HISTOIRE OFFICIELLE DES GUERRES DE GREYHAWK

Par David « Zeb » Cook
Traduit par L. Debelle

Table des matières

Introduction **2**
Dramatis Personae **2**
Iuz le Vieux 2
L'Empereur Fou 3
Déroulement de la Guerre **5**
Chute de Taine 6
Diplomatie 7
Martyres du Saint Pavois 7
Attaques et Contre-attaques 8
Furyondie assiégé 9
L'éveil du Grand Royaume 9
Le Raid d'Osson 10
Aide du Sud 11
Un Empire où nul n'existait 11
La conquête d'Almor 13
Les Cavaliers de Ket 13
Le Roi Fou part en Campagne 14
La Confrérie Ecarlate frappe 15
La Fin de la Guerre 16
Notes **17**

INTRODUCTION

Les philosophes disent que les conflits trouvent toujours leur origine dans la convoitise - du pouvoir ou de butins. Ceci est peut-être vrai pour les quelques petites guerres et autres raids frontaliers qui firent l'histoire de Tærre. Toutefois, le grand carnage qui marqua ces dernières années ne saurait s'expliquer simplement par la seule convoitise. En effet, ce furent plutôt l'alchimie complexe des passions mortelles conjuguée aux points faibles de quelques pays et à la démence de certains qui précipitèrent des nations les unes contre les autres dans des guerres qui finalement reforgèrent le visage de la Flanesse.

Ainsi, pour bien comprendre les Guerres de Greyhawk, comme on les nomme, il faut avant tout, connaître la distribution des personnages qui écrivirent cette page douloureuse de l'histoire de Tærre. Ceux-ci vont de demi-dieux à des laissés pour compte, de guerriers héroïques à des espions encapuchonnés de rouge. Ensemble, ils constituent une grande *dramatis personae*, la distribution d'une terrible tragédie.

DRAMATIS PERSONAE

Iuz le Vieux

"Sa Plus Profane Eminence, Seigneur de la Douleur, Démon du Nord, Fils du Mal, Maître des Redoutables et Abominables Présences, Iuz le Mal, Iuz le Vieux", ainsi était acclamé ce répugnant demi-dieu par les créatures mauvaises et corrompues qui le servaient. Régnant de la noire sang Dorakaa, la Cité des Crânes, Iuz avait toujours arboré un désir non dissimulé de dominer toute la Flanesse. Toutefois, il ne se fit remarqué qu'un siècle avant les Guerres de Greyhawk.

En 479 année commune (AC), les terres connues maintenant sous le nom de Iuz étaient constituées d'un ensemble de petits fiefs indépendants dont les "princes" régnant se les disputaient âprement pour en hériter de Furyondie, qui à cette époque s'étendait très loin vers le nord. Parmi ceux-ci, il y avait un despote misérable dans les Collines Hurlantes qui mourut dans l'année et laissa sa terre à un fils d'origine douteuse - Iuz. Bizarrement, les rumeurs décrivaient tantôt ce "fils" comme un vieil homme, tantôt comme un démon de plus de deux mètres.

Après avoir réorganisé son petit domaine en un véritable camp militaire, Iuz porta son attention sur les fiefs voisins. Feignant une tactique purement défensive, il travailla dans l'ombre pour monter ses rivaux les uns contre les autres. Ainsi, quand ceux-ci eurent fini d'épuiser leurs ressources et leurs énergies dans des conflits inutiles, il frappa. A la fin de cette première année sur le trône, Iuz avait conquis les trois fiefs entourant le sien.

Grâce à son utilisation extensive de troupes humanoïdes, le domaine de Iuz commença à s'étendre rapidement comme la pourriture sur une pêche trop mure. En effet, la plupart des princes humains considéraient les orques et les gobelins comme des vermines inférieures, une attitude personnifiée par celle de son Eminence le Comte Vordav qui jura de "brûler à vue tous les taudis de ces misérables crasses"[1]. Bien que cette attitude permettait à ceux-ci de "maintenir un faux semblant de pureté par de vieilles traditions aerdiennes"[2], elle impliquait aussi que leurs armées seraient rapidement débordées par celles de Iuz qui utilisait à fond la cruauté et la fécondité des orques.

Comme de plus en plus de fiefs tombaient aux mains des humanoïdes, un flot grossissant de réfugiés rapportait des histoires folles de la puissance de Iuz jusque dans le sud, à Furyondie. D'après ces rumeurs, Iuz aurait construit une route pavée de crânes entre les Collines Hurlantes et Doraaka, sa nouvelle capitale. Les lanternes des tours gardant cette route seraient alimentées par de la graisse humaine. Iuz lui-même aurait mué et quitté sa forme de vieillard pour celle d'un colosse de taille gigantesque - tout du moins c'est ce que la rumeur disait. Bien que la plupart des histoires fantaisistes racontées purent être infirmées *de visu* par la suite, il n'en reste pas moins que celles-ci se propagèrent comme une trainée de poudre le long des côtes sud du Lac Whyestil semant la panique sur leur chemin[3]. Le roi Avras III de Furyondie fut donc amené à tourner son attention vers sa frontière nord afin d'empêcher l'expansion des forces de Iuz jusqu'au cœur de ses terres[4].

La position du roi Avras était alors fragile à cause de l'indépendance de ses nobles - particulièrement les Grands Seigneurs du sud qui n'étaient pas menacés par Iuz. En effet, la plupart de ceux-ci saisirent cette opportunité pour obtenir des concessions de la part de leur roi, le privant ainsi de taxes dont il aurait bientôt cruellement besoin[5]. De telles concessions provoquèrent la colère des barons de la frontière nord du pays qui se sentaient trahis par les grands du sud. Réagissant, ceux-ci infiltrèrent l'Ordre du Cerf, une petite faction religieuse à cette époque, et patiemment, la transformèrent en une confrérie militaire loyale envers eux.

Ainsi, la menace externe de Iuz ébranla Furyondie de l'intérieur. Vers 505 AC, trois parties coexistaient au sein de la noblesse. La plus puissante faction était celle des Grands Seigneurs du Sud, qui utilisaient la menace de Iuz pour affranchir leurs terres de l'influence royale. En deuxième venait l'Ordre du Cerf dont l'unité et la force augmentant venait s'opposer aux raids frontaliers de Iuz. En dernier venait le roi Avras III avec ses domaines et sa famille. Ses terres coincées entre celles de plus puissants, le roi essayait très futilement d'apaiser les esprits de tous.

A ce point critique toutefois, la puissance grandissante de Iuz fut mise à rude épreuve. Que ce soit par le fait du

hasard, par sagesse ou par courage, nul ne le sait, toujours est-il qu'un petit groupe d'aventuriers réussit à approcher Iuz et à l'emprisonner sous les tours du Chateau Greyhawk. Comment et pourquoi ils le firent restent un mystère - ainsi que leurs noms, excepté un : le Mage Zagyg le Fou[6].
Quelques furent les motivations ou les buts des aventuriers, leur action eut pour conséquence le sauvetage de Furyondie. Privés de leur seigneur, les armées gobelines et orques qui se massaient aux frontières du pays se désagrégèrent rapidement. Les créatures barbares combattirent les régents de Iuz et conquirent pour eux les terres à l'est et à l'ouest du Lac Whyestil. Ceux de l'est fondèrent la Société Cornue vers 513 AC avec l'aide d'humains peu scrupuleux alors que les profondeurs de la Forêt de Vesve restèrent sauvages jusqu'aux Guerres de Greyhawk près d'un demi-siècle plus tard.

Bien que les tribus humanoïdes se soient retirées de ses frontières, Furyondie était trop divisé pour pouvoir donner la chasse. Comme la pression venant du nord n'existait plus, le Prince Belvor III, fils de Avras, courtisa assidûment l'Ordre du Cerf et réussit à le rallier à sa cause. Puis, après la mort de son père, il usa de ses royales prérogatives pour ramener ceux du sud dans le rang. Bien que son règne fut relativement court[7], la coalition de Belvor III lui survécut, continuant à rassembler les diverses factions rivales pendant les quelques années de régence qui suivirent sa mort.

Depuis qu'il est monté sur le trône à la suite du Seigneur Throstin, Régent du Royaume, le roi Belvor IV s'est employé à renforcer Furyondie, allant même jusqu'à programmer la conquête de la Société Cornue et des Terres de Iuz. Toutefois, les problèmes de relations au sein de son royaume sont loin d'être résolus. En effet, les factions rivales, quoique moins puissantes, existent toujours. Le Seigneur Throstin, par exemple, a raffermi son emprise sur l'Ordre du Cerf et contrebalance le poids politique du jeune roi. Des luttes d'influence existent donc toujours à Furyondie.

Ainsi, quand Iuz réapparut en 570 AC, Belvor IV n'y prêta pas attention trop occupé qu'il était à unifier son royaume. De plus, Iuz se fit discret. En effet, son départ soudain ayant laissé un désordre total dans ses terres, il devait remettre vite de l'ordre dans ses affaires et réaffirmer son autorité sur ses tribus humanoïdes belliqueuses.

L'Empereur Fou

Avant que le conflit Iuz - Furyondie ne commence son long cheminement, des évènements d'égale importance eurent lieu dans l'est. Dans le palais de Rauxès au cœur du Grand Royaume, des rejetons de la Maison de Naelax se répandaient dans les halls, abattant sauvagement jusqu'au dernier tous les membres de la Maison de Rax, alors régnante. Arrivée au pouvoir par traîtrise et les mains tachées de sang, il était écrit que la Maison de Rax régnerait par la terreur, car la folie coulait dans les veines de sa nombreuse progéniture[8].

L'histoire du Grand Royaume des Aerdiens commence environ 40 ans avant l'avènement de Iuz. En ces jours, la Province du Nord était dirigée par le Prince Ivid, un noble capable et charismatique quoique complètement débauché. Parce que des décades de règne mollasson avaient usé la crédibilité de la maison impériale, des nobles tels que le Prince Ivid devenaient de plus en plus exigeants dans leurs revendications et mettaient la pression sur le Trône de Malachite. La royauté, faible qu'elle était, se refusait à toutes celles-ci et le Grand Royaume plongea dans le Tumulte entre les Couronnes.

Quand Nalif, le dernier héritier de Rax fut assassiné[9], une nuée de princes rivaux clamèrent leurs droits au Trône de Malachite. Grâce à une grande campagne de diplomatie, de guerres et d'assassinats, le Prince Ivid résolut le problème de la succession en éliminant tout autre prétendant, le laissant ainsi seul prince de sang survivant. La Maison de Naelax monta donc sur le trône et le Prince Ivid devint Sa Céleste Transcendance, Empereur de Aerdy, le Grand Prince Ivid. Parmi ses autres titres, il y avait aussi Herzog de la Province du Nord, Archiduc d'Ahlissa, Idee et Solandie , Suzerain de Medegia, Commandeur de la Marche aux Ossements et Protecteur de Almor et Onouailles.

Le chaos qui suivit l'assassinat de Nalif ne cessa pas quand Ivid se saisit du trône. En effet, les paysans de Onouailles, Idee et Solandie se rebellèrent et le Herzog d'Ahlissa revendiqua sa propre indépendance[10]. Ivid se dépêcha de s'occuper de son cousin du sud (les nobles du Grand Royaume était tous de la même famille) pour trouver en fin de compte son pays épuisé et mal organisé après des années de guerre civile. Incapable de lever une armée suffisante à partir de ses propres fiefs, l'Empereur dût, à contre cœur, faire appel à l'aide des quelques cousins qu'il lui restait. Ceux-ci répondirent à l'appel avec la diligence de requins sentant le sang et s'apprêtant à faire un festin de leur très cher Empereur apparemment affaibli.

L'histoire de cette seconde vague de guerres civiles est encore plus confuse et incomplète que la première. Le saccage de l'Université de Rauxes en 449 AC détruisit tous les rapports impériaux de la guerre[11]. De la même manière la considérable bibliothèque du Duc Astrin à Eastfair fut détruite et brûlée pendant la campagne impériale finale. Bien que quelques histoires plus ou moins complètes aient survécues dans les monastères de Médégie, ils sont très grandement marqués de la philosophie dégénérée du Saint Censeur. Leur exactitude est donc très douteuse, particulièrement en ce qui concerne leur principal sujet : les batailles entre Rauxes et Médégie.

Bien que des récits corrects de ces batailles se soient perdus, les résultats de ces guerres sont clairs : l'Empereur garda son trône mais souffrit des pertes de territoires et d'influence. Un neveu qu'Ivid avait installé à la tête de la Province du Nord se rebella contre son oncle et décréta son fief état souverain. De même, le prélat en chef de

l'empire d'Ivid - le Saint Censeur de Médégie - défia l'empereur et établit un siège épiscopal indépendant. Les Barons des Mers n'eurent pas autant de succès. Bien qu'ils prirent le contrôle de la flotte aerdienne, l'Empereur leur fit fermer l'accès à tout port. Laissés ainsi sans un seul point de chute qui leur soit favorablement disposé, les Barons des Mers durent chercher la paix avec Ivid.

On ne sait que peu de chose des campagnes qui eurent lieu au cœur du Grand Royaume, sinon qu'Ivid y gagna son titre de "parlant aux démons". Quand Almor se rebella, l'Empereur contre-attaqua avec violence démontrant toutes ses affinités avec les démons. En s'appuyant sur une aide infernale, les armées impériales défirent les rebelles. Malgré l'état d'affaiblissement de l'empire, Almor ne put supporter la furie diabolique de la Garde Compagnionne[12] avant que Nyrond envoie de l'aide. Finalement, les armées almoriennes épuisées durent replier en bon ordre jusqu'aux frontières actuelles de la Prélature.

Depuis cette époque, le Grand Royaume a connu divers empereurs. Ivid reigna pendant 48 ans et, bien qu'il n'ait jamais réussi à regagner le contrôle des provinces qu'il avait perdues, il réussit tout de même à rassembler le reste des Aerdis à sa cause soit par la peur qu'il inspirait soit par l'appât du gain. Son fils, Ivid II, ne survécut que trois ans sur le trône. En effet, instable déjà avant son couronnement, Ivid II sombra rapidement dans une démence ravageuse après son accession aux attributs du pouvoir[13].

Ce ne fut pas la folie qui causa la perte d'Ivid II. En effet, il fut tué par un de ses fils qui désirait la couronne. Ivid III suivit immédiatement l'exemple de son grand père, exterminant tout candidat possible à la couronne. Ses mains encore souillées du sang de son père, il emprisonna ses enfants dans des prisons dorées, mais leur fournit des tuteurs et de nombreuses débauches; sinon il aurait pu passer pour un père négligeant. Quand son âge fut avancé, Ivid III déclara que l'enfant qui lui survivrait lui succéderait. Cette annonce déclencha un véritable bain de sang et une succession de fratricides dans la prison de velours de ses enfants. Le seul survivant devint Ivid IV.

Le nouveau dirigeant d'Aerdy imita son père : ses enfants qui ne furent pas tués à la naissance furent emprisonnés et leurs mères atrocement torturées pour le plus grand amusement de l'Empereur. La gorge de leur père hors de portée, les enfants d'Ivid IV pratiquèrent leurs boucheries naelaxiennes sur une succession de nurses et de gouvernantes. Certaines survivantes vinrent à l'attention de l'Empereur pour leur plus grand malheur et rejoignirent son harem personnel pour disparaître ensuite dans les boyaux des donjons de ses bourreaux. L'Empereur préférait la souffrance bien plus que l'amour.

Outre ceci, le règne d'Ivid IV accomplit peu. L'Empereur se réjouissait en orgies et autres luxures, pas en administration. Il lançait annuellement des campagnes militaires pour reprendre Almor ou Nyrond et qui ne résultaient qu'en une modification des frontières de quelques miles dans un sens ou dans l'autre. Peu importait, les batailles procurait à l'Empereur un spectacle estival. En effet, il était plus intéressé par le déchaînement de la bataille que par un réel gain militaire.

Alors que Ivid IV badinait, son futur successeur, Ivid V, était au travail. Deuxième parmi les fils de l'Empereur, Ivid V s'occupait de simplifier la désignation d'un successeur en exterminant tous ses semblables[14]. Bien qu'Ivid accomplit cette tâche avec talent et tact, son père refusa de lui céder le trône. Ainsi, il loua les services de la plus ancienne des favorites de son père pour lui verser de l'acide dans l'oreille[15].

Ivid V monta donc sur le trône et l'occupe depuis 28 ans. Bien qu'il soit un commandant d'armée peu efficace car indiscipliné, il gouverne cependant son pays d'une main de fer démontrant un véritable génie pour tout ce qui est machinations politiques. Indéniablement, toutes les campagnes militaires qu'il a entreprises se sont soldées par un désastre, mais sa folie n'a aucunement atténué ses talents diplomatiques. Une fois de plus, les Provinces du Nord et du Sud se sont ralliées à la bannière de l'Empereur et ses émissaires ont même réussi à rapprocher les humanoïdes de la Marche aux Ossements de la cause de l'empire. Sa force grandissante, l'Empereur n'attend plus qu'une excuse pour reformuler ses exigences aux pays rebelles de l'ouest.

Le Père de l'Obéissance

Le troisième et peut être le plus important des personnages intervenant dans cette guerre tragique est aussi sans nul doute le plus mystérieux. Connu seulement par son titre - Sa Sérénité Sans Egal, le Père de l'Obéissance - le chef de ligne de la Confrérie Ecarlate construisit intentionnellement un voile de secrets et de rumeurs au sujet de ses suivants et de lui-même. Ainsi, actuellement, tout ce qu'on sait d'eux n'est que pure spéculation[16].

Bien que cette organisation d'humains Suellois soit certainement très ancienne[17], la Confrérie Ecarlate ne fit véritablement parler d'elle qu'en 573 AC[18]. Cette année vit aussi la disparition du Prince de Furyondie, Prévost de Véluna. La coïncidence de ces évènements semble d'une importance particulièrement significative pour les théoriciens des conspirations qui voient la main de la Confrérie Ecarlate en toute chose bizarre ou inexpliquée[19]. Qu'il existe une connexion ou non entre les deux, la Confrérie est restée muette à ce propos.

Il est évident que ceux de la Confrérie Ecarlate forment un peuple fanatique. Leur société extrêmement monastique leur a d'ailleurs valu le titre de "moines", bien qu'on ne sache rien de leurs pratiques religieuses. Ils considèrent toutes les autres races comme inférieures au peuple Suellois, et mettent ces croyances à exécution avec une méchanceté méthodique et glaciale. Malgré une discrétion et une malveillance sans faille envers leurs inférieurs, les

membres de la Confrérie Ecarlate semblent obéir à leur chef - le Père de L'Obéissance - jusqu'à la mort.

Bien que de vagues rumeurs de son existence aient circulées depuis des siècles, la première action officielle de la Confrérie Ecarlate fut l'envoi d'émissaires dans les cours de la Ligue de Fer en 573 AC. Voyageant encapuchonnés de rouge, ces étrangers prétendaient être les ambassadeurs de la Terre de Pureté. La plupart étaient d'excellents érudits et sages qui observaient les cours de la Ligue offrant généreusement leur aide à ceux qui en avaient besoin. Ainsi, ils réussirent patiemment à faire leur chemin dans les cours de nombreux nobles des pays du sud jusqu'à des postes sensibles, parfois vitaux. Pendant que les sages en rouge devenaient les confidents de rois, des assassins de la secte infiltraient leurs entourages sous des déguisements plus subtils. L'époque où cette invasion silencieuse commença véritablement reste inconnue, ainsi que le nombre d'assassins impliqués. Certains se révélèrent avant la guerre, renforçant la cause de la Confrérie par meurtres et terreurs. Malgré ces frappes ponctuelles, l'étendue du rôle de la Confrérie reste incertain : les assassins disent rarement qui ils sont quand ils frappent. La tuile tombée du toit et qui tua le Chambellan de la Principauté d'Ulek fut - elle détachée par un assassin ou par hasard ?[20]

Des autres activités de la Confrérie avant la guerre, il n'existe que des rumeurs. Dans les dernières années avant la guerre, des rapports provenant du sud de la Flanesse suggérèrent que des mystiques en rouge réduisaient en esclavage les vastes empires sauvages de l'Hepmonesie. Des voyageurs décrivaient ces sauvages dans des termes les plus horribles, détaillant sans pitié tous les usages de leurs rites cruels[21]. D'après les histoires des voyageurs, de vastes nations suivant toujours les anciens usages Suellois se préparaient à la guerre dans les jardins humides de l'Hepmonesie.

Toutefois, cette terre était bien trop loin des frontières des royaumes civilisés de la Flanesse pour que quiconque ne s'en préoccupe. Les histoires de ces vagabonds tombèrent donc dans l'oreille d'un sourd, et personne ne prêta attention au filet grandissant des sages en rouge. Si quelqu'un s'y était intéressé, d'innombrables vies auraient pu être sauvées.

DEROULEMENT DE LA GUERRE

Etant donné la délicate balance du bien et du mal sur la Flanesse et la tragiquement faible nature des tyrans et rois, la question n'était pas de savoir si une guerre allait éclater mais comment, quand et où elle le ferait. En 582 AC, ces questions trouvèrent des réponses surprenantes.

Levée de Roquefief

Dans le nord glacé, loin de la lutte pour la puissance des anciens royaumes d'Aerdi, vivaient quelques tribus barbares : les Fruztii, Schnai et Cruski et les pillards du Domaine de Roquefief. Pendant des siècles, ces bandes attaquèrent quiconque entrant sur leurs terres stériles ou sur leurs mers. Trois des quatre groupes - Frutzii, Schnai et Cruski - clamaient avoir des racines Suelloises et des ennemis communs dont le principal était ceux de Roquefief.

Les escarmouches entre ces peuples primitifs demeurèrent une parenthèse dans l'histoire épique de la Flanesse. Toutefois, des rumeurs surgirent à propos d'un ancien artéfact ancestral - les Cinq Lames de Corusk - d'origine barbare et doté d'une puissance magique extraordinaire perdue depuis des siècles. Quatre des cinq lames furent retrouvées au cœur des Montagnes Corusk. Et quand la dernière des lames serait unie à ses sœurs et rituel approprié fait, les Cinq Lames de Corusk uniraient leur puissance pour invoquer le Grand Dieu du Nord. Cet être surnaturel lèverait alors les tribus barbares et les mènerait à la victoire dans les chaudes et fertiles terres du sud.

Bien que d'innombrables jeunes guerriers moururent dans les montagnes à sa recherche, la dernière lame ne fut pas retrouvée. Quoiqu'il en soit, en 582 AC, un chef d'une grande puissance et très charismatique apparut parmi les barbares. Il s'appelait Vatun, Grand Dieu du Nord - et avait la puissance magique requise pour le prouver. L'apparition de Vatun surprit même les plus convaincus de la légende des Cinq Lames, y compris les rois barbares qui avaient utilisé cette histoire pour asseoir leurs pouvoirs. Vatun dût d'une certaine manière prouver sa puissance à ces dirigeants sceptiques, car les rois Fruztii, Schnai et Cruski livrèrent leurs souverainetés ancestrales au "tout puissant" Vatun.

En réalité, Vatun n'était pas ce qu'il semblait être; l'histoire entière n'était qu'une gigantesque imposture. Iuz, avec sa ruse maligne et ses pouvoirs de demi-dieu, avait fabriqué Vatun et masquaradait comme le messie des barbares. Peut-être que les Cinq Lames de Corusk existaient réellement et peut-être que le Grand Dieu du Nord serait apparu si la cinquième lame avait été retrouvée, mais les machinations de Iuz stoppèrent net toute recherche de cette dernière.

Vatun ne perdit pas de temps. La guerre était imminente entre les barbares et Roquefief. Alors que Vatun apparaissait devant ses suivants barbares subjugués, les

Fists convergèrent vers eux pour interrompre la cérémonie. Lors de la brève bataille qui s'ensuivit, Vatun repoussa facilement les Fists et reçut ainsi les louanges prostrés des barbares. Toutefois, plutôt que d'écraser complètement les Fists, Vatun s'en fit des alliés. En l'espace de quelques semaines, Sevvord Barberouge - très connu pour son indépendance bornée - changea radicalement (ou magiquement) d'idée et se joignit aux hordes barbares de Vatun.

Les Vagabonds des Terres Stériles, peut-être parce qu'ils sentaient l'odeur trop familière de Iuz, se montrèrent moins pieux envers Vatun. Terriblement indépendants, les chefs des quelques Chiens de Guerre survivants refusèrent l'offre de Vatun de s'allier à lui. En se retirant dans la grande plaine entre Roquefief et Iuz, les Vagabonds furent ensuite à la fois protégés et assaillis par leurs terres gelées et inhospitalières.

Bien que Vatun semblait inconséquent aux sages des terres civilisées et qu'il fut en réalité une feinte, son apparition altéra irrémédiablement la délicate balance du bien et du mal. L'alter ego de Iuz tenait les tribus du nord dans une main de fer et d'un simple geste, il les envoya au sud.

Le Domaine de Roquefief, maintenant allié plutôt qu'ennemi des barbares, se massa en vue d'un assaut vers le sud. Faisant preuve d'une sauvagerie qui surpassa sa réputation, Sevvord Barberouge, Maître du Domaine, réprima dans le sang toute opposition à son règne. Il fit même du Rite Annuel des Batailles un véritable massacre pour prouver son autorité, puis rassembla ses forces pour un conseil de guerre. Il dit que le temps était venu pour les Fists, privés de leurs terres et gloires, d'amener leurs voisins du sud de se rendre à leurs évidences.

Grâce à une telle démagogie, le Maître du Domaine n'eut pas de mal à rassembler une énorme et loyale armée barbare. Les Fists étaient avides de guerre et Sevvord Barberouge disposé à les laisser se repaître. Sur ordres de Vatun, le Maître du Domaine mena son armée au travers de la Passe du Tonnerre et déferla sur Calbut dans le Duché de Taine.

Chute de Taine

Pendant des décades, les atamans de Roquefief avaient convoitées le Duché de Taine - une terre chaude et douce selon leurs standards barbares. Toutefois, pendant toutes ses années le Duc de Taine et ses armées avaient bloqué le chemin vers ces terres riches. Basées dans la cité murée de Calbut[22], les patrouilles du Duc Ehyeh surveillaient et protégeaient la Passe de Tonnerre, repoussant les petites attaques et ralentissant des raids plus importants suffisamment pour que des renforts provenant de la garnison de la ville puissent arriver. Pendant des siècles, les cités murées de Taine et leurs garnisons contraignirent les Fists à de petits raids frontaliers. Préoccupés par des escarmouches quasi-continuelles avec les Fruztii, les Fists n'avaient pas monté d'attaques de grande envergure à travers la passe depuis plus de 30 ans.

Pendant ces années, les Tainois devinrent suffisants. Croyant la frontière nord comme sure, le Duc Ehyeh retira ses guerriers de la Passe du Tonnerre pour leur assigner des tâches plus urgentes : patrouilles pour intercepter les créatures venant des Monts Griffons et des Tourbières des Trolls, forces de frappe pour chasser les hors-la-loi de Perchefreux et des Royaumes Bandits, et armées régulières pour renforcer la frontière avec la Théocratie d'Arbonne qui devenait de plus en plus dangereuse. La Passe du Tonnerre étant calme et les Fists occupés ailleurs, Ehyeh permit à la garde des Tainois basée à Calbut de s'endormir dangereusement.

En 582 AC, Calbut n'était pas du tout préparée pour résister à une horde de barbares franchissant la Passe du Tonnerre. Le grand mur de la gorge qui fermait les hauteurs de la passe tomba sous les assauts des Fists et les courriers portant la nouvelle de l'attaque furent rattrapés. L'interminable flot des Fists s'engouffra ensuite dans la passe, lécha les murailles de Calbut et s'introduisit dans ses portes encore ouvertes prenant le commandant de la garnison totalement au dépourvu[23]. Tous les hommes de la ville furent massacrés et les femmes et enfants emmenés en captivité. Bien que la perte de Calbut toucha le Duc de Taine, il s'attendait à ce que l'invasion suive son cours normal, c'est-à-dire à ce que les Fists s'arrêtent pour piller la ville. Pendant les jours - voir les semaines - durant lesquelles les barbares pilleraient la cité, le Duc Ehyeh lèverait prudemment son armée puis piégerait ceux-ci dans leurs camps. Lentement, le Duc rassembla son armée, prélevant des troupes sur d'autres fronts.

Toutefois, cette invasion ne se passa pas comme les précédentes. Pendant que les forces de Taine se rassemblaient, Sevvord Barberouge poussa ses troupes encore en avant. Dans la brève campagne qui s'ensuivit, les Fists marchèrent le long de la rivière Zumkande, venant aisément à bouts des quelques milices qu'ils trouvèrent sur leurs chemins. Cinq jours après la chute de Calbut, la horde de Sevvord assiégeait la capitale de Taine, Nevond Nevnend.

Sans la présence rassurante du Duc, les citoyens paniquèrent. Des rumeurs de greniers vides virent la levée d'une foule de paysans effrayés qui marchèrent sur la citadelle. En réponse, le Conseil des Seigneurs lâcha la garde de la citadelle sur la foule, ce qui provoqua une émeute qui s'étendit rapidement à toute la ville. Pendant que la cité bouillonnait, à l'extérieur, Sevvord faisait le siège. Ainsi, la capitale tomba facilement, et avec elle toute l'autorité de Taine.

Après le double désastre de Calbut et de Nevond Nevnend, les armées de Taine étaient décimées. Les Fists de Sevvord se répandirent alors facilement à travers les campagnes et dans le Bois Luisant. Le Duc et la Duchesse, ainsi que leurs enfants, fuirent le pays, trouvant refuge à la cours de la Comtesse Belissica de Urnst.

Diplomatie

La nouvelle de la chute de Taine se répandit comme une traînée de poudre, provoquant des réactions de tous les cotés. La conquête de Sevvord sonna comme un glas à travers la lande. Des messagers murmuraient les nouvelles aux oreilles des rois et empereurs leur disant "Le marteau est tombé. Le temps est venu.". La grande guerre avait fait couler son premier sang.

Le plus déconfit par la chute de ce marteau était le Duc Ehyeh. A la cité de Radigast, lui et ses courtisans fondèrent une cours en exil. La décision de la guerre de Taine s'était faite vite, ainsi, la réputation du duc en pâtit considérablement. On l'accusa de négligence, d'inaptitude à commander, etc... C'est dans ce contexte que la Duc demanda à sa bienfaitrice des fonds et une armée pour recouvrir sa terre. La comtesse de Urnst, n'étant pas femme à outrepasser les traditions ancestrales des droits de la noblesse, donna refuge au duc et à sa suite et finança même sa cours, mais elle se refusa à toute autre aide.

D'autres nations ne furent pas si obligeantes. La Théocratie d'Arbonne, bien que mécontente de voir Sevvord à ses portes, avait depuis longtemps une très faible confiance envers ceux de Taine. Ainsi, Le Prélat Suprême d'Arbonne refusa de fournir une armée au Duc Ehyeh, choisissant plutôt de renforcer ses propres frontières et de s'apprêter à conquérir Taine lui-même. Le roi de Nyrond, quoique favorable à la cause du Duc, réserva ses troupes et ses finances pour contrer les troupes de son vieux rival, le Grand Royaume, qui ne devraient plus tarder à se manifester.

Au même moment, Iuz subissait son premier revers. Les peuples des Fruztii, Cruski et des Schnai, rivaux de longue date des Fists, ne furent pas heureux de l'attaque audacieuse de Sevvord. Taine avait toujours aidé les barbares dans leur lutte contre le Grand Royaume et la Marche aux Ossements. Par exemple, le Duc Ehyeh fermait les yeux sur le commerce d'armes entre Perchefreux et Krakenheim qui passait par ses terres. Maintenant, le Maître du Domaine fermait les routes commerciales et confisquait toutes les expéditions d'armes pour les donner à son peuple. Furieux de ce manque à gagner et se sentant trahis par le "Grand Dieu du Nord", les chefs barbares commencèrent à douter de Vatun. L'alliance que Iuz avait construite commençait à s'éroder.

Les rois barbares refusèrent d'écouter Vatun quand celui-ci leur demanda d'écraser Ratik et d'envahir la Marche aux Ossements. Bien que les humanoïdes de la Marche comptaient parmi leurs ennemis les plus détestés, ils n'avaient aucune envie d'agresser Ratik. La minuscule archibaronie avait coopéré avec eux depuis de longues années et des liens forts s'étaient créés entre elle et ceux du Nord[24]. Bien que n'ayant rien contre des raids côtiers contre la Marche aux Ossements et le Grand Royaume, les barbares refusèrent les ordres de Vatun d'attaquer Ratik. Après quelques mois de guerre, l'alliance du nord s'effondra.

Ainsi, la ruse qui avait déclenché la grande guerre pris fin, mais pas sans que Iuz ne se soit assuré de la fidélité sans faille des Fists. Toutefois, bien que ses plans ne se soient pas vraiment déroulés comme il l'avait prévu, Iuz avait tout de même réussi à détourner l'attention des barbares vers l'est. En effet, au lieu de franchir les passes du nord et de se déployer vers le sud, les hommes du nord lâchèrent de grands raids maritimes le long des côtes du Grand Royaume quelque temps après.

Martyres du Saint Pavois

En 583 AC, Iuz retourna dans son domaine. Sa courte absence, le temps pour lui de s'occuper des barbares, menaçait une fois de plus de plonger son empire dans le chaos le plus total. Enervé par les revers qu'il avait suivit dans l'est et déterminé à établir le calme chez lui, Iuz restructura sauvagement sa nation. Les nobles humains des vieilles maisons de Furyondie - déchets humains, trop faibles pour s'opposer à Iuz ou fuire - furent soit déposés soit tués. A leur place, Iuz plaça des êtres vils venus de l'Abysse : nabassu, cambions, hezrou, mariliths ou vrocks qu'il avait d'une façon ou d'une autre réussi à mettre à son service[25].

Iuz ne s'arrêta toutefois pas à son domaine, et remplaça aussi les chefs de la Société Cornue. Les Redoutables et Abominables Présences, les Hiérarches, lui rendirent la tâche facile. En effet, ils régnaient en secret cachant leurs traits humains à leurs suivants humanoïdes. Ainsi, des rumeurs comme quoi ils étaient des Seigneurs Démons circulaient parmi leurs hommes, celles-ci ayant été créées par les Hiérarches pour asseoir leurs pouvoirs. Iuz décida simplement de faire de ces rumeurs une réalité. Au mois de Froidure, à la culmination du Festival de la Lune Rouge, les citadelles de Molag rougirent de sang comme le Seigneur du Mal frappa. En moins d'une nuit, les Hiérarches devinrent des êtres légendaires et Iuz pris totalement le contrôle de la Société Cornue.

Cette prise de pouvoir et l'armement de Iuz pour la guerre ne passèrent pas inaperçus. Les espions de Furyondie revinrent au roi Belvor IV avec des nouvelles d'armées humanoïdes grossissantes, et celles-ci auraient pu être écrites avec leurs propres sangs car la plupart de ses agents humains furent retrouvés morts, rendant Belvor aveugle et sourd à ce qui se tramait au delà de ses frontières nord.

Quand les hommes qui échappèrent aux massacres arrivèrent à lui, le roi se prépara immédiatement à se défendre, d'autant plus qu'il venait juste d'apprendre le destin tragique de Taine. Les citadelles le long de la rivière Veng furent renforcées en vue d'une attaque imminente. Les vassaux de Belvor levèrent des milices et dépêchèrent des troupes le long de la Veng. Des émissaires allèrent dans la Pavoisie et Veluna pour les inciter à la guerre. Belvor était déterminé à ce que Furyondie ne tombe pas.

Dans la Pavoisie, les émissaires de Belvor reçurent un accueil glacial de la part du Seigneur Holmer, Comte de Walworth et Commandeur des Chevaliers du Saint Pavois. Les relations entre les deux dirigeants avaient toujours été délicates. Bien qu'allié ostensiblement à Furyondie, le comte suspectait depuis longtemps que Belvor projetait d'annexer la Pavoisie. Aussi, les nouvelles de la levée de Molag rendirent Holmer d'autant plus prudent. Toutefois, il ne pris pas cette mise en garde à la légère mais pensa plutôt que Belvor donnait plus d'importance au danger qu'il n'y en avait vraiment. Holmer pensait plus périlleux pour lui d'accepter sur son sol de puissants Chevaliers de Furyondie pour l'aider à se défendre plutôt que d'affronter les hordes de la Société Cornue avec ses propres troupes.

Au début du mois de Migreplume, Iuz frappa. Sous le couvert de la nuit, les humanoïdes de la Société Cornue passèrent les rivières Veng et Ritensa et lancèrent des attaques tests. Aucune de celles-ci ne fit de pertes réelles parmi les chevaliers du Cerf ou du Saint Pavois, mais toutefois elles atteignirent leurs buts. Pendant que Belvor et Holmer se concentraient sur l'état de leurs frontières fluviales, les véritables légions de Iuz franchissaient la Ritensa bien au nord de la Pavoisie et frappaient au cœur des Royaumes Bandits. Les seigneurs brigands furent rapidement dépassés par la puissance militaire déployée par Iuz. De plus, étant donné le nombre d'espions récemment exécutés, le demi-dieu était quasiment sûr que Belvor et Holmer n'étaient pas au courant de cette manœuvre.

Effectivement, ils ne l'étaient pas. Le seigneur Holmer n'eut vent des actes de Iuz qu'après que les armées de celui-ci aient brisé sa frontière est et alors qu'elles marchaient sur Crêtemur. A cette annonce, Holmer retira de sa frontière fluviale toutes ses troupes sauf une poignée de chevaliers et mena lui-même la marche de son armée vers sa capitale sans défense, Admonfort. Plus de la moitié de ses chevaliers périrent pendant ce voyage, mais ceux qui atteignirent les rives du Nyr Dyv brulèrent autant de vaisseaux que possible puis prirent la mer vers la capitale. Toutefois, cette manoeuvre désespérée fut vaine car celle-ci tomba rapidement sous les coups de boutoirs des poursuivants. Ainsi, Crêtemur et Admonfort tombèrent aux mains griffues de Iuz et Holmer fut capturé.

La chute de la Pavoisie découvrit le flanc est de Furyondie; ce que Belvor répara rapidement. Ses seigneurs levèrent de vastes milices pour renforcer les rangs des Chevaliers du Cerf et des troupes furent rapidement rappelées de la frontière avec la Forêt de Vesve. Grâce à ces renforts, l'armée de Furyondie réussit à contenir les hordes humanoïdes de Iuz à la Bataille du Pont de Crêtemur leur infligeant des pertes sévères, interdisant ainsi toute progression au delà de la Veng.

Attaques et Contre-attaques

Bien que pris au dépourvu, Furyondie n'était pas endormi. Pendant qu'il levait des troupes fraîches, le roi Belvor IV fit envoyer ses émissaires les plus capables dans les cours du sud. Des ambassadeurs apportèrent la triste nouvelle de la chute d'Holmer à Célène, Bissel, Veluna, dans les Etats d'Ulek et par dessus tout à Kéolande. Avec tact, ils mirent en garde ces pays sur les conséquences que pourrait avoir la chute des pays du nord, incitant ces pays à se soulever et à s'opposer au mal une bonne fois pour toute. Toutefois ces mots furent presque vains; en effet, les dirigeants demandèrent combien de troupes ils devaient envoyer et combien de temps ils pouvaient attendre avant de le faire.

Pendant ce temps dans l'est, Archbold III de Nyrond se remettait du choc de la chute de Taine. Agacé par des accusations comme quoi il aurait laissé tomber le Duc, il décida de prouver de façon indéniable son soutien à ses anciennes colonies. Alarmé par des rapports relatant le pillage sans merci auquel les Fists s'adonnait, Archbold marcha au nord à travers le Bois des Fous. Les contingents elfes de son armée lui permirent d'infiltrer facilement le Bois Luisant et de défaire les quelques barbares postés là. Sans autre forme de procès, les Nyrondais débouchèrent de la forêt.

Différents qu'ils étaient des Tainois, les Fists s'avérèrent des adversaires coriaces. Fou de rage par cette attaque surprise, Sevvord exécuta quelques commandants laxistes comme exemples, puis sacrifia quelques uns de ses hommes pour lui laisser le temps de rassembler ses forces près du Village de Ternsmay. Bien que désavantagés par le nombre, les Fists occupaient un terrain favorable, c'est pourquoi, aucun camp n'eut le dessus. Après un combat qui dura tard dans la nuit[26], les Fists se replièrent et fortifièrent leurs positions. Toutefois, Archbold ne pouvait plus se permettre de pousser plus loin. Ainsi, pendant de longues semaines les deux adversaires campèrent sur leurs positions s'observant à travers un no man’s land d'un mile.

Iuz n'avait aucune intention de laisser sa suite de victoires s'interrompre. Utilisant l'or pillé dans la Pavoisie, il acheta les services de mercenaires humanoïdes de la Forêt de Vesve[27]. L'armée mercenaire descendit de la Vesve, débordant la garde frontalière de Furyondie et prenant Port-Faïence. Le chemin de Chendil, la capitale était libre. Toutefois, elle ne tomba pas grâce à la réaction rapide de quelques chevaliers et des gens de Maison-Haute qui harassèrent l'armée humanoïde tout au long de sa progression dans les terres de Furyondie. Ainsi, bien que l'armée marchait sur Chendil, elle le faisait lentement, ce qui donna du temps aux défenseurs de la cité pour se préparer. Toutefois, au mois de Moissonnier, Chendil était encerclée.

Furyondie assiégé

Les nouvelles de Chendil portèrent un coup à Belvor IV. Iuz tenait la Pavoisie, la Société Cornue ne cessait d'attaquer ses frontières, et maintenant la province de Fairwain et Chendil étaient assiégées.

Pire peut-être, aucune aide n'était arrivée. Les rapports de ses ambassadeurs étaient décourageants. Le Seigneur Kendall écrivait de Célène disant que sa Majesté, Yolande, était "très ambiguë quand il lui demandait combien de troupes elle pouvait envoyer et quand elle pensait s'en occuper". Les nouvelles de Bissel n'étaient pas meilleures. Le Margrave pensait que les Cavaliers de Ket profiteraient du départ de ses troupes pour attaquer sa frontière. Le Commandant de Grande Marche insistait sur le fait qu'il ne pouvait agir sans concertation préalable avec le Kéolande. Et le Kéolande restait muet.

A Furyondie, les Sept Familles Nobles commençaient à critiquer le coût de la guerre. En plus des revenus engagés, elles se lamentaient aussi sur leurs pertes de revenus. Les nouvelles milices avaient vidé les campagnes d'hommes jeunes et valides, laissant les moissons pourrir sur place. Pendant ce temps, les agents de Iuz s'infiltraient dans le royaume essayant de pousser la population locale affamée à la révolte. Toutefois, Belvor ne se découragea pas là où tout autre aurait cru la cause entendue.

En effet, toutes les nouvelles n'étaient pas si mauvaises. Les chevaliers avaient réussi à stopper l'avance des humanoïdes qui ne pouvaient alors faire guère plus qu'encercler Chendil. Les raids de la Société Cornue devenaient de moins en moins fréquents et plus brouillons. Mais, mieux que tout, le Canon de Veluna venait de lui apprendre que son armée se dépêchait de se porter au coté de Furyondie. De même, les nouvelles de Nyrond - quoique moins bonnes - indiquaient clairement que les Fists étaient contenus. Encouragé par ces nouvelles, Belvor décida de passer à l'action.

La première attaque de Furyondie - plus politique que stratégique - fut de briser le siège de Chendil. Jouant sur la nature chaotique des assiégeants[28], Belvor laissa la majorité de ses troupes le long de la Veng et, à la tête d'unités d'élite, il mena lui-même une attaque fulgurante contre ceux qui menaçaient sa capitale. Les chevaliers de Belvor étaient en sous nombre, mais grâce à leur tactique supérieure et à l'aide de sorciers, ils prirent le dessus. Les chevaliers taillèrent en pièces les rangs humanoïdes et les acculèrent aux murs de la ville. Peu de temps plus tard, les champs autour de Chendil étaient couverts de cadavres orques séchant au soleil, et la route de Chendil était à nouveau libre.

A ce moment, Iuz et Furyondie étaient aux bords de leurs limites. La guerre violente qu'ils s'étaient livrée avait épuisée leurs réserves en nourriture et en troupes entraînées. Ainsi, pendant les mois de Soufflebise, Closeporte et Longuenuit, les deux nations se dépêchèrent de se réapprovisionner.

L'éveil du Grand Royaume

A ce point, le conflit qui allait devenir la Grande Guerre de Greyhawk n'était perçu par beaucoup comme une simple dispute régionale - quoique particulièrement violente - entre quelques nations du nord. Les états de la Ligue de Fer et ceux autour de Kéolande ne voyaient pas pourquoi ils devraient envoyer de l'aide aux pays assiégés ni pourquoi ils devraient fortifier leurs propres frontières. Ils avaient bien tord.

Que ce fût par pure folie ou par intérêt politique, toujours est-il que c'est au mois de Soufflebise 583 que l'Empereur du Grand Royaume se décida à faire son apparition dans l'arène de la guerre. Cela faisait bien longtemps qu'il convoitait Almor et Nyrond, mais ces deux nations s'étaient toujours montrées unies contre ses légions. Toutefois, les récents évènements de Taine étaient une parfaite diversion pour Nyrond : le roi Archbold et la moitié de son armée étaient loin au nord. Le reste de ses troupes, bien que loin d'être inoffensives, ne pourraient pas lutter contre les siennes avec un rapport de deux contre un en leur défaveur.

D'autres facteurs encore convinrent Ivid V que Nyrond et Almor étaient près à être conquis. Il y avait quelques temps que l'Empereur courtisait les humanoïdes de la Marche aux Ossements, et ces tribus agressives et primitives venaient juste de répondre favorablement à sa proposition d'alliance après qu'il leur eut promis une bonne part du butin qu'ils pilleraient ensemble plus tard. A cette nouvelle, Ivid prépara la guerre dans ses propres terres et incita ses cousins rebelles et indisciplinés à faire de même. La Province du Nord, sentant le vent tourner, se rallia à la cause de l'Empereur[29], pensant qu'Ivid, s'il n'était pas un ami sur, serait très certainement un ennemi des plus affreux. La Province du Sud hésita, craignant un sale coup suite à ses échecs contre Onouailles. L'Episcopat de Médégie se montra défiant envers Ivid, confiant qu'était le Saint Censeur qu'il pourrait tenir l'Empereur à distance. Bien qu'Ivid ne fut pas vraiment ravi par ce refus, il ne prit toutefois aucune mesure contre son prélat en chef[30]. Afin d'augmenter encore plus les rangs de ses troupes, Ivid plongea dans ses coffres et dépensa des sommes colossales pour acquérir les services de nombreux mercenaires. Des nouvelles de ces largesses allèrent bien au delà de la Cité de Greyhawk et les rangs des armées de Nyrond et Furyondie se trouvèrent amenuisés comme des mercenaires partaient vers l'est pour y trouver une paye plus intéressante.

Avec ses armées gigantesques et hétéroclites, Ivid frappa dans toutes les directions à la fois. Son armée des Glorieuses passa la Rivière Thelly et entra dans les Glorieuses. Après y avoir rencontré une vive résistance, celle-ci pénétra toutefois dans le Comté de Solandie et le déborda rapidement. L'Armée d'Aerdy, pour sa part, marcha lentement vers Ferté-Amoneste, capitale d'Almor. L'Armée du Nord, quant à elle, entra dans la Forêt d'Adri près de Chanloré avec comme but Haute-Aigues à Nyrond. Pendant ce temps, la Grande Armée de Champ de la

Province du Sud marchait à travers les Collines de Fer avec la ferme intention de capturer enfin la Cité Libre Citadelle.

Le Raid d'Osson

Les intentions du Grand Royaume pouvaient difficilement passer inaperçues. En effet, ayant toujours été la cible numéro un d'Ivid et sachant quel sort l'Empereur réserverait à son pays, le Prélat Kevont d'Almor avait lui-même organisé un réseau de renseignements au sein des terres d'Aerdy afin de ne jamais être pris au dépourvu par les décisions du Fou de Rauxes. Ainsi, quand ses espions lui apprirent qu'Ivid levait d'immenses armées, il envoya des messagers à Nyrond et dans tous les états de la Ligue de Fer pour les préparer à la guerre pendant que son peuple consolidait ses propres défenses.

Prudent qu'il était, Kevont ne prit pas lui-même le commandement de ses troupes mais le confia plutôt à un chevalier jeune et respecté de tous, l'Honorable Osson de Ferté-Amoneste qui fut alors placé à la tête de la totalité des forces de la Prélature.

Osson n'eut pas de mal à se faire une idée de la gravité de la situation. Rien que par le nombre, le Grand Royaume était en mesure d'écraser le pays - et visiblement avait l'intention de le faire. La situation était claire, mais la solution ne l'était pas. Almor ne pouvait pas se défendre contre une telle armée. Ainsi, Osson décida de passer à l'offensive et de porter la guerre au delà de ses frontières au cœur même du Grand Royaume épargnant ainsi Almor. Ce plan audacieux n'aurait jamais été mis à exécution si Kevont lui-même ne l'avait appuyé, car nombre de vieux chevaliers le trouvaient bien trop dangereux.

Le plan était très simple et osé. Osson divisait son armée en deux. Il en postait une partie le long de la frontière avec le Grand Royaume. Celle-ci, trop petite pour bloquer une attaque massive, avait pour rôle de harceler sans cesse les troupes d'Aerdy et de patrouiller la frontière avec rigueur et énergie. Ainsi, pensait Osson, les aerdiens pourraient croire qu'elle serait bien plus importante qu'en réalité, ce qui devrait les empêcher d'attaquer Almor en masse[31].

La deuxième partie de l'armée d'Almor était constituée de la totalité de la cavalerie du pays et commandée par Osson. Tout bagage était interdit hormis le strict nécessaire[32]. Osson ordonna que chacun renonce à tout confort inutile, car faible par le nombre, la vitesse de sa troupe ferait certainement la différence entre la vie et la mort.

Ayant divisé ses forces, Osson mis son plan à exécution. Sachant qu'aucune de ses armées ne pourrait supporter l'attention pleine et entière du Grand Royaume, le commandant espérait détourner Ivid d'Almor. En effet, le pays avait besoin de temps pour que des renforts de Nyrond puissent arriver. De plus, si il pouvait suffisamment harceler Ivid, il était même possible que l'Empereur n'attaque jamais Almor. D'une façon ou d'une autre, Osson préférait faire la guerre en Aerdy.

Franchissant la Forêt de Thelly, Osson frappa tout d'abord au sud en Vendangier 583. Rapides et profitant de l'effet de surprise, les cavaliers d'Almor balayèrent les troupes mal entraînées d'Ahlissa et plongèrent au cœur de la Province du Sud y semant le plus grand des désordres. Les paysans locaux opprimés depuis longtemps par le Herzog accueillirent à bras ouverts les Almoriens. La réponse à cette attaque fut longue à venir, car la majorité des troupes de la Province étaient alors massées à l'ouest se préparant à attaquer Citadelle. Dépêchant en hâte des détachements de son armée vers l'est, le Herzog dût accepter à contre cœur l'aide de l'Empereur[33]. L'Armée d'Aerdy marcha donc vers le sud ouest pour engager les intrus, mais, avant qu'elle ne les attrape, Osson poussa plus loin.

Plutôt que de retourner à Almor, Osson mena ses cavaliers dans la Foret de Rieu. L'Armée des Glorieuses de l'Empereur, bien que victorieuse, avait subi de lourdes pertes durant sa conquête de Solandie. Osson pensait que la défaite de ses troupes en Solandie détournerait l'attention d'Ivid d'Almor. Une fois dans les bois, Osson trouva toutefois les troupes de l'Empereur prêtes à le recevoir. Bien qu'affaiblie, l'Armée des Glorieuses était belle et bien là et ne serait pas être battue si facilement. Toutefois, les aerdiens n'avaient pas un général de génie à leur tête. A la Bataille de la Foret de Rieu, Osson inaugura la tactique de la fausse retraite qui allait le rendre célèbre. Croyant la cavalerie ennemie défaite, les aerdiens lancèrent la chasse pour finalement tomber dans un piège mortel. L'Armée des Glorieuses fut décimée.

Après un bref répit pour réorganiser ses troupes, proclamer la libération de la Solandie et recruter des volontaires, Osson repartit de plus bel et traversant les Glorieuses, il attaqua Nulbish sur la Rivière Thelly. Malheureusement, la chance d'Osson tourna à ce moment là. Le commandant de la garnison de Nulbish, Magistar Vlent, possédait l'entraînement militaire qui faisait tant défaut aux autres grands d'Aerdy. Ainsi, refusant toute confrontation directe, Magistar Vlent utilisa une flottille fluviale lourdement armée pour soutenir la ville et harasser les almoriens. Après quelques semaines de siège futile, Osson appris que l'Armée d'Aerdy ne tarderait plus à le rejoindre. Tout retour vers Almor était impossible.

Beaucoup d'options - aussi noires les unes que les autres - furent discutées lors du conseil de guerre d'Osson qui suivit cette nouvelle[34]. Certains des chevaliers prétendaient qu'il fallait retourner à Almor, d'autres qu'il fallait passer l'hiver en Solandie , d'autres même qu'ils devaient marcher sur Rauxes, la capitale du Grand Royaume. Finalement, Osson décida de marcher sur Médégie et de maintenir la pression sur les troupes de l'Empereur. D'autant plus que si les nouvelles se vérifiaient, La Seigneurie des Iles et la Ligue de Fer étaient sur le point de s'allier. La flotte des Seigneurs permettrait donc certainement à Osson et aux siens de retourner à Almor après l'hiver, et ainsi de s'échapper à la barbe et au nez des armées d'Ivid.

Bien que cette attaque sur Médégie surprit l'Empereur, sa réaction fut aussi surprenante. Dès que les intentions d'Osson furent claires, Ivid ordonna à ses armées de cesser la poursuite. Médégie la Rebelle n'obtiendrait aucune aide. A la suite de batailles violentes, l'armée d'Osson écrasa les forces du Saint Censeur et se rendit maître du terrain de Pontylver à Lone Heath. Spidasa, le Saint Censeur, fuit vers Rauxes pour demander pardon à sa majesté impériale. Mais manquant de compassion, Ivid le fit arrêter et condamner à la Mort Sans Fin[35].

Aide du Sud

L'arrivée de l'hiver apporta quelque répit aux belligérants. Dans le nord, la neige recouvrait tout et un vent glacial soufflait. Tout au long de l'orée sud de la Vesve, les humanoïdes de Iuz, loin de la chaleur de leurs cavernes, creusèrent des abris hâtifs du mieux qu'ils puirent et une fois installés à l'intérieur, ils se refusèrent à en bouger. Belvor profita de cette tranquillité pour préparer la suite.

A l'est, la pluie eut exactement le même effet. Pris dans la boue à cause des ordres de l'Empereur, les armées du Grand Royaume se massaient aux frontières de Médégie, Almor et Nyrond. Le raid d'Osson et les pluies incessantes permirent ainsi à Almor de se fortifier et de consolider ses frontières. Nyrond également leva de nouvelles armées afin de faire face à la menace des Aerdy.

Bien que l'hiver arrêta les armées, il semble qu'il ait donné un coup de fouet aux efforts diplomatiques de chacun. La Marche aux Ossements se rappela au souvenir d'Ivid demandant sa part de butins et insista pour que l'attaque sur Nyrond ait lieu après la fonte des neiges. Ahlissa, sentant que son sort pouvait très bien devenir le même que celui de Médégie, réaffirma son intention de se battre au côté d'Ivid. De même firent les Barons des Mers, alors que la Province du Nord jurait sa fidélité sans faille à son cher Empereur.

L'entrée de l'Empereur dans la guerre simplifia une tache de Nyrond et d'Almor - convaincre la Ligue de Fer de se joindre à l'alliance. Ainsi, des représentants des états membres de la Ligue, de Nyrond et d'Almor se réunirent à Oldred sur invitation d'Archbold III et y signèrent le Pacte de l'Est les alliant contre "les agressions folles du Grand Royaume". Le Comté de Urnst signa également ce pacte mais la Théocratie d'Arbonne s'y refusa citant les nombreuses hérésies de Nyrond.

Toutefois, cette alliance pris un sérieux coup quand le Prince Latmac Ranold de la Seigneurie des Iles fut déposé par un de ses cousins éloignés, le Prince Frolmar Ingerskatti qui proclama son allégeance au Grand Empire Caché de la Confrérie Ecarlate. Osson était pris au piège à Médégie et la Confrérie Ecarlate devenait une réalité tangible.

A l'ouest, les efforts diplomatiques de Furyondie portèrent enfin leurs fruits. Réalisant que la menace de Iuz était bien plus que réelle, les états du sud consentirent enfin à s'allier. Kéolande signa en premier le Traité de Niole Dra, suivi de près par Grande Marche, le Franche-Terre, le Duché d'Ulek et le Comté d'Ulek. Célène fut le dernier des pays à y consentir. Citant des menaces frontalières, les autres pays du sud s'y refusèrent mais jurèrent toutefois de ne pas aider Iuz. Avec ce traité en main, Belvor revint donc à Chendil avec beaucoup d'espoir pour son peuple.

A sa façon, Iuz conclut aussi des alliances - toutes outrageusement à son avantage. Après que le Royaumes Bandits aient été définitivement annexés, il envoya des émissaires à Ket, Tusmit et Pérennelande leur demandant de prendre les armes. Ket et Tusmit répondirent favorablement alors que Pérennelande ne lui offrit que sa neutralité bienveillante et des mercenaires. D'autres de ses agents allèrent encore jusque dans les Cordillières des Brumes cristalines espérant inciter les humanoïdes y résidant à attaquer Kéolande et ses alliés.

Finalement quand le printemps arriva, de nouvelles armées étaient en marche. La majorité des troupes de Kéolande franchissait les Lortmils, une petite troupe de Grande Marche arrivait par les Lorridges, quelques elfes de Célène montaient au nord, et la Ligue de Fer se rassemblait à Idee et Citadelle. Parmi les forces du mal, Ket était près à fondre sur Bissel, la Marche aux Ossements menaçait Ratik et Nyrond, et les Barons et Seigneurs des Mers se précipitaient vers la Baie de Granfond pour faire cesser les raids des barbares.

Un Empire où nul n'existait

Pendant que ces armées fraîches marchaient vers le nord, des évènements très importants se déroulaient au Pomarj. Faisant autrefois partie de l'Empire de Kéolande, cette terre de montagnes et forêts était tombée depuis longtemps aux mains de sauvages tribus humanoïdes. La Principauté d'Ulek fit de nombreux essais pour conquérir cette région mais rien ne parvint à briser la résistance farouche des gobelins et orques qui y avaient trouvé refuge. Le Pomarj acquit rapidement la réputation d'un endroit de mort, d'esclavage, de dégénérescence et de fortune. Aussi, peu de gens osaient braver ces terres sauvages, si bien que ni Célène ni les pays d'Ulek ne virent ce qui s'y tramait.

Une révolution venait de se produire, une de celle que personne n'aurait pu soupçonner : un chef demi-orque venait de s'y révéler. Après s'être proclamé le chef du peuple des Nedla, Turosh Mak prit le contrôle des tribus avoisinantes[36]. Se déclarant Despote, Turrosh Mak commença à rassembler les diverses tribus en une grande confédération, et réussit ce qui aurait pu sembler invraisemblable pour tout le monde.

Pour avoir cette emprise sur les divers orques, gobelins, gnolls, ogres et autres, Turrosh Mak leur remémora les

Guerres de la Haine dont la douloureuse mémoire circulait toujours dans leurs têtes. Ainsi, il n'eut pas grand chose à faire pour les rallier dans un même et unique but : recouvrer leurs territoires ancestraux.

Par le plus grand des hasards, Turrosh Mak frappa au moment le plus opportun pour lui et ses troupes. De grandes armées venaient juste de quitter les terres du sud pour aller combattre dans le nord emmenant avec elles les meilleurs hommes et les officiers les plus capables. Pendant que les autres nations regardaient au nord, la nouvelle nation orque avait du temps pour grossir et s'organiser.

Clamant haut et fort qu'il "forgerait un empire où nul n'existait", Turrosh Mak lança ses troupes sanguinaires à la fin du mois de Semailles. Cherchant tout d'abord des victoires faciles, il marcha sur le Sud de la Côte Sauvage qui tomba rapidement avec Elredd, Vilmur et Phax. Grisées par la victoire, les tribus se dirigèrent ensuite vers le sud ouest et entrèrent dans la redoutable Forêt des Murmures puis firent éruption dans la Principauté d'Ulek.

Comme il est souligné plus haut, l'attaque eut lieu au bon moment. En effet, la majorité des armées qui auraient pu aider la Principauté dans sa lutte étaient au nord. Ainsi, la petite armée d'Ulek, bien qu'aguerrie, fut prise de court par les hordes déferlantes du Pomarj et vite débordée. Le nain Marshall de la Joyau, Augustos Clinkerfire, combattit de son mieux mais ne put qu'organiser une retraite en bon ordre devant le nombre d'assaillants. Finalement, c'est dans les basses collines des Lortmils où les nains étaient plus à leur avantage, que le Seigneur Clinkerfire réussit à stopper l'avancée du Pomarj. Malheureusement, la moitié est de la Principauté était tombée aux mains de Turrosh Mak.

Sachant la fragilité de sa confédération tribale, le Despote n'insista pas plus loin. Ses orques avaient besoin de victoire pour maintenir leur enthousiasme et il était décidé à ne pas s'enliser dans un conflit qui serait long et sans issue. Satisfait de ses gains, Turrosh laissa ses contingents humains en Ulek et mena ses armées orques vers le nord[37]. Longeant la Forêt des Murmures, Turrosh mena ses armées au nord ouest vers les cimes des Lortmils.

Sur leur chemin, gnomes, halfelins et nains combattirent courageusement mais surpris par un tel déploiement de forces, ils cédèrent. Ainsi, les orques s'enfoncèrent dans les montagnes sans trop rencontrer de résistance jusqu'à la Passe de Célène où une coalition de réservistes humains, nains, gnomes, halfelins et elfes mit une halte à leur avancée.

La Bataille de la Passe de Célène fut sanglante et longue. Les éclaireurs avancés de la Ligue du Droit (comme les défenseurs se nommèrent) venaient juste d'atteindre un virage de la passe quand ils virent les premiers scouts orques. Sur ordre du nain Rourk Splinterstone, les quelques 200 éclaireurs de la troupe montèrent une barricade de fortune et une redoute sur le bord de la passe avant que le gros des orques n'arrive. Réalisant qu'ils étaient inférieurs en nombre, Splinterstone envoya de nuit des messagers vers Célène et Ulek. Les orques étaient dans la passe et ceux-ci risquaient gros. Mais qu'en était-il de ceux qui restaient ? Si les messagers étaient tués ou arrivaient trop tard, Splinterstone et ses hommes ne pourraient rien faire d'autre que combattre jusqu'au dernier.

La première attaque eut lieu de nuit, une tactique orque standard. L'assaut n'était rien d'autre qu'une charge sauvage, une tentative de débordement par la masse. Toutefois, la barricade tint grâce aux ordres et au sang froid de Splinterstone. Des vagues d'orques chargèrent au fil des heures et ne cessèrent qu'à l'aube. Le soleil du matin éclairait un spectacle étonnant et horrifiant : d'innombrables corps d'orques étaient avachis devant la barricade comme pour la renforcer. Bien que moins nombreuses, les pertes naines étaient sérieuses. Toutefois, malgré le besoin qu'avaient ses hommes de se reposer, Splinterstone ordonna la construction d'une seconde et d'une troisième barricade au cas où la première tomberait la nuit suivante.

Pendant les trois jours qui suivirent, les Défenseurs du Droit, protégés par leurs "fortifications", résistèrent tant bien que mal aux incessantes vagues d'orques et de gobelins qui venaient se fracasser sur leurs défenses. Quand une colonne de renforts venant d'Ulek arriva enfin sur les lieux[38], elle fut bien étonnée de constater que Splinterstone et 30 de ses hommes étaient encore vivants et tenaient tenacement la dernière barricade. En effet, tous les croyaient morts depuis longtemps. Rourk Splinterstone reçut une baronnie pour son courage et ses hommes se virent allouer une pension pour le reste de leur vie.

La défense de Rourk avait stoppé l'avance orque et une fois de plus le Despote du Pomarj cessa ses attaques, cette fois-ci pour retourner au Pomarj s'occuper de chefs orques rebelles. D'autres conquêtes attendraient.

Turrosh Mak arrêté, les états d'Ulek se préparaient à contre-attaquer mais même unies leurs armées étaient trop faibles. En effet, bien que l'engagement de Célène dans cette force aurait pu leur assurer la victoire, les elfes n'avaient aucune intention de leur prêter assistance.

Peu confiante envers ses voisins, Sa Majesté Yolande ne voulait pas bouger. A son sens, les humains du nord avaient "exigé" son aide et l'avaient ainsi privée de troupes vitales à la sécurité de son propre pays. Maintenant, des nains et des gnomes - nullement amis des elfes - demandaient son aide dans les montagnes. Aucun pays ne lui avait offert son aide quand Célène était menacé par le Pomarj raisonnait-elle. Donc, personne n'aurait d'aide de Célène. Yolande rappela ses troupes de Furyondie et ferma ses frontières. D'autres avaient déclenché cette guerre, ils la résoudraient eux même et aucun elfe ne serait tué inutilement.

La conquête d'Almor

Comme les derniers nuages de l'hiver se dissipèrent dans l'est, le Commandant Osson, toujours prisonnier de Médégie, pouvait bien imaginé le sort qui l'attendait avec ses hommes. L'espoir qu'il avait placé dans la Seigneurie des Iles s'était effondré. Des navires des Barons des Mers - les Requins d'Ivid - patrouillaient la Mer d'Aerdi pendant que les armées du Grand Royaume l'attendaient aux frontières. Même les paysans de Médégie que Osson pensait voir se soulever ne voulaient rien savoir par peur des légions d'Ivid. Ainsi, sachant que sa fin était proche, la cavalerie d'Almor repartit sur le chemin de la guerre pour la dernière fois, tentant une percée sur la Rivière Flannie pour atteindre les Hautes Terres d'Estemarche.

Bien qu'Osson ait préparé une attaque en bon ordre, l'assaut fut plutôt désordonné. En effet, alors que la cavalerie chargeait à travers la rivière, nombre de ses officiers tombèrent sous les flèches des aerdiens retranchés. En fait, tant moururent que l'armée n'était quasiment plus commandée. Ainsi, dès qu'il le pouvait tout cavalier tentait sa chance et filait comme il le pouvait vers les plateaux et la sécurité de Solandie . De là, le reste de la cavalerie défaite retourna à Almor par la Ligue de Fer. Le Commandant Osson ne revint pas et son devenir reste encore un mystère. Le Grand Raid Almorien venait finalement de se terminer.

Ce ne fut qu'après que ses diables se soient rassasiés des cadavres que l'Empereur s'occupa de Médégie. Ivid ordonna que cette terre soit pillée et défigurée. Il voulait que chaque homme, femme et enfant souffre pour avoir manqué d'obéissance. Le châtiment éternel de Spidasa ne suffisait pas à apaiser sa colère. Ivid autorisa tout homme à piller, violer, massacrer. Certains chefs allèrent même jusqu'à livrer bataille pour avoir le droit de piller telle ou telle ville. De fait, l'armée d'Ivid fut occupée pendant quelque temps.

Le Raid d'Osson avait fait beaucoup pour Almor. L'Armée des Glorieuses était détruite, et l'Armée d'Aerdy était loin. Ainsi, la Prélature avait le temps de lever des armées et de se fortifier. Malgré ceci, la résistance d'Almor fut futile car Ivid - avec Ahlissa, Médégie (ce qu'il en restait), la Province du Nord et la Marche aux Ossements à ses côtés - lâcha toutes ses forces sur la pauvre Prélature.

Les historiens hésitent à nommer l'invasion d'Almor une bataille. Ce fut plus exactement un massacre. Les armées d'Ahlissa et d'Aerdy convergeaient sur Ferté-Amoneste du sud et de l'est; celle du Nord marchait à travers la Forêt d'Adri pour prendre la frontière entre Almor et Nyrond pendant que les orques de la Marche fondaient sur le flanc est de Nyrond. Ivid déborda donc Almor par trois fronts et empêcha Nyrond d'aider la Prélature.

Ironiquement, Almor fut attaqué et tomba en Plantain 584. En effet, Ferté-Amoneste ne sut résister à la folie destructrice des mages et prêtres de l'Empereur. En un seul jour, le Jour de Poussière, ceux-ci réduisirent Ferté-Amoneste en cendres à force de magie. Quand la poussière tomba, il ne restait rien de Ferté-Amoneste à piller. Toutefois, Ivid ordonna que le corps de Kevont soit retrouvé et exposé pendant un mois sur les restes des murs de la ville. La nation d'Almor n'existait plus.

Les Cavaliers de Ket

Pendant ce temps, dans l'ouest, Iuz était confronté à une coalition d'armées bonnes. Furyondie, Veluna, Grande Marche, les états d'Ulek (qui ne savaient pas à propos du Pomarj), Kéolande et le Franche-Terre unissaient leurs bannières contre le Seigneur du Mal. Avec la Société Cornue et Roquefief comme seuls alliés actifs, Iuz semblait condamné.

Toutefois, la diplomatie de Iuz porta finalement ses fruits. En effet, au début de Moibéni, les gardes de Bissel le long de la Rivière Fals virent les premières bannières du nouvel allié d'Iuz, Ket dont ils tinrent les troupes à distance respectable pendant quelques semaines.

Veluna retira rapidement ses troupes de Furyondie craignant que les cavaliers ne changent d'objectif. Au même moment, des nouvelles de l'attaque du Pomarj arrivèrent aux commandants d'Ulek à Furyondie. Pris entre leurs promesses à Belvor et les besoins de leurs nations, le Duc d'Ulek - Suprême Commandeur des forces d'Ulek - divisa ses troupes et en renvoya la moitié dans le sud, laissant l'autre à Furyondie.

Parmi les revers du destin, c'est à ce moment là que les géants, ogres et autres descendirent des Cordillières des Brumes cristalines sur les vallées de Stérich et de Geoff. Les dirigeants de ces terres envoyèrent alors des appels désespérés au roi Skotti de Kéolande, mais la majorité de l'armée de celui-ci étant dans le nord, il n'avait que peu d'aide à offrir car ses réserves aidaient déjà les Etats d'Ulek. Néanmoins, Skotti rassembla les forces qu'il put et les offrit au Comte de Stérich après que celui-ci ait reconnu l'autorité de Kéolande. Ces négociations prirent du temps et ce fut trop tard pour Stérich et Geoff.

Franche-Terre fut lui aussi attaqué mais il tint. En effet, les paysans de ce petit pays savaient comment contrer ces êtres qui les menaçaient depuis longtemps. Toutefois, le Trouble des Géants les empêcha d'envoyer plus de troupes vers Furyondie.

Pour certains hommes d'états et certains sages il semblait que les forces du mal étaient coordonnées dans un vaste plan d'attaque[39]. Iuz profita de la diversion fournie par ces évènements et l'invasion du Pomarj pour lancer une nouvelle vague d'attaques. Tout d'abord, il poussa sur Chendil, mais ses armées furent repoussées et marchèrent à l'est de Port-Faïence pendant que la Société Cornue faisait le siège de Cherche-Gué. Assaillies de toutes parts, les forces de Furyondie refluèrent et Iuz pris les berges sud du Lac Whyestil. La flotte de Whyestil qui avait assuré la

domination de Furyondie sur ces eaux s'échappa de justesse de cet étau et rejoignit le Nyr Dyv par la Veng.
Toutefois, les forces du mal subirent aussi une cruelle défaite. Pendant que Iuz marchait à l'est, Belvor contre attaqua dans la Vesve. Aidé par les elfes des bois et les rangers de Highvale, il décima systématiquement tous les anciens territoire tribaux des orques dans ces bois. Avec la destruction de ces tribus, Belvor élimina tout espoir de Iuz de pouvoir se renforcer. Pendant ce temps, Veluna stoppait net la marche des Ketites sur Mitrik.

Bissel n'eut pas cette chance. Finalement, les cavaliers Ketites brisèrent ses frontières. Ainsi, le Beygraaf Zoltan, Bouclier de la Vraie Foi, forca le Marshall de Bissel à accepter ses termes de rédition. La paix conclue, Ket contrôlait les routes commerciales vitales à travers le Trou de Roncebois.

Le Roi Fou part en Campagne

La vague du mal semblait devoir submerger la Flanesse mais Istus fit son apparition sous les traits d'Ivid le Dément. Après avoir considéré le succès de l'éviction d'Osson et de la Campagne d'Almor dans lesquelles il avait joué un rôle modeste, Ivid conclut qu'Osson n'était pas un bon commandant mais plutôt que ses propres généraux étaient des ignares incompétents[40] qui avaient besoin de son aide. En bref, il décidait qu'il était un génie militaire et que ses généraux étaient des crétins attardés.

Après cette soudaine prise de conscience, Ivid prit personnellement le contrôle de toutes les armées du Grand Royaume malgré les conseils de ses meilleurs aides. Ivid ne dessaisit pas uniquement ses généraux, il en exécuta bon nombre n'épargnant que ses favoris.

La campagne militaire qui s'ensuivit fut, comme c'était prévisible, un véritable désastre. Encouragé par la victoire sur Almor, Ivid poussa ses armées sans commandement vers Nyrond croyant qu'il pourrait les diriger du Trône de Malachite par magie et messagers interposés. La tentative de passer la Rivière Harpe près d'Haute-Aigues fut un désastre total car les quelques commandants qui avaient échappés à la colère d'Ivid eurent trop peur de critiquer même le plus petit détail tactique. De plus, les ordres de Rauxes mettaient des heures à arriver et quand ils arrivaient, ils étaient illogiques ou dépassaient clairement les développements de la bataille.

Ivid répondit à ces fautes par d'autres exécutions et la peur commença à s'installer au cœur de la noblesse : la mort d'un commandant menait à la désignation d'un noble "sûr", qui était alors mis dans une situation impossible et devenait le prochain candidat à l'exécution. Originellement un honneur, les prises de commandements signifiaient la mort. Les généraux apprirent rapidement que la meilleure façon de survivre était de ne rien faire. Toute attaque sur Nyrond n'alla pas plus loin que la frontière, mais les armées du Grand Royaume continuaient leurs assauts futiles suivant aveuglement les ordres de l'Empereur.

Toutefois, Ivid ne s'arrêta pas là. Pensant - à juste titre - que ses généraux conspiraient contre lui, il décida d'avoir encore plus la main mise sur ceux-ci. Les prêtres d'Hextor, cherchant à se racheter aux yeux de l'Empereur, trouvèrent une solution à ce problème[41]. Grâce à des rituels secrets, les prêtres ramenèrent les généraux morts sous forme d'*animus* - un être qui, bien que mort, garde son intelligence et ses aptitudes. Ivid pensait probablement que de telles créatures lui obéiraient plus facilement. En fait, il fut tellement impressionné par ces généraux animus qu'il étendit ses ambitions. Tout d'abord, il fit tuer tous les nobles qui lui avaient déplu ou qui allaient le faire et les fit devenir des animus ainsi que tous ses courtisans favoris.

Bien que les nobles d'Aerdy étaient décadents, ils n'étaient pas fous et considéraient la "récompense d'Ivid" comme très peu enviable. Les faveurs d'Ivid devenant aussi mortelles que sa colère, nombre de nobles sombrèrent dans la médiocrité la plus totale et l'anonymat, voir la clandestinité. Quelques uns des plus courageux tentèrent de le dissuader, mais ne réussirent qu'à être "récompensés" sur le champ. Ainsi, dans la noblesse, la peur d'Ivid se transforma peu à peu en défiance. En bref, Ivid créa par son attitude les complots qu'il imaginait.

Cette crise de la noblesse d'Aerdy atteint son paroxysme lors du Festival de Chaudenoce 584. Un assassin sortit de la foule et porta un coup fatal à Ivid avec une dague empoisonnée[42]. Quand la mort d'Ivid fut annoncée, tout le pays poussa un soupir de soulagement. Et les nobles se préparèrent joyeusement à la lutte pour le pouvoir qui allait avoir lieu.

Cependant, celle-ci n'eut pas lieu à cause d'un évènement encore plus important que la mort même d'Ivid. Des arrangement secrets, probablement passés avec des diables alors qu'il était sur le Trône de Malachite, firent qu'Ivid revint de la mort. Ivid V, qui était sans âme et glacial durant sa vie, l'était doublement dans sa mort.

La vengeance de l'animus Ivid fut rapide et terrible. Une orgie d'exécution et de revivification s'ensuivit. Ivid récompensait même la plus petite suspicion par la mort. Cherchant à régler leurs comptes, les nobles impliquaient leurs ennemis, et Ivid se moquait bien de savoir si les accusations portées étaient vérifiées ou non. L'Empereur, maintenant surnommé l'Immortel, se divertissait dans le chaos et la destruction de ses terres.

Ayant eu vent des massacres perpétrés par Ivid, le roi Archold III de Nyrond contre attaqua l'Armée du Nord entre Womtham et Haute-Aigues. Bien que les généraux animus d'Ivid combattirent bien - étant morts, ils n'avaient pas peur de mourir - les terres meurtries du Grand Royaume ne leur offrirent aucune aide.

Sa Grâce Grenell, Herzog de la Province du Nord, se rebella contre son cousin dans une tentative désespérée de stopper la marche des Nyrondais sur ses terres. Libéré du

roi fou, il s'allia à la Marche aux Ossements, et réussit à stopper l'avance d'Archbold aux Collines de Silex en sacrifiant sans pitié de nombreuses troupes humaines et orques. Malgré cette leçon, Archbold ne lâcha pas prise et continua son attaque croyant que la victoire totale était à sa portée.

La défection de la Province du Nord donna du baume au cœur à de nombreux autres nobles, vivants ou animus. Le Herzog de la Province du Sud, parmi les premiers nobles à avoir été récompensé par Ivid, réaffirma sa domination sur la Province du Sud. D'autres l'imitèrent rapidement et transformèrent leurs domaines en camps armés. L'autorité de l'Empereur s'effondra alors entièrement, ne le laissant à Ivid que ses propres terres. Ainsi, le fragile Grand Royaume éclata en des centaines de petites principautés, de duchés, de baronnies et autres comtés. L'Empire d'Aerdy n'existait plus.

La Confrérie Ecarlate frappe

Durant la première année de la guerre, une faction était restée notablement silencieuse - la Confrérie Ecarlate. Pendant que d'autres se battaient à grands coups d'armées, la Confrérie infiltrait insidieusement toute les cours des rois. En guise d'armées, le Père de l'Obéissance envoyait des agents. Bien que la Confrérie semblait un simple observateur, rien n'était plus loin de la vérité.

La première phase du plan de la Confrérie Ecarlate était simple - attendre et voir. Le Père de l'Obéissance passa les premiers mois de la guerre à déterminer qui attaquerait qui et où les véritables centres d'intérêt se situaient. Tant que la guerre se limitait au nord, le Père de l'Obéissance se contenta des rapports que ses agents lui envoyaient de chaque camp. Ces hommes, se faisant passer pour des érudits ou des sages depuis bien avant le début des hostilités, conseillaient seigneurs et commandants imprimant ainsi la marque invisible de la Confrérie dans toutes batailles. Ces espions travaillaient pour s'assurer que les hostilités continueraient et que personne ne gagnerait. Le Père de l'Obéissance voulait que la guerre continue et c'est ce qui se passa.

Un autre groupe d'agents de la Confrérie travaillait plus loin dans des contrées plus isolées et désolées. Là bas, ils rencontrèrent d'inquiétantes créatures et leur murmurèrent de se soulever et de conquérir la terre des humains. Des Cordillières des Brumes cristallines jusqu'aux Tourbières aux Trolls, elles répondirent. Ainsi, à la manière de la lune, silencieusement et inexorablement, le Père de l'Obéissance levait la marée du mal.

Quand le Grand Royaume se réveilla, la Confrérie passa à la deuxième phase de son plan : faire pencher la balance en leur faveur. Son dirigeant considérait l'alliance avec certains pays comme vitale. Avant tout, il y avait la Ligue de Fer qu'il ne voulait voir ni prospérer ni mourir. Tant que ces états restaient comme ils étaient, ils constituaient un tampon idéal entre la confrérie et le Grand Royaume. Bien qu'il égalait Ivid dans le mal, le Père de l'Obéissance n'appréciait pas du tout l'Empereur.
Grâce à sa position ambivalente dans les plans de la Confrérie, la Ligue d'Acier reçut des aides et des freins étranges durant la guerre. Ainsi, Citadelle, menacée par les armées de la Province du Sud, reçut des équipements, de l'argent, des conseillers et des mercenaires tous évidement de sources diverses. En vérité, la Confrérie contrôlait tout dans la cité et, ne se doutant visiblement pas de leur véritable provenance, Cobb Darg, Grand Seigneur Maire de Citadelle, en faisait bon usage. Le maire, un homme capable et énergique possédant un sens inné de la tactique, utilisa ces ressources pour battre à plate couture à plusieurs reprises la Grande Armée du Sud bien que son armée fut largement dépassée par le nombre. Cobb Darg, aidé de ses conseillers, fit une utilisation judicieuse de pièges, de fortifications et de magie et mena plus d'une des armées d'Ahlissa à leur perte.

Pendant qu'elle défendait Citadelle et donc Onouailles, la Confrérie travaillait ailleurs pour détruire l'unité de la Ligue d'Acier. Sachant que le Grand Marécage bloquerait toute attaque terrestre, le Père de l'Obéissance ne leva pas le petit doigt quand Osson libéra Solandie . Sous la direction d'Ivid, les cours du pays étaient peu sensibles aux conseillers de la Confrérie, mais libérées elles les accueilleraient certainement avec joie - du moins pendant quelque temps.

Une autre partie de la Ligue de Fer avait un intérêt tout particulier pour la Confrérie - la Seigneurie des Iles. Les plans du Père de l'Obéissance nécessitait qu'il contrôle les mers du sud, il était donc vital de capturer une flotte. Ainsi, les agents de la Confrérie corrompirent un cousin lointain du prince régnant et se débrouillèrent pour déposer le Prince Latmac Ranold. Une fois que leur marionnette, le Prince Frolmar Ingerskatti, était au pouvoir, la Confrérie signa un contrat avec lui et pris le contrôle de la seigneurie. Sur ordre du Père Suprême, Ingerskatti plaça des agents de la Confrérie à des points vitaux du pays. Rapidement, les prêtres du Signe Ecarlate établirent des temples et prêchèrent. La noblesse fut abolie. En bref, la Confrérie Ecarlate modela rapidement ces terres à son image.

La Ligue de Fer sous son contrôle et le Grand Royaume sur le point de s'écrouler[43], le Père de l'Obéissance passa alors à la troisième phase de son plan. Un ambassadeur encapuchonné de rouge arriva à la cours des Princes des Mers avec un ultimatum : "Soumettez vous à la Confrérie Ecarlate ou soyez détruits." Quand les seigneurs de ces terres se moquèrent de lui, il leur présenta une liste de 30 noms de nobles. Avant le lendemain, 27 de ceux-ci étaient morts. Seulement trois avaient survécu aux assassins écarlates dont deux grièvement blessés. Les princes cessèrent vite de rirent et se rendirent rapidement. Le lendemain, des vaisseaux battant pavillon écarlate accostaient à Monmourg et Port Toli débarquant d'étranges guerriers venus des jungles du sud.

Sa flotte agrandie et forte de ses nouvelles troupes, la Confrérie frappa vite et fort. Idee et Onouailles tombèrent d'un coup, défaits par des traîtrises internes et les armées de sauvages. Citadelle se montra beaucoup plus tenace. Malgré les apparences, Cobb Darg connaissait l'origine exacte de l'aide qu'il avait reçu et avait utilisé cette connaissance à son avantage. Juste avant que les armées de la Confrérie n'arrivent, Darg expulsa ou exécuta tous les agents qu'il put trouver. Quand les armées arrivèrent, il les reçut à sa façon, avec énergie et talent. Ainsi, Citadelle résista à l'assaut et demeura le seul bastion de liberté dans la Ligue de Fer.

A l'ouest, la Confrérie faisait le blocus de Gradsul car la flotte de Kéolande empêchait tout débarquement. Pendant ce temps, les armées de sauvages s'infiltraient dans les Marais de Houleux et dans la Forêt Noire. Là, une grande coalition d'elfes de Kéolande leur opposa une redoutable résistance et les força à stopper leur marche. Bien que les défenseurs tenaient, des renforts incessant arrivaient des jungles et forçaient Kéolande à serrer les rangs.

Contrairement à toutes les autres nations impliquées dans la guerre, la Confrérie Ecarlate ne tenta pas de gagner plus qu'elle n'avait déjà acquis. Voyant le long terme, le Père de l'Obéissance cessa rapidement toute hostilité ouverte préférant se concentrer sur l'administration de ses nouveaux territoires. Des agents de la Confrérie remplacèrent les officiels clé, des prêtres ouvrirent des temples et des lois établissant le pouvoir absolu de la Confrérie furent lentement mises en vigueur.

La Fin de la Guerre

Pendant de longues années (582-584 AC), les nations de la Flanesse avaient comploté, tué, massacré jusqu'à ce que toutes soient à genoux. La guerre avait épuisé la terre et les hommes. Furyondie et Iuz en étaient arrivé à une impasse; les ressources de Nyrond étaient épuisés et ses paysans croulaient sous les taxes faisant monter un vent de révolte; le Grand Royaume s'était effondré et ses anciens nobles en venaient à se battre les uns avec les autres; Kéolande combattait des invasions de toutes parts; nombre d'hommes, de nains, d'elfes, et d'orques étaient partis pour ne jamais revenir; les fermes étaient vides, les champs dévastés ... La guerre devait cesser.
Les propositions de trêve devinrent de plus en plus raisonnables. Les hommes de la Confrérie Ecarlate, sur ordre du Père de l'Obéissance, clamèrent à tous qu'il était temps de cesser les hostilités[44] et que chaque nation se réorganise.

Finalement, la trêve proposée par la Confrérie fut acceptée de tous après d'âpres négociations, des intimidations de toutes sortes, et même quelques assassinats[45]. La Cité de Greyhawk qui fut épargnée par la guerre devint le site de la conférence[46]. C'est en Vendangier, que le Grand Conseil se réunit.

La paix, bien que simple en théorie, s'avéra être un véritable casse tête pour les nombreux ambassadeurs présents à Greyhawk. Durant les six mois que dura le Grand Conseil, les intrigues de tout style abondèrent comme chacun essayait d'obtenir des concessions favorables. La conférence fut presque annulée de nombreuses fois à cause des ombrages subits par certains, réels ou imaginaires.

Finalement, le Jour de la Grande Signature arriva et presque toutes les nations étaient tombées d'accord. C'est alors que cet évènement important allait avoir lieu que l'irréparable se produisit.

Même actuellement, on ne sait pas encore exactement comment, mais quelqu'un tenta apparemment de tuer toute la délégation présente à la cérémonie. Une immense explosion détruisit une bonne partie du Grand Hall de Greyhawk quelques instants seulement avant que les invités n'arrivent dans les lieux. Il s'ensuivit une terrible bataille magique au travers de la vieille ville. Quand tout redevint calme, les gardes découvrirent les corps calcinés de deux puissants membres du mystérieux Cercle des Huit - Otiluke et Tenser. Le meurtrier de ceux-ci s'avéra être Rary, lui aussi membre de cette organisation. Toutefois, celui-ci semblait avoir prémédité son coup car tous les clones existants des deux mages furent également détruits rendant leur mort irrémédiable.

Les motivations de Rary sont incertaines. D'après ceux qui le connaissait bien, il aurait voulu profiter de cette occasion - la signature de la paix - pour prendre le pouvoir dans le chaos qui aurait suivi la mort de tant de dirigeants de tant de pays divers. D'autres prétendent que Rary était un agent de la Confrérie Ecarlate.

Démasqués, Rary et son complice, le Seigneur Robilar, fuirent la cité et trouvèrent refuge dans les profondeurs du Désert etincelant. Là bas, ils dominèrent les nomades et établirent leur royaume. Bien que petit et mystérieux, ce petit état pourrait bien un jour menacer la cité de Greyhawk. Malgré cet évènement, la paix fut signée rapidement entre les diverses parties. Ainsi naquit le Pacte de Greyhawk qui mettait fin à trois années de guerres que l'on nomme encore à tord les Guerres de Greyhawk.

NOTES

1. Annales de la famille Vordav. Le fief du conte Vordav comprenait de larges zones de la forêt VESVE, un endroit bien connu pour sa population d'humanoïdes violents. Le commandement référencé apparaît dans un ordre à l'un des chevaliers de Vordav gardant la frontière. Le chevalier, maintenant oublié, a apparemment exécuté l'ordre à la lettre, car IUZ rallia les gobelins et les orcs de la VESVE quelques années plus tard simplement en leur rappelant la boucherie causée par Vordav.

2. Le Sage-Savant, Un catalogue des terres de Flannaesse, qui sont l'orient du continent Oerik d'Oerth (Vol III), A Guide to the WORLD OF GREYHAWK® Fantasy Setting.

3. Très probablement – comme le suggère P. Smedger l'Ancien – c'est IUZ lui-même qui inventa et propageât ces rumeurs. G. Ivril quant à lui, soutient que de telles spéculation n'ont qu'une valeur poétique et non historique.

4. Cette diversion empêcha Avras III de réaliser l'annexion prévue de la Pavoisie. Libéré de la menace d'une action militaire, le comte de Walworth résista aux demandes d'allégeance à la couronne de Furyondie. Cette obstination engendra de graves répercutions un siècle plus tard.

5. Le Comte Kirhk d'Attstad fut le plus agressif et efficace pour pousser son avantage. En échange de seulement 20 chevaliers et de sa promesse d'assistance signée, le comte obtint les droits d'évaluer et de lever les taxes dans son domaine, l'exception des impôts royaux, le droit de prélever un payement sur la rivière Att, un évêché pour son neveu, et même un mariage favorable entre le troisième fils du Roi et la fille du comte Kirhk!

6. Les rumeurs au sujet de la puissance et des caprices de Zagyg suggèrent qu'il a pu effectuer le kidnapping en solo. Cependant il est plus probable que Zagyg aie été assisté - probablement par St Cuthbert du Gourgdin ou l'un de ses prêtres. La participation de St Cuthbert à la capture expliquerait certainement la haine farouche de Iuz envers cette église.
Note: L'auteur de ce volume a choisit d'utiliser l'orthographe "Zagyg", bien que "Zagig" soit également accepté parmi les sages. Des documents incontestablement de la plume de Zagyg portent des signatures des deux orthographes, indiquant que le fou lui-même n'en était pas certain.

7. Belvor III mourut dans son sommeil en 537 AC après un règne de 15 années. Quelques nobles accusèrent les Grands Ducs d'assassinat bien que les Redoutables et Horribles Présences – Les hiérarques de la Société Cornue – revendiquèrent la mort du Roi comme une conséquence de leur magie noire. Une commission de mages et de prêtres menée par le Seigneur Throstin du Vieux Cerf établit que le Roi est mort de mort naturelle durant son sommeil. Les Grands Ducs furent acquittés, mais les Hiérarques ne retirèrent jamais leur revendication: cet acte ne fut qu'augmenter leur rang dans la Société Cornue.

8. L'origine et la nature exacte de cette folie a allumé beaucoup de discussions parmi les érudits du Grand Royaume. Pomfert le Vieux, un des Huits Sages de Rel Mord, considère que la folie des Hauts-Rois est de nature magique. Citant l'épithète du Haut-Roi, "Celui qui voit les démons", Pomfert soutien que la démence des Hauts-Rois provient de leurs manigances avec les démons des Abysses. Il poursuit en affirmant qu'aucune maladie mentale héréditaire analogue n'a jamais été observée, mettant ainsi fortement en doute des origines congénitales. Lorall d'Almor postule pour une autre origine : la folie est une malédiction des Dieux sanctionnant les méfaits des Hauts-Rois. Cependant le jugement de Lorall en tant que Œil de la Foi pour le clergé d'Almor doit être considéré avec précaution : les Almoriens ont depuis toujours considérés que les Dieux étaient de leur coté dans leurs conflits avec le Grand Royaume. De plus en tant que malédiction la folie a été plus meurtrière pour les ennemis de la Maison Naelax que pour ses membres : les Ivids semble presque savourer leur démence.

9. Bien que communément attribué à la main du Prince Ivid, aucune preuve directe ne lie le futur Haut-Roi à l'assassinat.

10. Le Herzog d'Ahlissa paria qu'à elle seule son armée pouvait écraser la toute jeune Ligue de Fer, formée en 447 AC par Onnwal, La Citée Franche de Irongate, Idee, Sunndi et les demi-humains des Glorioles et d'Hestmark. En battant cette alliance économique et militaire, le Herzog d'Ahlissa espérait se bâtir un empire.

11. Le principal document rescapé est "Le code de la mort d'Eeas", une liste lapidaire des crimes pour lesquels la peine capitale était requise. Bien que cet opus montre les premiers signes de la folie qui affectera la lignée des Naelax, cela n'offre qu'une vision limitée des évènements politiques de l'époque.

12. G Ivril a indiscutablement prouvé que certaines mais pas toutes des unités de la Garde des Compagnons étaient des Barbazu, des Baatezu mineurs des Neufs enfers. Ce fait explique les performances très variables des armées du Haut-Roi.