

choix du public sur le destin des Ardarites

Post by "Arne Oeil Noir" of Dec 19th 2017, 2:21 am

Voici une copie du texte que j'ai publié déjà dans le forum de BBE. Il s'agit d'une traduction (à la volée) et une mise en perspective du questionnaire sur le destin des Ardarites à la suite du dernier Heldenwerk... On ne sait jamais que cela intéresse quelqu'un ici!

En attendant l'arrivée de vous-savez-quoi, voici quelques nouvelles venues de l'Allemagne qui pourraient vous intéresser.

Il y a quelque six mois de cela, Ulisses avait annoncé qu'ils voulaient essayer de créer plus d'influence des joueurs sur le monde. Aujourd'hui nous voyons effectivement en action la première tentative de mettre cela en action. La Gazette Aventurienne est livrée chaque fois avec un petit scénario. L'édition de novembre-décembre vient avec une histoire de chasse d'artéfact: il s'agit de récupérer un vieux talisman de Rondra, un épéu ayant appartenu à un ancien maître des Ardarites. Pour votre intérêt: les Ardarites sont un ordre de chevaliers de Rondra (pensez au Templiers), dont le QG se trouve à Arivor. Le grand-maître de cet ordre est par tradition aussi le maître féodal de la province d'Arivor dans l'Empire Horas (comme un Prince-Évêque), et donc en effet il est à la fois un des vassaux les plus puissants du Horas et le directeur de l'ordre le plus riche et puissant de l'église de Rondra. Or, la situation politique est actuellement très délicate et le modèle de la double appartenance est fortement sous pression à l'heure actuelle. La trouvaille de l'antique épéu et de ce qu'en font les héros risque d'avoir un effet important sur des décisions cruciales à prendre. Selon ce que les héros font réellement avec l'artéfact conquis, les effets seront bien différents. A ce titre, Ulisses a ouvert un vote en ligne, où vous pouvez introduire le résultat de l'aventure jouée (ou bien juste tel quel [Blocked Image: http://www.black-book-editions...smileys/regular_smile.png])

<http://ulisses-spiele.de/gekreuzteklingen/umfrage.php>

Jusqu'au 21 décembre, oui, je sais, je suis un peu tard avec ça [Blocked Image: http://www.black-book-editions...smileys/regular_smile.png]. Désolé!

Si cela vous intéresse voici quelques éléments historiques de la situation:

Il y a trois siècles: l'ordre des Ardarites, basé à Arivor, prend le parti des rebelles contre l'Empire du Milieu. La révolte réussit, la Fertilia gagne son indépendance, la famille Firdayon assume le titre royal et les joueurs clé de la révolte deviennent les nouveaux princes du royaume. En récompense pour leur soutien, la province d'Arivor sera dorénavant attribué à un membre des Ardarites, en principe le Maître de l'Ordre en union personnelle des deux titres. Du coup, les Ardarites deviennent l'ordre le plus riche de l'église de Rondra, au prix de se trouver mêlés à la politique séculaire...

Il y a une décennie: un des enfants de l'impératrice Amene, Salkya, entre chez les ardarites comme novice. Elle abandonne toutes ses prétentions au trône. Quelques années plus tard, elle se mariera avec un autre Ardarite, Ancuiras Alfaran, prêtre et chevalier de Rondra décoré à de multiples occasions.

Il y a quelques années: l'assassinat de Amene Horas, mélangé à des intrigues sans nom, fait éclater une guerre civile entre sa descendance. Les Ardarites, riches de leur tradition, essayent de rester neutres. Face au cruautés commises par certains partis, ils se mobilisent toutefois. Il s'agit en réalité d'un piège de disciples du Sans Nom, qui tiennent une embuscade à Salkya, et la tuent.

Une fois débusqués les mécréants sans nom, la paix revient lentement: les protagonistes directs abandonnent le trône, l'héritière désignée, Aldare Firdayon, se retire dans l'église de Hésinde où elle deviendra Magistère des Magistères peu de temps après. Le trône passera à son fils Khadan lors de la majorité de ce dernier. Entre-temps, la régence est assuré par son cousin, le Comto Protector Ralman von Firdayon-Bethana. Ce dernier se montrera un régent efficace et fiable.

Il y a quelques mois: la chute d'une étoile cause la destruction de la ville d'Arivor, avec un impact en conséquence pour l'ordre des Ardarites, qui venait à peine de remonter les effets de la guerre civile (à jouer dans "Unheil über Arivor"). Le décès presque simultané de l'ancien grand maître, l'illustre Nepolemo ya Torese, plonge l'ordre dans un chaos presque total.

Il y a quelques semaines: enfin, un maître successeur est trouvé. L'épée des épées, la tête de l'église de Rondra, désigne comme Maître de l'ordre et de la province ecclésiaste de l'ancien empire, Romur von Schreyen un homme plutôt inconnu mais neutre au plan politique. Le Comto Protector le confirme, comme la tradition le veut, comme maître de la province impériale de Arivor.

Mais alors revient le Horas au pouvoir. Guidé par des visions il ne confirme pas la décision du Comto Protector (qui n'est pas heureux de cela du tout, on le comprend...) et nomme à la place de Romur donc le célèbre Ancuiras Alfaran, qui en tant que oncle du Horas, est proche de la cour impériale. Ainsi il n'a non seulement fait tort à la tradition et au Comto Protector, mais il met de plus Alfaran dans une situation bien misérable, tiraillé entre son église et sa loyauté politique...

Une lutte de pouvoir s'annonce car Romur a mandé Alfaran à la maison de l'ordre à Vallussa en Tobrie (l'autre côté du continent) - un exil même pas caché. En tant que maître de l'ordre c'est son bon droit, même son devoir pour clarifier la situation au sein de l'ordre des Ardarites. Pour Alfaran cela implique le besoin de nommer un régent (qui aura clairement peu d'influence) à sa place. Ou bien restera-t-il pour démontrer sa loyauté envers le Horas qui lui a donné son titre de prince de la province d'Arivor?

Voilà la situation délicate, et la décision à prendre.

Dans l'aventure, les héros récupèrent un ancien artefact, qui lui véhicule le message "Lion et Aigle peuvent s'allier, mais au-dessus est la volonté de la lionne". La trouvaille de l'artéfact à ce moment précis pourrait être pris comme un signe de la déesse que ses chevaliers doivent conserver la neutralité politique au profit de leur engagement ecclésiastique... Petit détail coquin: les héros sont mis sur la trace de l'artéfact par un baron local, Domaldo de Westfar, qui gagnerait substantiellement en influence politique dans le cas où Alfaran devrait mettre en place un régent-substitut...

Une fois les héros ont récupéré l'artéfact, que feront-ils?

1. Ils rendent l'artéfact à Domaldo de Westfar, qui l'utilise pour influencer Ancuiras Alfaran, qui décide en conséquence de partir en exil. Il nomme un régent au conseil de Domaldo, dont l'influence croît sensiblement.
2. Ils rendent en personne l'artéfact à Ancuiras Alfaran, qui décide en conséquence de partir en exil. Ce dernier nomme un régent de son propre choix.
3. Les héros rendent l'artéfact à Travian di Faffarallo, chef d'une troupe des mercenaires indépendant, qui occupe la ville de Sorbik depuis la guerre civile. Il conservera discrètement l'artéfact pour un emploi quelconque dans le futur. Ancuiras décide de faire tête à Romur est reste en Fertilia pour être proche du Horas en tant que prince d'Arivor.

Petit détail: c'est dans la combat contre ces mercenaires que fut tué Salkya Firdayon, donc on peut être sûr que l'artéfact n'arrivera pas très vite dans les mains des Ardarites...

4. Les héros gardent eux-mêmes l'artéfact, ou pour le moins ne le donnent pas à un des protagonistes. Ancuiras décidera d'être un serviteur du Horas avant tout et refuse de partir en exil.

Voilà, si cela vous tente, vous pouvez méditer votre décision vous-même et m'envoyer à la rédaction allemande!

Joyeux Noël à vous tous!