

Elyndur, le Clér



**La Citadelle d'Allerian**  
*La Garde d'Argent*

Elyndur, le Clér

## Journal de Bjorg Enkron, soldat d'infanterie et garde de la citadelle

Le jour se lève sur les terres du nord du gigantesque territoire d'Osstenburg. Les Monts nordiques, froids et périlleux nous narguent de leur hauteur incroyable, tandis que nous, pauvres soldats, luttons contre la neige et les sauvages.

Garder la trouée de NorthOssten n'a jamais été aussi dur. Les barbares redoublent d'effort, et le gouvernement ne nous permettra pas de lâcher. Il ne nous reste qu'une solution, tenir bêtement cette place forte, dernier rempart de notre immense pays contre ces hommes et ces femmes aux instincts primaire, armées de haches et d'épées rudimentaires, mais qui parviennent tout de même à semer morts et désolations dans nos rangs...

Je pars aujourd'hui dans l'une des patrouilles qui iront surveiller les alentours de la citadelle. Je ne sais pas si je serais de ceux qui reviendront. J'entends le cor retentissant qui nous invite à rejoindre au plus vite la cour où se sont déjà réunis les deux autres patrouilles. J'espère pouvoir écrire encore quelques lignes dans ce journal...

*[Des passages sont gribouillés et ont été effacé par la pluie, rendant le tout illisible]*

Les sauvages ont reculé, les troupes Enoks sont fatigués et affaiblis. Un bon point pour nous selon le haut-commandant. Personnellement, je ne pense pas qu'il soit avisé de les laisser reprendre des forces. Nous devrions partir à l'assaut de leurs camps. Mais le gouvernement se refuse à un tel acte. Je trouve cela stupide. Malgré tout, je me dois de me plier aux ordres. Je ne suis qu'un simple soldat, rien de plus.

*[Pour la première fois, le journal est annoté de dates]*

Le 23 Yrgda de l'année 1245,

Il fait nuit à présent, je suis juché sur les hauts remparts de la citadelle et effectue mon travail: faire le guet une nuit entière, dans le froid et le vent, en sachant que je me lèverais le lendemain à l'aube.

Je n'ai jamais parlé en détail de cet endroit. Je vais y remédier en quelques lignes, tout en surveillant ce qui se passe en contrebas.

La citadelle d'Allerian, aussi nommé Citadelle d'Argent est le dernier rempart d'Osstenburg face aux envahisseurs Enoks de la trouée des montagnes de NorthOssten. Ces derniers souhaitent reprendre par la force ce qui fut à eux durant tant de temps, mais ces terres appartiennent à présent à Osstenburg et c'est pour cela que nous, hommes et femmes constituant l'élite de l'armée de ce pays venons lutter chaque jour contre les raids de l'ennemi, dans l'espoir qu'il abandonne un jour.

La citadelle est composé de trois murs d'enceintes, à hauteur croissante, sur lesquelles sont juchés de gigantesques tours abritant des soldats qui, comme moi, sont de gardes pour surveiller les hypothétiques

## Ælfnðhur, le Clâr

assauts nocturnes de l'ennemi.

Derrière le dernier remparts de la citadelle se dresse un immense donjon, auquel sont raccrochés 4 grands bâtiments: la caserne, recelant salle d'entraînement, dortoirs, cantine et entrepôts d'armes. L'auberge du dernier rempart, qui abritent aussi quelques marchands et qui permet aux hommes de se relaxer et la forge, qui assure aux soldats un équipement en assez bon état.

Plus loin, collé contre la roche de la montagne, la guilde des mineurs creuse d'immenses tunnels afin d'extraire des Montagnes d'Argents des ressources naturelles exceptionnelles.

Et au milieu, quelques maisons, serrés et entassés les unes sur les autres, abritant les familles des soldats ainsi que les gradés qui n'ont pas encore le privilège de coucher dans le donjon du Seigneur des Montagnes, mais qui ont la chance de ne plus dormir au milieu des hommes.

Le donjon. Parlons en justement. Un bâtiment exceptionnel, qui abrite non-seulement la salle de réunion des gradés, la chambre du Seigneur des Montagnes comme nous le surnommons, à savoir le haut-commandant Erik Vanreinsing, mais aussi une salle d'armes personnels pour les gradés, des cuisines, des chambres innombrables et le tribunal de la cour martial, sévère et souvent très efficace: la prison ou la mort, rien d'autres.

Autant dire que ça calme les possible envie de désertier ces lieux. Encore que l'on se demande si c'est possible...

J'entends des bruits en contrebas... Je dois *[[La fin est illisible, visiblement griffonné à la va-vite]*

Le 25 Yrgda de l'année 1245,

Un assaut gigantesque a été repoussé il y a peu. Une troupe d'au moins 400 Ernoks a déferlé de nuits sur le premier rempart et est parvenu à y faire une percée. Le Haut-commandement est en émoi, mais fort heureusement, les pertes en vies humaines ne sont pas dramatiques.

Il faut que je parte en patrouille. Le Haut-commandant a décidé de nous envoyer plus loin que d'habitude cette fois-ci... Il veut que nous explorions la Trouée plus en profondeur, pour y trouver les places fortes barbares. J'avais déjà eu peur auparavant, mais jamais ainsi...

Je vais emmener ce journal avec moi, peut-être pourrais-je y coucher quelques mots en cas d'embuscades.

*[[Les quelques lignes qui suivent ont été gribouillés d'une écriture saccadé et tâché de sangs, rendant la lecture difficile. On y déchiffre toutefois quelques passages]*

Les cavernes abritent... Au moins 300, voire plus... Dan est mort, ils l'ont emmené dedans, des cris retentissent... Mes blessures me lancent, je crois qu'ils ne savent pas que je vis encore... Ils n'ont pas remarqué, mais ils vont sûrement revenir... J'ai réussi à me dissimuler dans les fourrés enneigés, mais la traîné de sang que j'ai laissé derrière moi pourrait me trahir... Il neige... j'entends des bruits, ce sont eux qui reviennent...

*[[Le passage finit ici]*

## Ælyndhur, le Lâr

Le 5 Grisa de l'année 1245,

Voilà quelques heures que je me suis réveillé, sorti de mon état critique. Ce sont visiblement les mages guérisseurs qui ont permis mon rétablissement, retirant pat la force du Cerka le poison qui coulait dans mon corps. De la patrouille de 20 soldats qui étaient parti avec moi dans la Trouée, seul 2 revinrent. Moi et un jeune garçon, d'une vingtaine d'années je crois. Il est mort de ses blessures hier je crois. Sa famille est en route depuis la capitale. Le Haut-Commandant refuse de dépêcher un seul homme ramener le corps. La situation est critique. Je pourrais reprendre le service d'ici trois jours on m'a dit. Enfin, du moins, c'est ce qu'ils veulent. Je sens bien que je serais incapable de me battre si je retombais sur une troupe ernok, mais nous manquons d'hommes.

Il paraîtrait que nous avons fait appel aux trappeurs des montagnes, aux rôdeurs. Ils ont mauvaise réputation, mais sont efficace.

...

J'ai vu l'un des leurs. Il s'appelle Merennor je crois, un des chefs des rôdeurs. Escorté par trois autres hommes encapuchonnés, il se dirigeait vers le donjon de notre seigneur tandis que je partais vers les dortoirs. J'ai croisé son regard d'acier, au moins aussi froid que ces montagnes. Au fond de moi, je regrettai de tomber assez bas pour demander leur aide. Mais quelquefois, il nous faut faire des concessions... Surtout en ces temps de malheurs.

Le 7 Grisa de l'année 1245,

J'ai repris des forces, suffisamment pour repartir en patrouille visiblement. Le Haut-Commandant m'a convoqué. Il veut que je dirige les opérations cette fois-ci. Quel honneur. Toutefois, cette patrouille ne sera pas comme la dernière fois: les rôdeurs nous suivrons, à distance, camouflé dans les ombres. Les savoir en train de nous suivre, sans que je les voient ne me rassure pas et je n'ai pas hésité à le dire à notre commandant. Je me rappelle de son soupir las: « Je préférerais moi aussi me passer de leur aide soldat... » m'avait-il répondu avant de me libérer.

Nous avons établi un campement dans la Trouée. Nous sommes une patrouille de seulement 20 hommes. Nous ne savons pas où sont les rôdeurs. Le moral des soldats baissent, et le mien également. Le froid, le vent, la neige, tout est réuni pour assurer une pression sur nous, ainsi que la peur de voir surgir des ombres un groupe d'Ernoks enragés. Nos Kalissiens restent près du feu afin d'avoir une bonne visibilité. Je crois que je vais me coucher, de toute façon, les tours de gardes son déjà réparti et je n'aurais pas à en prendre cette nuit.

[Trois pages ont été arrachés]

Le 21 Grisa de l'année 1245,

De nouvelles troupes ont été envoyés. Osstenburg a enfin décidé de nous venir en aide. Les troupes barbares redoublent d'efforts. Les rôdeurs nous accompagnent durant toutes nos patrouilles désormais. Je

## Ælfnðhur, le Clâr

me suis lié d'amitié avec l'un d'eux, un jeune homme nommé Ronald. C'est quelqu'un de bien, mais si jeune. Tout juste 16 ans je crois.

Hier, une galerie s'est effondré. Trois mineurs sont morts et quatre autres ont été blessés. La production de fer est malgré tout trop bonne pour fermer les mines, malgré la dangerosité du site. Ce n'est pas la première fois que ce genre d'incident arrive. Mais évidemment, le gouvernement préfère tuer des mineurs plutôt que faire une croix sur la production de métal et d'armements...

Le 22 Grisa de l'année 1245

Une décision a été prise. 200 hommes. 200 hommes seront envoyés dans les cavernes abritant une tribu Ernok, cavernes que ma patrouille avaient découverte il y a quelques mois de ça et où j'ai failli mourir. Je ferais parti des 200 hommes. La réussite de notre entreprise est importante. Nous devons exterminer ces chiens. Des rôdeurs nous accompagneront, je crois que Ronald en sera lui aussi. Environ une vingtaine, mais leur efficacité a été prouvée. Ce sera toujours un plus.

L'heure du départ est arrivé. Je suis équipé de pied en cap. Ronald me presse, il a l'air excité à l'idée de se battre. Ça lui passera... J'espère pouvoir écrire bientôt quelques lignes en plus dans ce journal...

Le 23 Grisa de l'année 1245,

L'opération fut un demi-succès. Nous avons abattu ce qui semblait être une de leurs principales places fortes, mais avons perdu la moitié de nos hommes. Je suis parvenu à m'en tirer, au prix d'efforts acharnés et d'une chance non négligeable. Ronald a été blessé, mais j'ai réussi à le tirer de cet enfer. Je crois que sa blessure l'a paralysé... Je doute que les mages puissent faire quelque chose pour lui...

J'ai été touché à l'épaule pour ma part, mais ça devrait aller. Rien de bien grave. On m'a fait appeler, le Haut-Commandant encore une fois...

Le 24 Grisa de l'année 1245,

J'ai été promu. Des actes flamboyant m'a t'ont dit. Je croyais être puni pour ne pas avoir su défendre les 100 hommes qui périrent durant la bataille. Mais non. Le Haut-Commandant m'a fait Capitaine. Un grade élevé et honorable. De simple soldats, je deviens officier...

Ronald va mieux. Les mages ont fait des merveilles, et sa jambe ne devrait pas l'handicaper plus que ça. Une chance.

Les attaques Ernoks ont subitement cessé, c'est peut-être ce qui m'inquiète le plus. Car même si notre attaque leur a porté un sérieux coup, ce n'est pas leur genre. Leurs instincts primaires ne les incitent que rarement à la réflexion. Et pourtant...

## Ælyndhur, le Clâr

Le 25 Grisa de l'année 1245,

Un nouveau jour se lève. Mes quartiers ont été changé. Je couche désormais dans l'une des chambres du donjon, laissé vide par son précédent occupant, mort dans une embuscade.

Lever à l'aube, je m'habillai et partit dans la cour. Pour la première fois de ma vie, j'eus le privilège de faire sonner le retentissant cor qui indiquait à mes hommes que je les attendais. Emmittoufflé dans ma chaude cape, je me préparais à assumer ma nouvelle place. Les soldats qui composeraient ma patrouille arrivèrent rapidement, encore dans le brouillard et frigorifié par la température négative et la neige qui tombait en flocons délicats.

Après quelques préparatifs, nous partîmes. Nous passèrent la grande porte, puis nous enfoncèrent dans la dangereuse Trouée. C'était la première fois que je marchais en tête de patrouille, mais je dois avouer que cette position n'était pas des plus rassurantes.

Étrangement, tout se passa bien. Aucune menace, rien. Mais je sentais que quelque chose clochait...

Le 3 Ceterya de l'année 1246,

Voilà quelques jours que je n'ai plus touché à ce journal... Le temps me manque malheureusement. Je ne sais même pas que raconter... [A la suite de la dernière phrase suit un gribouillis, comme si l'écrivain avait dérapé]

J'entends des cris provenant de la cour. Ils... [Le reste du livre est gribouillé, seul quelques passages sont lisibles au milieu des tâches de sangs]

Ils sont entrés dans le donjon... Ils... Tous tués... Morts... La lame m'a transpercé, le haut-commandant est à terre... Ils ont pris la citadelle... Ils... [Le reste est illisible]

Le 28 Ceterya de l'année 1246,

Mon nom n'est pas Bjorg Enkron, mais j'écris dans son journal pour ses futurs lecteurs. Au prix d'efforts démesuré, la citadelle d'Allerian, tombé aux mains des chiens ernoks fut reprise. La plupart de ses défenseurs étaient morts ou avaient fui leur poste.

Les barbares ont été repoussés et la citadelle est de nouveau sous notre contrôle. Honneur et puissance!  
Efrik Djonkaron, nouveau Haut-Commandant de la citadelle impériale d'Allerian.

[Par la suite, le journal semble avoir été abandonné]

## Description de la citadelle

La Citadelle d'Allerian est la plus grande place forte Osstenburgeoise jamais construite. Bâti contre les Monts gelées du Nord de l'empire d'Osstenburg, à l'entrée de la Trouée de Northossten, disputé entre impériaux et guerriers ernoks depuis des siècles.

La Citadelle d'Argent est le dernier rempart permettant d'empêcher les tribus sauvages de déferler sur le pays et récupérer les terres de leurs ancêtres. La Trouée est le théâtre chaque jour d'affrontements sanglants entre soldats armées et équipé et barbares vêtu de peaux et d'armes rudimentaires mais qui parviennent à mettre en déroute les fiers hommes mobilisés à la Citadelle.

Elle est défendu par trois murs d'enceintes de 7 mètres d'épaisseur chacun, surmonté de tours et de tourelles circulaires et percé de meurtrières. Sur le chemin de ronde sont aménagés des plateformes spécialement construites pour accueillir des trébuchets et des balistes.

Chaque murs est surélevé de quelques mètres en plus que le premier, afin que chaque niveau ait une vision optimale de la région en contrebas.

La première cour, qui est donc placé devant le premier mur d'enceintes, contient des rangées d'habitations, où logent les privilégiés qui échappent à la caserne, une auberge, quelques marchands quelquefois passagers, permettant de proposer des objets et des vivres aux rares voyageurs de passages (en échange d'une taxe payé à la citadelle évidemment). On y trouve également des écuries pour les chevaux de l'armée, ainsi que des entrepôts de nourritures.

La seconde cour est la plus grande des trois, car c'est là que se réunissent les soldats pour parader, s'entraîner, recevoir de nouveaux ordres ou assignation, ou encore entendre une annonce officielle (par exemple, changement de Haut-Commandant).

C'est également là que se déroule les cérémonies funéraires des soldats morts au combat.

La dernière cour est celle qui contient tous les bâtiments officiels. Toutes ces constructions sont mitoyennes afin de conserver au maximum le peu de chaleur. On y retrouve le donjon, lieu de résidence du haut-commandement et des officiers les plus importants, la caserne où s'entasse dans les dortoirs la plupart des soldats (on compte un lit pour deux soldats, puisque les soldats ne dorment pas tous en même temps), une auberge, la forge et enfin, la Guilde des Mineurs.

---

*La Guilde des Mineurs:* La guilde possède des succursales en différents endroits d'Osstenburg, mais la plus importante est certainement celle de la Citadelle d'Allerian. Les richesses exploitables dans les Montagnes d'Argents sont incroyables et la Guilde en tire des bénéfices exceptionnelles. Son siège sociale est situé au Creuset.

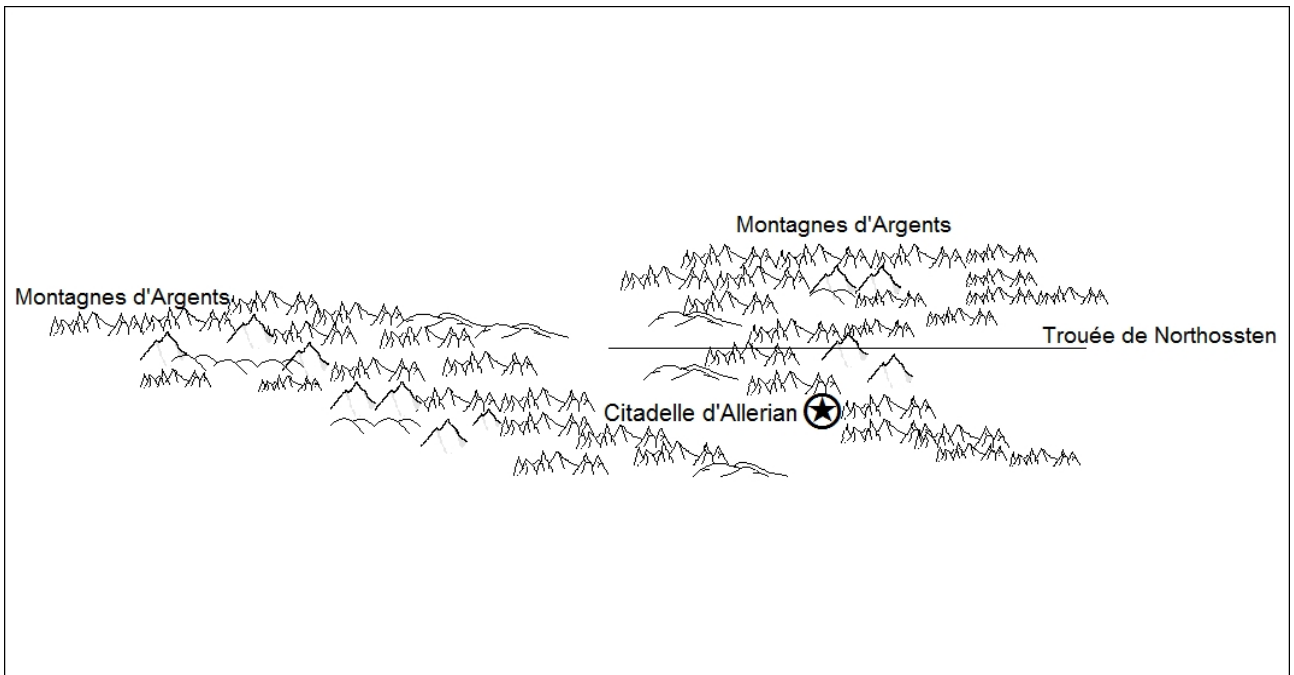
---

Géographiquement parlant, la Citadelle est située à une centaine de kilomètres de l'entrée de la trouée de Northossten, niché entre deux montagnes, et permet d'y surveiller les troupes d'Ernoks qui y vivent.

Ses lignes de fortifications s'étendent en demi-cercle d'un pan de montagne à l'autre et sont percés de gigantesques portes en chêne, incroyablement résistante, et sont surmontés de nombreuses tours et tourelles, où sont juchés de nombreux archers et Kalissiens.

Le gouvernement impériale accordent généralement entre 500 et 750 soldats au Haut-Commandant en charge de la Citadelle, ce qui assure une garnison conséquente, le contrôle de la trouée étant un des buts principales de l'empereur.

Carte représentant les terres du nord d'Osstenburg et en particulier la Trouée de Northossten.







## H*ierarchie de l'armée impériale* Osstenburgeoise

### La troupe

La troupe constitue l'ensemble du personnel militaire non-gradé servant l'armée Osstenburgeoise. Notez que les miliciens ne sont pas considérés comme des militaires, bien qu'ils soient un soutien à l'armée.

- *Soldat d'infanterie*: Tous les combattants à pieds, que ce soit des épéistes, des Kalissiens, des archers, des lanciers, etc. Ils se trouvent très souvent en première ligne.
- *Cavalerie*: Les diverses unités de cavaleries qui ne sont pas gradés. Les Éclaireurs sont considérés comme cavalier même s'ils se déplacent à pied.
- *Miliciens*: Ils sont composés de toutes les personnes aidant l'armée sans toutefois être payé pour ou être obligé de le faire. On note par exemple que de nombreux miliciens sont des rôdeurs des terres du nord du pays qui patrouille au nom de l'armée.

### Les sous-officiers

Aussi appeler petits officiers, ils secondent les officiers dans l'encadrement quotidien de la Troupe. Ils sont aussi très souvent désigné comme chef de patrouilles. Les grades des sous-officiers sont ceux de Sergent, Sergent-Chef, Adjudant et Major.

- *Sergent*
- *Sergent-Chef*
- *Adjudant*
- *Major*

### Les officiers

Dans l'armée impériale, les officiers ont rôle d'instructeurs et de garants des traditions militaires. Un rôle primordiale. Ils sont aussi ceux qui montrent l'exemple aux hommes, autant dire que devenir un officier demande un comportement exemplaire et une rigueur sans faille. Dans l'Empire d'Osstenburg, c'est un grand honneur que d'obtenir un tel grade.

Les officiers ont aussi un rôle important aux quotidiens: ils donnent l'impulsion lors de l'exécution de tâches, ils forment les hommes aux méthodes très dure de l'armée impériale, à aguerrir les soldats et les préparer au combat rapidement et à éviter les heurts entre les hommes venant d'horizons différents, l'armée impériale étant une armée cosmopolite avant tout, de par la taille du territoire osstenbourgeois.

- *Lieutenant*
- *Capitaine*
- *Commandant*

### **Haut-Commandement**

Les gradés du Haut-Commandement sont les seuls habilités à diriger une garnison et sont ceux qui ont le plus de pouvoir et d'influence. C'est à eux de prendre les décisions cruciales et sont les personnes qui dirige les hommes en temps de guerres.

Les membres du Haut-Commandement sont des personnes ayant fait de nombreuses années de service et qui se sont démontrées capable d'une grande loyauté et d'une capacité à réagir avec sang-froid aux pires situations.

Les grades du Haut-Commandement sont le Commandeur, le Baragor et le Haut-Commandant.

- *Commandeur*: C'est un grade tiré de l'armée Elliòn, les Commandeurs étant les plus hauts gradés chez ce peuple.
- *Baragor*: Il est couramment le second du Haut-Commandant, on devient généralement Baragor dans une sorte de "test" avant d'être promu Haut-Commandant.
- *Haut-Commandant*: Le grade militaire le plus haut qui soit. Il est un dérivé du terme de Commandeur, et a été instauré pendant la Grande Guerre, pour railler l'armée Elliòn en signifiant que les plus hauts gradés impériaux sont encore plus important que ceux de l'armée Elliòn. Par la suite, ce terme est resté et s'est démocratisé.