

# PROPHÉZINE



## LES ENFANTS DE MORYAGORN

# Le cavalier

**Une nouvelle carrière pour les combattants**

*« Observe sa monture, elle t'en apprendra bien plus sur lui que toutes ses marques de caste. »*

**Qadi-Mo-Zûl, Maître instructeur des cavaliers**

## Crédits

**Auteur**

Kurgan

**Mise en page**

Bubu

Kurgan

**Illustrateurs**

PAO

Thierry MASSON (Eléments de mise en page)

**Relecture**

Helenea Luwina

Kalimsshar

Pour toutes informations : [prophezine@prophezine.fr](mailto:prophezine@prophezine.fr)

**B**ercé par le doux crépitement du feu du camp, le jeune pâtre s'était assoupi, tranquilisé par la quiétude des chevaux parqués non loin de là. Mais un craquement de brindilles ainsi que les grognements de son chien le ramenèrent bien vite à la dure réalité. Repoussant sa couverture, le jeune garçon se redressa doucement, cherchant vainement à percer l'obscurité environnante. Une fois debout, la main sur son épée courte, il se dirigea alors lentement vers les chevaux accompagné de son chien, attentif au moindre bruit et tentant tant bien que mal de refouler ses appréhensions. Il était presque arrivé à destination, n'ayant toujours rien décelé d'anormal et se convainquant déjà à moitié d'avoir rêvé, lorsqu'une voix féminine le stoppa net :

- Holà mon garçon ! N'ais crainte, je ne suis qu'une paisible voyageuse attirée par la chaleur de ton feu.

Se retournant brusquement, il put enfin apercevoir l'étrangère qui venait d'apparaître près du feu, tel un fantôme. Ses vêtements ordinaires portaient les traces d'un long voyage, de même que ses traits tirés qui ne parvenaient pourtant pas à cacher sa beauté sans artifice. Mais lorsque son chien accueillit joyeusement l'inconnue, cela chassa toutes ses peurs et il se dépêcha de répondre de sa voix la plus assurée à la formule rituelle, comme lui avait enseigné son père :

- Mon feu est ton feu. Mon nom est Joran, fils Lorin.

- Enchantée, mon jeune ami. Quand à moi, tu peux m'appeler Zia, cela suffira, répondit-elle amusée. Tes bêtes ont l'air de bien se porter. Tu fais route seul pour aller les vendre à Havre ?

- Non, mon père est allé au village le plus proche avec une jument malade. Il sera de retour demain matin.

- Hum...que cela fait du bien de se reposer un peu, dit-elle, en s'installant confortablement près du feu. Et tu n'as pas peur de rester seul ici ? On fait parfois des rencontres fort déplaisantes sur les routes.

- Je sais me défendre ! D'ailleurs mon père me présentera à un maître cavalier dès notre arrivée là-bas, pour qu'il puisse finir mon instruction.

- Ainsi tu veux devenir un cavalier.

Se saisissant d'une poignée de fruits à l'aspect fort appétissant au fond de son sac, elle en lança quelques uns au jeune garçon qui s'empressa de les dévorer avec gourmandise.

- Ceux sont là de nobles et braves combattants pour la plupart. Nombreuses seront les épreuves que tu devras surmonter pour te montrer digne d'eux et tu ne devras jamais oublier ce qui a de plus important dans leur code : l'amour qu'il porte à leurs montures. Respecte-les et tu gagneras leur respect !

Impressionné par la passion qui transparaissait dans les paroles de la femme qui ne semblait pourtant appartenir à aucune caste, le jeune Joran se fit plus insistant.

- Vous les connaissez ? Vous avez voyagé avec eux ?

- Je connais bien certains d'entre eux, oui. Plus que je ne le devrais même... murmura-t-elle songeuse. Avant que ses pensées et ses émotions ne la trahissent et ne la portent vers une personne chère à son cœur, elle secoua la tête et reprit rapidement le fil de la discussion.

- Voyons. Je vais laisser le soin à ce maître cavalier de t'enseigner leur art, mais que dirais-tu de connaître leur histoire. A moins que tu ne sois trop fatigué ce soir pour l'entendre. Je comprendrai bien sûr, ajouta-t-elle, le regard espiègle.

- Non, non ! Je vous en prie !

- Eh bien, quelle fougue. Je vois que ton destin est déjà tracé. Par où vais-je commencer...

- Galan Orl bien sûr ! Le premier d'entre eux.

- C'est ce que disent en effet les chroniques du khurgal. Mais veille à tempérer ton enthousiasme mon jeune ami, ou cela te jouera un vilain tour un des ces jours ! Et cesse donc de m'interrompre ou la nuit ne sera pas assez longue.

Etonné par la puissance qui un instant avait illuminé cette femme si étrange, et qui semblait connaître tant de chose qui le passionnait, le jeune garçon se calma aussitôt. Se calant confortablement contre une souche, il attendit patiemment la suite.

- Bien. Galan Orl fut bien le premier d'entre eux. C'était un jeune homme vigoureux, originaire des terres septentrionales et qui, à l'époque, s'était rendu sur les terres que l'on connaît aujourd'hui sous le nom de Kar pour suivre l'enseignement de Kroryn. Mais la légende raconte que sa maîtrise du combat équestre, qui fit de lui le premier cavalier, lui venait d'un groupe de femme que l'on surnommait les écumeuses. Nul ne sait ce qui l'amena parmi elles mais celles-ci étaient les femmes et les parentes des pêcheurs vivant au sud de la côte des chevauchées. C'était alors une ère bien dangereuse pour ces femmes, victimes des pillards et des abominations venant de la plaine noire, profitant souvent de l'absence des hommes partis pêcher. La fuite représentait alors leur seule chance de salut car si elles avaient appris à se battre, jamais elles n'aurait pu se mesurer à leurs adversaires. Jusqu'au jour où l'une d'entre elle revint accompagnée d'un de ces fameux destriers qui font aujourd'hui la réputation de ce pays et dont les troupes sauvages parcourent encore la côte. A son contact, elles apprirent à dompter et à monter ces majestueux chevaux, puis à combattre en parfaite symbiose avec eux. Il fallut certes de nombreuses années et bien des sacrifices avant qu'elles ne se sentent enfin prêtes à affronter leurs plus terribles ennemis. Et c'est armées des outils qu'utilisaient au quotidien les pêcheurs de leurs villages, le harpon et le filet, qu'elles se jetèrent alors dans la bataille. Leurs premières victoires furent bien amères car nombreuses perdirent la vie au cours de celles-ci. Mais assez vite, elles surent s'imposer pour causer de lourdes pertes à ceux qui osaient encore s'en prendre à elles. Les attaques se firent alors de plus en plus espacées, les pillards préférant à l'évidence des proies plus faciles. Seules les abominations venaient encore parfois les attaquer. A l'époque, on disait des écumeuses que chacune d'elle ne faisait qu'une avec sa monture, et que les

affronter toutes c'était en affronter qu'une. Lorsque Galan Orl vint à elles, bien des siècles plus tard, le conseil des mères vit là l'occasion de trouver enfin un semblant de paix car ces femmes étaient lasses de la guerre. En échange de leur enseignement, elles firent promettre à ce jeune aventurier de les protéger elles et leurs villages, ainsi que de suivre leur code prônant le plus profond respect pour leurs chevaux. Ce qu'il accepta avant de se rendre auprès du grand maître de la caste de l'époque, Inus Kar, et de lui montrer l'étendue de ses nouveaux talents. Après la création de ce nouveau corps, nombreux furent les combattants à se rendre auprès des écumeuses pour apprendre leur art tout en continuant de les protéger. Au fil du temps, même si d'autres combattants venaient s'installer dans la région tant pour respecter la parole de Galan Orl que pour les intérêts du grand maître de la caste qui voyait là l'occasion de répandre les valeurs de Kroryn et de garder la frontière du royaume kalishite, bien peu suivirent directement l'enseignement auprès de ces femmes. Celui-ci se faisait désormais par les cavaliers formés par elles, que l'on appelait écumeurs en signe de respect, et qui formeront plus tard le noyau des écumeurs de kar. On dit alors que les écumeuses disparurent, n'ayant plus de raison d'être pour retourner aux occupations qu'étaient les leurs auparavant, mais jamais un cavalier ne put égaler la complicité qu'elles avaient avec leur monture.

- Il n'existe plus d'écumeuses de nos jours ?

- ... non. Si on peut appeler aujourd'hui écumeuse une cavalière faisant partie d'une compagnie d'écumeurs de kar, cela n'en fait pas pour autant une de ces femmes. Elles appartiennent au passé et ne sont après tout qu'une légende.

- Leur conseil des mères aussi ?

- Non, il est courant dans certains villages de cette région de Kar suivant un régime matriarcale, le don de la vie ayant auréolé les femmes d'un certain prestige à leurs yeux. Mais revenons aux cavaliers. Les siècles qui suivirent les virent se répandre dans Kor, adoptant et maîtrisant de nouvelles montures au fur et à mesure de leur progression. La guerre était hélas souvent présente et ils eurent de nombreuses occasions de montrer leur savoir faire. C'est aussi durant cette époque qu'ils instaurèrent leur rite de passage, ainsi que des épreuves pour les jeunes cavaliers et ceux qui voulaient se mesurer entre eux. Les premières cavalcades firent alors leur apparition, mais à l'image de la caste elles étaient bien plus violentes que de nos jours et les morts n'y étaient pas rares. Peu à peu les cavaliers oubliaient leur code pour sombrer dans une violence aveugle, à l'instar du reste de la caste. Lorsque Kroryn la reprit en main, de nombreux corps disparurent et les cavaliers faillirent connaître le même sort. Kroryn choisit alors comme grand maître de caste Asran Khan. Cet homme était un cavalier avant qu'il ne s'en détourne pour créer un corps plus conforme à son idéal. En prenant cette décision, Kroryn marqua à jamais les cavaliers. La plupart acceptèrent son jugement et intégrèrent le corps des chevaliers, jurant de retrouver leur honneur et de prouver leur valeur afin de regagner l'estime du Grand Dragon. Mais une petite partie d'entre eux refusèrent de disparaître et quittèrent la caste.

- Que sont-ils devenus ?

- Je ne sais pas et les chroniques khurgaliennes n'ont plus fait mention d'eux après cela. Peut-être sont-ils allés rejoindre les légions ténébreuses, mais crois

moi, les cavaliers ne s'en portent que mieux.

- Les cavaliers ont-ils dû attendre longtemps avant de retrouver leur statut ?

- Non pas très. Tout comme toi ils étaient impatients de retrouver la confiance de leur Dragon. Mais bien peu aurait imaginé que leur renaissance viendrait du sud et de ses déserts brûlants. C'est Kar-Hô-Zûl, qui en unifiant les tribus et en les lançant à l'assaut de Molyar, permit à Kroryn de constater l'honneur et la bravoure dont faisaient preuve ceux que les royaumes appelleront bientôt avec crainte les chevaucheurs zûls. Enthousiasmé et admiratif de leurs faits d'armes, le Dragon du Feu restaura les cavaliers en nommant à leur tête l'un de ces chevaucheurs. Et c'est ainsi que depuis des siècles une lutte féroce mais honorable se poursuit entre les écumeurs et les chevaucheurs pour obtenir à l'un des leurs le poste de maître instructeur. La suite n'est qu'une liste sans fin d'actes de bravoure, de batailles et de victoires que connut notre âge des empires et où purent s'illustrer à de nombreuses reprises les cavaliers. Comme les premiers raids des monteurs de nervix galyriens ou l'émergence des lômiers de path durant la troisième croisade. Mais je vois que tu commences à avoir du mal à garder les yeux ouverts et je suppose que demain une rude journée t'attend, tout comme moi d'ailleurs. Je pense donc qu'il est grand temps que nous prenions un peu de repos.

- Non... mais le jeune Joran avait bien du mal à lutter contre le sommeil malgré sa terrible envie de connaître la suite.

- Allons, je suis persuadée que ton maître cavalier se fera une joie de te raconter le reste.

Ajustant la couverture sur le jeune garçon qui dormait déjà paisiblement, Zia jeta de nouvelles branches dans le feu mourant avant de se coucher, essayant de trouver une position confortable. Elle regrettait d'avoir dû mentir en partie à ce garçon innocent mais il est des choses que personne ne doit connaître...

Le petit matin vit Joran s'éveiller, encore émerveillé des rêves qui avait émaillé sa nuit. Se retournant pour apercevoir l'étrange femme qui avait provoqué tout cela, il ne peut que constater qu'elle était partie tout aussi mystérieusement qu'elle était arrivée. Les fruits, analogues à ceux de la veille et qui se trouvaient maintenant à sa place, prouvaient toutefois qu'il n'avait pas rêvé. Mais bien vite le devoir reprit le dessus et il alla s'occuper des chevaux avant que son père n'arrive, afin qu'ils puissent repartir au plus vite. A sa grande surprise, ceux-ci aussi avaient retrouvé une seconde jeunesse et semblaient avoir grandement profités de la nuit pour effacer toute la fatigue du voyage. Il ne put malheureusement s'attarder plus avant sur cet étrange phénomène, soupçonnant tout de même l'inconnue d'y être pour quelque chose, son père venant de se manifester. Félicitant son fils pour son remarquable travail, tout deux reprirent bientôt leur route en direction de Havre.

En partant, aucun des deux n'aperçut en bordure de route les étranges mais discrets monticules de terres d'où émergeaient parfois par endroit quelques doigts, figés dans une ultime mais vaine tentative d'échapper à une mort certaine...

## présentation

Le cavalier est bien plus qu'un combattant sachant se battre sur une monture, quelle qu'elle soit. Si quiconque peut apprendre à monter à cheval et à combattre avec, un cavalier fera corps avec sa monture et saura en tirer pleinement partie. Ce qui, combinées aux techniques et tactiques qu'ils ont développées tout au long de leur histoire, peut s'avérer extrêmement mortel pour leurs adversaires.

Un combattant ne rejoint pas les cavaliers par hasard. Il faut de longues années de formation et d'entraînement pour apprendre à connaître les montures puis le combat monté. La plupart évoluent donc déjà depuis longtemps autour des formations de ce corps, attendant le jour où ils se montreront enfin dignes d'apposer la marque des cavaliers sur leurs bracelets. Les autres se sont généralement formés sur le tas, au fil des aventures et des batailles, pour se faire un jour remarquer par un cavalier qui finira de les instruire avant de les présenter à ses pairs, généralement durant des cavalcades. Dans ce cas, ces « poulains » devront bien prendre garde à ne pas déshonorer leur instructeur en se montrant incompetents lors de celles-ci, sous peine de discréditer celui-ci auprès des autres cavaliers.

Le corps des Cavaliers est plus important mais moins élitistes que les Chevaliers avec lesquelles on les confond parfois. Leur approche du combat, leur philosophie et leur rapport avec leur monture en font pourtant deux formations bien différentes, même s'il n'est pas rare de voir ces combattants passer d'une carrière à l'autre. Pour les cavaliers la monture est une partenaire bien plus précieuse que n'importe quelle arme, ce qu'elle peut aussi être. Elle est une sœur d'arme, une amie sur laquelle ils savent pouvoir compter en toute circonstance et qui exigera à leurs yeux une réciprocité sans détour. Prendre soin d'elle peut être aussi important que leur propre survie ou la réalisation des objectifs les plus cruciaux pour les plus fervents d'entre eux. Cette relation quasi symbiotique qui semble exister entre certains cavaliers et leur monture, les

rend capable d'exploits extraordinaires tout autant qu'elle provoque parfois l'incompréhension des autres quant à leurs priorités. Mais bien peu d'entre eux atteignent ou désirent de nos jours ce niveau de connexion avec leur monture.

Ils ont souvent tendance à se regrouper pour former des compagnies, généralement apparentées à de la cavalerie légère, de quelques dizaines à plusieurs centaines, voir plusieurs milliers d'hommes lorsque la colère de Kroryn embrase les nations. Ils retrouvent ainsi des personnes partageant la même façon de vivre, les mêmes valeurs et profitent de leur nombre pour accroître et tirer pleinement profit de leur avantage. Ils se mettent le plus souvent au service de leur pays, constituant alors le fer de lance de ses troupes montées, ou se joignent plus rarement aux mercenaires pour les plus cyniques d'entre eux. Les plus prestigieuses formations de cavaliers sont les Ecumeurs de Kar et les Chevaucheurs Zûls, celles-ci ayant toujours eue une place importante dans leur histoire. Pour les petits groupes de cavaliers, l'escorte des caravanes est l'un des travaux les plus fréquents, la dangerosité des routes de Kor n'étant hélas plus à démontrer. Ils ont là l'occasion de côtoyer les éclaireurs avec qui ils entretiennent habituellement d'excellentes relations pour peu que ceux-ci veuillent bien respecter leur code quand à l'usage des armes à projectiles. Les plus solitaires, quand à eux, font souvent office de messenger dans les zones les plus dangereuses. Ce qui peut les mettre parfois en concurrence directe avec les voyageurs dédiés à cette tâche, pour leur plus grand plaisir. La compétition et les courses que cela engendrent alors les ravissent au plus haut point et trouvent quelque fois leur conclusion durant les Cavalcades de Braises. Mais quelque soit leur activité, les cavaliers partagent tous l'amour de leur monture et respectent tous ceux qui en font de même. S'en prendre à la monture d'un adversaire est le pire déshonneur qui soit pour eux.

***La marque qu'apposent les jeunes cavaliers se fait lors des Cavalcades de Braises pour les plus chanceux, sinon lors de rites plus intimistes pour les autres. Au fil de leur histoire, les différentes formations ont légèrement altéré la marque d'origine, les cavaliers les plus solitaires ayant gardé le sigle traditionnel quant à eux. Ainsi les écumeurs, chevaucheurs, patrouilleurs et autres, ont des marques sensiblement différentes révélant la formation d'origine du cavalier. Les connaître toutes est une vraie gageure mais les grands rassemblements sont le lieu idéal pour ça.***

**Depuis maintenant quelques cycles la colère gronde chez les lanciers. Les montes de leurs compagnies laissent à désirer, tant en quantité qu'en qualité, du fait des économies faites sur elles par les Provincs. Des capitaines se sont déjà réunis pour en parler et s'apprêtent à porter l'affaire devant le Provinc Combattant. Si rien ne change, ils menacent de créer des compagnies franches qu'ils financeront eux-mêmes. En se servant sur le terrain, peut-être...**

**Depuis quelques temps, quelques patrouilleurs ont pris goût à la chasse à l'homme et n'hésitent plus à s'en prendre à des voyageurs isolés. Prétextant des lois obscures, ils proposent à ceux-ci, sous peine d'emprisonnement ou pire, de relever le défi d'atteindre la cité la plus proche avant qu'ils ne les capturent à nouveau et ceci afin de gagner leur liberté. Inutile de dire que jusqu'à présent aucune cité n'a eu connaissance de leurs actes...**

## Le monde des cavaliers

Kor présente un large éventail de paysages, de montures et de structures politiques avec lesquels les cavaliers ont dû composer pour s'adapter et en tirer avantage. L'usage de montures en fonction de leur milieu d'origine, tant naturel que social, en est l'exemple le plus frappant. Ces conditions ont aussi largement contribué à façonner des compagnies bien différentes suivant leur nation d'appartenance. On peut ainsi distinguer deux grands types de formations, celles d'origine tribale ou clanique comme les Chevaucheurs Zûl et celles plus structurées comme les Lanciers Solyriens.

Les plus organisées tendent à uniformiser cavaliers, montures et équipements pour intégrer leur cavalerie dans des ensembles plus vastes où elle aura un rôle bien défini et stratégique, privilégiant plus l'impact de la formation que les prouesses individuelles. Les cultures plus tribales ou claniques quand à elles offrent un aspect plus désordonné et disparate, où souvent les individualités primeront sur le groupe.

Voici quelques unes des formations les plus célèbres de Kor. Chacune d'elles abritent des compagnies portant des noms évocateurs qu'affectionnent tant les cavaliers, tels que les Chevaucheurs du Souffle Ardent de Qadi-Mo-Zûl ou les Lanciers d'Airain du Comte Talronne.

### Les Lanciers solyriens

Probablement l'une des plus lourdes formations de cavaliers. Les lanciers utilisent des chevaux de guerre, ou des destriers kariens pour quelques rares compagnies, et arborent la plus part du temps des armures moyennes particulièrement protectrices ainsi que de longues lances. Ces unités comptent souvent un très grand nombre de cavaliers et préfèrent écraser leurs adversaires dans une première charge dévastatrice, leur prédilection allant donc à des affrontements sur de vastes terrains dégagés où elles peuvent donner leur pleine puissance. Placées sous le commandement des Provincs, elles sont en général assez structurées et imposent de ce fait une certaine uniformité quand

à l'équipement de leurs cavaliers et de leurs chevaux. La qualité de cet équipement et de leurs montures dépend donc fortement du Provinc dont elles dépendent, certains d'entre eux rechignant à entretenir comme il se doit ces unités fort dispendieuses, à la grande colère des cavaliers.

### Les patrouilleurs pomyriens

Les patrouilleurs ont vu le jour lorsque le Conseil des Mages Pomyriens a demandé aux combattants de surveiller les frontières de la jeune nation qu'elle était alors. Les cavaliers ont formé ainsi ces compagnies pour faire face aux raids zûls et galyrs principalement, en développant en conséquence des tactiques spécifiques pour lutter contre ces terribles adversaires. Ils choisirent ainsi plutôt des montures rapides et endurantes qui permettent d'harceler l'ennemi, telle que des chevaux rapides ou des autruches des steppes. Ils portent la plupart du temps des armures légères afin de ne pas ralentir leurs courses et sont armés de plusieurs javelots qu'ils utilisent pour affaiblir l'ennemi avant d'engager le combat. Ils portent alors leurs coups à l'aide de terrifiantes masses, mais quelques uns leur préfèrent des chaînes, parfois cloutées, qu'ils enroulent autour de leur adversaire avant de partir au galop. Ils reçoivent le renfort de mages spécialisés et de chasseurs lorsqu'ils doivent traquer un ennemi et leur réputation dans ce domaine est sans égal sur Kor.

### Les lanceurs de hache

Originaire des montagnes kernes et membres des tribus montagnardes, ils se distinguent par la monte de petits poneys trapus appelés chevalins. Ceux-ci s'avérant extrêmement agile, endurant et donc parfaitement adaptés pour le milieu montagneux où opèrent ces cavaliers. Revêtus d'armures légères qui leur laissent toute liberté de mouvement tout en les préservant du froid, ils portent sur eux une série de haches généralement accrochées à des bandes de cuir enserrant leur corps. Une arme qu'ils affectionnent autant en mêlée que lancée. Leur tactique favorite, qui leur a

donné leur nom, consiste ainsi à harceler leurs adversaires en lançant ces haches tout en restant toujours hors de portée grâce à leurs montures. Ils se jettent ensuite dans la mêlée, passant d'un adversaire à l'autre dans un ballet mortel et déroutant, ne laissant que peu de temps à celui-ci de réagir. Profondément draconique, ces compagnies arpentent souvent les montagnes à la recherche d'hérétiques.

## Les chevaucheurs zûls

Héritiers d'une longue tradition guerrière, la simple évocation de leur présence fait souvent frémir les plus braves. La majorité d'entre eux chevauchent des chevaux acclimatés à la rudesse de leur climat, quoique des compagnies évoluant dans le désert profond choisissent plutôt des dromadaires. Mais toutes leurs compagnies comptent au moins une dizaine de saurydes, les terribles montures du désert redoutables au combat, que montent alors les meilleurs chevaucheurs. Armés d'un nirga'k ainsi que d'un cimeterre et portant le plus souvent une armure d'os et de cornes, ils délaissent pour la plupart les armes de jet à l'exception des bolas qu'ils utilisent afin de capturer leurs proies (humaines comme animales). Formidables combattants, ils se reposent souvent sur leurs prouesses guerrières, l'agressivité de leurs montures et la peur qu'ils inspirent pour défaire leurs ennemis. Vivant suivant les valeurs de Kroryn, ils n'hésitent jamais à défier un adversaire pour régler un conflit ou une affaire personnelle et respectent alors la parole donnée

## Les monteurs de nervix

Ces terrifiantes formations n'ont plus arpenté le monde de Kor depuis de nombreux cycles maintenant, pour le plus grand bonheur de leurs adversaires. Composées de rarement plus de cinq nervix, de gigantesques pachydermes laineux à cornes vivant sur le territoire galyr, elles étaient capables à elles seules de changer le cours d'une bataille. Les monteurs se contentaient en général de guider leur « monture » au cœur des troupes ennemies afin de causer le

maximum de dommages en laissant ensuite le nervix encorner et piétiner tout ce qui se trouvait à portée. De plus, les nervix, protégés par leur épaisse laine, emportaient mages et lanceurs de javelots qui trouvaient là une certaine sécurité dans le combat. Les monteurs de nervix étaient de redoutables combattants qui portaient des vêtements d'un gal très épais provenant de leur monture et avec laquelle ils établissaient des liens très profonds. La mort d'un monteur provoquait souvent la folie du nervix qui devenait alors un danger mortel pour les deux camps.

## Les chenillards

On ne trouve ces formations qu'au cœur des plus profondes forêts de Kor et en particulier celle de la Forêt Mère. Ces cavaliers montent des drillons, d'où leur nom quelque peu péjoratif, des animaux pourtant remarquablement bien adaptés pour leur environnement. La faible corpulence de ceux-ci oblige ces combattants à ne porter que des armures légères aux couleurs de leur monture et qui se révèlent d'ailleurs plus commodés pour leurs techniques de combat. Profitant du camouflage naturel des drillons, ils se postent le plus souvent au sommet des arbres d'où ils surveillent les sous bois, invisibles pour la plupart des voyageurs. Leur tactique favorite consiste à lancer des filets sur leurs adversaires puis à se laisser tomber sur eux une fois entravés. Ils attaquent alors avec des armes contondantes pour ne pas endommager les filets.

## Les Lômiers

Cette formation n'est pas l'apanage d'une seule nation, on la retrouve partout où leurs montures sont bien mieux adaptées que les autres. Les lézards des profondeurs, et quelques fois les dragons de lôm, qu'ils montent leur permettent de se rendre là où l'on ne s'attend généralement pas à trouver des troupes montées, que cela soit dans les marais, les escarpements rocheux ou les grottes. Bénéficiant de l'habileté de leurs montures dans ces domaines ils tirent alors avantages de leur science du combat face à des troupes peu habituées

***Les Lômiers  
connurent leur  
heure de gloire  
durant la III<sup>e</sup>  
croisade. Devant  
les revers  
draconiques et  
sous l'impulsion  
de Taran Mol, un  
cavalier émérite,  
ceux que l'on  
appelaient  
auparavant les  
rampants  
proposèrent aux  
stratèges une  
tactique de raids  
désorganisant  
les troupes  
mortes-vivantes  
attaquants  
l'armée  
draconique.  
Montés sur des  
dragons de lôm  
capturés dans la  
région, ceux que  
l'on allait  
dorénavant  
appeler les  
Lômiers de Path,  
harcelèrent les  
morts-vivants  
tout en ne  
laissant jamais  
un des leurs  
derrière eux  
pour ne pas  
renforcer les  
rangs de  
l'ennemi. Ils  
contribuèrent  
ainsi largement  
à la victoire en  
permettant à  
l'armée croisée  
de se concentrer  
entièrement sur  
les citadelles des  
nécromants. Les  
héritiers de  
cette unité  
patrouillent  
toujours de nos  
jours les marais  
de Marne,  
essayant de se  
montrer digne  
de leurs aînés  
dans le cloaque  
qu'est devenu la  
Principauté.***

**Des rumeurs de plus en plus insistantes parmi les lômiers opérant sur l'extrémité nord de la chaîne de la griffe, font état de disparitions mystérieuses et de phénomènes effrayants dans les entrailles de la terre...**

**Il existe une compétition féroce entre les chevaucheurs zûls et les écumeurs de Kar. Depuis la fondation des cavaliers, leur maître instructeur a toujours fait parti d'une de ces deux formations. La main mise de Qadi-Mo-Zûl exaspère les écumeurs et il rêve de voir l'un des leurs prendre sa place. Actuellement ils fondent tous leurs espoirs sur Kara Orkhall. Le sang de Kroryn coulerait en cette vétérân des Crocs et elle aurait la faveur du Grand Maître. Sa compagnie aurait récemment quitté le front des Crocs pour une mystérieuse destination...**

à évoluer dans ces milieux. Revêtus d'épaisses protections et armés d'armes longues, ils ne font alors d'ordinaire qu'une bouchée d'adversaires tentant désespérément de trouver un équilibre précaire sur des rochers ou embourbés dans la vase d'un marais. Régulièrement méprisés par nombres de combattants, ils mettent un point d'honneur à affirmer leur supériorité sur leur terrain et ont un incroyable esprit de corps qui leur interdit d'abandonner l'un des leurs.

## LES ECUMEURS DE KAR

Reconnaissables à leurs bottes et à leur kiffa d'un rouge sombre, les écumeurs sont formés pour l'essentiel de cavaliers, le reste étant constitué de mages de feu et d'éclaireurs, tous membres honoraires des combattants. Ils montent des destriers de kar, des chevaux qu'ils admirent et respectent au plus haut point. Leur préférence va à des armures moyennes assez souples et aux armes longues, telles que la lance et l'épée, auxquelles s'ajoutent souvent deux courtes haches qu'ils fixent sur leur selle même si quelques écumeurs utilisent encore le filet comme arme. Divisés en de nombreuses compagnies qui ne cessent de rivaliser entre elles pour accroître leur réputation, cette rivalité s'estompe néanmoins très vite dès qu'il s'agit d'affronter un ennemi commun. Ils sont originaires pour la plupart de la côte des chevauchées et leurs destriers se montrent particulièrement à l'aise dans l'eau, le franchissement de rivière leur posant rarement problème. En Kar on les retrouve souvent affectés aux Crocs ou à la défense d'importantes caravanes. D'ailleurs il est intéressant de noter que ces caravanes sont généralement beaucoup moins taxées que les autres. La raison en est fort simple, dans le cas contraire le seigneur de guerre local a la très désagréable surprise de voir des compagnies d'écumeurs rallier la bannière de ses adversaires peu de temps après. Il existe quelques traditions ancestrales qui ont perduré chez les écumeurs depuis leur formation. Lorsque le cycle de Moryagorn arrive, les compagnies ayant besoin de renouveler une partie de leurs destriers se rendent sur la côte des chevauchées où ils relâchent leurs plus vieilles montures avant d'aller en

capturer de nouvelles dans les troupeaux sauvages qui se trouvent dans la région. Cela donne même lieu parfois à une concurrence impitoyable entre les différentes compagnies pour acquérir les meilleurs destriers. L'autre grande tradition est de rendre sa liberté à un cheval s'étant conduit de manière extraordinaire lors d'une expédition. Celle-ci a tendance toutefois à disparaître chez quelques compagnies qui préfèrent garder de telles bêtes exceptionnelles. Mais cela provoque une friction de plus en plus grande entre les écumeurs que devra certainement régler un Maître Instructeur issue de leur rang, Qadi-Mo-Zûl ayant jugé plus sage de ne pas s'en mêler et envenimer la situation.

Ce bref inventaire n'est bien sûr en rien exhaustif. Il existe une multitude d'autres formations arpentant le monde de Kor, comme les terrifiantes Hordes Ténébreuses de Kali montant des animaux contrefaits et des araignées des ténèbres ou les Cavaliers des Glaces galyriens. Mais le monde des cavaliers ne se limite pas seulement à leurs célèbres formations, nombres de cavaliers sont au moins aussi renommés et tout aussi importants qu'elles, sinon plus. En voici certain d'entre eux :

## Le maître instructeur des cavaliers

Originaire du Désert du Souffle Brûlant, Qadi-Mo-Zûl a montré très tôt des dispositions exceptionnelles tant pour le combat que pour conduire les hommes à la bataille. A quinze ans il menait déjà des raids dans les territoires kalishites, à vingt ans il conseillait le Chevaucheur du Souffle du Dragon sur les attaques impliquant les chevaucheurs et peu après il fut nommé au poste qu'il occupe aujourd'hui par le Grand Maître de la Caste de l'époque, ce qui ne fut pas sans provoquer quelques remous. Mais aujourd'hui, Qadi-Mo-Zûl règne en maître incontesté des cavaliers depuis près de trente ans, les os de ses prétendants blanchis par le sable du désert en attestent. A la tête d'une des plus terrifiantes compagnies de chevaucheurs zûls, cette figure quasi

légendaire était l'un des généraux les plus écoutés de Mor-Mar-Zûl. Capable dit-on de dresser et de monter les plus terribles saurydes, sa maîtrise du cimenterre n'aurait d'égale que ses talents de cavaliers. Son animosité avec Feyd Kar, parfaitement réciproque, est célèbre dans la caste et on murmure qu'Irma Santar ne serait pas étrangère à celle-ci. Mais la venue au pouvoir de Fasul Ib'n Kan l'aurait récemment forcé à se retirer de la vie publique et il se serait réfugié au cœur de son désert natal où il accepterait de former les plus vaillants cavaliers venant à lui.

Elu d'Yskanill, un jeune dragon de Feu impétueux, il ne se rend dorénavant plus à Ankar que pour les réunions les plus importantes du conseil.

## kara orkhal

Cette jeune femme d'une trentaine d'années, native des côtes de Kar, a la réputation d'être née sur un cheval tant son aisance est grande sur ceux-ci. Et peu de personnes peuvent se vanter de connaître les chevaux aussi bien qu'elle. A la tête des Faucheurs de Ténèbres, une compagnie d'écumeurs, depuis une dizaine d'années, elle a réorganisé son unité et développé des tactiques qui lui permettent de faire de longs raids en territoire kalishite pour entraver et désorganiser les attaques venant de ce royaume. Sa compagnie est d'ailleurs renommée pour cela sur le front des Crocs. Assez proche de Feyd Kar, pour qui elle aurait, dit-on, déjà effectué de nombreuses missions, elle semble mener sa vie et ses hommes en suivant un code d'honneur parfois particulièrement éprouvant pour les autres. Mais son aura est telle que ses hommes en oublient ses colères et son intransigeance pour vouloir la suivre jusqu'au cœur de Nadjar si elle le leur demandait. Particulièrement inflexible envers les cavaliers qui trahissent leur code et se tournent vers Kali, sa silhouette campée sur son fidèle destrier Arko sera alors la dernière vision qu'ils auront.

## moham-tar-zûl

Aîné d'une nombreuse famille, ce Zûl à l'imposante carrure est un fidèle de Fasul

Ib'n Kan et un membre de l'Alliance des Porteurs de Sang de la première heure. Redoutable combattant maniant le nirga'k, il monte un sauryde d'une taille exceptionnelle. Il tente depuis plusieurs années de fédérer les compagnies des chevaucheurs sous sa bannière et pour le compte de Fasul. Ce qui lui vaut l'inimitié de Qadi-Mo-Zûl qui a toujours freiné ses projets. Mais depuis la mise à l'écart du Maître instructeur il redouble d'effort et cela commence à porter ses fruits. De nombreuses compagnies lui ont apporté leur soutien ainsi que quelques alliés inattendus. Et il rêve maintenant de rallier des cavaliers d'autres nations afin de pouvoir défier le vieux maître au cours d'une prochaine cavalcade et d'imposer ensuite sa candidature comme Maître instructeur.

## kilan vozal

Ce jeune cavalier pomyrien âgé d'une vingtaine d'années a déjà remporté la Cavalcade de braise à trois reprises en cinq participations. Natif de la cité de Sylph, il fait quelque fois office de coursier entre les différentes compagnies de patrouilleurs pour relayer les ordres du conseil. Officieusement, on dit même qu'il serait un agent de liaison de la Maîtresse des Sphères et qu'il accompagnerait parfois la cité d'Onyr lors de ses déplacements. Ses succès aux cavalcades, ainsi que son physique, en ont fait la coqueluche des dames pomyriennes qui font maintenant le déplacement à Griff pour suivre ses exploits, et espérer quelque fois plus. Tout cela commence à agacer quelques cavaliers, jaloux des conquêtes du jeune Kilan, qui ont juré de lui faire mordre la poussière lors de la prochaine course. D'autres murmurent qu'il est impossible à son cheval pie, « Tempête », de concurrencer les destriers kars sans avoir recours à la magie. Mais les cavaliers les plus expérimentés se contentent de sourire à ces allégations, décelant eux la formidable alchimie qui règne entre ce cavalier et sa monture.

## le tisseur d'ombres

Ce cavalier, dont on ne connaît que le surnom que lui ont donné les kariens, est

***Une rumeur persistante rapporte que le Grand maître approuverait la nomination du nouveau maître instructeur si Qadi-Mo-zûl venait à être défié et vaincu. Il encouragerait les vocations dit-on même...***

***Moham-Tar-Zûl recherche activement le porteur de l'amulette de son plus jeune frère, un jeune guerrier ayant trouvé la mort en défiant un étranger afin de prouver sa valeur (voir le scénario Le sang de Kezyl ). Et la mort sera sûrement trop douce pour combler sa soif de vengeance...***

***Le phénomène « Vozal » a d'ailleurs donné naissance récemment à de toutes nouvelles écoles d'escrime à Sylph destinées à la gente féminine pomyrienne. Ces dames tentent de tirer partie des lois particulières aux Cavalcades de Braises pour approcher au plus près leur idole, comptant tout de même sur leur charme plus que sur leur talent d'épéiste une fois l'accroche faite.***

**La monture n'est pas seulement un amas de chair et d'os que l'on jauge ou évalue. Beaucoup de cavaliers n'hésitent pas à rejeter tout critère objectif pour choisir un animal pour lequel ils éprouvent une certaine affinité. Bizarrement, c'est souvent ceux-ci qui se révèlent capable d'exploits extraordinaires...**

**Pour rappel, la compétence Equitation permet d'estimer la santé, la fraîcheur et le prix d'une monture mais pas de le négocier...**

**La monte de plusieurs compagnies peut tout à fait vider les haras de la région concernée, ne laissant plus que les bêtes les plus médiocres ou exceptionnelles...**

à la tête d'une Horde Ténébreuse montant des araignées des ténèbres. Apparu voici quelques années, il harcèle depuis les positions kariennes des Crocs et les vétérans ont appris à craindre les nuits sans lune qui annoncent son arrivée. Nul ne sait pourquoi, mais il semble s'en prendre systématiquement aux unités de cavalerie stationnées sur la frontière en méprisant leur code. Combattant et stratège émérite, il use même de la magie la plus sombre lors des affrontements et on murmure lors des veillées qu'il pourrait s'agir d'un dragon de l'ombre. Mais ses victoires et ses troupes se faisant de plus en plus nombreuses le conseil karien, alarmé, a décidé de dépêcher sur les Crocs quelques unités combattant habituellement dans les entrailles de la chaîne de la Griffes : des Lômiers.



La monture est une part importante du cavalier sans laquelle il serait un combattant comme un autre. Le choix de celle-ci, son équipement, son entretien, sa relation vis à vis d'elle ainsi que son usage sont des critères que devra prendre en compte un cavalier pour être pleinement efficace. La plupart d'entre eux découlent bien souvent de la formation qu'il a reçu et de ses préférences instinctives. Pour les autres il devra réfléchir à sa façon de vivre et de combattre, et choisir les meilleurs critères en accord avec celle-ci.

## choix de la monture

Il s'agit forcément du choix le plus important. Il faudra d'abord considérer le milieu dans lequel il évolue pour choisir au mieux son espèce. Un milieu unique imposera généralement une monture issue de celui-ci et donc bien mieux adaptée que les autres. Si au contraire le cavalier est amené à voyager souvent et à fréquenter des milieux forts différents lors de ces expéditions, une monture plus commune et capable de s'adapter à plusieurs environnements sans trop de problèmes sera un choix plus judicieux. Le cheval et ses déclinaisons, dans ce cas là, en sont un bon exemple. Pour la

description de toutes les montures pouvant être utilisées à Prophecy, voir l'article qui leur est consacré : « Les montures de Kor ».

Si le cavalier a le choix entre plusieurs espèces, il devra ensuite considérer sa façon de combattre et de voyager. La masse, la vitesse, les aptitudes au combat et la docilité de l'animal seront les principaux critères qu'il devra prendre en compte pour son choix. Bien sûr il est rare, sinon impossible, de trouver une bête répondant à tous ses souhaits. Les priorités qu'il donnera lors de ce choix seront donc cruciales et marqueront le style du cavalier.

Reste maintenant à en faire l'acquisition. Deux grands choix possibles s'offrent au cavalier, qui dépendront généralement des circonstances, de ses préférences et quelques fois aussi de sa bourse. Le plus simple, et le plus habituel, est bien évidemment de se rendre auprès d'un éleveur ou d'un marchand d'animaux afin de trouver une monture, les marchés aux bestiaux d'Havre ainsi que celui des cavalcades de braises étant les plus réputés. L'autre méthode consiste à essayer de capturer soi-même l'animal désiré. Les mauvaises langues diront que les risques sont aussi importants d'un côté comme de l'autre.

L'avantage du marchand/éleveur est de souvent se trouver à proximité et de proposer un large choix de montures qui sont d'ordinaire déjà dressées, du simple débouillage à des entraînements plus particuliers qui accroissent sensiblement le prix. D'où un gain de temps énorme. De plus un cavalier aura tout le temps d'estimer l'état des bêtes pour choisir celle qui lui convient le mieux. Le principal désavantage est bien sûr le prix qu'il faut mettre pour acquérir une monture. Un animal exceptionnel sera souvent hors de prix et le vendeur sera toujours plus doué que le cavalier pour fixer le prix final.

La capture de la monture peut sembler attractive au premier abord. Mais plusieurs obstacles viennent vite compliquer la tâche du cavalier. Les risques de blessures ne sont pas négligeables et varient fortement en fonction de la monture recherchée. De plus il n'est pas aisé d'estimer le meilleur

élément d'un troupeau à distance, ce qui implique en général la nécessité de posséder une plus grande expertise dans ce domaine ou de s'en remettre à la chance. Puis il faudra la trouver. Cela n'a l'air de rien mais encore faut-il savoir où chercher. La connaissance de la région et les habitudes de l'espèce en question sont des données primordiales que l'on doit connaître pour avoir une chance de réussir, à moins de profiter d'une occasion extraordinaire qu'il ne faudra certainement pas laisser passer. Domaines dans lesquels seuls excellent d'ordinaire les voyageurs. De même que le dressage de la bête en question lorsque la première étape aura été finalisée. Une formation au sein de la caste des voyageurs s'avère donc indispensable, la capture d'un animal ne s'improvisant pas. Mais il est vrai que beaucoup de cavaliers développent ces compétences qui leur permettent de s'affranchir d'intervenants extérieurs et de créer ainsi un lien personnel avec leur monture dès le départ. Pour résumer, cela peut souvent permettre de trouver de meilleures montures à peu de frais, mais au prix d'une plus grande dépense de temps et d'énergie.

Il existe une troisième option qui est de récupérer la monture d'une personne n'en ayant plus l'utilité, que le cavalier y soit pour quelque chose ou non. Outre que le choix est extrêmement réduit, les amis de la dite personne risquent ne pas apprécier un tel acte.

Les compagnies les plus organisées telles que les Lanciers Solyriens et les Patrouilleurs Pomyriens dépendent souvent d'un pouvoir militaire qui s'adresse alors en général à de grands éleveurs pour la monte de leur cavalerie. Acheter en grande quantité des montures abaisse certes le prix mais la qualité est rarement au rendez-vous à moins de débours des sommes colossales, ce qui est rarement le cas. Les structures claniques et tribales élèvent ou capturent elles-mêmes la plupart des fois leurs montures pour équiper leurs cavaliers, n'ayant que très peu recours à des intermédiaires commerciaux.

## Harnachement

Les cavaliers ne préfèrent pas d'ordinaire alourdir inutilement leur monture afin de pouvoir garder une certaine mobilité en toute circonstance. Ils évitent ainsi les pièces d'armure pour n'utiliser principalement que mors et selles. Certains n'utilisent que des peaux en guise de selle ou montent à cru, mais cela demande une longue expérience pour que ces conditions de monte ne pénalisent la conduite de la monture. Enfin, soulignons qu'une solide selle et des étriers sont indispensables lors d'une charge où l'on compte sur le poids de sa monture pour appuyer son attaque, sous peine de voler dans les airs à l'impact !

La selle est l'un des équipements majeurs du cavalier. Au même titre que son armure, il sera souvent amener à passer de longues heures dessus, autant donc qu'elle soit la plus pratique et la plus confortable possible. Il devra la choisir attentivement en prenant en compte sa morphologie ainsi que celle de sa monture, les matériaux qui la composent ainsi que bien sûr la qualité de l'ensemble. Les selles des maîtres artisans sont très recherchées par les cavaliers qui n'hésitent pas à économiser longtemps pour pouvoir s'offrir de telles merveilles, souvent faites sur mesure. Ils aiment de plus à personnaliser ce harnachement afin de le rendre unique et reconnaissable, en le décorant de broderies, gravures ou incrustations de pièces métalliques suivant leurs goûts.

## Entretien

Un cavalier sans sa monture n'est plus qu'un combattant comme un autre, sinon inférieur. Ce terrible constat les a amener très tôt à prendre le plus grand soin d'elle afin de disposer en permanence d'une monture en pleine possession de ses moyens. Un changement d'allure, d'alimentation ou de réaction doit immédiatement alerter un cavalier qui devra alors identifier et traiter le problème au plus vite.

Au quotidien, sa monture passe donc bien souvent avant lui. Durant les haltes, avant même de pouvoir se reposer ou se sustenter, il devra d'abord s'occuper

**Plusieurs artisans sont réputés à travers Kor pour la qualité de leurs selles et autres harnachements, mais Maître Tonkal les surpasse tous. Ce fils d'éleveur établi à Sylph, a grandi dans cet univers particulier et est lui-même un excellent cavalier. Cette expérience, il l'a mise au profit de son art afin de concevoir des oeuvres uniques à nul autre pareil. Chacune de ses selles est faite sur mesure en fonction du cavalier et de sa monture et demande un long travail de préparation et de finition, mais leur qualité est inégalée à ce jour. Sa réputation est telle aujourd'hui qu'il vient de prendre plusieurs apprentis afin de pouvoir honorer les commandes des cavaliers venant de tout Kor. On dit que sa dernière réalisation, une commande d'une bienfaitrice pomyrienne pour le jeune Vozel, serait son chef d'œuvre. D'un point de vue technique, à considérer à l'instar des cuirs de Tyann Cyn, page 22 des Orphelins de Szyl et sa mise à jour.**

d'elle en la déharnachant, en lui trouvant de quoi se nourrir et en lui donnant les soins correspondants, qui peuvent varier d'une espèce à l'autre. Ce sera aussi parfois l'occasion d'un examen plus approfondi qui permettra de déceler d'éventuelles blessures bénignes avant qu'elles ne s'aggravent. Dans les relais et autres auberges, il prendra souvent le temps de conseiller le garçon d'écurie quand aux besoins de sa monture et de s'assurer que cela a été fait correctement. N'hésitant pas à récompenser des soins attentifs qui démontrent généralement un amour des bêtes, ce qu'ils respectent au plus haut point. Signalons aussi que certains cavaliers poussent ce trait de caractère jusqu'à refuser que tout autre qu'eux ne s'occupe de leur monture. Pour le détail des soins à donner à une monture, vous trouverez leur description dans l'article « Les montures de Kor ».

De la même manière, il devra prendre aussi soin de l'harnachement en le vérifiant au quotidien et en l'entretenant, afin qu'il ne puisse blesser sa monture ou qu'il ne lui fasse défaut en plein combat. Une sangle de selle qui se rompt en pleine charge peut s'avérer catastrophique pour un cavalier !

## evolution

Si quelques cavaliers changent fréquemment de montures, ne s'attachant que très peu à elles, l'immense majorité tissent quand à eux des liens très étroits avec l'une d'entre elle pour une période plus ou moins longue. Ceux-ci vont alors prendre le temps de faire mutuellement connaissance avec leur monture qui deviendra même pour certain leur compagnon d'arme le plus fidèle. Pour ces cavaliers, la progression dans leur art du combat ne peut se faire que si elle est accompagnée par celle de leur monture, le chemin devant se suivre à deux. Les longues heures d'exercices qu'ils accompliront ensemble contribuera à forger le lien qui les unira désormais, jusqu'à ce que chacun d'entre eux puissent anticiper les réactions de l'autre.

Un cavalier cherchera aussi souvent à former sa monture à des environnements naturellement hostiles pour elle, afin

d'éviter plus tard toute nervosité ou agitation de sa part pouvant entraîner de fâcheuses conséquences. Les situations de combat et de bataille rangée arrivent bien sûr en tête de leur préoccupation, les odeurs de sang, le vacarme ainsi que les cris pouvant provoquer la panique chez la plupart des animaux. Il peut aussi l'habituer à côtoyer des éléments qui provoquent d'ordinaire sa peur comme par exemple les bruits assourdissants, les explosions de lumière ou la présence de prédateurs proches. Enfin, le développement des capacités naturelles de sa monture reste le principal domaine où oeuvre en général le cavalier. Et les possibilités de ce côté là sont vastes, de l'amélioration de ses qualités de coureur, tant en vitesse qu'en endurance, en passant par ses aptitudes furtives en lui apprenant par exemple à rester immobile et silencieuse, jusqu'à l'entraînement au combat.

Le cavalier, quant à lui, axera souvent son apprentissage vers son domaine de prédilection qu'est bien sûr le combat monté. Que cela soit en apprenant des tactiques appropriées (Stratégie : Cavalerie), en connaissant mieux son espèce de prédilection (ex., Equitation : Cheval et Connaissance des animaux : Equidés) ou en optant pour des armes adaptées à sa façon de sa battre. Et pour ceux qui pratiquent l'art des sphères, bien souvent ils n'hésitent pas à délaisser les plus usuels dans le domaine guerrier (Feu, Pierre et Métal) pour se tourner vers celle de la Nature afin de pouvoir soigner et accroître, quelque fois de façon spectaculaire, les capacités de leur monture.

## Armes et armures d'un cavalier

Les cavaliers choisissent généralement de ne pas trop alourdir leur monture. Ils optent donc souvent pour des armures légères ou moyennes qui leur permettent une grande liberté de mouvement et qu'ils renforcent souvent sur les parties les plus basses de leurs corps, celles qui sont d'ordinaire le plus souvent exposées aux attaques de piétons. De même, s'ils font usage de bouclier, ils s'orienteront vers ceux de petites tailles, les grands boucliers s'avérant inutilisable par leur encombrement sur une monture.

***D'un point de vue technique, on appliquera les règles se trouvant page 64 de Les Enfants d'Heyra.***

***Le cavalier va développer la compétence Empathie de sa monture qui représentera ainsi le lien grandissant qui les unit. Pour exemple, on pourra considérer qu'une monture répond à un signal à un niveau de 10 moins son intelligence.***

***Pour l'adaptation à des situations hostiles, on peut suivre la même procédure que pour l'augmentation des compétences en prenant une difficulté de 25. Suivant la nature de cette situation, il faudra alors atteindre un certain nombre de points : 4 pour la guerre, 2 pour les bruits ou les lumières et 6 pour un prédateur.***

Les cavaliers aiment habituellement à personnaliser leur armure et bouclier suivant leur origine, leurs hauts faits ou tous simplement pour impressionner leurs adversaires. Les capitaines de compagnie, quand à eux, se distinguent souvent de leurs hommes par le port d'un casque de forme ou de couleur particulière, qu'ils orneront souvent de crinières, de fourrures ou de tout autre élément pouvant les distinguer sur un champ de bataille.

Pour les armes, leur allonge est un facteur important. Juchés le plus souvent sur des montures imposantes, la longueur de ces armes est capital s'ils veulent pouvoir atteindre facilement leurs adversaires sans avoir à s'exposer dangereusement en se penchant sur leur selle. La lance est donc généralement leur arme favorite pour ouvrir le combat lors d'une charge par exemple mais qui se révèle ensuite peu pratique dans la mêlée. Pour celle-ci, ils vont alors adopter des armes correspondant à leur façon de se battre, c'est à dire en portant toujours leurs coups de haut en bas. Les épées pourvues d'un large tranchant comme le cimenterre ou les haches se montrent les plus efficaces dans ce cas de figure.

Les armes de jets ont aussi leur faveur en pouvant se montrer particulièrement efficace conjuguées à la vitesse de déplacement de leur monture. Et elles peuvent, de plus, permettre de suffisamment affaiblir un adversaire avant de se porter à son contact.

Le combat à deux armes est par contre un art difficile sur une monture car impliquant de pouvoir se passer de ses mains pour mener sa monture, ce qui au cœur d'une mêlée s'avèrent spécialement ardu. Cette forme de combat n'est donc réservée d'ordinaire qu'à l'élite des cavaliers. Le maniement des armes à deux mains requiert par contre un réapprentissage complet tenant compte de cette particularité, sous peine d'avoir autant de chance de blesser sa monture que son adversaire. Elles sont donc impossibles à utiliser pour celui qui n'a pas pris la peine de faire cet effort.

Lors des charges, les cavaliers misent avant tout sur l'effet de peur qu'elles provoquent pour désorganiser les rangs



de leurs ennemis et y ouvrir une brèche dans laquelle ils s'engouffreront. La plupart des montures rechignent en effet à se jeter ou à heurter un adversaire et leurs cavaliers useront donc de tous les artifices pour rompre les lignes compactes qui leur font parfois face. Outre les hurlements et autres intimidations habituelles, ils auront souvent recours à la magie sous forme de flashes ou d'explosions sonores pour amplifier ce phénomène. Une fois en mêlée ils se débarrasseront alors assez vite de leur lance, en la projetant parfois sur un adversaire, pour se saisir d'une arme plus adéquate pour ce genre d'affrontement. Ils auront aussi recours à leur monture en lui faisant attaquer ou renverser leurs adversaires, tout en tournoyant autour d'eux tant à la recherche de la moindre faille que pour les désorienter.



Les cavaliers viennent de tout Kor pour assister et participer à ce rassemblement emblématique de leur corps. Bien sûr, tous ne peuvent pas faire le déplacement chaque année, mais ils se doivent d'y aller au moins une fois dans leur vie et de marquer cela sur leurs bracelets. Cette marque est d'ailleurs un symbole important à leurs yeux qui auréole leurs possesseurs d'un certain prestige au sein de cette formation. Et elle conditionne bien souvent le passage aux plus hauts statuts dans les faits.

Traditionnellement c'est là qu'ont lieu les rites initiatiques des cavaliers : intronisation des nouveaux membres, accession à un statut supérieur, élection

**A la surprise de tous, lors de son élection en 1282 AdE, Qadi-Mo-Zûl choisit Griff pour lieu des prochaines Cavalcades de braises. Il s'y rendit avec sa compagnie de chevaucheurs et demanda audience aux autorités. Nul ne sait ce qu'ils se dirent, mais lorsqu'il quitta la cité deux jours plus tard il avait obtenu leur accord.**

**Les cavalcades de braises drainent chaque année de plus en plus de monde venant assister à ses spectaculaires courses où s'affrontent les meilleurs cavaliers de Kor, les dernières en date étant les dames pomyriennes venant encourager leur champion. Mais si tout ce petit monde ne se mêle que rarement au village de toile abritant le monde des cavaliers aux mœurs parfois**

des capitaines de compagnies et choix du maître instructeur. C'est pourquoi ce rassemblement revêt une grande importance à leurs yeux et a toujours eu lieu durant l'Augure du Volcan, plus précisément du sixième jour du roc au septième jour du volcan du cycle du soleil. Même s'il est déjà arrivé dans le passé qu'il soit déplacé, en restant dans l'augure du volcan, on ne compte qu'une poignée d'annulation depuis l'âge des conquêtes et toujours en raison d'événements majeurs affectant l'ensemble de Kor (ce qui fût le cas durant les guerres humanistes).

La coutume veut que ce soit le maître instructeur qui accueille les cavalcades de braises et en fixe donc le lieu et les règles. Les maîtres issus des écumeurs choisissent communément Maurore ou Kendyr, quand à ceux des chevaucheurs ils privilégient souvent un lieu dans le désert en bordure de l'Empire de Solyr.

Les règles, teintées au début par l'origine du maître, ont fini par se fondre au long des années pour former un ensemble de valeurs communes aux deux cultures.

Ainsi quelque soit l'endroit qui les accueille, outre les valeurs de la caste bien sûr, les règles de défi et d'hospitalité de Kar s'appliqueront. De même les chevaucheurs, dans le souci de renforcer leur sang, ont tenu à ce que leurs lois matrimoniales s'appliquent aussi et il n'est donc pas rare de les voir accompagnés de plusieurs femmes durant les cavalcades. Les prouesses dont elles font montre dans le maniement des armes ainsi que les coutumes qui leurs sont associées surprennent souvent les nouveaux venus, peu habitués en général aux mœurs zûles.

D'autant que les cavaliers ne sont pas les seuls objets de leurs attentions, quiconque se rendant aux cavalcades de braises peut éveiller leur intérêt et devra donc se soumettre à cette loi sous peine d'encourir la colère des combattants présents. Avec le temps nombres de femmes de toutes nations ont aussi adopté cette coutume pour la durée de la cavalcade, contribuant parfois à rendre l'ambiance encore plus explosive.

Le cavalier des braises fait bien sûr l'objet de toutes les convoitises et la coutume veut qu'une seule femme puisse exercer ce droit d'origine zûle. La veille de la course, le septième jour du roc, les femmes candidates choisissent en conséquence celle qui aura ce privilège par le biais de discussion, vote ou affrontement suivant le climat qui règne. Ce titre prestigieux demande donc parfois de devoir se montrer meilleur bretteur que cavalier si l'on veut éviter des situations indésirables...

Les compagnies profitent du rassemblement pour élire l'un des leurs au rang de capitaine, en jugeant les prétendants sur leurs qualités de cavalier, de meneur d'hommes et de stratège. Un de ses hommes peut aller à l'encontre de ce choix et défier son capitaine, charge à lui de s'imposer ensuite à sa compagnie.

Ces élections ont lieu tout au long des cavalcades. Tous les capitaines ne sont pas élus lors des cavalcades, mais ceux-ci cherchent souvent à confirmer leur rang en amenant leur compagnie à ce rassemblement s'ils veulent avoir une certaine influence chez les cavaliers, ce qui n'est pas le cas de tous. Car en effet, seuls les capitaines élus ici peuvent prendre part au vote, ou confier leur voix, pour l'élection du maître instructeur.

Le dernier jour au soleil couchant, le maître instructeur est élu par une assemblée composée de tous les capitaines présents, du cavalier des braises et des dix cavaliers non affiliés les plus réputés. Ce choix est bien sûr purement honorifique et s'apparente plus à un vote de confiance, le Grand Maître de la caste étant le seul à pouvoir nommer officiellement celui-ci. Mais jamais un maître instructeur n'a pu se passer de cette caution jusqu'à aujourd'hui. Il peut toutefois aussi être défié par l'un des votants à cette occasion, la seule d'ailleurs qu'autorise le code des cavaliers. De tous les défis lancés au cours des cavalcades de braises seul celui visant le maître instructeur peut se poursuivre jusqu'à la mort.

Les Cavalcades de Braises sont aussi l'occasion pour les cavaliers de revoir de vieilles connaissances, d'apprendre les dernières nouvelles concernant l'un d'entre eux, de comparer leurs expériences, d'apprendre de nouvelles techniques et de se mesurer tout en faisant la fête.

Tout au long de ces onze journées, à l'exception du jour du serpent où les activités sont suspendues tant pour permettre aux participants de récupérer que pour respecter une tradition zûle, les cavaliers présent vont s'affronter dans des épreuves et des duels afin de se prouver leur courage et la maîtrise qu'ils possèdent. Parmi celles-ci on retrouve :

### Les duels

A un contre un ou à plusieurs, les cavaliers vont s'affronter pour déterminer leurs valeurs respectives tout au long de ces dix journées. Leurs codes, tant celui de leur caste que celui de leur corps, régissent bien entendu ces combats et défis. En rappelant toutefois qu'aucun combat à mort n'est toléré hormis celui impliquant le maître instructeur.

### Les démonstrations d'acrobatie et d'adresse

Les participants font ici preuve de la maîtrise qu'ils ont d'eux-mêmes et de leurs montures. Que cela soit des exercices de voltiges ou de dressages, ceux-ci sont souvent spectaculaires et très appréciés. C'est aussi pour les cavaliers l'occasion de demander conseils et astuces auprès de ces maîtres réputés.

### La monte d'animaux non dressés

Ils ont ici l'opportunité d'apercevoir et d'approcher tout ce que Kor compte comme montures et dont parfois ils ignorent l'existence. Afin de pouvoir vendre aux cavalcades, les éleveurs et marchands présent sont tenus de fournir des bêtes non dressées que les cavaliers s'empressent de tenter de monter. Cela donne même lieu parfois à des concours pour les bêtes les plus rétives, les zûls

amenant de tant à autres des saurydes sauvages que seuls alors les plus fous essayent de monter. En vertu de leur code, si quiconque blesse une bête lors d'une de ces tentatives il devra l'acheter ou assumer le coût des soins nécessaires. S'il ne peut faire face à cette dépense, il contractera une dette envers le marchand ou le prodige qui aura soigné l'animal.

### Les concours de précision sur les armes de jet

Les cavaliers testent ici leur adresse au lancer de hache et de javelot principalement. Lancés au galop ils vont tenter de toucher des cibles immobiles ou mouvantes suivant les épreuves, et de plus en plus lointaines. L'on s'essaye aussi parfois aux bolas, une arme qu'affectionnent particulièrement les zûls.

### « Le jeu de braise »

Deux équipes de cavaliers s'affrontent pour la possession d'un objet. La nature et la taille de celui-ci varient en fonction de l'enjeu (d'une simple pierre au bouclier en passant par un morceau de tissu). Le but étant d'amener cet objet jusqu'au pied d'une petite effigie de Kroryn placée à proximité. Les armes ainsi que les bandes de cuir sur les mains sont proscrites durant l'épreuve.

Une dernière chose. Tous ces objets reçoivent une Rune du feu (La colère des Dragons p.55) le premier jour des cavalcades et sont rendus brûlants au début du jeu...

### « La cavalcade de braise »

L'épreuve reine. Les cavalcades sont des courses montées parsemées d'obstacles autour du campement. Les seules règles étant que les armes sont interdites et que le premier arrivé gagne (tout en respectant l'interdit des cavaliers, à savoir respecter la monture de son adversaire). Toutes les montures sont admises.

Chaque jour lorsque le soleil est au zénith, à compter du sixième jour du roc donc, une cavalcade a lieu et dont le

***frustrés, préférant le confort de la ville de Griff, cela a permis à une économie parallèle de se développer. Ainsi les places sur les remparts sont un lieu de choix pour assister aux courses et s'arrachent à de coquettes sommes, de même que des « guides » vous faisant découvrir sans risque cet univers particuliers. Mais ce qui inquiète le plus les autorités est le développement des paris sur les courses et les sommes en jeux, qui pourrait entraîner à terme des actions indécrites pour favoriser ou au contraire nuire à un concurrent. Et la perspective de voir plusieurs centaines de combattants furieux de voir leurs traditions bafouées les angoisse au plus haut point...***

***La rune du feu oblige les cavaliers à se passer rapidement l'objet s'ils ne veulent pas se brûler. En terme de jeu le personnage doit garder l'objet au maximum un tour.***

gagnant portera le titre de la journée en question : cavalier du roc, du volcan, de l'écume, etc... Le septième jour du roc, la cavalcade est réservée aux cavaliers venant de subir leur rite de passage et dont le vainqueur sera désigné sous le nom d'Ecuyer. Les neuf vainqueurs se retrouvent le dernier jour pour la Cavalcade des braises. Ce jour là les obstacles seront le fruit des mages de feu présents qui s'en donneront à cœur joie (mur de flamme, rivière de lave...) et ils ne prendront la peine d'immuniser aux flammes que les montures au début de la course. Le vainqueur jouit d'un immense prestige au sein des cavaliers durant toute l'année et pourra porter le titre de **Cavalier de braise**. Souvent défié lors de cavalcades locales on attendra de lui qu'il remette en jeu son titre l'année suivante.

La cavalcade n'est pas seulement une course de vitesse mais aussi d'obstacle et la nature de l'environnement joue évidemment beaucoup dans le choix des montures pouvant participer. Pour simuler cette course, on pourra utiliser les règles de poursuites page 63 des Orphelins de Szyl que l'on modulera en fonction des obstacles et montures présentes.

De plus, si les armes sont interdites les cavaliers disposent toujours de leurs bras et de leurs jambes pour s'en prendre à leurs adversaires. De même qu'ils peuvent utiliser leur monture pour gêner les autres concurrents en tentant de s'imposer ou de les repousser. Il est d'ailleurs à noter qu'une tactique revient en force ces derniers temps après une longue période d'absence (en ayant voulu l'essayer sur un sauryde), elle consiste à sauter sur la monture d'un cavalier assez proche pour se débarrasser de celui-ci avant de revenir sur la sienne. Ces règles particulières de saut se trouvent aussi page 63 des Orphelins de Szyl.

Toutes ces épreuves ne sont pas réservées aux seuls cavaliers. Les autres combattants ainsi que les membres d'autres castes sont cordialement invités, même si les cavaliers prendront un malin plaisir à leur prouver leur supériorité dans ces domaines. Mais certains dans le passé ont su s'attirer leur respect.

## Griff aujourd'hui

Voilà près de trente années que les Cavalcades de braises ont lieu aux portes de la cité. Cet événement craint au début a finalement apporté une notoriété supplémentaire à la ville ainsi que quelques retombées bénéfiques.

Les chefs de caravanes saisirent immédiatement l'avantage de voir des troupes entières de cavaliers faisant route vers Griff. Leur escorte ainsi renforcée a dissuadée plus d'un pillard.

De plus les tribus Zûls s'avéraient peu actives cette époque. C'est ainsi que l'on vit petit à petit le nombre de caravanes en direction de la cité libre croître peu à peu d'année en année.

De même la longue période de stabilité qu'engendra la main mise de Qadi-Mo-Zûl sur les cavaliers conjuguée à l'accroissement du commerce transforma les Cavalcades. Les commerçants furent les premiers à s'installer en nombre proposant montures, fournitures et autres services (les courtisanes furent alors très appréciées). Les artisans vinrent après exposant harnachement et armes. Quand aux érudits et aux prodiges ils suivirent, qui contant les légendes ou les écrivant, qui soignant montures et hommes. Les voyageurs et les mages, du fait de leur relation avec les cavaliers ont toujours fait parties des Cavalcades. Un détachement de la IX<sup>e</sup> Légion vint la première année pour maintenir l'ordre et fit de même les années suivantes.

Au fil du temps le campement c'est donc transformé en véritable ville de toile et en un marché très animé. Si les habitants de la cité ne participe guère à ces festivités, les retombées économiques ne sont pas négligeables (les auberges faisant le plein à cette période) et le spectacle des cavalcades contemplé depuis les remparts reste impressionnant.

Lorsque cela prend fin, les caravanes profitent du retour des cavaliers pour rejoindre leurs destinations. On murmure que les plus importantes cargaisons de Sagianor voyagent alors.

Paradoxalement, les autorités de Griff appréhendent de plus en plus la

***Il est de tradition pour les membres des autres corps ou castes de concourir le jour de leur dragon titulaire. Ainsi, par exemple, les combattants ne faisant pas partie des cavaliers feront la course le jour du volcan et les voyageurs le jour des vents.***

***Le titre de Cavalier de Braise permet d'obtenir l'avantage « Statut social » (LdB p.87) pour l'année. Il perd celui-ci en même temps que son titre l'année suivante s'il ne remporte pas de nouveau l'épreuve.***

succession de Qadi-Mo-Zul. Son retrait politique et la venue de l'Alliance des Porteurs de Sang ont mis à mal le pacte passée. La trêve n'est plus aussi bien respectée qu'auparavant et la possible délocalisation pourrait entraîner de fâcheuses conséquences tant économiques que sécuritaires.

## pour le personnage

Combattre sur une monture apporte certes des avantages mais aussi quelques restrictions. L'utilisation de deux armes, qui impose donc de ne plus tenir les rênes de sa monture, augmente la difficulté des actions de +5.

L'utilisation d'un bouclier en position statique ne rentre pas dans cette catégorie. Les armes à deux mains sont impossibles à utiliser autrement qu'en position statique (pour une charge par exemple).

## nouveau privilège

### **Art équestre (4)**

Permet au personnage d'établir un tel lien avec sa monture que sa conduite en devient instinctive. De simples ordres vocaux, d'infimes indications avec les genoux ou même des réactions non formulées lui permettent de conduire sa monture sans autres gestes inutiles et abaissent la difficulté de tous ses jets d'Equitation, de Combat Monté et de Tir Monté de Statut points. La possibilité d'utiliser des armes à deux mains lui est de plus dorénavant permise. Elles seront considérées à l'instar du combat à deux armes du point de vue du combat monté. La baisse du seuil de difficulté ne peut dépasser la moitié du score de la compétence Empathie de la monture (voir page 64 des Enfants d'Heyra) en raison de l'extrême complicité qui doit exister entre les deux êtres.

Ce privilège est accessible aux membres des autres castes pour un coût de (8) points.

## nouvelle arme

### **Le filet**

| Poids | DC | TC | Villages | Villes | Prérequis    | M  | Portée      | Dommmages | Spécial                                              |
|-------|----|----|----------|--------|--------------|----|-------------|-----------|------------------------------------------------------|
| 3,5   | 15 | 6  | c/150    | pc/225 | FOR 5, COO 7 | +4 | (FOR/2)/FOR | NA        | Ne peut parer ou être parée<br>Attaque d'entravement |

Le filet est constitué de mailles de corde entrelacées et de forme carré ou circulaire. Sa taille est généralement assez grande pour pouvoir emprisonner un homme mais on en trouve d'une superficie supérieure pour entraver plusieurs hommes ou une créature de plus grande taille, ce qui exigera une force aussi plus importante pour le lancer. Il est d'ordinaire lesté pour pouvoir s'ouvrir lors du lancer et est quelque fois pourvu d'une attache le reliant au lanceur pour que celui-ci puisse le récupérer plus rapidement s'il venait à rater sa cible. Le filet est habituellement couplé à des armes ne pouvant sérieusement l'endommager, comme celles frappant d'estoc avec des pointes assez fines pour passer entre les mailles ou des armes contondantes dépourvus d'arêtes vives.

Le jet d'attaque se fait avec l'Attribut Manuel. En cas de réussite simple, le filet ne fait que gêner la cible, suivant la localisation (voir la Chaîne), qui peut s'en débarrasser automatiquement (ce qui coûte tout de même une action). Avec deux NR, la cible est immobilisée et à la merci de son adversaire (voir la manœuvre Immobiliser, page 188 du LdB, pour les effets).

## nouvelle carrière

### **Le cavalier**

**Devise :** "Si ton clan est ta famille, ta monture est ta plus fidèle alliée."

**Motivations :** Bravoure et Loyauté.

**Interdit :** "Tu honoreras ta monture."

Requiert : "Coordination à 7, Empathie à 6, Maîtrise à 5, Combat monté à 7 et deux compétences d'armes à 6.

**Spécialisation :** Combat monté (monture).

**Bénéfice :** Une fois par tour le personnage peut ajouter son Statut pour tout jet lié à sa monture (Combat monté, Equitation,...). De plus, du fait de la grande maîtrise de sa monture le cavalier n'est pas sujet à la limitation de Combat monté. Il peut donc utiliser ses points de maîtrise normalement, même s'il en a dépensé pour maîtriser sa monture durant le tour (voir la compétence, « Les Foudres de Kroryn p. 32 et sa mise à jour).

*On ne sait si cela faisait parti de l'accord passé entre Qadi-Mo-Zûl et la cité mais les tribus zûles observent depuis une trêve durant l'augure du volcan.*

*La IX° Légion ne fait que maintenir l'ordre au sein des Cavalcades (bagarre et autres petits délits). Pour les affaires plus importantes elle laisse la place aux questeurs de Griff.*

*Une fraction de plus en plus importantes de cavaliers supportent difficilement tous ces changements et voudraient revenir aux bonnes vieilles Cavalcades d'antan.*

**L**es lourds chariots avançaient péniblement, suivant les profonds sillons de la route. Engoncé dans sa cape dans le vain espoir de se réchauffer, il tardait au capitaine Valnias d'arriver à destination. En jetant un oeil sur le soleil au zénith il jugea qu'ils étaient dans les temps. Une fois sortie de cette vallée encaissée il ne resterait que quelques lieues à parcourir. Un sourire effleura ses lèvres, ce n'était pas tant d'avoir un bon lit chaud ce soir que de trouver Dorianne dedans qui réjouissait d'avance le capitaine. C'est d'ailleurs ce qui l'avait amené à porter volontaire sa compagnie pour ces escortes. Et après tous ces voyages il ignorait toujours ce que pouvait bien transporter ces chariots. Qu'importe, cette sacrée bonne femme valait bien tous ces efforts.

Cachée dans les sous-bois Kara Orkhall observait attentivement le convoi qui progressait en contrebas. Marek ne s'était pas trompé, le nombre de chariot et de garde les protégeant correspondait parfaitement. Même le conducteur du second attelage portait la pèlerine bleue annoncée. Jamais ni elle ni ses hommes ne s'étaient aventurés si loin en territoire ennemi et voilà que leur objectif était enfin à portée de main. En fixant cette troupe elle songeait encore à ce jour pas si lointain où, rentrant d'un raid, elle et Marek avaient été convoqué par le commandeur Torkal. Après les avoir félicitées elle et ses « bottes rouges », comme commençaient à les appeler avec crainte les nésoriens, il leur avait proposé cette mission différente voire périlleuse mais vitale selon lui. S'infiltrer profondément dans l'Empire Nésora afin de récupérer une mystérieuse cargaison. Mais malgré toutes ses questions le commandeur s'était refusé à en dire plus, ajoutant que seul le capitaine-inquisiteur Marek Garn serait informé de l'objectif final. Puis elle avait été priée de quitter la tente. Inutile de dire que depuis lors leur relation s'était nettement refroidie.

- Il est temps. Ces mots de Kossul, son meilleur éclaireur, la tirèrent de ses pensées.

- Tu as raison. Rejoignons les autres.

Faisant reculer doucement leurs chevaux ils s'enfoncèrent dans la forêt. Quelques minutes plus tard ils débouchèrent sur une clairière où attendaient le reste de ses hommes. Chacun d'eux avait été choisi par elle, des écumeurs comme elle pour la plupart, auxquels s'étaient joints une poignée d'éclaireurs alyséens. Seul Marek leur avait été imposé dès le début par Torkal. Et après tous ces raids elle n'arrivait toujours pas à cerner cet homme. Froid et imperturbable en mission il s'était révélé chaleureux durant les veillées que sa voix grave et chaude avait même souvent accompagnée de chants. Heureusement d'ailleurs que ses hommes lui avaient rapidement appris de nouvelles chansons.

- Alors ?

L'inquisiteur avait de nouveau son masque de pierre.

- Le convoi quittera bientôt la vallée pour s'engager dans la plaine. Une trentaine d'hommes le protègent dont une dizaine de cavaliers. Certains possèdent des armes interdites. Je suppose que l'on doit épargner le conducteur du deuxième chariot ? Lui répondit-elle tout aussi froidement.

- Inutile.

A son regard étonné, il crut bon de préciser.

- Il a trahi les siens pour quelques dracs. Je n'ai aucune confiance en lui.

- Bien. Que tout le monde se prépare, lança -t-elle à ses hommes.

Après avoir vérifié une dernière fois le harnachement de leur monture et leurs armes, ils sautèrent en selle. Elle ne s'était toujours pas habituée à les voir dans ces armures nésoiriennes récupérées lors des raids précédents. D'ailleurs elle même ne se sentait pas à l'aise dans la sienne. Se tournant vers son second elle lui demanda si tout était prêt.

- Oui. Les hommes ont dégagé la piste. Nous n'aurons aucun mal durant la descente.

- Parfait. En route alors !

Saisissant sa lance elle lança sa monture dans la pente abrupte, prenant la tête de la troupe.

Kara avait bien du mal à ne pas laisser s'emballer Arko, son cheval. Elle sentait le sang de Kroryn affluer en lui tout comme en elle. L'excitation de la bataille à venir bien sûr. Bientôt la pente s'adoucit et ils purent accélérer leur allure. Ils surgirent de la forêt au petit galop, une petite butte les masquait toujours aux yeux du convoi.

Le capitaine Valnias, toujours perdu dans ses pensées, ne prêtait qu'une attention distraite à ce qui l'entourait. La perspective de la nuit prochaine semblait le réchauffer bien plus que sa cape.

- Des cavaliers mon capitaine !

Se redressant brusquement il faillit tomber de cheval. Se maudissant pour sa maladresse il tourna bride et put enfin les apercevoir. Une cinquantaine apparemment, approchant rapidement. Ils étaient encore loin et il avait du mal à distinguer leur bannière. Une relève pour la garnison, une escorte supplémentaire, à moins que les ordres aient changé... ses pensées se bousculaient dans sa tête.

- Que fait-on capitaine ?

- Continuons. Ils seront là bien assez tôt. Regroupe les cavaliers en queue du convoi.

Ces cavaliers l'intriguaient. Il était rare de voir de telle compagnie par ici. Par les temps qui courraient, elles étaient plutôt envoyées sur la frontière. De plus, celle-ci le mettait mal à l'aise et manquait singulièrement de discipline. Il se promettait d'en faire la remarque à son capitaine.

Kara exultait. Elle ne vivait que pour ces moments précédant la bataille où elle et Arko ne semblaient plus former qu'une seule entité. Jetant un oeil sur ses hommes elle s'aperçut qu'ils avaient bien du mal à tenir la colonne. Mais ils n'étaient pas des légionnaires après tout, il fallait juste donner le change le plus longtemps possible et cela avait l'air de fonctionner.

Le moment approchait, laissant le convoi sur sa droite elle le déborda. A son signal ils tournèrent bride et chargèrent en abaissant leurs lances. Les gardes s'agitèrent alors en tout sens, certains hurlaient des ordres, d'autres armaient fébrilement leur arbalète.

Pour Kara ses sens ne percevaient que la buée des naseaux des chevaux et le vacarme assourdissant des sabots frappant le sol gelé et avalant la distance qui les séparait. Elle sentait le cœur de son cheval et le sien battrent à l'unisson, la fougue de Kroryn les avait embrasés. Plus que quelques battements encore et ils seraient sur eux. Plusieurs écumeurs s'étaient dressés sur leurs étriers et hurlaient en tenant leurs bras écartés. Hurlement immédiatement repris en cœur par tous. Instinctivement, à l'exemple des autres, elle ferma les yeux et fit baisser la tête à Arko un battement de cœur avant que n'éclatent les boules de lumières.

Les quelques gardes montés qui tentèrent de faire barrage, aveuglés et trop occupés à maîtriser leurs montures, furent balayés par la vague des écumeurs. Ensuite ce ne fut plus que cris et fureur. Le combat fut âpre, bien plus que ne l'aurait pensé Kara. Ces miliciens vendaient chèrement leur peau et semblaient comme galvanisés. Conseillés par l'inquisiteur, les écumeurs repoussèrent les gardes vers les derniers chariots qu'ils embrasèrent alors...

A son réveil elle vit Marek penchée au dessus d'elle, une large colonne de fumée montant vers le ciel derrière lui. Ses paroles lui parvenaient difficilement, comme assourdies, et une odeur de chair brûlée irritait sa gorge. Se relevant péniblement tant sa poitrine lui faisait mal elle put alors voir l'effroyable carnage. Un cratère se tenait à la place du chariot en feu, tout autour ce n'était plus que membres et corps enchevêtrés. Elle ne pouvait discerner les miliciens des écumeurs qui avaient périés. Se tournant vers Marek, folle de rage, elle le projeta sur un chariot encore branlant malgré ses blessures.

- Tu savais ! Tu as envoyé mes hommes à la mort pourriture !

- Reprends toi Kara, ce sont les armes des humanistes qui ont tués tes hommes, pas moi.

- Des mots ! Prends ton arme, nous allons régler ça maintenant ! Kara avait déjà saisi son épée et en menaçait l'inquisiteur.

- Cela suffit ! Nous avons une mission rappelle toi. Et la frontière est encore loin !

- Il a raison.

Kossul avait doucement posé la main sur le bras de son capitaine tout en la fixant dans les yeux.

- Nos frères et sœurs ne doivent pas être morts en vain.

- Combien Kossul ? ...combien ? L'éclaireur avait maintenant du mal à la regarder.

- Trente deux. Et six blessés. Lâcha t-il finalement.

Kara lâcha son épée, effarée de comprendre qu'elle venait de perdre les deux tiers de sa compagnie. Des amis de longue date, vétérans des Crocs et de multiples

**campagnes. Elle se tourna vers Kossul.**

**- Nous devons les honorer avant de partir. Prépare deux chariots et dépose leur corps à l'intérieur. Ils serviront de bûcher.**

**- Tu es folle ! Nous n'avons pas le temps. Les patrouilles ont du entendre l'explosion et voir la fumée. Nous devons partir immédiatement ! Tu ...**

**Marek ne put en dire davantage, le regard que lui lança Kara le paralysa. Les flammes du Kurghal semblaient le contempler.**

**Quelques instant plus tard le petit groupe se mit en route, laissant derrière lui les chariots en feu. Après une chevauchée de quelques heures Kara ordonna la halte devant une rivière. Contemplant les caisses que Marek avait arrimées sur un cheval de bât elle leur expliqua alors qu'ils allaient se séparer.**

**- Kossul et mes trois meilleurs hommes vont t'accompagner Marek. Lark et moi prendront chacun la tête des deux autres groupes. Cela devrait diviser leurs forces et les ralentir, enfin, je l'espère. Nous ferons en sorte d'attirer le plus gros des poursuivants derrière nous. Cela vous laissera plus de chance de parvenir jusqu'à la frontière.**

**- En quel honneur ce traitement de faveur ? L'inquisiteur ne se sentait plus aussi à l'aise qu'au début de cette mission.**

**- Crois moi Marek je VEUX que tu réussisses. Car nous nous reverrons, par Kroryn, je t'en fais la promesse !**

**Se tournant vers les autres, elle effaça d'un geste ses larmes.**

**- Mes amis, rendez-vous dans les Marches où nous boirons à la santé de nos compagnons tombés aujourd'hui. Que les Dragons vous accompagnent !**

**Puis un léger sourire aux lèvres, elle ajouta.**

**- Et le dernier arrivé paye la tournée.**

**Techniquement les écumeuses reçoivent toutes Regard des dragons (5) et Héritage draconique (Le sang et la sève), ce qui leur interdit de se lier. Elles possèdent la compétence Langage des chevaux, analogue à Langage des animaux (page 42 de Les Enfants d'Heyra) mais seulement valable pour les équidés et suivent la Loi Primordiale (page 53 du même supplément). La symbiose avec leurs chevaux leur permet de plus d'ajouter la compétence Empathie de leur monture à tous leurs jets d'attaque ou de défense à cheval. Lors de missions exceptionnelles pour Heyra, il n'est pas rare qu'elles soient investies de dons à la mesure de celles-ci.**

La légende des écumeuses est authentique. Alors que la guerre ravageait les terres de Kar durant l'Age des Conquêtes, Heyra, qui parcourait ces terres de feu lors d'une de ses rares sorties pour contempler la folie de son frère, fut émue par la détresse de ses femmes soumises aux attaques incessantes des pillards et des abominations. Elle enseigna à l'une d'entre elle, Alkanne, la faculté de comprendre et d'apprivoiser les redoutables destriers kariens de la région pour se défendre, en lui faisant promettre de toujours respecter ces animaux ainsi que de ne jamais les priver de liberté. Avec le temps ces femmes développèrent avec l'aide de leurs montures différentes techniques pour repousser les agresseurs. Et ce sont celles-ci qu'elles enseignèrent à leur tour à Galan Orl de même que le respect envers ces montures, en échange de la protection de la caste. Les secrets que leur avait confiés Heyra furent jalousement gardés et passèrent de mère en fille jusqu'à aujourd'hui.

De temps à autres, des filles originaires de ces villages partent rejoindre la caste pour devenir des cavalières émérites et redoutées, gardant toujours une aura de mystère et un oeil sur ce corps pour qu'il ne s'écarte pas trop de ses premiers engagements. En toute discrétion et lorsque le besoin s'en fait sentir, Heyra fait d'ailleurs quelque fois appel à elles pour sa lutte contre les plus terribles abominations. Les écumeuses étant fière de pouvoir, à chaque génération, aider en retour celle qui sauva leurs ancêtres.

**Zialanys** est une puissante mage de la nature originaire du sud de la Pomyrie. Elle arpente les terres de Kor incognito, se faisant passer le plus souvent pour une sage femme, et appliquant les sentences de Heyra lorsque les circonstances l'exigent. Formant le principale relais entre le Grand Dragon et les écumeuses, voilà maintenant une dizaine d'années que Kara et elle oeuvrent ensembles. Au fil du temps une tendre relation c'est nouée entre les deux femmes, faisant de ce duo l'un des plus efficace qu'Heyra ait connu.

**Kara Orkhall** est l'une de ces

écumeuses (parmi une petite dizaine actuellement) et elle est la première à être aussi proche du titre de maître instructeur, même si elle ne sait encore si elle doit s'en réjouir ou le redouter. Elle pourra certes peser avec plus de force dans l'orientation de ce corps mais elle a appris à conduire sa vie en fonction de valeurs chères à Kroryn, comme la bravoure, la loyauté, le respect et l'excellence. Et elle se sent parfois tiraillée entre sa fidélité et son dévouement à l'une et à l'autre, redoutant un jour de devoir faire un choix. De plus, elle vient récemment d'être touchée par une étoile lors de son dernier raid en Nésora, et c'est grâce à elle, qui semble l'avoir mystérieusement guidé jusque dans les Marches, qu'elle a pu survivre à cette expédition. Elle n'a pas encore rencontré sa compagnie, ni prit conscience de ce que cela impliquait. Elle cherche donc des réponses sans avoir forcément le temps de s'y consacrer pleinement actuellement, car trop de choses sont en jeu.

**Moham-Tar-Zûl** est un grand guerrier totalement dépourvu de tout sens politique, qui est toujours resté dans l'ombre de Fasul Ib'n Kan qu'il sert fidèlement. Et c'est à son instigation qu'il a commencé à s'opposer à Qadi-Mo-Zûl, rassemblant toujours plus de chevaucheurs pour le faire chuter. Mais récemment des personnes commencent à venir le voir pour obtenir son appui, lui faisant miroiter un destin plus grandiose qu'un simple second. Outre la Guilde Noire, qui lui propose tout ce qu'il peut désirer : or, femmes, pouvoir... c'est dernièrement la visite de Léna Longues-Tresses (voir Les Foudres de Kroryn, page 28) qui le fascine le plus, en lui ouvrant la porte du soutien des combattants de Kar et de bien d'autres choses, à ce qu'elle dit. Mais pour elle, c'est surtout l'accès à la fabuleuse Alliance des Porteurs de Sang qui l'intéresse au plus haut point, et surtout par l'intermédiaire d'un personnage aussi influent et malléable que l'est Moham-Tar-Zûl...

**Le Tisseur d'Ombres** se nomme en réalité Volg Kranir, un capitaine de patrouilleurs pomyriens qui voilà une quinzaine d'années était l'une des figures les plus célèbres des cavaliers et que l'on prédisait comme le premier Pomyrien pouvant accéder au titre de Maître

instructeur. Mais cet homme sans aucun sens moral cachait bien ses penchants les plus sombres, tel que le plaisir de la traque qu'il trouvait bien plus grand que le combat lui-même, et c'est ainsi qu'il instaura cette dérive que l'on retrouve encore chez quelques patrouilleurs.

Il trouva la mort de la main de Qadi-Mo-Zûl lorsque trop confiant il le défia pour son titre, ayant reçu de Feyd Kar la promesse de son soutien. Son corps, récupéré par les augures noirs oeuvrant au sein des Cavalcades de Braises, bénéficia de toute la puissance des arts sombres et de la science humaniste pour le maintenir en vie avant de lui faire rejoindre les terres de Kali où un combattant tel que lui pourrait s'avérer utile. Atrociement défiguré, il cache désormais son visage derrière un heaume et a pris la tête des Hordes ténébreuses sur les Crocs. Ses araignées capturent toujours quelques combattants au cours de ses attaques pour ses chasses personnelles dans les profondeurs de Kali, rêvant d'un jour où il pourrait avoir Feyd Kar et Qadi-Mo-Zûl comme proies...

La position de **Qadi-Mo-Zûl** au sein du conseil des maîtres a toujours été délicate. Si ses décisions et avis concernant la caste étaient écoutés, ses origines zûles l'ont irrémédiablement écartées des réunions ayant trait à Kar. Toutes sauf une.

En 1309 AdE, alors que Kor frémissait des événements futurs, Feyd Kar trouva en lui l'émissaire idéal. Enfouissant ses rancœurs, il fit appel à son sens de l'honneur et au serviteur de Kroryn qu'il était pour le convaincre. Encore désemparé par la disparition de Mor-Mar-Zûl, ce valeureux général accepta. Il servit de lien entre Kar et l'Empire Zûl pour les préparatifs des guerres humanistes qui lui durèrent beaucoup. A cette occasion il côtoya Fasul Ib'n Kan dont il avait déjà entendu parler. Son jugement fut sans appel et seul ses engagements pris en faveur de sa caste l'empêchèrent de mettre fin aux tractations. Il refusa néanmoins de chevaucher à ses côtés et fut déchu de son titre de général. Seul l'immense popularité dont il jouissait au sein des chevaliers le sauva alors. Depuis les deux hommes se vouent une haine farouche.

Qadi-Mo-Zûl est maintenant un homme fatigué. Il songe de plus en plus à réclamer sa part du pacte et à partager le sang de son sauryde. Mais avant cela il sait que de nombreuses tâches l'attendent encore. La plus importante étant de trouver son successeur à la tête des cavaliers. Il sait que les prochaines Cavalcades de Braises pourraient être les dernières pour lui, son opposition à Fasul Ib'n Kan lui coûtant le soutien de toujours plus de chevaliers zûls. C'est pourquoi depuis quelques cycles ses plus fidèles partisans parcourent Kor afin de trouver celui qui personnifiera toutes les valeurs auxquelles croient encore le Maître instructeur. Et il n'est pas dit que Kara Orkhal ne soit pas cette personne...

Les rumeurs qui courent parmi les **lômiers** sont exactes et se rapportent au « monde des cauchemars », une Eerie gigantesque couvrant une partie des entrailles de l'Empire de Solyr (voir Les Grands Dragons, page 41). Les craintes de ces lômiers pourraient les amener à faire appel aux mages de la pierre, ce que ne pourra permettre Kezyr sans réagir...

Les autorités de **Griff** envisagent la succession de Qadi-Mo-Zûl depuis déjà de nombreuses années. Ainsi elles font un long travail en profondeur afin de désolidariser le lieu des cavalcades du maître de caste, seul moyen selon elles d'arriver à leur fin. Elles ont confiés ce travail à un petit groupe d'érudits noirs, supervisé par Elandras Caramone, qui distillent donc leur bonne parole depuis déjà quelques cavalcades.

**La Guilde Noire** s'est elle aussi occupée de ce problème, à sa façon. En effet les cavalcades ont permis de faciliter l'acheminement de la sagianor dans Kor et donc de favoriser la stabilité de son cours. Depuis donc onze ans elle a confié à ses assassins la tâche de faire disparaître tous les prétendants sérieux à Qadi-Mo-Zûl. Parallèlement elle cherche un successeur accommodant et facilement manipulable. Elle pense avoir trouvé en Moham-Tar-Zûl le candidat idéal. Ce proche de Fasul Ib'n Kan est très écouté des chevaliers et ses exigences ont été faciles à combler. Seul le grand nombre de femmes demandé reste encore à pourvoir, ce qui devrait conclure leur accord. Quant au problème de Kara Orkhal, il serait en passe d'être réglé dit-on...

**Qadi-Mo-Zûl a toujours cru qu'un grand destin l'attendait. Ego ou inspiration, peu importe, il a régit sa vie en fonction de cela. Durant le pacte de Griff, pour convaincre la cité il fit miroiter les retombés qu'il entrevoyait déjà. De plus il proposa une trêve durant l'augure du volcan et son influence pour limiter au mieux les regroupement de tribus attaquant la ville. Il ajouta enfin que son cousin, alors commandeur dans la IX légion serait garant des Cavalcades. En retour il n'exigea qu'une chose. Que le moment venu, lorsqu'il en fera la demande, la « Puissance de Moryagorn » lui soit accordée.**

**Le maître instructeur s'est bien aperçu de ces morts mystérieuses touchant les plus valeureux cavaliers et mène son enquête. Qui sait comment il pourrait réagir s'il apprenait la vérité. De son côté Feyd Kar soupçonne Qadi-Mo-Zûl et a chargé un duelliste de l'affaire.**

**Qu'est devenue la Puissance de Moryagorn que détenait Qadi-Mo-Zûl ? L'a-t-il absorbé avant son ultime charge, l'avait-il sur lui à ce moment là ou se trouvait-elle dans ses affaires restées au campement, et qui les auraient récupéré dans ce cas là ? Autant de questions auxquelles il revient à vous, maître du jeu, de répondre...**

**Les cavaliers ont payé un lourd tribut à la IV<sup>e</sup> croisade, notamment parmi les plus célèbres et réputés d'entre eux. Ce vide parmi ces figures va donner l'occasion à une nouvelle génération de marquer ce corps de leurs empreintes. Reste à voir qui indiquera la direction à prendre en nommant rapidement des cavaliers à des statuts plus élevés, le rôle du maître instructeur s'avérant capital dans cette période délicate. Et la lutte pour ce poste n'en sera certainement que plus féroce...**

Les cavalcades de braise de 1312 seront les dernières que connaîtront les cavaliers avant la quatrième croisade.

Les préparatifs de la guerre en 1313 et la croisade elle-même en 1314 empêcheront le traditionnel rassemblement. Ce n'est qu'à la fin du cycle du soleil de 1315 qu'ils auront de nouveau l'occasion de se réunir au retour de la guerre. Mais d'ici là bien des choses auront changées...

Qadi-Mo-Zûl va finir par faire la lumière sur les disparitions des cavaliers les plus prometteurs. Alors que l'armée zûle se met en marche, il va donc se rendre à Griff pour rencontrer les dirigeants de la Guilde Noire. En guise d'introduction il leur donnera la tête du chef d'un convoi transportant une énorme quantité de sagianor.

Il les menacera alors de rendre le transport d'une telle marchandise aussi peu sûr que la présence d'une vierge dans un bordel si les assassinats ne s'arrêtaient pas. La fragile trêve qu'il avait instaurée prendrait fin et il userait de toute son influence pour que l'inquisition s'intéresse aux meurtres de fervents draconistes en ces temps troublés. Il ajoutera que le pacte était désormais rompu et que seul le successeur qu'il aura choisi pourra le rétablir. Celui-ci leur apportera la sagianor qu'il avait enterré dans le désert comme preuve de sa désignation. Avant de partir il demandera sa part du pacte passé, qu'il obtiendra.

Il se rendra ensuite auprès de Feyd Kar à qui il narrera toute l'histoire et acceptera la responsabilité de la mort de ses combattants. Il lui demandera la faveur de prendre part à la croisade, ajoutant qu'il pourra nommer un nouveau maître instructeur à l'issue de celle-ci.

Comprenant ses intentions, le Grand Maître acceptera et le nommera à la tête d'une unité composée des meilleurs cavaliers de Kor qui oeuvreront sur le front principal. Durant le début de la guerre, ceux-ci s'illustreront à maintes reprises tant et si bien que Feyd Kar leur demandera de prendre part à la charge

du pont d'Elia.

Durant la croisade, Qadi-Mo-Zûl s'entretiendra en secret avec Kara Orkhall. Il lui racontera l'histoire du pacte et de ses conséquences, lui assurant qu'il ne voyait nul cavalier aussi digne qu'elle de lui succéder. Il lui fera alors promettre de tout faire pour que les valeurs en lesquelles ils croyaient tous deux perdurent et lui révélera la cache du sagianor.

Il n'aura hélas pas le temps d'utiliser la Puissance de Moryagorn car il tombera, ainsi que tant d'autres héros de Kor, durant la Bataille du Pont d'Elia.

Durant la réunion lançant les préparatifs de la quatrième croisade, en gage de bonne volonté envers Ugmar Kast, Feyd Kar placera quelques unes de ses meilleures unités sous son commandement. C'est ainsi que plusieurs compagnies d'écumeurs, dont les Faucheurs de Ténèbres de Kara Orkhall, quitteront le front des crocs pour se rendre au plus vite à la frontière néSORienne afin de se placer sous les ordres de l'inquisition.

Ces compagnies feront plusieurs raids à l'intérieur du territoire de Nésora pour reconnaître le terrain, les forces et tester les défenses de l'ennemi. C'est au cours de l'un de ces derniers raids, avant que ne s'instaure le blocus de la frontière, que Kara perdra la quasi totalité de sa compagnie et regagnera les Marches avec seulement une poignée d'hommes.

Ils partiront rejoindre ensuite l'armée croisée aux Lacs Sanglants où elle intégrera la nouvelle unité de Qadi-Mo-Zûl. Elle prendra alors part à l'invasion du Kyosalima, sa bravoure et sons sens tactique inné contribuant de nombreuses fois aux victoires de son unité.

Mais une grave blessure à la jambe l'empêchera de participer à la charge du Pont d'Elia et elle ne pourra qu'assister impuissante à la mort de tous ces héros. Nommée à la tête de l'unité qu'elle reformera, elle poursuivra ensuite la guerre en pacifiant d'abord le Kyosalima puis en ouvrant la route vers le

Veckyosalima et le Koreesalima.

A la fin de la guerre, elle et la poignée des hommes de sa compagnie qui avaient survécus au raid regagneront cette partie de la frontière pour tenter de retrouver leurs camarades et savoir ce qu'il était advenu d'eux.

Elle ne pourra malheureusement pas rester longtemps et laissera ses hommes continuer les recherches tandis qu'elle partira pour les Cavalcades de Braises, respectant ainsi la parole qu'elle avait donnée à un vieux combattant.

Ces Cavalcades auront lieu à Griff, en hommage à Qadi-Mo-Zûl. Jamais on aura vu une telle affluence, les conteurs viendront de tout Kor écouter les exploits des cavaliers durant la croisade mais aussi pleurer tous ceux, trop nombreux, tombés lors de celle-ci.

Durant ces dix jours, partisans de Kara Orkhall et de Moham-Tar-Zûl, de retour de la croisade auréolé lui aussi de hauts faits, s'affronteront pour choisir celui ou celle qu'ils veulent suivre.

Et bien malin celui qui saura lequel des deux prétendants l'emportera. A moins que le nouveau Grand Maître de la caste ne viennent modifier les enjeux en apportant une nouvelle donne...