

Miderlyr
-Saison 2-

Le monde, avant et maintenant :

En l'an 1289 du calendrier profane, à l'aube du Grand Tournois de Miderlyr, une terrible explosion de magie, d'origine inconnue, détonna au coeur de la nuit, fracturant en un instant la ville en deux et vaporisant plusieurs milliers d'âmes.

En une poignée de secondes, Miderlyr fut vaincue.

La panique que provoqua cet incident fut dévastatrice. La cité, bondée par l'affluence du Tournois, sombra dans le chaos du pillage, du meurtre, du viol et de l'infamie. Les nobles et les marchands riches se barricadèrent dans les restes de la Haute-Ville ou cherchèrent refuge derrière les murs imprenables de la Citadelle, qui vacillait soudain au bord d'un précipice qui n'existant pas quelques jours plus tôt.

Le Grand Hall fut saccagé, mis à sac, brûlé. La Basse-Ville fut le théâtre sanglant d'un pogrom populaire, chaque prédicateur, chef de gang, capitaine mercenaire ou tenancier de bordel cherchant à trouver un bouc émissaire à la situation et à gratter par la même occasion n'importe quelles miettes de pouvoir passant à sa portée.

Le lendemain de l'explosion, la **Faille**, comme elle allait être baptisée, se mit à vomir de ses entrailles des engeances sorties des cauchemars les plus fous. Des chimères grotesques, des singes mutants cracheurs de feu, des chauves-souris buveuses de sang, des loups de fumée.

Elles fondirent sur la carcasse encore chaude de Miderlyr et plongèrent ses restes fumants sous un déluge de massacre et de violence. Il fallut toute la bravoure d'une poignée de valeureux, parmi lesquels la chevalière **Eugénie d'Euphorie** et le prince **Hundwiin III** pour s'aventurer dans la Faille et trouver la source du fléau.

Nul ne les revit jamais mais ce qu'ils accomplirent dans les entrailles sombres de Miderlyr permit d'endiguer le flot constant d'abbérations démoniaques.

Et alors que la poussière retombait enfin sur les pavés ensanglantés du Joyau au Centre du Monde, les bannières pourpres de la **Croisade Zandriarchale** pointèrent à l'horizon.

La Croisade, un host innombrable composé de guerriers dévots et fanatiques de toutes origines et de toutes races, conquit Miderlyr en une poignée de minutes. Il ne fallut à ses catapultes bénies par ses prêtres zélés que quelques projectiles pour forcer les derniers défenseurs à hisser le drapeau blanc et à ouvrir les portes de la cité.

Le **Haut-Duc Pontifax d'Astragon** mort sans héritier et son conseil ducal à moitié mort et l'autre moitié en fuite depuis bien des lunes, la **Première Templiers**, une orque noire nommée **Zarastra Aubemantel**, s'institua **Régente** de Miderlyr, le temps de trouver un héritier convenable.

Son premier édit fut de rendre illégale et possible de mort toute pratique de la magie profane, druidique, démonique, runique, astrale, tellurique, chamanique et nécromantique au sein de la cité.

Son deuxième édit fut de déclarer la loi martiale.

Tandis que ses Templiers s'enfonçaient dans les quartiers aux abords de la Faille, traquant et éliminant les derniers démons tapis, ses Répurgateurs et ses Castigateurs écumèrent la Haute-Ville, le Grand Hall et la Basse-Ville, raflant les jeteurs de sort, les rebouteux, les diseurs de bonne aventure, les rescapés du Collégium Supérieur de Magie, tout ceux qui leur avait donné asile. Ils furent tous brûlés en place publique, marqués du sceau de l'infamie alors que la Première Templier sermonnait la foule assemblée de force sur les dangers et les abominations de la magie et de ses praticiens.

La deuxième vague de purge éradiqua la pègre. Toutes les bandes, les salons de jeux clandestins, les maisons de passe avec pignon sur rue, les cercles de pugilat, tous les caïds n'ayant pas eu l'intelligence de disparaître au moment propice furent décapités l'un après l'autre. Et tandis que la hache du bourreau s'abattait inlassablement, la Première Templier sermonna ce qu'il restait de l'autrefois fier peuple de Miderlyr sur les préceptes de la **Zandriarchie**.

La **Fracture**, comme fut appelée l'explosion qui brisa Miderlyr, fut semble-t-il le point de départ d'un nouvel **Âge Sombre**. A l'Ouest, une terrible vouivre, en provenance des Terres Sauvages de Draconie, mit à feu et à sang les villes et villages des Terres Bannières. Il fallut toute la puissance conjuguée des **Thanes des Grimonnts** et de la nouvellement formée **Ligue du Lys** pour terrasser la bête et mettre fin à son règne de terreur. De cette terrible épreuve naquit une alliance sans précédent entre nains et humains qui regardent d'un œil noir Miderlyr, qu'ils accusent de leurs maux.

Au nord, les **Maîtres de la Nécropole** sont sortis de leur retraite séculaire dans les ténèbres de leurs cités-souterraines. A la tête de leurs immenses armées de morts-vivants loyaux et disciplinés, ils avancent comme une lame de fond inexorable, conquérant tout sur leur passage.

A l'est, par-delà les rivages de la Mer de jade, les **Sept Tours de l'Arézumie** vibrent à nouveau du pouvoir éveillé de leurs maîtres. La **Cabale des Seigneurs-Djinns** est en branle et les étendards bariolés des maîtres de l'Arcanum claquent au vent. Après avoir balayé le royaume voisin de **Drakonia** et asservi - à nouveau - sa population, leurs regards se tournent vers Miderlyr.

Enfin, au sud, au-delà des Terres Sauvages, une sombre rumeur gronde. La Fracture a déplacé des caveaux anciens, rouvert des tumulus scellés. Les horreurs qui y étaient enterrées depuis des éons s'ébrouent, retrouvant lentement conscience.

Et malgré ses recherches, la Première Templier ne trouva jamais un héritier convenable au trône de Miderlyr.

En l'an 1292 du calendrier profane, il fait de nouveau bon vivre à Miderlyr. Le commerce a retrouvé ses droits, le Grand Hall résonne à nouveau du brouhaha de l'industrie et du marchandage. La Haute-Ville a retrouvé son lustre et la Citadelle tient toujours debout.

La Basse-Ville bruisse comme à l'accoutumée du mouvement inlassable de la foule du commun, qui s'échine dans les échoppes, sur les quais, dans les auberges et les temples.

Il fait bon vivre à Miderlyr, tant que vous vous montrez diligent dans la pratique du culte.

Le pourpre de la Zandriarchie est partout, sur les tourelles de la Citadelle, le long des murailles, sur la devanture des échoppes, aux portes des temples reconvertis en chapelles pour le Chapitre.

Les Templiers guettent et la moindre incartade est punie par les fers. Les cachots sous la Citadelle se sont rapidement révélés d'une capacité trop faible et les prisonniers sont maintenant envoyés dans la Faille, pour y mourir aux mains de ce qui rôde dans ses boyaux tortueux, obscurs et abandonnés.

Les Répurgateurs, les Castigateurs, les Inquisiteurs et les Chasseurs de Sorcières pistent sans relâche l'hérésie et leurs méthodes ne connaissent aucune limite. Rares sont les accusés à être jugés innocents car presque tous craquent sous la torture.

Malgré tout, le cœur de Miderlyr bat toujours. La Résistance s'est formée en son sein comme un ver dans une pomme trop mûre. Ils sont nombreux à rêver au passé, à ce passé glorieux sous l'ordre Ducal, et prêts à se battre et mourir pour. Nobles déchus, sorciers en cavale, criminels et hérétiques, ils forment une coalition improbable. Leurs actions sont rapides et décisives, souvent meurtrières. Leur seul but : bouter la Croisade hors des murs et réinstaurer le régime.

Et alors que l'ombre de la guerre s'amasse de toute part, Miderlyr est à nouveau au centre de toutes les attentions.

Changements pour la saison 2 :

Outre le cadre nouveau, voici ce qui change pour cette saison :

-Seules 3 intrigues sont proposées. Le but est de réduire le nombre d'histoires concomitantes pour encourager les rencontres et interactions entre les personnages.

-Il sera demandé à chaque personnage d'appartenir à une catégorie de personnage, détaillées ci-après. Lors de cette saison, tous les personnages sont soit originaires de la cité, soit y sont installés depuis un moment.

-La gestion temporelle sera plus rigoureuse. La saison démarrera à une date définie et les ellipses seront proscrites. Si vous estimatez que votre personnage n'a plus rien à accomplir pour un jour donné, il vous faudra attendre que les autres participants aient fini. Les flash-back sont bien entendus parfaitement valables.

-La saison se déroulera sur sept jours (temps narratif), pas un de plus, pas un de moins.

Les catégories de personnage sont les suivantes :

1°) Vétérans : Ce personnage a fait partie de la saison 1 de Miderlyr. Peu importe son destin, il est resté dans la Cité après la Fracture et y réside depuis lors, d'une façon ou d'une autre.

2°) Croisés : Ce personnage fait partie de la Croisade Zandriarchale. La Croisade est une vaste organisation militaire et religieuse. Outre ses combattants, elle accueille des prédicateurs, des serviteurs, des prêtres, des médecins, des scientifiques. Les **Templiers** forment son bras armé tandis que ses **Répurgateurs**, **Castigateurs**, **Inquisiteurs** ou encore **Chasseurs de Sorcière** en sont les limiers, la police secrète, les espions et les assassins. La Croisade est menée par la Première Templier Zarastra Aubemantel et accepte toute race et toute origine en son sein. Sa cause première est la diffusion de la Zandriarchie et l'éradication des magies impures.

3°) Résistants : Ce personnage fait partie de la Résistance. La Résistance oeuvre dans l'ombre pour renverser la Croisade et rétablir le régime ducal. Ses membres sont hétéroclites et de tous horizons et ne se supportent que grâce à la cause commune qui les unie. Leurs actions sont mal organisées, ils manquent de moyens et causent souvent plus de répression qu'autre chose, mais ils estiment leur combat juste et important.

4°) Citoyens : Ce personnage est un citoyen lambda, noble ou roturier, de la cité. Il fait de son mieux pour vivre et survivre sous le joug de la Croisade. Il ne s'embarasse pas spécialement de politique et peut soutenir ou désapprouver la Résistance.

5°) Agents : Ce personnage est un agent à la solde d'une puissance étrangère implémenté dans la cité pour y accomplir une tâche ou fournir des rapports de renseignement. Les ennemis et envieux de Miderlyr étaient déjà nombreux avant la Fracture, ils s'entassent à présent les uns sur les autres. Qu'il travaille pour la Ligue du Lys, la Cabale, la Nécropole ou une autre puissance étrangère, le personnage oeuvre dans la cité depuis au moins un an pour y accomplir son dessein. Sa loyauté pourra être testée.

Les intrigues de départ pour cette saison sont les suivantes :

1°) La bataille pour Miderlyr :

L'heure est proche. La Résistance s'apprête à un donner un grand coup à la Croisade, peut-être l'ultime horizon. Aube l'Aveugle, la naine ancienne cheffe de la Guilde des Voleurs devenue capitaine de cellule, a enfin mis la main sur ce qu'elle cherchait frénétiquement depuis la Fracture : la Tiare de Sanderline ! La puissance incommensurable de l'artefact pourrait être l'avantage dont a si désespérément besoin la Résistance dans sa lutte pour reprendre la Cité. Mais manipuler un tel objet ne se fait pas à la légère, surtout lorsque l'on n'en connaît rien. Aube et ses alliés recherchent ardemment un érudit capable de les guider et le temps leur est compté : un agent capturé a craqué sous la torture et révélé à l'Inquisition les plans de la naine. L'étau se resserre sur la Résistance alors que les Répurgateurs remontent la piste de sang laissée par l'Aveugle dans sa quête désespérée pour la Tiare de Sanderline.

2°) Le Cercle Brisé :

Le Cercle Brisé a commencé comme un refuge, un havre sûr pour tous les sorciers, mages, enchanteurs, druides, chamans, astromanciens et autres telluristes fuyant le joug de

l’Inquisition. Dans des caves, des sous-terrains, les égouts ou encore dans les cavernes aux abords de la Faille, ils se réunissaient pour survivre, trouver dans leur nombre la force de repousser les limiers de la Croisade. Leurs intentions étaient pacifistes, ils ne cherchaient qu’à exister dans un monde devenu fou et ayant rejeté tous les maux sur leurs seules épaules. Mais des dissensions ont récemment commencé à craquer la cohésion du Cercle. Certains estiment qu’ils peuvent aspirer à mieux, qu’ils ne sont responsables de rien, que cette oppression systémique doit cesser. Ensemble, ils sont invincibles. Pas même la Croisade ne pourrait les arrêter, avec toute cette magie au bout de leurs doigts. D’autres, cependant, se montrent plus pondérés, arguant que c’est exactement ce genre d’idées qui les a placés dans cette situation en premier lieu. Le schisme est consommé. Les bellicistes, menés par un elfe nommé Alkebath ont quitté le Cercle et entamé les préparatifs pour un rituel sans précédent qui leur “accordera la place qu’ils méritent”. Le temps est compté aux membres restants du Cercle et leurs alliés, étrangers ou locaux, pour les retrouver et les arrêter avant qu’il ne soit trop tard. En prenant soin de ne pas tomber entre les griffes de l’Inquisition en cours de route.

3°) Le prix du sang :

Saron de Lombard est un homme pieux. Chaque jour, il se rend à la chapelle proche de son manoir et s’assoit au premier rang. Les mains jointes, il écoute le sermon du prédicateur les yeux fermés, hochant la tête avec diligence. Chaque jour, avant de quitter la chapelle, il laisse un souverain en or tomber dans le panier tendu par le quêteur. Un souverain, la prime offerte jadis aux veuves des gladiateurs, le prix du sang. Un souverain par jour pour rester dans les bonnes grâces de la Croisade et de sa folie sanguinaire. Un souverain par jour pour détourner le regard des Répurgateurs de ses affaires. Rentré chez lui dans son manoir, Saron de Lombard s’autorise un verre de vin en s’approchant de la grande baie vitrée de son étude, qui surplombe la cour intérieure. Là, il reste quelques instants à observer les hommes et les femmes à l’entraînement. Une quinzaine peut-être, formés par les meilleurs. Quinze ici et des centaines ailleurs, partout dans la ville. Une armée clandestine d’anciens soldats, gardes, mercenaires, coupes-jarrets, gladiateurs, assassins, voleurs, disséminés partout dans la cité. Une armée, payée un souverain d’or par tête et par jour. Une armée, bientôt prête à faire payer à la Croisade le prix du sang à son appel. Bientôt, songe Saron de Lombard en prenant une gorgée de vin, son regard se posant sur la silhouette assise dans le coin de la cour, sa pièce maîtresse : l’enfant perdu de Pontifax d’Astragon.

Cosmogonie

Personnages notables au début de la saison (Hors personnages-joueurs)

Zarastra Aubemantel (38 ans) : Zarastra est la Première Templier de la Croisade Zandriarchale et l’actuelle Régente auto-instituée de Miderlyr. C’est une orque noire qui dément ses origines barbares par une éloquence irréprochable et un charisme magnétique. Elle prit la tête de la Croisade il y a un peu plus de 10 ans, lorsque celle-ci n’était encore qu’une petite compagnie franche, délaissant la sauvagerie et la barbarie inhérente à son

sang au profit des enseignements éclairés de la Zandriarchie. C'est une dirigeante capable, qui contrebalance son autoritarisme par un sens aigu de la justice. Bien qu'elle incarne pour beaucoup tout ce qui est haïssable dans la Croisade, il est indéniable que sans elle, la cité ne se serait jamais relevée aussi rapidement de la Fracture.

Alkebath (âge inconnu) : Alkebath était un étudiant au Collégium Supérieur de Magie et le bras droit de la vampire Imielda dans leur entreprise folle de ramener le démon Dazzrug sur le plan matériel. Seul un miracle permit à Alkebath de survivre à cette nuit fatidique. Comme tous les autres pratiquants, il fut contraint de vivre caché et intégra rapidement le Cercle Brisé. Après quelques années d'apathie et d'auto-apitoiement, cet elfe a décidé de reprendre son destin en main. Il mène à présent la partie belliqueuse du Cercle, persuadé qu'il appartient aux mages de régner sur les autres mortels. Pourquoi auraient-ils tant de pouvoir à leur disposition, s'il en était autrement ?

Aube l'Aveugle (âge inconnu) : Avant la Fracture, Aube était à la tête de la Guilde des Voleurs et à deux doigts de réaliser le plus grand casse de l'histoire criminelle de la ville. Ses plans ainsi que son organisation volèrent en éclat après l'explosion qui ravagea la cité et tout le chaos qui s'en suivit. C'est lors d'un combat pour sa survie contre un démon sorti de la Faille que la naine perdit la vue. Sa cécité ne semble cependant pas la gêner, pour quelque raison obscure. Investie corps et âme dans la Résistance, Aube a passé ces dernières années à monter expédition sur expédition dans la Faille pour retrouver la Tiare de Sanderline, perdue dans les boyaux obscurs après la chute du manoir Montaliet dans ses profondeurs. Aujourd'hui, elle l'a enfin retrouvée.

Sébastide Hordefeu (âge inconnu) : Le scientifique Sébastide Hordefeu fut l'un des génies ayant travaillé sur les expérimentations chimériques pour les corporations et les guildes. Porté disparu dans des circonstances étranges plusieurs années avant la Fracture, il refit surface après celle-ci, établissant un discret laboratoire dans une partie reculée des anciens égouts de la ville, éventrés par la Fracture. Les engeances remontant sporadiquement des entrailles de la Faille lui fournissent une quantité très satisfaisante de nouveaux matériaux génétiques sur lesquels travailler et ses dernières créations sont des plus... intéressantes.

Gustave d'Euphorie (57 ans) : Gustave d'Euphorie est le seigneur du Domaine d'Euphorie, l'une des plus riches châtellenies des Terres Bannières. Etant parvenu à fuir la ville, il dut faire le deuil douloureux de sa fille adorée, portée disparue lors de l'expédition qui endigua les ravages de la Faille. Lorsque la vouivre se mit à raser les villes et villages des Terres Bannières, Gustave fut celui qui mit sur pied la Ligue du Lys, une coalition sans précédent des Terres Bannières. Ce fut lui, encore, qui se rapprocha du thane Sigurn Olsgerson d'Excavard pour monter sur pied l'alliance historique entre les Grimmots et les Terres Bannières. De débonnaire et bon vivant, il est devenu renfermé et maussade. Sa haine pour Miderlyr, qu'il accuse d'avoir tué sa fille adorée, n'a d'égal que l'amour qu'il portait à son héritière.

Saron de Lombard (46 ans) : Saron de Lombard n'était qu'un petit marchand sans importance avant la Fracture. Ce qu'il advint de lui pendant les événements reste trouble. Son retour, cependant, fut triomphal. Il fut l'un des principaux bénéficiaires du renouveau

commercial de Miderlyr et est aujourd’hui l’une de ses plus grandes fortunes. Bien que pieux et diligent à l’extérieur, il semble éprouver une haine meurtrière à l’encontre de la Croisade et de la Zandriarchie, pour des raisons inexpliquées. Au cours de l’année écoulée, il a lentement mais sûrement acheté la loyauté de centaines d’agents disséminés partout dans la cité, anciens soldats, gardes, combattants clandestins, coupes-jarrets, en vue de fomenter un putsch.

Vivre avec la Faille

La création de la Faille au cœur de la cité a rouvert des profondeurs inexplorées et oubliées. Caveaux abandonnés, anciens égouts, catacombes, c’est tout un dédale tortueux, dangereux mais aussi potentiellement lucratif qui s’est ouvert. Et là où l’odeur de l’argent flotte, il y aura toujours des inconscients pour le flairer.

Traque-Faille : Les Traque-Faille sont des mercenaires payés par la Croisade. Ces bandes indépendantes montent des expéditions dans les abords de la Faille pour y traquer et tuer les engeances qui y rôdent encore ou qui remontent encore de temps en temps. Sans être asservis à la Croisade, ils sont tolérés par la gouvernance en place car leurs services permettent d’épargner la vie de valeureux Templiers. Et si ces malheureux ne devaient jamais remonter, qui les pleurerait ?

Chasse-Fortune : Les Chasse-Fortune sont les individus désespérés qui descendent de leur plein gré dans la Faille en contournant les avants-postes de sécurité montés par les Templiers. Ils espèrent revenir de leurs aventures les bras chargés d’anciennes pièces d’or, de trésors oubliés, d’artefacts enfouis. La majorité d’entre eux ne trouvent qu’une mort ignoble.