor, négociant, est un fin gestionnaire. Il a une éducation typiquement Yrienne et n'a jamais hésité à découvrir les progrès de la technologie que pouvait proposer la capitale de Solyr. Il aura découvert quelques secrets des dédales souterrains de la cité mélaraise, et les aura annoncé à l'entourage de Fylcia (et non aux ennemis de Maurore, contrairement à l'accusation). Mais son véritable tort sera de s'intéresser au commerce interdit des techniques avancées proposées par des groupuscules humanistes et de tenter d'en étendre l'utilisation à tous.

Jessin Fortuite, dignitaire, est le propriétaire de quelques forges dans le duché de Cyrtalis (partie sud du Grand Duché d'Erladys). Il gère en particulier l'apport de biens militaires dans les différentes cités forteresses de la Daloise. Il a longtemps fait preuve d'une grande utilité afin d'équiper chaque soldat de l'armée mélaraise, mais désormais il trouve plus d'intérêt à aider les autres cités qui n'ont pas atteint le niveau de richesse matériel de Mélarande. Par conséquent, des pactes commerciaux auront été signés avec des cités rivales, ainsi que des villes de Kar ! Et les preuves de son « infidélité » sont cachées quelque part chez lui...

Première ouverture des portes

Vers Midi, le Cor de Maurore résonnera et les attaques cesseront. Les feux contrôlés cesseront de lécher les parois calcinées de la ville en siège et bientôt en ruine. Quatre cavaliers portant un étendard aux couleurs de Kar et arborant le sigle des commerçants s'avanceront devant les portes. L'un d'eux, un commerçant, choisit avec précaution par Dartus Fenarak, est le diplomate qui parlera au nom de la grande citadelle de. Il devra convaincre le baron d'accepter une alliance et une occupation militaire Karienne. Il proposera en outre que Mélarande soit un lieu de contact sûr entre le Grand Duché d'Erladys et le royaume de Maurore.

Kamak Ferlk'fau tâchera de diriger un groupe d'attaquant ou d'assassins afin que le diplomate ne puisse mener à bien sa mission. Cette attaque serait parfaite si elle pouvait être dissimulée sous la forme d'une action menée par l'armée défensive de Mélarande, sous les ordres du baron lui-même. Les alliés de la courtisane Filicya tenteront pour leur part de lui amener le commerçant afin qu'il soit prévenu des dangereuses tentatives d'insurrection et informé sur les hautes instances de la cité. Malheureusement pour elle, le commerçant notera l'intérêt qu'elle porte à cette histoire et n'omettra en aucun cas d'en prévenir les nobles de Maurore.

Il est possible que de nombreuses personnes souhaitent voir le diplomate mort, principalement en essayant de faire courir le bruit que Deschênien de Mélarande en serait le commanditeur. Mais cette éventualité, loin d'être négligeable, conduirait à de néfastes conséquences dans la soirée.

Le diplomate de Maurore

Darius Helicoï, négociant diplomate, est un homme bien portant qui respire une sérénité et un calme irréprochable. Bien qu'il soit émotif et parfois prompt à exprimer sa peur lors des situations critiques, il retrouve sa prestance lorsqu'il reprend la parole. Absolument loyal envers son suzerain, il omet parfois de proposer des compromis préférant convaincre son auditoire des bonnes décisions que propose Maurore, dénigrant ainsi l'interdit de sa voie en faveur de Dartus Fenarak. Et c'est d'ailleurs ce pourquoi le duc de Maurore a choisi ce diplomate qui représente parfaitement la volonté conquérante et victorieuse de sa région, tout en y mêlant le tact et l'éloquence d'un suivant de Khy.

Seconde ouverture des portes

Les renforts qui devaient arriver à l'aube auront été retardés et n'arriveront que pendant les négociations – alors que les combats ont cessé. Les défenseurs, qui s'attendaient à une arrivée à l'aube, n'espèrent plus ces renforts jusqu'à ce qu'ils soient vus à l'horizon. Les portes seront une nouvelle fois ouvertes pendant les négociations, sans que le baron ne puisse être prévenu. Un détachement de cavalier ira à la rencontre du convoi et l'escortera à vive allure jusqu'aux portes de Mélarande. Il s'agit là d'une sortie fort dangereuse, et l'escorte trouvera sur sa route la cavalerie incandescente. Le capitaine de la garde de Mélarande participera à cette sortie, qui pourrait bien être sa dernière. Stratégie, vitesse et chance sont les clefs maîtresses de cette action. Le convoi, composé de six chariots tirés par des puissants chevaux, transporte des armes et armures ainsi que des vivres enchantées pour nourrir suffisamment la cité durant quelques jours. Ce sera sans aucun doute l'action d'éclat la plus délicate qui sera demandée aux cavaliers de Mélarande.

Troisième ouverture des portes

Alors que le soleil paraîtra entre l'horizon de neige et les nuages de fumée et d'orages, les cavaliers de Merkantast tenteront une percée dans le blocus. Dispersés à l'horizon, les cavaliers se regrouperont sous le son des cors pour finalement rejoindre la porte ouest que les défenseurs devraient normalement réouvrir pour laisser sortir le diplomate, si tant est qu'il soit encore en vie. Dans le cas contraire, l'élite des cavaliers de Maurore forcera l'ouverture, traquant les renforts pour assouvir sa vengeance au sein des rues de la cité. Cette attaque serait l'erreur de Maurore qui répondrait à celle de Mélarande. Plusieurs innocents le paieraient de leur vie, et le feu serait réellement répandu dans quelques quartiers de la ville.

Les renforts de Merkantast

Merkantast, comme le prévoyait l'accord passé avec le baron de Mélarande, a envoyé une cinquantaine de cavaliers issus pour la plupart de la caste des protecteurs. Résistants, prêts à défendre les mélarais, ces protecteurs sont aptes à percer un blocus mais hélas bien insuffisants pour taire la menace de l'armée karienne. Face à la cavalerie de Dard incandescent, ils s'avèreraient aussi innéficaces... Leur entrée dans la ville doit être correctement préparée et coordonnée pour se concrétiser en réussite.

La grande peinture de monseigneur le baron

Le Baron de Mélarande n'entend pas concéder sa cité au royaume de Kar, et encore moins à son ennemi de Maurore. Aussi annoncera-t-il avec un malin plaisir que le diplomate peut être renvoyé chez lui avec un message déclarant la victoire des assiégés. Cette méthode est peu diplomatique et plutôt arrogante. Elle pourrait décevoir quelques uns de ses convives, mais redonnera toutefois espoir à la cité lorsqu'il ajoutera que déjà des troupes alliées sont occupées à contre-attaquer à l'arrière des rangs de l'envahisseur. Il pourra faire appel à de bons diplomates pour tenter de mieux faire passer ce message à la population. Il ajoutera pour conclure que pour preuve de la légitimité de ses actes défensifs, le diplomate sera accompagné par sa garde personnelle jusqu'au capitaine de l'armée de Maurore.

Pendant ce temps, il aura demandé à ce que ses « employés » s'affairent à stopper la révolte, et en particulier le responsable de cette insurrection. Ils devront également assurer la protection de la courtisane tout en la « surveillant », et s'ils en sont aptes, gérer l'ouverture des portes pour le lendemain tout en trouvant les stratagèmes adéquats pour repousser le siège au bon moment.

La diplomatie selon les commerçants

Du côté des nobles et commerçants alliés à la courtisane, la rencontre improvisée avec le diplomate pourra permettre la mise en place de quelques accords - en toute discrétion bien évidemment ! Une alliance avec Maurore (hypocrite) permettra entre autre de dévoiler les coups montés de l'indigne baron de Mélarande. Il faudra aussi tenter de rallier les défenseurs à la cause des nobles et des véritables richesses de la ville. Corruption, mensonges, diplomatie, argumentation, puis assassinats – tout les moyens seront bons dans cette journée pour amener la majorité des grands dirigeants de la citadelle à rejoindre la faction de Fylicia.

En fin de journée, la courtisane et ses conseillers changeront légèrement d'optique de travail, et chercheront à calmer les gens et les réunir pour s'entraider plutôt qu'ajouter de l'huile sur le feu au sein des murailles assiégées.

Les yeux des tours, les oreilles des murs

Dans l'ombre, l'espion tente de se construire un impressionnant réseau, basé sur la corruption ou sur une fausse confiance. Aussi il va tenter par tous les moyens qui sont mis à disposition de recevoir des informations et de l'aide. Libre à vous de rajouter ainsi du piments aux actions des autres factions en faisant intervenir les relations de Maurore. N'oubliez d'ailleurs pas qu'au sein de l'armée défensive quelques relâchements devraient avoir lieu et certaines trahisons pourraient poser problème. Et il ne serait pas étonnant que les diverses factions aient à espionner un espion, assassiner un assassin, corrompre un corrupteur ou un corrompu, et ainsi toujours tenter de faire peser la balance de son côté par de petits actes éparses de plus en plus délicats, tandis que l'existence des différents camps devient évidente.

Première tentative d'assassinat

Le véritable bouleversement de la journée sera la tentative d'assassinat sur le baron commanditée par le Négociant Darwin Sulliste qui se déroulera dans la soirée. Il aura pu le demander aux aventuriers, ou bien engager d'autres assassins, ou encore corrompre les gardes, ou même demander cela au meneur des révoltes... Quoiqu'il en soit, cet allié de la courtisane Fylicia, aura agit sans son accord, une action qui risque d'engendrer son lot de conséquences néfastes pour tous. Bien qu'elle risque fort d'échouer, de nombreuses investigations seront lancées et toutes les factions renforceront leur sécurité. Si le baron de Mélarande est assassiné, ses alliés tenteront sûrement de reprendre les rennes du pouvoir, de se venger, et d'assurer au mieux la survie de la cité. La protection du baron est toutefois bien assurée, surtout grâce à quelques enchantements de son goût qui lui assurent au moins l'invulnérabilité vis-à-vis d'une première attaque sournoise.



Chapitre sixième : Les véritables négociations

Le seigneur Karien

La journée commence par une aurore glaciale... Suite à la tentative de meurtre, Rassor Deschénien lancera diverses investigations et demandera à ce que la politique de la tolérance zéro soit appliquée dans sa cité jusqu'à l'arrivée des renforts. Cela aura pour effet de rétablir la sécurité, calmer efficacement les manifestations, sans jamais cependant apaiser la colère des concernés. Les protecteurs seront en état d'alerte absolu et la protection sera à nouveau renforcée, les rues étant alors remplies de gardes au détriment des murailles. Le baron déplacera ses quartiers généraux jusqu'à une cave secrète qui sera l'objet de bien des convoitises. Cette journée sera tâchée de sang, et la peur atteindra son apogée.

Les entrailles de Mélarande

Les murailles intérieures de la citadelle regorgent de petits passages oubliés des nobles et des simples habitants, mais utilisés par les voleurs, les petits brigands et les quelques organisations de contrebandes. C'est dans l'un de ces passages que se situe l'entrée vers le repère sous terrain de la haute noblesse, un chemin qui n'a pas été ouvert depuis une douzaine d'années et qu'il faudra redécouvrir et aménager – s'il n'est pas déjà occupé ! L'aide d'un mage sera la bienvenue pour parsemer les sombres couloirs de quelques protections afin d'assurer la sécurité des nobles et des alliés du Baron. Les investigations lancées à la recherche des commanditaires de l'assassinat feront largement douter Deschénien de la loyauté de Filycia. Aussi, demandera-t-il à ses collègues de la contrôler, la contraindre à ne plus sortir, et éventuellement, la faire taire. Le Baron espère rester toute la journée ici, en attendant les renforts du surlendemain – Mais les événements risquent fort de le contraindre à sortir, laissant par conséquent son Quartier Général « libre », et dévoilant par ses allers et retours l'existence des divers passages souterrains.

Au début de l'après-midi, les mages de feu arrêteront leurs illusions et flammes destructrices, et l'armée de Maurore reprendra une position plus digne autour des murailles : Le seigneur de Maurore arrive. La splendeur et le respect qu'imposent les armes, armures et destriers kariens montreront clairement que pour l'heure Dartus Fenarak n'est absolument pas une proie. Il sera demandé aux défenseurs d'ouvrir les portes et il entrera ainsi avec ses cavaliers d'escorte, hissant bien fièrement les étendards de Maurore, prestigieusement enflammés. Rassor Deschénien devra sortir de son antre pour faire face à son rival, qui saura se montrer tout à fait digne de son titre en respectant avec talent les traditions Kariennes. Le seigneur de Maurore imposera un duel. Qu'il s'agisse d'une joute entre champions, d'une joute d'équipe ou encore d'un duel d'honneur, Fenarak compte bien s'assurer la légitimité de sa conquête selon les lois du royaume de Kar, qui par conséquent l'avaliseront auprès de la caste des combattants. Ces duels auront lieu en public, ce qui par conséquent pourrait entraîner un véritable tumulte au sein de la cité, sachant que les rebelles n'omettront pas de manifester et montrer leur soutien envers Maurore.

Il y a de forte chance que le seigneur de Maurore remporte les duels. Il est en effet, tout comme ses compagnons, un combattant d'exception et peut s'assurer ainsi d'une victoire facile. Toutefois, l'éventualité d'une défaite n'est pas à exclure totalement, surtout suite aux interventions qui peuvent faire tourner les joutes en la faveur de l'un comme de l'autre. Aussi, s'il perd, il respectera sa défaite et se retirera lui et son armée à la nuit venue. Ceci dit, il ne lâchera en aucun cas l'affaire concernant la femme de toutes les intrigues, et s'il part, ce sera forcément avec elle. Si par contre il gagne, comme la logique le souhaite, le Baron sera contraint de céder sa ville, et ses champs gelés alentours – même s'il le refusera sans doute. Au coucher du soleil, l'armée de Maurore entrera, de gré ou de force dans la citadelle, annonçant la plus terrible nuit de cette période de siège.

La défaite de Mélarande

Supposons que les événements se succèdent comme l'a prévu le seigneur de Maurore, alors le baron ne sera plus baron que pour une nuit. Il devra cependant mimer sa défaite et surtout ne jamais donner l'impression que sa victoire est proche. La chasse à la courtisane se poursuivra la nuit durant si elle n'a toujours pas été enlevée. Pendant ce temps, les commerçants de la cité hébergeront et aideront chaque habitant contre la colère des combattants Kariens. La mission de cette nuit est de survivre, fêter sa victoire, ou retourner la situation en sa faveur. Une solution envisageable est de s'allier avec le seigneur de Maurore, qui malgré ses tendances belliqueuses, séduira par son charisme et son sens de l'honneur.



L'enlèvement de Fylicia, regroupement des quatre factions

Trois puissants combattants de Maurore auront reçu l'ordre de trouver et d'enlever Fylicia. Les gardes et espions envoyés par le Baron de Mélarande auront pour leur part pour mission de ramener Fylicia chez elle, ou si cela s'avère impossible, de la forcer à se rendre dans les souterrains - en tant que prisonnière évidemment. Une petite bataille risque fort d'avoir lieu entre les alliés de la courtisane, les soutiens de Maurore, les révoltés et les gardes de la baronnie. D'ailleurs, cette bataille devrait parvenir à faire douter bien des personnes des motivations du clan qu'elles ont choisis, en faveur de la courtisane principalement - belle et innocemment prisonnière.

Conclusion : Un jour de rêve à Mélarande

Le conseiller et l'armée d'An'Revor

Au matin, les étendards blancs des cités blanches du grand duché d'Erladys s'approcheront de Mélarande. Une armée régulière, impressionnante et variée, s'installera devant une des portes. Le conseiller du Grand duc An'Revor, en tant qu'ambassadeur et porte-parole de ce dernier, se rendra auprès du suzerain actuel afin d'annoncer la prise de contrôle de la cité par l'Etat-Major de la région. Il sera demandé aux armées de Maurore de se retirer, sans quoi une guerre devrait être déclarée (ce qui après tout ne générerait en rien le seigneur Karien). Quoi qu'il en soit, le seigneur Fenarak de Maurore ne retirera pas ses armées, les laissant sous les ordres de Dard Incandescent, tandis qu'il rentrera dans sa cité avec ses prisonniers et une escorte conséquente. Le Baron de Mélarande partira alors vers Erladys où il doit rencontrer le grand duc - ou du moins une assemblée de ses conseillers. Il sera escorté de son côté par des cavaliers de Solyr. En fin de journée, il ne restera plus à Mélarande que deux armées et une cité sans suzerain présent dans ses murs. Les forces intérieures de la ville parviendront à taire toute révolte, et Ferfeu n'aura certainement pas le temps de s'échapper s'il est traqué par les forces d'Erladys.

Vers Maurore

Les personnages iront à Maurore s'ils souhaitent résoudre les mystères de cette intrigue, simplement parce que tout les y conduit. En effet, même s'ils ne sont pas prisonniers, ils devront essayer de secourir la courtisane, s'ils lui sont toujours fidèles. S'ils accompagnaient le baron Deschénien, ils seront envoyés à

Maurore pour la seconde partie de ses plans, devant retrouver des contacts dans la cité ennemie. S'ils se sont alliés avec le maître Fenarak, ils recevront des missions là bas, et devront entre autre aider à la libération des villages pris par les armées de contre-attaque. Si enfin ils agissent de leur propre chef, ils seront certainement tentés de découvrir les véritables raisons d'une telle guerre; il va alors de fait que le seigneur de Maurore est la source la plus fiable pour résoudre cette énigme. Et si toutefois ils restaient sceptiques et préféreraient aider à la reconstruction de Mélarande, ils auraient le loisir de recroiser leurs premiers employeurs : Cormande.

Cormande, supervision et prévision

Après toutes ces péripéties, une faction importante n'a pas encore montré sa véritable implication. Pourtant, elle a pu tout contrôler indirectement à travers les yeux de la courtisane Fylicia, involontairement liée aux volontés de la caste des commerçants, et plus précisément au Duc Armadeo Fersbach. Pour l'instant les castes n'ont pas eu leur mot à dire dans cette affaire, mais, même tacitement elles comptent bien imposer leur volonté au nom des dragons. Autant le Baron Deschénien subit les critiques des commerçants, autant le seigneur Dartus Fenarak est observé avec intérêt par les hautes instances des combattants. Les aventuriers, quant à eux, sont intimement liés aux projets de Cormande. C'est pourquoi ils seront gentiment envoyés à Maurore par le capitaine Fassel Ko'shof venu à Mélarande pour l'occasion, prétextant une mission d'escorte d'un ambassadeur de Cormande : le dénommé Jesson Ferir - un nom qu'ils ont déjà lu quelque part...

Il est désormais temps que *les castes s'en mêlent...*
à suivre...

Résumé de l'intrigue, vue des quatre factions

Le Baron Deschénien de Mélarande

Depuis la rivalité qui naquit entre le baron mélarais et le duc de Maurore, Deschénien n'a eu cesse de vouloir obtenir plus d'importance que son ennemi. Son objectif est par conséquent de faire face à Maurore, obtenir la plus grande puissance militaire de la région, et obtenir le titre de Duc. Pour cela, il souhaite créer une situation de crise qui tendra à attirer les regards sur sa cité, et ses qualités de suzerain. Il a totalement oublié la véritable cause de toute cette folie, à savoir la courtisane Fylicia ; mais jamais il n'oubliera l'identité de son ennemi, le duc de Maurore. Le Baron de Mélarande a prévu la crise de son origine, jusqu'à son ultime dénouement, à savoir l'arrivée de l'armée d'Erladys et d'un représentant direct du grand duc. Il espère qu'après cette crise, la ville recevra des fonds conséquents qui lui permettront alors d'agrandir la cité, et d'y placer un grand intérêt pour le grand duché.

Le Duc Fenarak de Maurore

Conquérant, puissant, respectable, le duc Fenarak de Maurore est toujours à l'affût d'une terre nouvelle à marquer de son étendard. Aussi, Mélarande est un territoire intéressant, d'autant plus que son baron osa défier implicitement le grand combattant par quelques ruses et rivalités d'hommes. Cependant, Fenarak n'est point aveugle et imagine les ambitions de son rival. C'est pourquoi il s'assure non seulement un réseau d'information à Mélarande, mais aussi que le baron soit destitué de sa place au nom du peuple ou des autorités supérieures. Toutefois, il se rappellera au bon moment que la courtisane Fylicia, fille de Maurore, est autant responsable de cette guerre, décidant alors de la faire arrêter et raccompagner à Maurore. Ainsi, il s'assure la conquête d'une terre importante par-delà la Daloise, une emprise importante sur un commerce fluvial, et retrouve, telle la cerise sur un gâteau, la courtisane, enjeu officieux de l'histoire.

La Courtisane Fylicia

Mêlée à l'intrigue, objet tant convoité, la courtisane Fylicia n'est intéressée que par la prospérité de ses affaires, ses compagnons et de la cité par conséquent. Elle est bien consciente de l'intérêt que le baron porte sur elle, mais ne s'attendait guère à une remontrance telle de la part du seigneur de Maurore. Elle s'intéresse alors à calmer les ambitions folles du baron de Mélarande, et envisage la mise en place d'un autre noble, plus prompt à assurer la sécurité de ses habitants. Punir les deux rivaux, qu'elle ne saurait qualifier que de gamins tant leurs chamailleries sont absurdes, serait pour elle une belle victoire ; plus un jeu, qu'une véritable intrigue importante.

Le Grand Duc An'Revor d'Erladys

Peu concerné dans cette première partie de l'intrigue, An'Revor ne vient pas aider le baron mélarais, mais simplement la cité de son duché. Il ne supporte pas les subalternes à forte tête, et imposera par conséquent le poids de son autorité à la moindre erreur.

La caste des commerçants, Cormande

Bien au-dessus de toutes ces chamailleries, la caste des commerçants tient à contrôler chaque action et éviter aux erreurs commises de dégénérer en un conflit de grande envergure. Pour cela, elle compte réunir les castes par-dessus les bannières des régions. Elle veut alors dévoiler les secrets d'une intrigue suffisamment dérisoire pour révéler à tout draconiste l'importance des tendances vis-à-vis de celle vouée aux régions. Ainsi, une investigation secrète, discrète et subtile devrait permettre à toutes ses personnes ayant foi aux dragons d'être remises à leur place méritée, et de présenter les véritables ennemis. Mais ce que la caste des commerçants ignore est la présence de la Salamandre, ainsi que le passé de Fylicia. Deux détails qui posent de lourds problèmes à l'avenir...

Chronologie

- Cycle du silence 1312
 - Premier jour
Fylicia séduit le Baron de Mélarande et le Duc de Maurore. Les deux rivaux se promettent une vengeance certaine. Le baron de Mélarande prépare ses futurs plans et met en place sa défense.
 - Deux augures plus tard
La courtisane Fylicia s'installe à Mélarande et inaugure la source de pétales. Maurore envoie ses espions, le duc prépare son attaque.
- Cycle blanc 1313
 - Deuxième semaine de l'augure de la pierre
Cormande envoie des aventuriers à Mélarande afin de servir d'espions à leur nom. Un faux convoi part pour la cité de Mélarande dans le but d'inciter Maurore à agir et attaquer au plus vite.
- Augure de la fatalité
 - Premier jour du volcan
Le convoi est attaqué par un détachement de cavaliers kariens, le leurre fonctionne – la guerre est annoncée.
 - Premier jour des vents
Le convoi arrive à Mélarande, la cité est prévenue de l'attaque à venir. Les espions de Maurore débutent leur mission, le baron de Mélarande met en place les derniers préparatifs de ses plans.
- Siège de Mélarande
 - Second jour du volcan
L'armée de Maurore encercle la cité de Mélarande, la ville subit la pyrotechnie des mages du feu, la terreur se propage au sein de la cité assiégée.
Le baron de Mélarande organise sa première réunion, suivit d'une réunion secrète où il confie des missions d'importances à des agents de confiance. Les espions de Maurore et de Fylicia tentent d'assister à ces deux réunions.
 - jour de l'écume
Le baron annonce les mesures prises pour la survie des habitants. Il promet de plus l'arrivée très prochaine de renforts. Certaines personnes retrouvent l'espoir, d'autres se soulèvent contre le baron, suite à l'insurrection menée par un des envoyés de Maurore.
Le siège se maintient, la peur, le froid et la faim règnent dans les rues de Mélarande.
Le soir, Fylicia organise une soirée pour les riches et influentes personnes. Elle souhaite conforter l'espoir chez les gens. Le baron en profite pour annoncer ses bonnes volontés, rassurant par conséquent quelques nobles.
La nuit, deux nobles, ennemis du Baron Deschénien, sont assassinés (sauf échec de la mission).
 - jour du métal
Première ouverture des portes, le diplomate de Maurore entre à Mélarande.
Réunion entre le diplomate et le baron, rencontre entre le diplomate et les compagnons de Fylicia.
Seconde ouverture des portes, les renforts de Phirande arrivent : C'est un échec. Un convoi d'aide tente d'entrer, situation délicate et dangereuse.
Relâchement des défenses, le désespoir envahit les esprits.
Troisième ouverture des portes, le diplomate quitte Mélarande et les renforts de Merkantast arrivent et tâchent de percer le blocus.
Tentative d'assassinat sur le baron de Mélarande.
 - jour de l'arbre
La politique de la tolérance zéro est imposée.
Le baron de Mélarande se réfugie dans les souterrains de la cité.
Le seigneur de Maurore arrive à Mélarande et entre en ville, défier son rival. Le sort de Mélarande se joue à ce moment.
La courtisane Fylicia est enlevée par les hommes du duc de Maurore.
Le siège cesse, la cité est prise ou l'armée de Maurore se retire.
 - jour des songes
L'armée d'Erladys arrive et libère la cité de Mélarande, le conseiller direct du grand duc An'Revor vient prendre le contrôle de la cité forteresse. Le baron Deschénien est envoyé à Erladys pour être « jugé ».
Les agents de Cormande arrivent à Mélarande, ils mettent en place la seconde étape de leur intrigue.
Les personnages partent éventuellement pour sauver la courtisane Fylicia.
- Fin du siège
 - jour du foyer
Jesson Féir, ambassadeur de Cormande, prend la route pour Maurore.

La carte de l'intrigue

