

Chronique du Vieux Royaume

Le cadre

1. Histoire du Vieux Royaume

L'Age d'Or D'Aeyellessee

A l'origine, sur la terre de Transborée se trouvaient deux peuples pacifiques : les fratries des elfes et les clans des nains. Ces peuples ne se fréquentaient guère : les elfes vivaient dans les plaines et les forêts, les nains dans les montagnes. Les uns se consacraient à la magie, à la chasse et aux arts de la parole et du chant, les autres exploraient les gouffres et les hauteurs, en quête de minerais et de gemmes pour édifier de grandes cités souterraines. Elfes et Nains se connaissaient toutefois, et se livraient au commerce : sans doute échangèrent-ils les secrets de l'écriture, inventée par les Elfes, contre ceux de la métallurgie, créée par les Nains.

Dans ce passé fabuleux, des elfes vagabonds découvrirent quelques tribus humaines éparpillées et chétives, qui vivaient de la pêche sur le littoral de la mer Eridienne. Ils prirent ces primitifs sous leur aile, les éduquèrent et les intégrèrent dans leur société insouciante. Ainsi, pendant des siècles, les hommes vécurent-ils avec les Elfes, sur une terre qui couvrait les futures régions de Léomance et d'Avalloneë, et qui s'appelaient alors Aeyellessee.

Le Prophète du Desséché

Des enfants métis naquirent de l'Union entre les elfes et les hommes. L'un d'eux se nommait Ocann. C'était un être d'une grande beauté et d'une intelligence ardente ; il devint un grand voyageur et un grand poète, l'esprit sans cesse en éveil, en quête de vérité et de savoir. Il était aimé et admiré aussi bien parmi les elfes que parmi les hommes. Mais Ocann était rongé par une angoisse secrète : comme ses parents humains, il se savait mortel. Dans son for-intérieur, il se mit à jalouser les elfes, et chercha à découvrir le secret de leur immortalité, et la route du royaume d'outre monde où ils se rendent en quittant Transborée. Ses recherches auprès des elfes se soldèrent par un échec, qui le remplit d'une grande amertume : la transcendance elfique était simplement de nature différente de la nature humaine.

Découragé et aigri, Ocann quitta Aeyellessee et s'enfonça dans une montagne sauvage et inexplorée. Après des mois d'errance, il finit par échouer dans les abysses ténébreuses de Roche-Brisée, où il découvrit des peuples ignorés : les orques, et leurs esclaves, les gobelins. Il s'agissait d'une culture primitive et barbare, encore à l'âge de pierre, qui subsistait en pratiquant le cannibalisme au cours d'incessantes guerres claniques. Grâce à sa magie, Ocann sut protéger sa vie et asservir un clan orque moribond, les Uruk Maug. Il leur enseigna les secrets de la forge. Les

Uruk Maug fabriquèrent des lames de lance et de hache en fer, qui leur permirent en peu de temps d'asservir, de massacrer ou de dévorer la plupart de leurs ennemis. Subjugués par la puissance que leur avait procuré Ocann, les Uruk Maug en firent leur Khan, et lui révélèrent l'emplacement d'un temple très ancien, creusé dans les flancs du Mons Dolorossus, où était célébré le culte de Nacrosidès, le Desséché, le Dieu de souffrance et de Mort.

À la tête d'une horde orque, Ocann s'enfonça dans les profondeurs de Roche-Brisée. Il dut affronter bien des périls et des choses malveillantes et très anciennes. Il dut lutter contre la faim et la soif, et se nourrir de la chair de ses guerriers orques pour survivre - ce qui lui valut le surnom qu'il porte désormais chez les Orques : le Dévoreur. Enfin, après un interminable calvaire, il parvint à se hisser jusqu'aux contreforts d'un temple mégalithique, à demi enfoui dans les éboulis de basalte du Mons Dolorossus. Des dizaines de milliers de crânes formaient des pyramides d'ivoire vieilli dans les salles où la bise hurlait entre les côtes de squelettes empalés ou crucifiés. Tout n'était que cendre et pierre. Ocann ne trouva pas de prêtre, pas de livre, pas d'autel ou de bas relief susceptibles d'apporter des réponses à sa peur viscérale de la mort.

Alors, Ocann le demi-elfe, Ocann le Dévoreur, Khan des Uruk Maug et de leurs tribus d'esclaves, Ocann s'assit sur le seuil du temple et médita. La légende veut qu'il soit resté dix ans entiers sans bouger, assis sur le seuil du temple. Les Uruk Maug lui ramenèrent des prisonniers pour le nourrir, ils le couvrirent de manteaux de peau tannée pour le protéger du froid et creusèrent la montagne pour y installer leurs hordes et celles de leurs esclaves. Ils ranimèrent les pratiques épouvantables du culte du Desséché, inventant ce qu'ils avaient oublié. Autour d'Ocann, la montagne se remit à vomir le sang et les corps mutilés.

Au bout de dix ans, Ocann sortit de sa torpeur. Il était devenu blafard et grêle, ses cheveux étaient blancs, son visage froissé comme une vieille pomme, et il était à jamais imprégné par l'odeur de sang, de fumée et de pourriture des milliers de sacrifices que les Orques lui avaient célébré. Il s'adressa aux Orques : il leur annonça que son esprit avait été caressé par la Puissance putride du Desséché, et qu'il prophétiserait désormais en son nom. Il proclama que le Dieu de la mort avait goûté les sacrifices de la nation orque et qu'il avait décidé de les récompenser en leur offrant un nouvel empire. Ocann avait été désigné par Nacrosidès pour mener les tribus orques vers cette terre promise, hors des montagnes.

Alors Ocann prit la tête d'un exode fabuleux, qui quitta le Mons Dolorossus, remonta toute la désolation de Roche Brisée et mena les goblinoïdes jusqu'aux horizons lointains des plaines et des forêts peuplés par les elfes et les humains... À la tête de la horde, Ocann le Dévoreur, Khan des Uruk Maug et Prophète du Desséché, quitta la montagne et s'apprêta à rentrer chez les siens.

La guerre des Bouchers

La première nation que rencontrèrent les hordes sur les contreforts fut celle des Nains. Les hordes avaient faim : dès le premier contact, elles attaquèrent pour se fournir en viande. Une guerre féroce éclata entre les Nains et les Orques, qui fit rage sept ans. On l'appela la Guerre des

Bouchers, car Nains et Goblinoïdes rivalisèrent de sauvagerie pour épouvanter l'ennemi : les Orques dévoraient vifs leurs prisonniers, les mutilant et mangeant sous leurs yeux les membres qu'il venaient de leur arracher. Les Nains, quant à eux, délimitaient leurs frontières avec des prisonniers crucifiés, écorchés ou empalés. Des atrocités innombrables émaillèrent cette guerre : les Nains devinrent une nation farouche et cruelle, souvent aussi inhumaine que l'ennemi.

Mais Ocann se lassait de cette interminable guerre. Il se languissait des forêts et de la douceur des terres de son enfance. Au cours de la cinquième année de guerre, il abandonna secrètement la Horde et se rendit seul vers Aeyellessee. Abandonnés à eux-mêmes, les Goblinoïdes commencèrent à accumuler les défaites. Les armées de trois Seigneurs Nains finirent par les refouler peu à peu vers Roche-Brisée ; il s'agissait des troupes d'Aurvang le Roux, de Gnomær le Sage et de Eikinn Hache-de-Bronze. Sur les territoires qu'ils conservèrent et celui qu'ils conquièrent, ils fondèrent le royaume de Kahad-Burg.

La chute d'Aeyellessee

Entre temps, Ocann était rentré à Aeyellessee. Les elfes l'accueillirent avec tristesse et pitié, car ils jugeaient son corps et son âme ruinés. Mais les hommes furent fascinés par sa prédication, car Ocann clamaît qu'il était descendu jusqu'au plus profond du royaume de la Mort et qu'il en était revenu, investi par la Puissance du Desséché. Il se mit à prophétiser, et les conversions au culte du Desséché se multiplièrent au sein des Hommes. Une fracture apparut entre les Elfes, qui vénéraient la Déesse du Printemps, Ansea, et les sectateurs du Desséché. Certains hommes restèrent plus proches des Elfes que d'Ocann ; ces humains vénéraient une variante d'Ansea, Matria, la Vieille Déesse, qui intégrait dans son culte des mystères sur la mort. Des discordes apparaissaient, les premiers temples du Desséché s'élevaient dans les vallons obscurs et les marécages, mais rien d'irréparable ne s'était encore produit.

Ce fut paradoxalement la victoire des Nains de Kahad-Burg contre les hordes de Roche-Brisée qui devait précipiter le crépuscule d'Aeyellessee. Les Nains exigèrent que les Elfes leur livrent Ocann, le responsable de la guerre des Bouchers, pour le mettre à mort. Les Elfes étaient partagés, mais les Hommes qui avaient rejoint le culte du Desséché considéraient Ocann comme leur prophète, et prirent les armes. Il n'en fallut pas plus aux farouches guerriers de Kahad-Burg : Aurvang le Roux et Eikinn Hache-de-Bronze rassemblèrent leurs troupes et marchèrent contre Aeyellessee. Les Elfes s'affolèrent ; certains s'enfuirent dans les Cinq Vallées, beaucoup prirent les armes contre les Nains, tout en professant qu'il fallait livrer Ocann aux Kahagrím. La guerre civile éclata en Aeyellessee entre les sectateurs humains du Desséché et les Elfes. Profitant des troubles, les clans d'Aurvang et Eikinn s'emparèrent de plusieurs provinces d'Aeyellessee. Gnomær le Sage tenta une conciliation entre les Nains et les Elfes d'Aeyellessee, mais Aurvang et Eikinn l'accusèrent de lâcheté et de trahison, et la guerre éclata aussi entre les clans Nains.

Le conflit devint extrêmement confus. Quatre camps se dessinèrent progressivement : les Kahagrím Justiciers, menés par Aurvang et Eikinn, qui combattaient sans distinction tous les

autres partis ; les Kahagrím modérés, menés par Gnomær, qui luttèrent à la fois contre les Kahagrím Justiciers et contre le culte du Desséché, en s'alliant parfois avec les Elfes ; les Elfes, soutenus par une minorité de clans humains dévoués au culte de la Vieille Déesse, qui luttèrent à la fois contre les Kahagrím Justiciers et contre le culte du Desséché ; le Culte du Desséché, mené par Ocann, qui luttait contre tous les autres partis. Au bout de deux ans de guerre, toute l'Aeyellessee était à feu et à sang, et des haines féroces issues des combats et des massacres étaient destinées à se transmettre pendant des générations.

Au bout de deux ans, les hasards du conflit débouchèrent sur une gigantesque bataille, qui eut lieu dans la Plaine de Funaria, en Ouromagne. Ce fut un carnage épique, où bon nombre des belligérants trouvèrent la mort, mais où aucun avantage ne se dessina nettement. Les quatre armées rassemblaient, selon la légende, plus d'un demi-million de guerriers, et s'affrontèrent quatre jours durant. Gnomær fut tué à coups de hache par Eikinn Hache de Bronze et son corps disloqué fut cloué sur l'Enseigne du clan de Eikinn ; nombre d'Elfes tombèrent, fauchés par une fièvre furonculaire invoquée par Ocann ; les Kahagrím et les sectateurs du Culte du Desséché s'entretuèrent avec une telle frénésie que le sol ne parvenait plus à boire le sang des morts. Ocann lui-même trouva la mort : on le vit se putréfier vif en l'espace de quelques heures, rongé de l'intérieur par la corruption de sa propre Nécromancie.

Les rares survivants furent les horreurs du champ de bataille, et personne ne resta maître du terrain.

Les âges sombres

A la suite de la terrible bataille de Funaria, les Elfes abandonnèrent la plus grande partie de l'Aeyellessee et se réfugièrent dans les Cinq Vallées, interdisant leur accès à quiconque n'était pas de leur race. Ils interdirent même l'accès de leur sanctuaire aux demi-elfes et aux humains du culte de la Vieille Déesse, car ils attribuaient au seul tempérament humain la catastrophe qui s'était abattue sur la contrée.

Ocann mort, les Nains rentrèrent à Kahad-Burg ; mais les clans d'Aurvang et d'Eikinn s'allièrent pour écraser définitivement le clan de Gnomær. Ils se partagèrent Kahad-Burg où ils fondèrent une monarchie bicéphale ; le clan de Gnomær fut dépossédé de ses richesses et de ses terres et réduit à l'esclavage. C'est lui qui a donné naissance à l'ethnie des Gnomes, considérée comme une race inférieure par les Kahagrím.

Les Hommes restèrent livrés à eux-mêmes dans l'Aeyellessee dévastée et désertée. Ils se fragmentèrent en petits clans toujours en guerre. Certains parvinrent à édifier de fragiles puissances, fondées sur la force des armes et la rapacité. Ce fut le cas du clan des Bægars, une tribu de nomades dont toute l'existence était vouée au culte de la guerre, et ce fut le cas de Ciudalia, une cité dont la prospérité économique se développa grâce au pillage et à la piraterie. Pour comble de malheur, les Nains affaiblis laissaient désormais des tribus goblinoïdes dispersées traverser Kahad-Burg et pénétrer Aeyellessee. Le pays connut des siècles de ténèbres et de misère, et le souvenir

de l'ancienne concorde sombra dans le chaos, les guerres, les royaumes éphémères apparus et disparus dans des bains de sang. Le souvenir même du nom de l'ancien pays, Aeyellessee, finit par s'effacer des mémoires des mortels.

Leodegar le Resplendissant

Six siècles après la bataille de Funaria, une horde particulièrement féroce d'Uruk Maug bouscula les troupes de Kahad-Burg et sema une nouvelle vague de dévastations dans le pays désormais sans nom des hommes. Un jeune guerrier du clan de Leogens nommé Leodegar parvint à rassembler une petite troupe formée de bandes de pillards, de paysans armés et de hyrds éparses, et affronta la horde au solstice d'été, sur le cours de la Rivière Sèche. Contre toute attente, Leodegar remporta une victoire éclatante sur les orques alourdis par une longue campagne de pillage. Il fendit le crâne du Khan orque au milieu de la mêlée, dans le soleil couchant, dispersa le formidable butin récupéré sur l'ennemi entre ses guerriers et reçut le surnom de Resplendissant. Plus tard, quand il eut fondé son royaume, il adopta la bataille de la Rivière Sèche pour marquer l'an 0 du comput de son règne.

À la tête de sa petite armée, Leodegar eut l'habileté de se présenter non pas en conquérant, mais en protecteur des faibles et des opprimés. Bon nombre de petits clans saignés par les raids des Bægars ou par les pillages Ciudaliens réclamèrent sa protection et vinrent se placer sous son autorité. En moins de cinq ans, Leodegar contrôlait un territoire débordant largement le Cœur du Royaume. Pour concurrencer Ciudalia, il fonda une capitale, qu'il appela Chrysophée. En l'an 6, les Bægars entrèrent en guerre contre Leodegar ; une grande bataille opposa l'armée du Resplendissant aux tribus barbares sur la Lande de Dunsynal. Le combat dura moins d'une heure : Leodegar et sa garde percèrent à la charge le centre de l'armée des Bægars, et le Resplendissant trancha la tête du Haut-Roi Ogomeï, le chef des hordes Bægars. Les Barbares y lurent un signe de colère de Bæsus, et se débandèrent quasiment sans livrer combat. Ils abandonnèrent l'antique Aeyellessee et se retirèrent sur les Landes de Féménie.

Profitant de l'élan que lui avait donné cette extraordinaire victoire, Leodegar le Resplendissant fit volte-face et marcha contre Ciudalia à la tête de son armée intacte. Epouvantés pour la première fois de leur histoire, les Princes pillards de la grande cité portuaire firent leur soumission avant même que les troupes du Resplendissant ne soient arrivées sous leur murs. Leodegar fit une entrée de conquérant dans la cité : il garantit la vie sauve à ses citoyens, leur épargna la mise à sac, mais fit exécuter tous les Princes pillards, exigea un tribut annuel et annexa Ciudalia à son royaume.

Leodegar contrôlait désormais toute l'ancienne Aeyellessee, à l'exception des Cinq Vallées. L'année même, au cœur de l'hiver, il donna son nom au royaume qu'il avait conquis, l'appelant Leomance, et se proclama Roi-Dieu de Chrysophée. Il fonda l'ordre du Sacre, la garde personnelle du Roi-Dieu, où il rassembla ses vétérans les plus fidèles. Son règne ne fut pas paisible, mais il fut glorieux. Pendant vingt-trois ans, il ne quitta guère ses armes et son cheval ; il dut contenir les

raids des orques de Roche-Brisée et des Bægars de Féménie, et étouffer une dizaine de révoltes en Leomance. Ciudalia se souleva à deux reprises, et Leodegar écrasa les insurgés dans le sang. En l'an 29, alors qu'il réprimait la rébellion d'un clan d'Ouromagne, il fut blessé à la gorge par une flèche perdue. Il mourut trois jours plus tard, pleuré par ses guerriers et par la population de Chrysothée, mais aussi maudit par les survivants de toutes les insurrections qu'il avait noyées dans le sang.

Le royaume de Leomance

Les fils et les petits-fils de Leodegar surent montrer la même énergie que le fondateur de la lignée. Les rois Huygens et Leodegar II surent consolider le royaume et le pacifièrent peu à peu, en payant de leur personne et en s'appuyant sur le formidable instrument militaire qu'était l'Ordre du Sacre. Mais ce fut Leodegar III, surnommé "Le Saint", qui acheva de donner son unité à la Leomance. Il comprit qu'une bonne part des insurrections reposaient sur des motifs religieux, de nombreux clans refusant d'abandonner le culte des anciens dieux pour celui du Resplendissant. En l'an 98, Leodegar III fonda la religion Cyclothéiste, tolérant non seulement les cultes de la Déesse Douce, de la Vieille Déesse et du Desséché, mais les associant à celui du Resplendissant. La conception ordonnée de l'univers et de l'écoulement du temps du culte cyclothéiste donnèrent des assises spirituelles à l'unité du royaume, et finirent par lui donner une légitimité religieuse.

Au III^e siècle, la prospérité vint consolider le royaume pacifié. Certes, il fallait toujours garder les frontières, mais les rébellions internes avaient à peu près disparu. En 172, le roi Maddan divisa la Leomance en quatre provinces : le Cœur du Royaume, autour de Chrysothée, directement administré par le Roi ; le duché de Garches, au nord, qui englobait Ciudalia ; le duché de Malvern, au sud-est et le duché de Bromael, à l'ouest. Trois princes issus du clan Leogens furent nommés ducs et chargés d'administrer et de défendre les trois provinces frontalières. Le duc de Garches avait pour mission essentielle la surveillance de Ciudalia et la lutte contre les pirates de Ressine ; le duc de Bromael devait à la fois garder sous surveillance l'Ouromagne encore peu sûre et garder les frontières sud face au Royaume de Kahad-Burg ; le duc de Malvern devait à la fois surveiller la frontière est, à la limite des Cinq Vallées, et garder la frontière sud des incursions Bægars de Féménie.

Cette organisation administrative et militaire présentait d'énormes avantages : elle permettait d'avoir trois chefs de guerre puissants dispersés sur tous les points sensibles du royaume et de garantir les frontières. Le spectre de la guerre écarté du centre du royaume généra un développement démographique et économique sans précédent des siècles durant, et fit de Leomance le symbole d'un nouvel âge d'or. Malheureusement, le pouvoir des ducs s'accroissait aussi, et fragilisait la monarchie. Toutefois, l'Ordre du Sacre menait bonne garde, et jusqu'au VIII^e siècle, le royaume connut une puissance et une prospérité inégalées.

L'insurrection de Ciudalía

Au cours du VII^e siècle, Ciudalía avait acquis grâce au commerce une splendeur comparable à celle de Chrysophée. Les Princes Marchands de l'orgueilleuse cité supportaient de plus en plus mal la tutelle ducal. Ils désiraient une autonomie politique et financière, et multipliaient les doléances auprès du pouvoir royal. En 682, sous le règne de Maddan IV, une nouvelle taxe levée par le duc Isembard de Garches provoqua des émeutes populaires. Une conjuration de Princes Marchands menée par les familles Sicarini, Sanguinella, Ducatore et Rapazzoni en profita pour chasser les représentants du duc et déclarer l'indépendance de Ciudalía. Une République sénatoriale fut proclamée par les conjurés et par le peuple de la ville.

Le duc Isembard marcha sur la ville rebelle à la tête de ses troupes, mais subit plusieurs revers et dut même reculer jusqu'à la Listrellé. La situation était grave : le roi Maddan IV en personne vint à la tête de l'Ordre du Sacre reprendre la direction des opérations. Au début de l'année 683, le roi remporta plusieurs victoires sur les insurgés Ciudaliens et vint mettre le siège sous les murs de la ville rebelle. La situation semblait désespérée pour la jeune République, car ses troupes avaient été gravement malmenées par les Chevaliers du Sacre. Un coup de théâtre vint sauver Ciudalía : aumatin du troisième jour du siège, le roi Maddan IV fut retrouvé étranglé dans son lit, dans la tente royale. On ne trouva pas les assassins, mais on soupçonna les Maîtres-Espions de la guilde des Chuchoteurs.

Le coup était rude pour les assiégeants, et les Ciudaliens retrouvèrent espoir. L'armée royale était privée de chef, car Maddan IV avait à peine 24 ans, et n'avait pas encore d'enfant. Sa femme, la reine Adrianna de Malvern, attendait un enfant ; mais les assiégeants ne l'apprirent que dix jours après l'assassinat du roi. Des divisions éclatèrent chez les troupes royales, qui finirent par lever le siège et se replièrent autour de Garches. Les chevaliers du Sacre revinrent à Chrysophée pour protéger la reine et l'enfant royal. Hélas, ils furent précédés par des Maîtres-Espions de la guilde des Chuchoteurs, sans doute payés par le Sénat de Ciudalía. Deux jours avant l'entrée des chevaliers du Sacre dans la capitale, la reine Adrianna mourut empoisonnée. La dynastie des Leogens était décapitée.

La guerre des Grands Vassaux

Il fallait désigner un nouveau roi pour la Leomance. Le Grand-Maître de l'ordre du Sacre et le clergé du culte cyclothéiste proposèrent d'organiser un collège de grands électeurs de la noblesse du Royaume pour élire un nouveau monarque. Mais aucun des trois ducs n'accepta de se plier à ce protocole. Isembard de Garches, Jurgen de Bromael et Offrid de Malvern étaient du sang de Leodegar. Tous trois revendiquèrent le trône, et la guerre éclata entre les duchés. Les chevaliers du Sacre refusèrent l'accès de Chrysophée aux belligérants et leur interdirent de pénétrer dans le Cœur du Royaume.

La guerre civile ravagea l'ensemble du royaume pendant deux ans ; seule Chrysophée fut épargnée, grâce à la garde farouche des Chevaliers du Sacre. C'est alors qu'un bruit venu du du-

ché de Malvern vint semer la stupéfaction dans toute la Leomance : la reine Adrianna, six mois après sa mort, avait donné naissance à un fils !

À la mort du roi, les Archontes des quatre provinces du royaume s'étaient rassemblés à Chrysophée pour les funérailles royales. Il s'agissait de dignitaires redoutés du culte du Desséché, qui avaient servi jusqu'alors la monarchie avec une loyauté sans faille. Ils se nommaient Cloaphilès, Repto, Insanias et Khem. Face à la crise de succession du royaume, ils avaient évoqué l'âme de Maddan IV pour lui demander ses dernières volontés. Le spectre avait émis deux exigences : que son enfant monte sur le trône, et que son assassinat soit vengé dans le sang. Or le meurtrier d'Adrianna semblait remettre en cause les dernières volontés du roi. En secret, les quatre Archontes ouvrirent le caveau de la reine et la maintinrent en non-vie le temps que la grossesse arrivât à terme. Ils protégèrent la mère et l'enfant morts-vivants en les faisant porter au Temple du Mons Dolorossus, sous la protection d'un chapitre d'Embaumeurs et de plusieurs hordes d'Uruk Maug.

L'enfant qui naquit n'était ni mort ni vivant ; en outre, son état mental ne fut jamais très supérieur à celui d'un zombi. Mais il était l'héritier légitime du trône de Leomance, et les Archontes l'appelèrent Leodegar. Le duc de Malvern, malmené par les troupes de Bromael, fit allégeance au roi "Leodegar VII", ce qui permit aux archontes de ramener l'enfant mort-vivant dans les limites du royaume. En fait, le roi Leodegar VII fut rapidement surnommé le "Roi-Idiot". Le vrai pouvoir était détenu par le duc de Malvern et les quatre Archontes. Les ducs de Garches et de Bromael refusèrent de reconnaître son autorité. Les Chevaliers du Sacre étaient déchirés entre leur allégeance à la maison de Leomance et la certitude que Leodegar n'était qu'une macabre marionnette entre les griffes du culte du Desséché. Le Grand-Maître Odoacre trouva une échappatoire en affirmant que les Chevaliers du sacre assureraient la Régence à Chrysophée jusqu'à la majorité du Roi, c'est-à-dire lorsqu'il atteindrait quinze ans. Dans l'intervalle, la guerre civile continua à faire rage ; mais le duc Offrid de Malvern, soutenu par les maléfices des Archontes, retourna peu à peu la situation en sa faveur. Il mit le duc Jurgen de Bromael en difficulté en provoquant un soulèvement des barons d'Ouromagne, et fit reculer les troupes d'Isembard de Garches grâce aux bataillons de morts-vivants levés par les Archontes.

La ruine de Leomance

Leodegar VII, le Roi-Idiot, atteignit l'âge de quinze ans en l'an 698. Légalement, il devenait majeur et maître de Leomance. Toutefois, c'était une larve pourrissante et baveuse, forcée à se nourrir de sang frais et de viande crue pour éviter une décomposition complète. Il était entouré par les quatre Archontes, dont la réputation terrifiante était désormais connue au-delà des frontières, et il était peu probable que quiconque acceptât de se ranger sous l'autorité du roi. Les Archontes, toujours pour respecter les dernières volontés de Maddan IV et placer son fils sur le trône, s'allièrent alors avec les hordes Uruk-Maug de Roche Brisée. Au cours de l'hiver 698, ce fut une

armée gigantesque composée des forces du duché de Malvern, des morts-vivants des Archontes et des hordes de Roche-Brisée qui marcha sur Chrysophée.

L'affolement gagna non seulement le royaume, mais aussi les territoires voisins. Dans les Cinq Vallées et à Kahad-Burg, pour la première fois depuis des siècles, des voix s'élevèrent pour réclamer qu'on envoie des secours en Leomance, pour soutenir les ennemis du Roi-Idiot. Dans les Cinq Vallées, le Prince Ossirian de Valanoel prit la tête d'une armée qui bouscula les faibles troupes laissées par le duc Offrid aux frontières d'Avalloneë et fonça vers le Cœur-du-Royaume. A Kahad-Burg, la monarchie bicéphale refusa d'intervenir, mais permit aux volontaires de porter secours aux humains de Leomance. Deux Nains de la lignée d'Aurvang, Jorvard Dent-de-Fer et Voder L'Impétueux, prirent la tête de l'armée Naine, et promirent l'affranchissement à tous les Gnomes qui se joindraient à leurs forces. C'est pour cette raison que l'armée qui vint de Kahad-Burg comprenait près de deux fois plus de Gnomes que de Nains. Les armées Elfe et Naine firent jonction au nord du Cœur-du-Royaume, non loin de la forêt du Fauvois, au début de l'automne 699. Hélas, elles arrivèrent trop tard devant Chrysophée.

La Horde du Roi-Idiot campait déjà sous les murs. Le Grand-Maître Odoacre avait refusé d'ouvrir les portes au Roi-Idiot, mais une partie des Chevaliers du sacre, au nom de leur loyauté à la lignée de Leodegar, violèrent ses ordres et livrèrent la porte de Saphir aux forces d'Offrid de Malvern. Les armées de secours n'arrivèrent que pour participer à une gigantesque bataille et assister à la chute de Chrysophée. A l'intérieur de la capitale, les Chevaliers du Sacre s'entretuèrent entre partisans du Grand-Maître Odoacre et partisans de la lignée royale. Le Grand-Maître Odoacre parvint à écraser les rebelles, mais il était déjà trop tard lorsqu'il se porta au rempart. Sa résistance fut toutefois héroïque, et, avant de succomber, il parvint à tuer l'Archonte Repto. Sous les murs, une mêlée farouche opposa les armées Naine et Elfe aux hordes du Roi-Idiot. Secondé par l'archimage Gilliomer, le prince Ossirian abattit le duc Offrid. Le chef nain Voder l'Impétueux perça la garde du Roi-Idiot et faillit le détruire, mais il mourut submergé par l'ennemi aux pieds du roi mort-vivant. Finalement, la Horde du Roi-Idiot, menée par les trois Archontes survivants, emporta la ville et refoula l'armée de secours. Les troupes du Prince Ossirian et de Jorvard Dent-de-Fer battirent retraite, accompagnées de quelques chevaliers du Sacre rescapés, dans la nuit illuminée par l'incendie de Chrysophée dévastée.

Les Elfes et les Nains allèrent grossir les forces du duc Isembard, à Garches. Ils furent renforcés par une compagnie d'archers Halflings du Canton vert, menés par le fameux Dentelin Muguet. Hélas, ces forces coalisées restaient bien maigres face à la Horde du Roi-Idiot, désormais grossie par tous les morts de la bataille de Chrysophée. Le duc Isembard envoya un appel au secours éperdu à ses anciens ennemis, la République de Ciudadalia et le duc Jurgen de Bromaeël. Conscients de la gravité du danger, le duc Jurgen et le Sénat de Ciudadalia acceptèrent de former une alliance pour affronter le Roi-Idiot. Mais la Horde les prit de vitesse, et vint assiéger Garches. Le duc tint une semaine, mais la ville ducal n'était pas préparée à un long siège, et la famine vint bientôt menacer les défenseurs. Le duc fit alors une sortie désespérée à la tête de ses troupes, pour

donner le temps aux armées du prince Ossirian et de Jorvard Dent-de-Fer de se dégager de la nasse et de tenter de renforcer la coalition de Ciudalia et Bromaël. Le duc Isembard mourut les armes à la main, sa ville fut prise et rasée, et la Horde se lança sur les traces des fuyards.

La compagnie d'archers de Dentelin Muguet fit merveille pendant deux jours en harcelant la Horde pour la ralentir, mais il fut bientôt évident que les Armées du Roi-Idiot allaient couper en deux les territoires rebelles, privant la République de Ciudalia et le duc Jurgen de Bromaël de la possibilité de joindre leurs forces. Pour éviter ce désastre, les survivants de l'Ordre du Sacre, le Prince Ossirian, Jorvard Dent-de-Fer et Dentelin Muguet décidèrent de se sacrifier : ils stoppèrent sur la rive nord de la Lîstrelle, rassemblèrent leurs troupes clairsemées en une seule armée, qui prit le nom célèbre de Compagnie des Preux. Les chefs de la compagnie des Preux firent le serment de tenir la rivière jusqu'à ce que les armées de Bromaël et de Ciudalia arrivent, et envoyèrent des messagers à la République et au duc pour les informer de leur résolution.

La bataille de la Lîstrelle

Trois jours avant l'équinoxe d'automne de l'an 699, la Horde du Roi-Idiot se heurta aux avant-gardes de la compagnie des Preux. Les Archontes savaient que les armées de Ciudalia et de Bromaël avançaient à marches forcées, et ils engagèrent toutes leurs forces dans la bataille pour disloquer la résistance ennemie. La bataille fit rage pendant trois jours, sans discontinuer. Au cours du deuxième jour, alors que la Compagnie des Preux pliait, Jorvard Dent-de-Fer sauva la situation en menant une contre-attaque fougueuse, mais périt sous les coups de monstruosité pourrissantes invoquées par Khem. Les Chevaliers du Sacre parvinrent à blesser grièvement Cloaphilès, mais seuls trois d'entre eux parvinrent à survivre à la mêlée, arrachés plus morts que vifs par les elfes de Valanael. Il s'agissait de Sire Gislemar, Sire Aignan et Sire Caedmon. Au début du troisième jour, les forces de Ciudalia et de Bromaël arrivèrent enfin, mais les Hordes du Roi-Idiot ne ployèrent pas encore. Le pouvoir démoniaque de l'Archonte Insanias relevait les morts et grossissait sans cesse les rangs de sa garde avec les cadavres des ennemis tombés. Ce furent les elfes de Valanael qui arrachèrent la victoire ; le Prince Ossirian parvint à percer les rangs des morts-vivants jusqu'à Insanias. Ossirian et son archimage Gilliomer trouvèrent une mort atroce dans leur combat contre l'Archonte, mais leurs lieutenants parvinrent à abattre le grand-prêtre : tandis que Melanchter, l'acolyte de Gilliomer, soutenait les attaques d'Insanias, Eirin, l'écuyer du Prince, parvint à se glisser dans son dos et à lui trancher la tête.

La fin d'Insanias provoqua la décomposition de la moitié de la Horde. Dès lors, les forces coalisées de Ciudalia et de Bromaël prirent le dessus et repoussèrent l'ennemi. Au soir du troisième jour de bataille, le Roi-Idiot et son armée impie avaient enfin été vaincus.

La création de la Marche Franche

Les armées de Bromaël et de la République de Ciudalia poursuivirent les débris de la Horde du Roi-Idiot jusqu'aux frontières méridionales de Leomance. Le duc Junger s'empara de Malvern

et l'incendia. Du côté des vainqueurs, on ne sut pas jamais avec certitude ce qu'étaient devenus le roi Leodégar VII et les deux archontes rescapés de la bataille de la Lîstrelle, Cloaphilès et Khem. En fait, tous trois parvinrent à fuir le royaume dévasté avec des bandes d'Uruk-Maug et gagnèrent Roche-Brisée.

Le duc Junger de Bromael et le Sénat de Ciudalía sortaient grands vainqueurs du conflit, mais le royaume de Leomance était irrémédiablement détruit. Le duc Junger, après avoir contemplant les ruines de Chrysophée, abandonna toute prétention au trône. Ciudalía, tournée vers la mer, se désintéressa du royaume dévasté. Mais Bromael et Ciudalía restant les deux grandes puissances en lice, il fallait trouver un compromis pour garantir leurs frontières communes et l'équilibre des forces. Le duc et les sénateurs tombèrent d'accord pour créer un état neutre entre leurs territoires, qu'ils confièrent aux vétérans de la Compagnie des Preux. Parmi les survivants de la Compagnie, certains Elfes et certains Nains regagnèrent leurs pays d'origine, mais beaucoup préférèrent rester dans la région de la Lîstrelle, pour perpétuer le souvenir du sacrifice de leurs compagnons et de leurs princes. Les survivants du duché de Garches se joignirent à eux. Le nouvel état s'étendait sur un tiers à peine de l'ancien duché de Garches, le nord étant sous contrôle de Ciudalía, le sud faisant partie du royaume dévasté que l'on prit bientôt l'habitude de surnommer les "Landes Grises". Les vétérans de la Compagnie des Preux fondèrent une ville sur le lieu même de la bataille de la Lîstrelle, et lui donnèrent le nom de leur armée : Bourg-Preux. Le Prince Ossirian et l'archimage Gilliomer furent enterrés sur une île du lac de Croquerive, qui avait été creusé par la magie déchaînée au cours de la bataille. Plus tard, un Temple de la Vieille Déesse fut édifié sur leur tombeau, et toute la ville lui fut dédiée, car la victoire sur le Roi-Idiot avait été remportée le jour du Bain de la Déesse.

Après la guerre des Grands Vassaux

Le duc de Bromael, le Sénat de Ciudalía, les échevins de la Marche Franche et un collège formé des grands prêtres de la Déesse Douce, du Resplendissant et de la Vieille Déesse signèrent en 701 un édit commun interdisant désormais au culte du Desséché d'élever ses prêtres jusqu'à la charge d'Archonte. Cloaphilès et Khem furent décrétés bannis à perpétuité des territoires qui avaient formé le royaume de Leomance.

Les trois survivants de l'Ordre du Sacre, Sire Gislemar, Sire Aignan et Sire Caedmon, entreprirent de restaurer et de réformer leur ordre. Ils le consacrèrent désormais à la garde et à la réunification du Vieux Royaume, ce qui fut considéré d'un mauvais œil par la République de Ciudalía. Les trois Paladins, accompagnés d'une petite troupe de recrues, s'enfoncèrent dans les Landes Grises et fondèrent la Citadelle de Sacralía en 706, non loin des ruines de Malvern. Ils vouèrent leur ordre à la garde de la frontière sud. Ils eurent bientôt fort à faire, car des bandes de Bægars s'aventuraient sur leurs terres, et des choses effrayantes hantaient les Landes Grises.

Le duché de Bromael connaît des soulèvements sporadiques de l'Ouromagne depuis deux siècles, entretenus par le Sénat de Ciudalía affirment les mauvaises langues. Ciudalía, quant à elle,

est plus riche que jamais, mais se heurte à la concurrence militaire et commerciale du Royaume insulaire de Ressine sur la Mer Eridienne. Le duché et la république maintiennent des échanges commerciaux et politiques fructueux, et la Marche Franche, au nœud géographique de ces échanges, prospère de façon remarquable.

III. Régions & Etats du Vieux Royaume

Vieux Royaume (Royaume de Leomance) : C'est un royaume disparu, qui s'est effondré au cours de la guerre des grands vassaux. Il regroupait jadis Ciudalia, le canton vert, le duché de Bromaël, la Marche Franche et les Landes Grises. (Monnaie : le Denier. Officiellement, ce système monétaire n'est plus utilisé que par les Chevaliers du Sacre. En fait, les pillards de ruines et les agents du Trône d'Os continuent à utiliser cette vieille monnaie, qu'on retrouve dans les villes mortes des Landes Grises.)

Duché de Bromaël : Un grand état féodal, dirigé d'une poigne de fer par le duc Ganelon. Bromaël fit partie du "Vieux Royaume" ; les ducs de Bromaël ont du sang royal dans les veines, et firent partie des prétendants au trône au cours de la guerre des grands vassaux. C'est une région de sombres forêts, de vallées abruptes, de hauts plateaux balayés par les vents. La population fait le commerce de bois et de charbon avec le royaume de Kahad-Burg. (Monnaie : le Ducat.)

République de Ciudalia : Une cité-état opulente, au grand rayonnement économique et diplomatique. Elle fit sécession avant la chute du "Vieux Royaume". Son gouvernement est en fait une oligarchie puissante. Ciudalia est connue pour ses artistes, ses marchands, ses navigateurs, ses espions et ses assassins (qui appartiennent à la guilde redoutée des Chuchoteurs). Elle contient un grand temple consacré au Resplendissant. (Monnaie : le Florin. Le Florin est la seule monnaie qui ne nécessite pas d'être changée, sauf pour faire du commerce à Ressine. Son cours est reconnu partout à cause de la puissance commerciale de la République.)

Le canton vert : Petite région paisible de collines, de bois et de fermages, habitée par une grande majorité de Petites Personnes. Elle fit jadis partie du "Vieux Royaume". Elle contient un sanctuaire de la Déesse Douce (Ansea, déesse de l'enfance, du printemps et des fleurs). (Monnaie : le Sou.)

La Marche Franche (Ancien duché de Garches) : Région prospère à la population pluriethnique, où se mêlent Humains, Nains, Elfes et Petites Personnes du Canton Vert voisin. Sa population est formée des descendants de la Compagnie des Preux, formée des débris des armées qui affrontèrent les hordes du Roi-Idiot. C'est la région d'origine des PJ. Le chef-lieu est Bourg-Preux, où siège le conseil des échevins. Bourg-Preux est connu pour ses marchands, ses auberges (c'est une étapes sur les grandes routes commerciales) et pour sa bibliothèque (Archives commerciales, notariales et magiques). La Marche Franche englobe théoriquement la Forêt du Fauvois, l'ancienne chasse royale ; en fait, les patrouilles de la capitainerie s'y risquent de moins en moins. Les ruines de la ville et du château de garches se dressent encore à deux jours de voyage de Bourg-Preux. (Monnaie : le Sou.)

Les Landes grises (territoire couvrant l'ancien Cœur-du-Royaume et l'ex-duché de Malvern) : Région dévastée par la guerre des vassaux et par l'invasion des hordes du Roi-Idiot. Il n'en reste que des terres vides, peut-être hantées. Au centre s'érigent toujours les ruines de Chrysothée, l'ancienne capitale du "Vieux Royaume", du Temple-Mère de la Vieille Déesse et du château des ducs de Malvern. (Monnaie : le Denier. Les pillards de ruines et les agents du Trône d'Os continuent à utiliser cette vieille monnaie, qu'on retrouve dans les villes mortes des Landes Grises.)

Sacralia : Forteresse des Chevaliers du Sacre, située aux limites des Landes Grises, des Steppes de Féménie et de Roche-Brisée. Les chevaliers contrôlent une petite région autour de la Forteresse, où se sont développés six villages qui la ravitaillent. (Les chevaliers du Sacre formaient jadis la Garde du Roi en Leomanche). (Monnaie : le Denier. Officiellement, ce système monétaire n'est plus utilisé que par les Chevaliers du Sacre.)

Steppes de Féménie : Hauts-plateaux semi-arides situés entre les Landes Grises, Sacralia et Roche-Brisée. Elle est peuplée par les Bægars, un peuple nomade divisé en clans, en guerre contre les chevaliers du Sacre et contre les orques de Roche-Brisée. (Monnaie : aucune. Les Bægars emploient les différentes monnaies récupérées dans leur butin de guerre.)

Royaume de Ressine : Petit archipel de trois îles, comprenant la ville portuaire d'Elyssa ; une grande puissance maritime qui se livre au commerce et à la piraterie, et concurrence Ciudalia. (Monnaie : le Dirhem.)

Royaume de Kahad-Burg : Royaume montagneux des Kahagrim, une fière nation naine. Le gouvernement est assuré par une monarchie bicéphale, chaque roi étant issu d'un des deux clans concurrents des Kahagrim : les Eikinn et les Aurvang. Actuellement, le trône est occupé par un vieux Aurvang et par un jeune Eikinn. Nation de mineurs, de forgerons, de guerriers et de marchands. (Monnaie : l'Ecu. Cette monnaie est plus lourde que les autres. Au change, dix écus valent 10 pièces+2)

Les Cinq Vallées (Avalloneë) : Cinq royaumes elfes, rassemblés sous la suzeraineté du Nælos, le Haut-Roi. C'est une région interdite aux autres peuples. Les Elfes du Royaume de Valanael (la Vallée aux cascades) prirent part à la guerre contre les hordes du Roi-Idiot. C'est leurs descendants qui peuplent la Marche Franche. (Monnaie : l'Esterlin.)

Roche-Brisée : Région montagneuse infestée de clans orques et gobelins, en guerre contre les Nains du Royaume de Kahad-Burg. (Monnaie : aucune. Les Goblinoïdes emploient les différentes monnaies récupérées dans leur butin de guerre.)

Mons Dolorossus : Région montagneuse au bout de la faille de Roche-Brisée. Il s'agit d'une montagne consacrée au Desséché. Les archontes y donnèrent naissance au Roi-Idiot. (Monnaie : aucune. Les Initiés du Culte emploient les différentes monnaies récupérées dans leur butin de guerre.)

Change : Lorsque des voyageurs paient avec une monnaie étrangère, les commerçants surfacturent toujours le prix de 10%. (Ajouter une pièce au prix pour chaque tranche de 0 à 10 pièces ; par exemple, un grappin de 8 sous d'argent sera payé 9 esterlins d'argent dans la Marche Franche ; un cimenterre de 15 sous d'or sera payé 17 esterlins d'or dans la même région.) Au change, on verse neuf pièces en monnaie locale contre dix pièces en monnaie étrangère.

Les seules exceptions sont le Florin, valable partout sauf à Ressine au cours de 1 pour 1, et l'Ecu, considéré par les pays étrangers au royaume de Kahad-Burg au cours de 1 pour 1. En revanche, à Kahad-Burg, les changeurs Nains réclament 12 pièces étrangères pour verser 10 Ecus.

IV. Langues du Vieux Royaume

Alfligeois : Langue des Halflings, d'origine obscure.

Bœglandais : Dialecte des Bœgars, fortement influencé par le Maugar et le Leonien.

Ciudalien : Dialecte de Ciudalia, variante du Leonien dépourvue des influences Maugar et Kahadiennes. Certains érudits ont cru y trouver de rares racines Sinaséennes.

Elvalié : Langue des Elfes., d'origine très ancienne. Il existerait quelques points communs entre l'Elvalié et le Sinaséen.

Gnollar : Dialecte des Gnolls, fortement influencé par le Maugar.

Goblish : Dialecte des Gobelins, fortement influencé par le Maugar.

Hobgobar : Dialecte des Hobgobelins, fortement influencé par le Maugar.

Kahadîr : Langue des Nains. Il s'agit d'une langue entièrement originale qui a influencé d'autres langues, mais n'a subi aucune influence extérieure.

Kalogon : Langue des Gnomes, variante dialectale du Kahadîr.

Kobolish : Dialecte des Kobolds, fortement influencé par le Maugar.

Leonien : Langue morte, anciennement parlée dans le Vieux Royaume. Elle reste la langue officielle de Sacralia et des Chevaliers du Sacre. Langue dérivée de l'Elvalié avec de fortes influences Maugar et Kahadiennes et quelques racines Alfligeoises.

Maugar : Dialecte orque dérivé du Sinaséen, imposé à la plupart des tribus orques par l'hégémonie des Uruk Maug.

Ourlandais : Dialecte dérivé du Leonien, fortement influencé par le Maugar, parlé en Ourromagne et dans le duché de Bromaël.

Parler Vulgaire : Parler Commun, pratiqué dans tout le Vieux Royaume avec diverses variantes. La forme moderne du Leonien, mêlée d'influences Ourlandaises, Bœglandaises et Maugar.

Ressinien : Langue de Ressine, d'origine obscure mais mêlée d'influences Ciudaliennes et Elvaliennes.

Sinaséen : Langue morte, d'origine mystérieuse, pratiquée par les Archontes. La légende voudrait qu'elle ait été parlée par les fondateurs du Temple du Desséché, au Mons Dolorossus. Elle est souvent utilisée dans les textes les plus anciens consacrés à la Nécromancie.

IV. Panthéon du Vieux Royaume

Le panthéon cyclothéiste

La Déesse Douce (Anséa) : Déesse tutélaire de l'enfance, du printemps et des fleurs (Anséa est la facette juvénile de Matria)

Le Resplendissant (Leodegar) : Dieu de l'abondance, de l'été et de la lumière

La Vieille Déesse (Matria) : Déesse de la vieillesse, de l'automne et de la sagesse (Matria est la facette vieillissante d'Anséa)

Le Desséché (Nacrosidès) : Dieu de la souffrance, de l'hiver et de la mort

La religion clanique

Aquilo : Dieu de la mer et des navigateurs (Culte important à Ciudadalia)

Bæsus : Dieu de la Justice et de la guerre (Culte important chez les Bægars, Nomades barbares des steppes de Féménie ; culte résiduel chez les Nains)

Gullweig : Dieu de la mine, de la forge et des secrets (Culte dominant chez les nains, important chez les Gnomes. Résiduel dans certaines régions du Vieux royaume.)

Ululata : Déesse de la magie et de la lune, associée aux marées (et confondue parfois avec la Vieille Déesse).

VI. Paramètres des Mythes du Vieux Royaume

1) Religion cyclothéiste

Culte de la Déesse Douce

Pré-requis : Sagesse 9

Symbole sacré : Une jeune femme enceinte au visage souriant, ou un jeune visage souriant.

Caractéristique primordiale : Sagesse

Races autorisées : Elfe, Homme, Demi-elfe, Gnome, Halfling (Seule une prêtresse peut accéder à la charge de Révérende Mère)

Alignement : Neutre Bon, Loyal Bon, Chaotique Bon

Armes autorisées : Fronde, Bâton

Sphères autorisées : Générale, Animale, Création, Divination (Accès mineur), Protection, Soins, Charme (Accès mineur), Climat (Accès mineur), Soleil (Accès mineur), Élémentaire, Végétale

Pouvoirs accordés : Parole apaisante (Voir sort d'Apaisement p. 253 - Le Prêtre peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois équivalent à son niveau chaque jour ; ce pouvoir n'est pas réversible, à la différence du sort)

Repousse les morts-vivants dès le deuxième niveau (Le pouvoir est équivalent à celui d'un prêtre ayant un niveau de moins).

Ethique : - Une prière quotidienne à l'aurore, tourné vers le levant. Une fois par semaine, une offrande de fleurs ou de lait à la Déesse.

- Alimentation exclusivement végétarienne

- Protection des enfants

- Protection des animaux

- Assister les malades, les blessés et les déshérités

Titres : Les novices sont appelés les **Enfants de la Déesse**. Les prêtres consacrés sont appelés **Frères**, les prêtresses **Sœurs** ; ils peuvent servir dans un chapitre monastique ou diriger le culte d'une chapelle et accordent souvent des soins dans un hospice. Les **Révérands Pères** ou **Révérables Mères** sont les prêtre(sse)s d'un Temple, à la tête d'un chapitre monastique. La **Matriarche** est le chef du culte d'une Province ou d'un royaume ; elle doit être de sexe féminin.

Dogme : La Déesse Douce règne sur le Printemps.

La Déesse Douce est le Principe maternel de l'Univers. C'est elle qui a accordé la vie à toutes les créatures de Transborée, qu'elles soient végétales, animales ou conscientes. Son culte est primordial, puisque les Elfes la vénéraient déjà avant la prédication d'Ocann le Dévoreur, prophète du Desséché et même avant la rencontre des Hommes. C'est elle qui guida les Elfes vers les Humains, pour leur transmettre la joie et l'insouciance.

La fête de la Déesse Douce est célébrée à l'équinoxe de printemps. On l'appelle Fête des Fleurs. Tout le monde se couronne de fleurs, on sort la statue de la Déesse de son sanctuaire pour la couvrir d'une pluie de pétales et on célèbre les fiançailles des couples qui se marieront dans l'année. On remercie la Déesse pour avoir chassé le Desséché et pour avoir ranimé la vie. Les Révérands bénissent également les enfants nés dans l'année.

Secrets cléricaux : Le Nom de la Déesse, Anséa, ne peut être communiqué qu'aux membres de son clergé. Communiquer ce nom à toute autre personne est un blasphème susceptible de priver le prêtre de tous ses pouvoirs.

La Déesse Douce n'est qu'un des deux visages de la Déesse. Son autre visage est celui de la Vieille Déesse ; les deux ne font qu'une. Mais le mystère doit être gardé pour perpétuer l'alternance régulière des saisons.

Culte du Resplendissant

Pré-requis : Sagesse 9 Force 9 Charisme 13

Symbole sacré : Un soleil radié ou un Paladin aux mains jointes auréolé de lumière

Caractéristique primordiale : Sagesse

Races autorisées : Homme, Demi-elfe (Seuls les personnages de sexe masculin peuvent entrer dans le clergé du Resplendissant)

Alignement : Neutre Bon, Loyal Bon, Chaotique Bon, Loyal, Neutre, Chaotique

Armes autorisées : Lances, épée longue, épée bâtarde, épée à deux mains, Morgenstern, Arc long, Arc long composite

Sphères autorisées : Générale, Animale, de Garde, Conjuración (Accès Mineur), Création, Protection, Soins, (Accès mineur), Charme, Combat, Soleil

Pouvoirs accordés : Repousse les morts-vivants.

Rage Bersek (Bonus de +2 au toucher et aux dégâts, valable à partir du niveau 5. Le Prêtre peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois équivalent à son niveau-4 par jour.)

Éthique : - Une prière quotidienne à Midí, tourné vers le Soleil. Une fois par semaine, le sacrifice d'un couple de petits animaux ou une offrande de vin ou d'hydromel. Dans les sanctuaires du Dieu, de grands feux aromatiques doivent toujours brûler, surtout la nuit.

- Le prêtre ne doit boire que du vin ou de l'hydromel.

- Protection des récoltes et des animaux domestiques.

- Protection des couples mariés et de la famille

- Destruction par le fer et par le feu des pillards et des créatures maléfiques

- Porter assistance aux blessés et aux combattants en difficulté sur le

champ de bataille

Tîtres : Les novices sont appelés les **Frères Mineurs**. Les prêtres consacrés sont appelés **Prieurs** ; ils peuvent servir dans un chapitre monastique ou diriger le culte d'une chapelle. Les **Patriarches** sont les prêtres d'un Temple, à la tête d'un chapitre monastique. Le **Pontife Céleste** est le chef du culte d'une Province ou d'un royaume .

Dogme : Le Resplendissant règne sur l'été. Son prophète fut le Roi-Dieu Leodegar, qui vécut six siècles après la prédication d'Ocann le Dévoreur, prophète du Desséché.

Le Resplendissant est le Principe de Lumière et de Gloire de l'Univers. Le Roi-Dieu Leodegar fonda le culte du Resplendissant en l'an de grâce 6 du calendrier de Leomance. Leodegar ne fut en fait que l'incarnation terrestre du Resplendissant. En vérité, le Dieu prit pitié des hommes de Leomance, et c'est pourquoi il choisit de s'incarner dans un jeune guerrier du clan Leogens pour pacifier le Vieux Royaume. Le Resplendissant n'est donc pas le plus jeune des Dieux, mais un Dieu aussi ancien que le Soleil, qui répandit la bénédiction de sa force et de sa richesse sur les Hommes.

Le Resplendissant est célébré au cours de deux fêtes. La première est la Fête du Soleil, célébrée au Solstice d'été. On y commémore la victoire remportée par Leodegar sur les hordes Uruk Maug à la bataille de la Rivière Sèche, qui marque l'an 0 du calendrier, et on y fête aussi la nouvelle année. La seconde est la fête des Moissons : on la célèbre aux derniers jours de l'été, quand on rentre les récoltes de blé et d'orge, pour remercier le Resplendissant d'avoir répandu ses bienfaits sur les champs et les vergers.

Secrets cléricaux : Le Nom du Dieu, Sol, ne peut être communiqué qu'aux membres de son clergé. Communiquer ce nom à toute autre personne est un blasphème susceptible de priver le prêtre de tous ses pouvoirs.

Le culte de Bœsus, le dieu clanique de la guerre, est une branche archaïque et hérétique de la Religion du Resplendissant. Il faut dissimuler la relation qui existe entre les deux cultes, sous peine de provoquer une confusion religieuse dangereuse pour toute la spiritualité du Vieux Royaume.

Culte de la Vieille Déesse

Pré-requis : Sagesse 13 Intelligence 12

Symbole sacré : Une chouette effraie au centre d'une roue

Caractéristique primordiale : Sagesse

Races autorisées : Elfe, Homme, Demi-elfe, Gnome, Halfling (Seule une prêtresse peut accéder à la charge de Sophonte)

Alignement : Neutre Loyal, Neutre Bon, Loyal Bon, Loyal Mauvais

Armes autorisées : Arcs, lances et javelots

Sphères autorisées : Générale, Animale (Accès mineur), Astrale, Création (Accès mineur), Protection, Soins, Charme (Accès mineur), Climat, Élémentaire, Végétale (Accès mineur), Divination

Pouvoirs accordés : Repousse les morts-vivants

Ethique : - Une prière quotidienne au crépuscule, tourné vers le couchant. Une ofrande par semaine, composée d'encens et d'une prière recopiée sur papier, parchemin ou tablette.

- Deux jours de jeûne par semaine.

- Sauver et diffuser le Savoir.

- Protéger les populations innocentes des savoirs et des entités maléfaisants.

- Privilégier la diplomatie à la guerre dans la mesure où une issue pacifique est possible.

- Assister les vieillards et les mourants.

Titres : Les novices sont appelés les **Aînés**. Les prêtres consacrés sont appelés **Augures**, les prêtresses **Vestales** ; ils peuvent servir dans un chapitre monastique ou diriger le culte d'une chapelle et servent souvent de maîtres d'école. Les **Mystagogues** sont les prêtre(sse)s d'un Temple, à la tête d'un chapitre monastique. La **Sophonte** est le chef du culte d'une Province ou d'un royaume ; elle doit être de sexe féminin, avoir plus de cinquante ans et son visage doit rester inconnu.

Dogme : La Vieille Déesse règne sur l'automne. Elle n'a pas de prophète, mais s'exprime souvent par le biais d'oracles rendus par son clergé.

La Vieille Déesse est le Principe de la Sagesse et de la Maturité. Elle est aussi vieille que le Monde, et son culte remonte à une époque antérieure à la prédication d'Ocann le Dévoreur, prophète du Desséché. La Vieille Déesse a enseigné aux hommes la sérénité face à l'adversité, la maladie et la mort. C'est une consolatrice des angoisses de l'âme, qui aide à se mettre en règle avec soi-même et avec les autres. C'est aussi la protectrice du savoir, qui encourage son peuple dans la voie de la connaissance. ; c'est pourquoi c'est la Déesse tutélaire de l'étude. Mais elle protège éga-

lement les innocents des arts noirs : elle est donc aussi la Déesse du Secret. C'est la raison pour laquelle la Sophonte est toujours voilée.

La Vieille Déesse est célébrée au cours de la Fête du Bain de la Déesse, à l'équinoxe d'automne. On y sort la statue de la Déesse en procession pour lui retirer les vêtements qu'elle porte depuis une année et pour la plonger dans une rivière ou un lac. Puis, on la revêt avec de nouveaux vêtements offerts par les croyants. Ce rite symbolise la mort et la résurrection de la Déesse, et répand une bénédiction sur tous les croyants pour les aider à passer l'hiver. Quelques personnes sont désignées par des oracles de la Déesse pour lui présenter ses nouveaux vêtements : ce sont les "Retranchés", qui sont placés "sous l'œil de la Déesse". Mis à part pour la cérémonie, ils n'ont aucun rôle particulier, mais il arrive plus souvent que la moyenne qu'ils soient mêlés à des événements extraordinaires au cours de l'année suivante, qu'il s'agisse de coups du sort heureux ou malheureux.

Secrets cléricaux : Le Nom de la Déesse, Matria, ne peut être communiqué qu'aux membres de son clergé. Communiquer ce nom à toute autre personne est un blasphème susceptible de priver le prêtre de tous ses pouvoirs.

La Vieille Déesse n'est qu'un des deux visages de la Déesse. Son autre visage est celui de la Déesse Douce ; les deux ne font qu'une. Mais le mystère doit être gardé pour perpétuer l'alternance régulière des saisons.

Le culte d'Ululata, la déesse clanique de la Lune (appelée aussi "Déesse Folle"), est un schisme hérétique du Culte de la Vieille Déesse. Il faut dissimuler la relation qui existe entre les deux cultes, sous peine de provoquer une confusion religieuse dangereuse pour toute la spiritualité du Vieux Royaume.

Culte du Desséché

Pré-requis : Sagesse 9 Charisme 12

Symbole sacré : Une faux ébréchée ou un crâne édenté

Caractéristique primordiale : Sagesse

Races autorisées : Homme, Demi-elfe, Gnome, Orque, Demi-orque, Gobelín, Hobgobelín, Gnome

Alignement : Neutre, Neutre Mauvais, Loyal Mauvais

Armes autorisées : Arcs, Armes d'hast, cimeterre, khopesh, Masses, Morgenstern

Sphères autorisées : Générale, Astrale, de Garde, Conjuración, Divination (Accès mineur), Nécromancie, Combat

Pouvoirs accordés : Terreur (Voir sort de Terreur p. 211 - Le Prêtre peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois équivalent à son niveau chaque jour)

Éthique : - Une prière quotidienne à minuit, à plat ventre, le front dans la poussière et les bras en croix. Un sacrifice hebdomadaire de jeune animal ou une libation en sang humain (l'équivalent d'un gobelet).

- Nourriture exclusivement carnivore
- Accomplir les rites funéraires
- Garder les nécropoles et les cimetières contre les profanations
- Veiller au respect des dernières volontés des morts (en particulier dans l'attribution des legs ou la perpétuation d'une vengeance...)
- Servir de garants de la parole donnée dans les occasions solennelles.

Titres : Les novices sont appelés les **Fossoyeurs**. Les prêtres consacrés sont appelés **Embau-meurs** ; ils peuvent servir dans un chapitre monastique ou diriger le culte d'une chapelle et diri-gent souvent les inhumations. Les **Nécrophores** sont les prêtre(sse)s d'une Nécropole. à la tête d'un chapitre monastique. Les **Archontes** forment un collège de quatre membres et représentent l'autorité suprême du Culte ; théoriquement, depuis la fin de la guerre des Grands Vassaux, ils n'existent plus dans le Vieux Royaume.

Dogme : Le Desséché règne sur l'hiver. Son prophète fut Ocann le Dévoreur, qui vécut au VI^e siècle avant Leodegar, convertit une grande partie de la population humaine de Transborée et fut ravi par le Desséché au cours de la bataille de Funaria, en - 548.

Le Desséché est un Dieu Ancien ; à ceux qui prétendent que les deux Déesses sont antérieu-res, Ocann le prophète a répondu que la Religion de la Mort était plus vieille, mais que ses pre-miers croyants n'avaient pas laissé de trace parce qu'ils avaient tous disparu des millénaires plus tôt, par dégoût de la vie et par adoration pour le Desséché..

Le Desséché est le Principe de la Souffrance et de la Mort. La doctrine du Desséché est dolo-riste : la maladie et la privation apportent la sagesse, la rédemption et transcendent l'âme, alors que l'abondance et les plaisirs noient l'esprit dans l'animalité charnelle. Le Desséché a enseigné aux hommes que l'être parfait est le mort, parce qu'il s'est coupé du corps pour devenir d'essence purement spirituelle. Les morts étant les créatures les plus nobles, il faut respecter leurs volontés dans le Monde des Vivants et les servir avec empressement et humilité.

Le Desséché est célébré au cours de la Fête des Retrouvailles, au solstice d'hiver. Aucune cé-lébration populaire n'est entreprise : au contraire, tout le monde se cadennasse chez soi et prie le Desséché d'être clément. En effet, au cours de la nuit, les morts qui ont une vengeance à accom-plir, qui désirent obtenir une réparation ou qui veulent faire appliquer un testament négligé se relèvent et visitent les vivants. La manifestation réelle de revenants est rare, mais il arrive que les Prêtres du Desséché se livrent à la Nécromancie et rendent véritablement un semblant de vie à quelques morts tourmentés... La vraie fête a lieu en général le lendemain à l'aube, quand tout le monde se réjouit d'avoir survécu à cette nuit d'épouvante.

Secrets cléricaux : Le Nom du Desséché, Nacrossidès, ne peut être communiqué qu'aux membres de son clergé. Communiquer ce nom à toute autre personne est un blasphème susceptible de priver le prêtre de tous ses pouvoirs.

Le Sinaséen, la langue la plus ancienne de Transborée, serait selon l'enseignement du pro-phète Ocann la langue des premiers sectateurs du Dieu. Il convient de garder secrète cette infor-

mation et de sauvegarder les rares documents écrits en Sinaséen, de préférence en les dissimulant aux autres cultes.

2) Religion clanique

Culte d'Ululata (Déesse de la Lune)

Pré-requis : Sagesse 9 Charisme 13

Symbole sacré : Un croissant de lune

Caractéristique primordiale : Sagesse

Races autorisées : Toutes

Alignement : Chaotique, Chaotique Mauvais, Chaotique Bon

Armes autorisées : Faucille, Khopesh, Cimeterre, Arcs

Sphères autorisées : Générale, Animale, Astrale, Conjurat[i]on, Divinat[i]on, Nécromancie (Accès Mineur), Charme, Climat, Végétale

Pouvoirs accordés : Charme (Voir sort de Suggest[i]on p.199 - Le Prêtre peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois équivalent à son niveau par jour.)

Ethique : - Un chant d'action de Grâces à chaque lever de Lune. Une fois par cycle lunaire, une offrande de fleurs ou d'argent dans une vasque d'eau où se reflète la Lune.

- Protection des loups et des chiens errants (Animaux sacrés)

- Protection des fous et des simples d'esprit

- Protection des voyageurs et des nomades

- Protection des parjures, des menteurs et des imposteurs

Titres : Les novices sont appelés les **Lévites**. Les prêtres consacrés sont appelés **Sélènes**. L.'Astrogogue est le chef du culte dans une Province.

Culte de Bæsus (Dieu de la Guerre)

Pré-requis : Sagesse 9 Force 12

Symbole sacré : Une hache à double tranchant

Caractéristique primordiale : Sagesse

Races autorisées : Toutes

Alignement : Loyal, Loyal Bon, Loyal Mauvais, Chaotique, Chaotique Bon, Chaotique Mauvais

Armes autorisées : Epée bâtarde, Epée à deux mains, Fléaux, Hache d'armes, Marteau de guerre, Masses, Morgenstern, Pics

Sphères autorisées : Générale, Astrale, Conjurat[i]on, Nécromancie (Accès Mineur), Protection, Soins (Accès Mineur), Combat

Pouvoirs accordés : Rage Bersék (Bonus de +2 au toucher et aux dégâts. Utilisable pour un nombre de combats équivalent à son niveau par jour.)

Repousse les morts-vivants à partir du Niveau 3 (Considérer le prêtre avec un pouvoir équivalent à celui de son Niveau -2).

Ethique : - Entonne un péan (chant de guerre) avant et après chaque combat. La moitié du butin ramassé par le Prêtre doit être versée au Dieu.

- Doit combattre au premier rang et ne jamais prendre la fuite.

- Entre une solution pacifique et une solution guerrière, doit toujours prendre le parti de la guerre.

- Le duel judiciaire (même au premier sang) est la meilleure façon de rendre la justice.

Titres : Les novices sont appelés les **Sacrifiés**. Les prêtres consacrés sont appelés les **Bellophores**. Le **Polémarque** est le chef du culte dans une Province.

Culte de Gullweig (Dieu de la mine, de la forge et des secrets)

Pré-requis : Sagesse 9 Force 12

Symbole sacré : Un marteau sur une enclume

Caractéristique primordiale : Sagesse

Races autorisées : Nains, Gnomes, Hommes, Orques, Demi-orques

Alignement : Neutre, Neutre bon, Neutre Mauvais

Armes autorisées : Marteau de guerre, Masses

Sphères autorisées : Générale, Garde, Conjuración, Création, Divination (Accès mineur), Protection, Soins (Accès mineur), Combat (Accès mineur), Élémentaire

Pouvoirs accordés : Repousse les morts-vivants

Ethique : - Une prière propitiatoire à l'entrée de tout complexe souterrain. Quelques gouttes de sang ou de vin étalées sur la lame de tout nouvel outil ou de toute nouvelle arme.

- Protection des artisans et des mineurs

- Interdiction de porter des armures non-métalliques

- Protection du commerce (ou du pillage chez les nations orques)

- Protection des filons métallifères

Titres : Les novices sont appelés les **Apprentis**. Les prêtres consacrés sont appelés **Chamanes**. Le **Runoia** est le chef du culte dans une Province.

Culte d'Aquilo (Dieu de la mer)

Pré-requis : Sagesse 9

Symbole sacré : Une conque marine

Caractéristique primordiale : Sagesse

Races autorisées : Toutes

Alignement : Neutre, Neutre Bon, Neutre Mauvais, Chaotique, Chaotique Bon, Chaotique Mauvais

Armes autorisées : Harpon, Epieue, Trident

Sphères autorisées : Générale, Animale (Accès Mineur), Astrale, Conjuratiou, Divinatiou (Accès mineur), Protection (Accès mineur), Charme (Accès mineur), Climat, Élémentaire

Pouvoirs accordés : Repousse les morts-vivants.

Éthique : - Entonne une courte prière à chaque marée. Un sacrifice important, pour une valeur minimum de 500 po, doit être fait à chaque grande marée d'Équinoxe.

- Doit bénir navires et équipages avant chaque voyage au long cours.

- Ne doit se nourrir que de poisson et de fruits de mer.

- Ne doit jamais passer plus d'un an loin de l'Océan.

- Doit protéger les veuves et les orphelins des marins disparus en mer.

- Sur un navire en train de sombrer, doit être le dernier à quitter le bord.

En cas de famine, doit désigner les membres d'équipage à sacrifier.

Titres : Les novices sont appelés les **Nautilons**. Les prêtres consacrés sont appelés les **Hiéronautes**. Le **Thalassarque** est le chef du culte sur une mer.

Chronique du Vieux Royaume

Le cadre

I. Histoire du Vieux Royaume

L'Age d'Or d'Aeyellessee
Le Prophète du Desséché
La guerre des Bouchers
La chute d'Aeyellessee
Les âges sombres
Leodegar le Resplendissant
Le royaume de Leomance
L'insurrection de Ciudalia
La guerre des Grands Vassaux
La ruine de Leomance
La bataille de la Listrelle
La création de la Marche Franche
Après la guerre des Grands Vassaux

II. Régions et Etats du Vieux Royaume

Vieux Royaume (Royaume de Leomance)
Duché de Bromael
République de Ciudalia
Le Canton Vert
La Marche Franche (ancien duché de Garches)
Les Landes Grises (ancien Coeur-du-Royaume, ancien duché de Malvern)
Sacralia
Steppes de Féménie
Royaume de Ressine
Royaume de Kahad-Burg
Les Cinq Vallées (Avallonee)
Roche-Brisée
Mons Dolorossus
Change

III. Langues du Vieux Royaume

IV. Panthéon du Vieux Royaume

Le panthéon cyclothéiste
La religion clanique

V. Paramètres des mythes du Vieux Royaume

Cultes cyclothéistes
Culte de la Déesse Douce
Culte du Resplendissant
Culte de la Vieille Déesse
Culte du Desséché
Religion Clanique
Culte d'Ululata
Culte de Boesus
Culte de Gullweig
Culte d'Aquilo