

La Guerre des Trois Royaumes

Stéphane
Burgun

3 La Fin d'une ère



Stéphane Burgun

La Guerre
des Trois Royaumes 3

3. La Fin d'une ère

© Stéphane Burgun, 2023

ISBN numérique : 979-10-405-0903-5

Librinova”

www.librinova.com

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.

Pour Léa et Maelle,
qui se reconnaîtront peut-être...

Lexique

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 1292 :

Myclen est un prêtre âgé de 49 ans. Il est grand et bel homme, discret mais puissant. Il a des cheveux bruns, coupés courts et des yeux noisette. Il se dégage de sa personne une prestance naturelle et une endurance hors norme. Il maîtrise l'art du 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, le temps ne semble pas avoir de prise sur lui. Ses yeux bleus sont perçants mais

bienveillants.

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

Ambrosia est une prêtresse de 45 ans. Grande, élancée, elle affiche un visage éclatant sans aucune ride. On lui donne 35 ans. Des cheveux longs et bruns lui tombent sur les épaules et mettent en valeur ses yeux verts. Claire de peau, un nez fin et une bouche menue aux lèvres pleines font d'elle une femme au charme irrésistible.

Personnages principaux :

Natael : jeune garçon de 16 ans en 1298. Il a les cheveux bruns et les yeux noisette. Son animal est un loup noir du nom de **Sauvage**.

Drusille : nièce de Natael (10 ans en 1298). Blonde aux yeux bleus. Son animal est un faucon du nom de **Bel-Gel-Bet**.

Anael : jeune femme de 19 ans en 1298. Guerrière fine et élancée au teint mat et aux yeux noisette. Elle reçoit une écaille de dragon comme bouclier et se sert d'un couteau long et d'une lance.

Berik : garçon âgé de 15 ans en 1298. Il a les cheveux châains et les yeux verts. Son animal est une loutre du nom de **Bella**.

Grimald : prince héritier de royaume de Gravnor, âgé de 16 ans en 1298. Il est blond aux yeux bleus. Son animal divin est un **Phénix**.

Esteriel : roi de Gravnor, père de **Grimald** et mari de la reine **Cildrude**. Il est grand et imposant. Ses cheveux sont courts et bruns. Il porte la barbe et a des yeux châains.

Brondor : général expérimenté des armées du royaume de Gravnor. Ami du roi Esteriel et supérieur de Vivian.

Vivian : capitaine de la garde royale et tuteur de Natael. Sa femme s'appelle

Alana.

Baelan : officier chargé de recruter et de former l'élite de la garnison royale du royaume de Gravnor.

Cyril : Maître d'armes à Fort Drabia. Il est chargé de la formation des jeunes garçons du royaume de Gravnor.

Kafek : mage et conseiller du roi Esteriel. Grand et fin, il porte les cheveux longs et blancs qui tombent en boucles jusqu'à ses omoplates. Il arbore un bouc taillé et a des yeux sombres mais vifs.

Grôhlm : Viking et ami de Kafek depuis plus de 40 ans. C'est un géant barbu aux muscles impressionnants et aux yeux clairs. **Nouk**, son petit-fils, est en formation sur l'Île aux récifs.

Gulfur : farouche guerrier Nain. Il est promu général en chef par Bror au moment de prendre la tête du groupe qui se joint à Anael.

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

Aymelea : reine des Elfes et souveraine du royaume de Cidar.

Tristan : barbare de près de deux mètres pour cent kilos. Une fine balafre blanche part de sa lèvre inférieure et remonte jusqu'au lobe de l'oreille gauche.

Nareg : Géant issu du cauchemar de Natael qui dirige les armées de Kerateos. Son arme est un cimenterre. Son teint est blafard et son visage couvert de nombreuses cicatrices.

Résumé du tome précédent

1292 : Anael est une impétueuse adolescente de treize ans qui vit loin au sud du royaume de Gravnor, au-delà des Monts Rouges. Alors qu'elle se prépare à passer un rite initiatique, elle se retrouve confrontée à une Vouivre, dragon de légende. Après l'avoir défiée, elle découvre qu'il s'agit en réalité de Myclen, prêtre dévoué à Euryden ayant pris l'apparence de la créature fantastique : à travers cette mise en scène, le Dévot voulait tester la volonté d'Anael et éprouver son ardeur au combat. Suite à son épreuve, l'adolescente reçoit une écaille de dragon comme bouclier et décide de suivre Myclen à travers les Trois Royaumes. Durant leur traversée des Monts Rouges, tous deux sont attaqués par une horde d'ennemis à la solde de Nareg. En s'interposant pour protéger le prêtre, Anael est mortellement blessée. Myclen la transporte auprès d'Elder, son ami guérisseur, qui parvient à la sauver et à la soigner. Elder accepte que ses hôtes restent vivre un an à ses côtés, période que le Dévot désire mettre à profit pour former Anael aux arts du combat.

1293 : Berik est un jeune garçon de dix ans qui vit au royaume de Cidar. Il part régulièrement chasser avec Grégoire, son père, mais a toujours refusé de tuer les animaux, ne sachant trop comment interpréter les étranges rêves dont il est victime et qui le poussent à épargner la vie de tous les êtres vivants. Au cours d'une traque, Berik et son père tombent nez à nez avec un Kodiak, ours géant qui va les poursuivre jusqu'à les rattraper et tuer Grégoire. Désarmé, blessé à l'épaule, Berik s'attend à subir le même sort. Toutefois, répondant à un mystérieux coup de sifflet, le Kodiak se détourne inopinément de sa proie et s'enfuit. Le jeune garçon entreprend alors un difficile retour chez lui. Sur le point de défaillir, il sera sauvé par une loutre du nom de Bella.

À son réveil, Berik constate qu'il est incapable de parler suite à son violent traumatisme. Il rencontre Hector, prêtre dévoué à Vasserik, qui le rassure par rapport à son handicap et lui propose de le former aux arts de la guérison.

Pendant un an, le garçon apprend à développer ses capacités avec l'aide de Bella, sa nouvelle amie et cadeau des dieux.

Pendant ce temps, on découvre que Kafek œuvre aux côtés du général Nareg et a même participé à la chute de Fort Legar, place forte du royaume de Virfin. Le mage aspire à renverser l'hégémonie humaine pour d'une part, redonner davantage de territoires aux autres peuples que sont les Nains, les Elfes ou encore les Orques et les Gobelins et, d'autre part, préserver la Nature dont il tire sa puissance.

Néanmoins, à mesure que les événements se précipitent, Kafek est en proie aux doutes. Il remet en cause ses choix et s'en ouvre à Grôhlm, un guerrier viking rencontré plus de quarante ans auparavant. En visite sur son *Île aux récifs*, où sont formés les futurs Sourciers destinés à l'aider dans sa révolution, Kafek doit faire face à son pire cauchemar : *La Prophétie des ombres* est sur le point de se réaliser ; le mage devra affronter son double dans un combat dont ne ressortira qu'un seul survivant.

Il s'agit en réalité de Natael, appelé à prendre la place de Kafek à la tête de son armée de Sourciers.

1294 : Anael arrive à Fort Drabia, au royaume de Gravnor, et croise Drusille, la nièce de Natael. Au contact de la fillette, la guerrière métisse éprouve immédiatement un étrange sentiment de familiarité. L'adolescente n'a pas le temps de s'interroger sur cette affinité cependant, interrompue par l'arrivée de Sauvage dans un premier temps, puis d'Annette, la gouvernante de la fillette, dans un second temps.

De son côté, Hector, pressentant un grand danger, suggère à toute la famille de Berik de se rendre à Fort Cidar pour profiter de la protection d'Aymelea, la reine Elfe.

1298 : Drusille, âgée de dix ans, se promène dans les jardins de Fort Drabia lorsqu'une mystérieuse femme l'aborde et lui révèle sa véritable nature : elle est une Éluë. Avant de disparaître, l'inconnue lui fait don d'un faucon du nom de Bel-Gel-Bet, lequel intime à la jeune fille de quitter en toute hâte le château pour

se rendre au Nord, chez les Elfes.

De leur côté, Natael et Kafek sont partis en direction de Meridea pour gagner l'Île aux récifs. En route, ils croisent le mercenaire Tristan qui leur a tendu une embuscade pour venger la mort de son frère. Avec ses acolytes, le bras droit de Nareg parvient à tuer Kafek et laisse Natael pour mort, une flèche en plein cœur. Toujours en vie pourtant, l'adolescent est recueilli et soigné par Elder.

Veille du jour de l'an 1300 : Nareg contemple son immense armée, prête à envahir et détruire l'ensemble des Trois Royaumes. Toutefois, avant de mener son projet à terme, il confie une importante mission à Tristan : vérifier la véracité des rumeurs concernant l'existence de deux Élus, Drusille et Anael, et les tuer. Nareg est confiant dans ses chances de victoire, mais ne comprend pas pourquoi Kafek ne l'a pas encore rejoint, ignorant que Tristan s'est débarrassé de lui à l'été 1298.