

Anthologie de

La Guerre des Trois Royaumes

Stéphane
Burgun

Stéphane Burgun

Anthologie de La Guerre
des Trois Royaumes

© Stéphane Burgun, 2023

ISBN numérique : 979-10-405-4366-4

Librinova”

www.librinova.com

Couverture : Jeremy Bishop

Le Code de la propriété intellectuelle interdit les copies ou reproductions destinées à une utilisation collective. Toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite par quelque procédé que ce soit, sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants cause, est illicite et constitue une contrefaçon sanctionnée par les articles L335-2 et suivants du Code de la propriété intellectuelle.

Avant-propos :

Il y a près de 1300 ans, une terrible guerre opposa deux factions de puissants Sourciers, des mages capables de puiser dans la Nature les ressources nécessaires au déclenchement de leurs formidables pouvoirs. Ce conflit faillit détruire l'ensemble des Trois Royaumes façonnés par quatre déités liées à l'Eau, la Terre, l'Air et le Feu. Seule l'intervention brutale de ces dieux a permis d'éviter l'anéantissement de toute vie. Pour sauver leur création de *La Grande Destruction*, ils n'hésitèrent pas une seconde à supprimer tous les Sourciers dissidents et à exiler leurs violents alliés au-delà des frontières septentrionales des Trois Royaumes. C'est ainsi que les derniers Orques et autres Gobelins furent condamnés à l'exil dans un territoire particulièrement hostile, délimité par les Montagnes Blanches.

Depuis, une paix toute relative paraît régner sur ce monde en reconstruction.

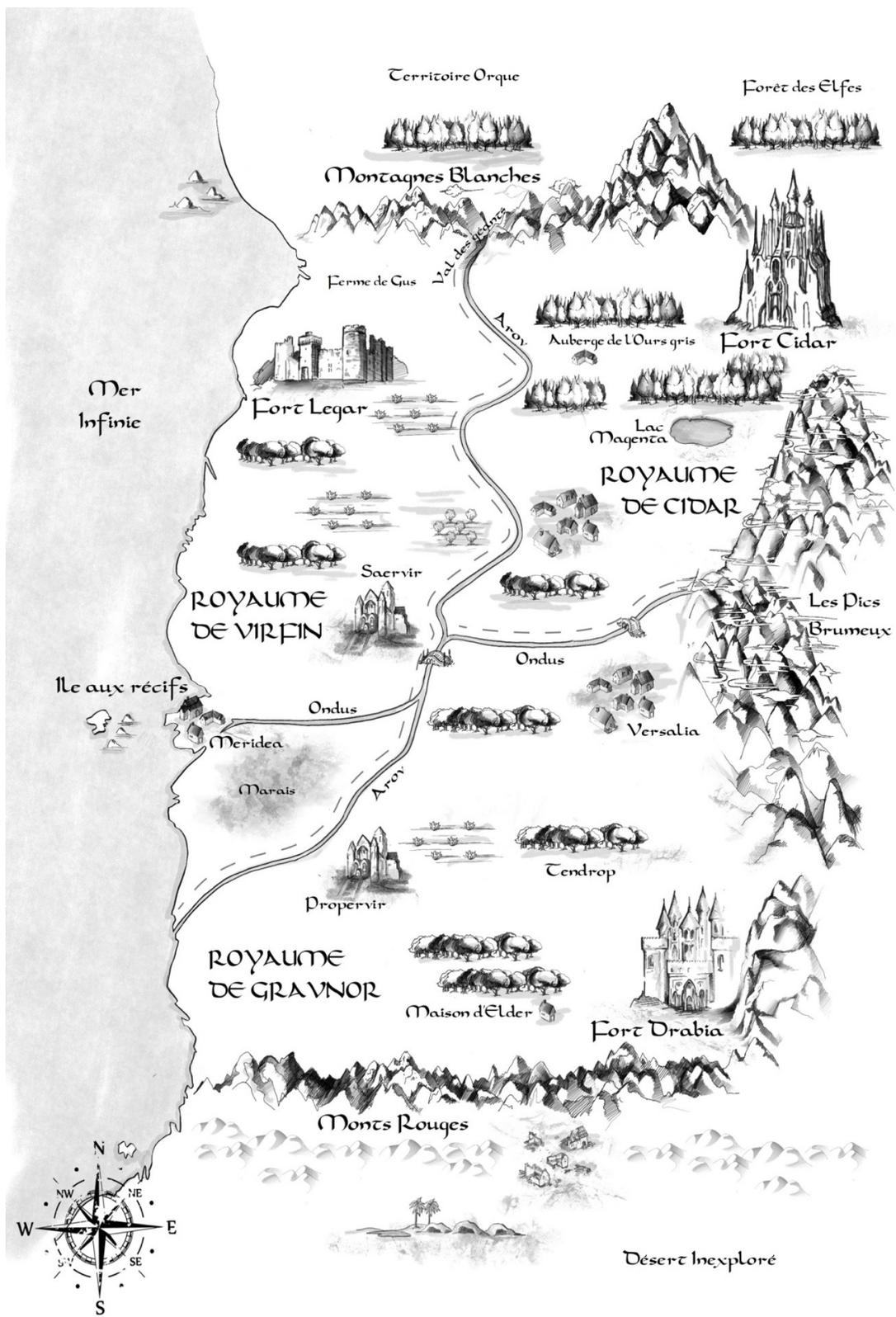
En apparence, seulement !

Au fil des siècles, les Hommes s'emparèrent progressivement de la majorité des terres, sans se préoccuper du bien-être des autres peuples. À force de s'approprier la moindre parcelle de terrain habitable, les Humains finirent par repousser les Elfes vers le Nord-Est et par se mettre à dos les Nains, exaspérés par leur attitude méprisante et leurs sempiternels sarcasmes.

Ces dissensions firent le jeu de Kerateos, le Dieu de la destruction. Plus de mille ans qu'il patientait, guettant l'occasion de pouvoir tenter à nouveau de détruire l'œuvre de ses homologues. Agissant dans l'ombre, il rassembla les Orques et les Gobelins autour d'un projet commun, leur faisant miroiter la possibilité de renverser l'ordre établi. Avides de prendre leur revanche, les abjectes créatures se préparèrent donc à déferler sur les Trois Royaumes, n'attendant plus que la venue d'un redoutable et charismatique commandant pour les diriger...

Je vous invite à suivre ici les péripéties d'Ambrosia, une prêtresse dévouée à la déesse de l'Air et chargée de protéger un présent divin. Grâce à Gustave, vous voyagez à travers le royaume de Virfin avant de plonger dans les tréfonds des Pics Brumeux, aux côtés du Nain Gulfur. Ondine et Aymelea vous emporteront ensuite au royaume de Cidar, fief des Elfes, tandis que Natael et Celebrimbor vous emmèneront dans des contrées inexplorées et particulièrement inhospitalières.

Tous ces personnages auront un rôle à jouer dans l'avenir bien incertain des Trois Royaumes. Prophétisée par Gahandé, la fin du monde semble de plus en plus proche et cette fois, même les dieux ne seront pas en mesure de contrer la menace qui pèse sur les Hommes, les Elfes et les Nains...



Lexique des personnages :

Les Dieux :

Euryden : déité masculine associée à l'élément *Terre*. Ses principales caractéristiques sont la force et le courage. **Myclen** est le Dévot le représentant actuellement.

Vasserik : déité masculine associée à l'élément *Eau*. Ses principales caractéristiques sont l'énergie vitale et la régénération. **Hector** est le Dévot le représentant actuellement.

Funor : déité féminine associée à l'élément *Feu*. Ses principales caractéristiques sont la fougue et l'obstination. **Sélène** est le Dévot la représentant actuellement.

Nestia : déité féminine associée à l'élément *Air*. Ses principales caractéristiques sont la confiance en soi et la résistance. **Ambrosia** est le Dévot la représentant actuellement.

Kerateos : ancienne divinité, puissante et sanguinaire, qui régnait sur le Nord du continent, au-delà des terres connues. Capable d'influer sur plusieurs éléments. L'un de ses représentants est le général Nareg.

Les Dévots en 1291 :

Myclen est un prêtre âgé de 49 ans. Grand et bel homme, il a des cheveux bruns coupés courts et des yeux noisette. Il se dégage de sa personne une puissance naturelle et il dispose d'une endurance hors norme. Il maîtrise l'art du combat au corps à corps.

Hector est un prêtre âgé de près de 74 ans. Plutôt grand, il est fin et musclé. Ses cheveux blancs et sa barbe courte lui confèrent une certaine prestance et le temps ne semble pas avoir de prise sur lui. Ses yeux bleus sont perçants et bienveillants.

Sélène est une prêtresse de 52 ans. Femme de petite taille au teint mat et dont le visage rond est encadré par de longs cheveux blonds. Ses yeux marron accentuent la profondeur de son regard. Malgré un caractère avenant, Sélène peut s'emporter rapidement.

Ambrosia est une prêtresse de 45 ans. Grande et élancée, elle affiche un visage éclatant sans la moindre ride. Des cheveux longs et bruns lui tombent sur

les épaules et mettent en valeur ses magnifiques yeux verts. Il se dégage d'elle un charme irrésistible.

Personnages principaux par ordre alphabétique :

Albian : tavernier, propriétaire de *L'Antre du Roi*, une auberge située à Fort Legar, chef-lieu du royaume de Virfin. Mari de **Mariette**.

Aldaron : Elfe, prince du royaume de Cidar. Il est le frère de la princesse **Aymelea** et le fils de la reine **Miriël**. Son nom elfique signifie *Seigneur des Arbres*.

Alma : vieille Naine de plus de deux cents ans. Devineresse et proche conseillère du roi **Bror**.

Anvari : officier Nain, capitaine et ami du roi **Bror**.

Aymelea : Elfe, princesse du royaume de Cidar. Elle est la sœur d'**Aldaron** et la fille de la reine **Miriël**. **Ondine** est sa sœur d'adoption.

Bel-Gel-Bet : jeune faucon, cadeau de la déesse **Nestia**.

Bhelnar : guerrier Nain.

Bror : roi des Nains dont le peuple vit au sommet des Pics Brumeux.

Celebrimbor : Elfe, soldat et ami du prince **Aldaron**. Son nom elfique signifie *Main d'Argent*.

Drag : mineur Nain, expert en forage.

Fraigi : reine Naine, femme du roi **Bror**.

Glondir : Nain, ingénieur en chef.

Gulfur : sous-officier Nain, sergent au service du roi **Bror**.

Gustave : grand gaillard Virfinois de vingt ans. Ses parents sont fermiers.

Hodrik : jeune Nain, fils du roi **Bror** et de la reine **Fraigi**.

Jarod : capitaine de la garde virfinoise. En poste à Fort Legar.

Lofar : capitaine Nain.

Mariette : femme d'**Albian**, propriétaire de l'auberge *L'Antre du Roi*.

Miriël : reine des Elfes et du Royaume de Cidar. Mère d'**Aymelea** et d'**Aldaron**. Elle a adopté **Ondine**, la Nymphé. Son nom elfique signifie *Femme de Bijoux*.

Nandil : Elfe, cousine d'**Aymelea** et d'**Aldaron**. Son nom elfique signifie *Reine du Lac*.

Natael : jeune Sourcier dont les pouvoirs sont liés à la Terre. Son animal est un loup noir du nom de **Sauvage**.

Nurgun : guerrier Nain.

Ondine : Nymphes engendrée par la *Source de Vie*. Dernière représentante de son espèce au sein des Trois Royaumes. Sœur d'adoption d'**Aymelea** et d'**Aldaron**.

Roland : fils du forgeron de Fort Cidar. Il est l'amant d'**Ondine**.

Sauvage : loup au pelage noir, cadeau du Dieu **Euryden**

Taurin : éclaireur Nain.

Tristan : Virfinois d'un mètre quatre-vingt-dix pour environ cent kilos aux cheveux bruns et aux yeux gris.

Nareg : Général en chef des armées de **Kerateos**, le Dieu de la destruction.

