

## INTERLUDE : L'émeute

Lorsque les personnages arriveront à la ville, ils pourront se reposer et dépenser leurs or gagné dans la taverne du loup argenté en pleine activité du fait de l'arrivée de membres importants de la maison Orien.

Ils pourront apprendre facilement que la mission effectuée va permettre aux membres du conseil intérieur de gagner en influence au sein de la théocratie.

Indirectement, ils apprendront donc que l'église de la flamme d'argent est l'enjeu d'une lutte politique entre

--les puritains d'un côté qui prônent un respect strict du dogme de la flamme d'argent et une intolérance flagrante de créatures 'sans âmes' tels les warforgeds et les kalasthars.

En effets, les premiers sont considérés comme des 'objets' car ils ont été créés artificiellement et ne devraient pas bénéficier des droits de libre arbitre imposés par le traité de Thronehold.

-- les tolérants de l'autre qui considèrent que la base du message de leur église est le respect et la tolérance aussi sont-ils progressistes et ouverts.

Actuellement, le parti tolérant a l'aval de la grande prêtresse mais les puritains sont majoritaires dans de nombreux évêchés.

Les personnages pourront discuter de cela avec n'importe qui dans l'auberge, ceci est de notoriété publique.

Au moment que vous déciderez, un homme légèrement blessé fera irruption dans la taverne, il hurlera à l'émeute et effectivement, une dizaine d'individus armés d'armes simples commencera à tout casser et à voler de la nourriture et des pièces de métal.

Ce sont des warforgeds des humains qui souhaitent ainsi protester contre leurs difficiles conditions ils sont vindicatifs mais pas réellement hostiles.

Qu'ils le veuillent ou non, les aventuriers seront pris dans le conflit car ces derniers vont trouver refuge dans la taverne.

L'un d'eux, un vieil humain est blessé il semble être le leader de cette marche protestataire.

Ils s'appelle Alcyen de Wynam membre de la famille de Wynam.

C'est un brave homme qui souhaitait simplement se faire le porte parole des opprimés car sa propre famille a beaucoup perdu sur les terres de Thrane depuis la fin de la dernière guerre.

C'est un des leaders des loyalistes de Galifar

Alcyen est soucieux du fait que les forces de la milice les ont brutalement réprimés c'est cela qui a provoqué l'émeute.

Or la milice est une entité dirigée indirectement par l'église de Thrane elle est sous le contrôle du conseil intérieur.

Il soupçonne Valin Urth un ecclésiastique puritain ambitieux et haut placé d'avoir corrompus les chefs de la milice et d'avoir intentionnellement provoqué la révolte afin de jeter le discrédit sur le conseil intérieur trop favorable à la faction des tolérants.

Il n'a que trop raison !

Car peu de temps après un lourd détachement de miliciens encadré par Kane Urth le fils de Valin Urth arrive à la taverne pour appréhender sans ménagement Alcyen.

Celui-ci soucieux d'éviter un bain de sang, se rendra sans résistances.

En vain, car dès que Kane aura mis la main sur le vieil homme, il ordonnera de tuer tous le monde y compris le tavernier et ses clients (pas de témoins).

Les émeutiers seront impitoyablement massacrés et lorsque ce sera le tour des personnages, Cerin interviendra en se portant garant pour eux.

Puis, il ira les conduire chez des amis qu'il connaît bien : au manoir des Wynarns ou l'hôtesse Lisba de Wynarn les remerciera d'avoir aidé son grand oncle Alcye.

DEUXIEME PARTIE : mensonges et trahisons.

Dés le lendemain, alors que les personnages ont dormis dans le manoir, ils seront mandés par Lisba.

Celle-ci fera tout son possible pour être agréable aux personnages elle présentera son compagnon Dolf : un homme charismatique et chaleureux.

*« Mes amis, je n'irai pas par quatre chemins. C'est la providence qui vous a amené jusqu'à nous ! Dolf et moi sommes partisans de la faction politique des tolérants. Nous avons des preuves que des membres de la faction puritaine dirigée par Valin Urth tentent une prise du pouvoir en manipulant dans les ombres plusieurs archevêques afin de substituer à des postes clés les actuels serviteurs contre des gens à leurs soldes.*

*Malheureusement, la personne qui détenait ces informations a disparu au cours d'une mission mandatée -vous vous en doutez - par Valin Urth. Il s'agit de Magnus Dumbard. Il est parti dans une île à proximité d'Aerenal le pays des elfes nécromants pour aller chercher des reliques enchantées et des parchemins contenant de la haute magie. Je vous supplie de nous aider à le retrouver bien sûr vous serez largement payé pour ce service. »*

En réalité Dolf et Lisba sont de mèche avec Valin Urth ce sont tous deux des esprits pervers et corrompus au service des seigneurs de la poussière. Ils manipulent l'ambition du prêtre afin d'atteindre leurs propres objectifs.

- Dolf a du sang sacré dans les veines son père était un grand héros dédié à la justice mais c'était surtout un serviteur de Dol Arrah et c'est pour cette raison que ceux qu'il a protégés n'ont pas hésités à l'assassiner. Il est le vrai cerveau de l'opération et le grand méchant de l'histoire c'est un individu puissant et manipulateur. Il dirige actuellement le culte de la flamme des murmures (une faction d'individus persuadés d'entendre des voix au travers de la flamme)
- Lisba est une jeune femme corrompue par Melsanern le bras droit de Dolf elle a jadis aimé un être qui n'était « pas convenable » selon les critères puritains et nobles ce dernier a été tué et Lisba fut contrainte de se marier avec un meilleur parti. Elle a juré de se venger de sa famille et du culte et Dolf lui a apporté l'occasion sur un plateau d'argent. Malheureusement elle est allée beaucoup trop loin (elle fusionne avec un démon mineur) et est totalement sous la coupe de Melsanern elle est également responsable des revers de fortune de sa famille
- Melsanern se présente sous l'identité d'un barde gardien des légendes membre de l'argentum mais en fait c'est un Rakshasa qui a convaincu Dolf de rallier sa cause : s'emparer de l'essence du rajah enfermé dans la flamme sainte.
- Le cardinal Valin Urth est un homme qui veut régner par tous les moyens Dolf le manipule pour qu'il atteigne ses objectifs et lui permette de placer son pion là où il ne peut aller : dans la cathédrale de la flamme d'argent. Son objectif (qu'il a fait concorder avec celui de Valin Urth) est de faire disparaître Jaella Daran (une gamine ne peut pas diriger le culte convenablement) et de la faire remplacer par un clone magique qu'ils contrôlèrent à leur guise via un procédé connu pour l'instant de Melsanern uniquement  
Cette dernière aura alors pour mission de permettre à Dolf de pénétrer dans la cathédrale afin que ce dernier puisse accomplir son dessein