



## La chute de Kaliop

samedi 16 juin 2007, par [azathoth](#)

**Récit :** La guerre est la raison d'être pour les Combattants comme pour les Protecteurs, même si les visions divergent. Mérésis et Kaliop deux stratèges s'observent de par une vallée de la principauté de Marne. L'un, Combattant mènera ses Loups blancs à l'assaut, l'autre, Protecteur avec sa poignée de légionnaire tentera d'arrêter les Foudres et Kroryn avec les Ecailles de Brorne.

La guerre a repris aux frontières de la principauté de Marne. De nouveaux les intérêts des marchands sont en jeu et ils ont décidé de régler l'affaire dans le sang. Aujourd'hui c'est Aswael le preux qui lance l'ost contre son voisin Lignael. Pour une sordide histoire de quota, les deux hommes se font la guerre et entraînent avec eux la campagne qui essaye de survivre aux conditions difficiles de cette terre recouverte de marécages.

Ce matin, c'est un village dans une vallée qui est menacé par l'avancée d'Aswael qui a fait appel aux Loups blancs une unité de combattant connu pour sa férocité et son art de la guerre. Ce petit village est niché sur le flanc sud de la vallée à côté de ses coteaux de vignes dont il tire un vin reconnu dans la région. Le seul crime de ce village est d'être situé à l'entrée d'une vallée qui mène au canton de Lignael, le commerçant ennemi. L'armée d'Aswael se doit de contrôler ce passage, sinon, il serait à la merci d'une poignée d'hommes si l'armée devait faire une retraite tactique. Pour défendre ce village, Lignael a fait appel à une troupe de Protecteurs commandée par un jeune stratège, Mérésis, les plus âgés étant trop loin du champ de bataille.

Difficile de croire qu'une bataille aura lieu ce matin, une bataille qui embrasera la vallée. Le soleil est encore bas derrière les monts, il gravit calmement les collines recouvertes d'arbres qui se laissent transpercer par la lumière de l'astre. Le ciel est encore du bleu qui a accompagné les étoiles et les deux lunes tout au long de leur voyage quotidien. À l'horizon, le rouge enflamme les premiers nuages du

matin et le cœur des hommes.

La nature semble se réveiller paisiblement sans s'inquiéter des hommes qui essaient de se réchauffer en frottant vigoureusement leurs mains. Car le sol est encore couvert de ce manteau de brume typique de la région. Il cache le sol et refroidit les chairs. Les hommes sont alignés en ordre, équipés de leur armure de cuir, d'une épée et d'une targe. Ils piétinent pour réveiller leurs mollets engourdis et chasser la douleur du froid.

Derrière, un jeune homme vit un de ses jours les plus importants de sa vie. Un de ces jours qui crée les héros et qui enterre les vaincus. Il en est conscient et c'est ce qui lui fait peur. Tout juste sorti de l'adolescence, il semble pourtant investi de la sagesse des ans. Il a le port altier et il semble monolithique sur son cheval qui renâcle. Son armure d'acier brille doucement à chaque mouvement de la monture. Le casque qu'il porte, protège son crâne et son nez. Le bouclier à son côté clame son appartenance à la caste des Protecteurs et l'insigne représentant une épée et une muraille sur son torse est le symbole ancestral des stratèges de Brorne.

En face de lui, de l'autre côté de la vallée, Un guerrier monté sur un destrier de combat. Lui aussi est un stratège mais il appartient aux Combattants de Kroryn. Il est immense et porte sur son armure une peau de loup suspendu par une chaîne. Il a le teint hâlé de ces combattants d'Ankar, et le visage fin et racé des hommes fait pour gouverner. Kaliop

est un combattant remarquable doublé d'un stratège hors pair. C'est lui qui a mené toute la campagne contre l'armée de Lignael et n'a subi aucune défaite. Il sait qu'aujourd'hui il a en face un jeune stratège Protecteur mais il n'en a cure. Il est le meilleur Combattant de la principauté de Marne et il le sait.

C'est lui qui dirige d'une main de fer, cette armée qui lui a été confiée. Chef des Loups Blancs depuis une dizaine d'années, il n'a perdu aucun combat en duel ou sur les champs de bataille. Il sait que son unité fait peur, et il en joue à merveille. Avec son unité, il a sous ses ordres une unité de piétaille, comme il les appelle, une unité de cavalerie et une petite unité de d'archers.

L'unité des Loups blancs est l'une des unités les plus connues sur tous les champs de bataille. Né pour combattre, ses membres vivent tous ensemble et ne se mêle jamais aux autres combattants. La fierté qui les habite n'égale que leur rage au combat. Ils méprisent les faibles et abhorrent les Protecteurs qui se cachent derrière leurs boucliers. Ils exécutent toujours une danse de guerre avant l'assaut pour impressionner leurs ennemis.

A côté d'eux, une cavalerie composée de chevaliers vassaux de Aswael. Hommes d'épée, ils ne sont pas citoyens pour autant. La majorité d'entre eux possèdent quelques terres et en vivent honorablement sans que la nécessité d'embrasser une caste se fasse sentir. Ils sont tout aussi fiers que les Loups blancs et pressés d'en découdre avec leurs adversaires, pour se mettre en valeur et qui sait, gagner l'attention d'Aswael et ses faveurs.

A pied, une troupe d'hommes viennent gonfler les rangs de cette armée. Pour la plupart ils viennent de la campagne environnante et ne sont que de modestes paysans. Ils ont reçu une formation militaire mais il manie mieux la faux que l'épée. Il aime plus la terre qu'il n'aime tuer leur voisin. Mais la vie est ainsi faite et ils sont ce matin en train de prier pour sortir vivant de cette bataille. Ils pensent à leurs femmes et leurs enfants. Ils envient et plaignent les Combattants qui n'ont pas de familles ni de femmes qui les attendent. La compassion

n'est pas toujours dans le cœur des instruits, et les paysans possèdent une sagesse qui leur propre, bien loin du pouvoir de l'argent et des conflits. Mais ce n'est pas ce qu'on leur demande ici, ils doivent faire bonne figure et gagner le combat pour ce maître qu'ils ne connaissent même pas.

Les pensées de notre stratège Protecteur sont toutes autres. Il n'a pas le droit de s'enfoncer dans ces pensées confortables de vie tranquille. C'est un meneur d'hommes et aujourd'hui, 200 personnes attendent de lui qu'il les mène à la victoire.

Ils sont beaucoup moins nombreux que l'armée d'en face et moins préparés. Aswael a loué à grands frais des mercenaires de la principauté de Marne. Lignael n'a recruté que les villageois de sa campagne et quelques maîtres d'armes qui n'ont eu que quelques semaines pour entraîner les paysans. Heureusement, le jeune général est venu avec une unité de légionnaires, Protecteurs aussi surnommés, les « scarabées » à cause de leur armure intégrale et de leur bouclier légendaire.

Cette unité est habituée à combattre ensemble et elle est passée maîtresse dans les manœuvres coordonnées et leur loyauté est à toute épreuve. Mérésis sait qu'il peut leur faire confiance mais pour remporter la bataille il faudra plus qu'une unité de légionnaire pour arrêter la charge des combattants et de la cavalerie de Aswael.

Le Protecteur sait qu'il joue un jeu très dangereux et qu'il peut mener son armée au massacre. Les autres généraux lui ont assez répété la veille, alors qu'ils étaient réunis sous la tente du stratège. La réunion avait duré une bonne partie de la nuit et plusieurs lieutenants avaient quitté précipitamment la réunion pour manifester leur désapprobation. Ceux qui étaient restés secoués régulièrement la tête, mais leur loyauté infailible les pousseront à servir quand même Mérésis. Il avait pourtant patiemment expliqué sa stratégie, appuyant chaque décision, mais l'aspect novateur et la prise de risques avaient refroidi les Protecteurs les plus endurcis. Mérésis avait passé le reste de la nuit allongé sur son lit de fortune à ruminer cette réunion. Il avait peur qu'au matin, le lieutenant de l'unité des Protecteurs, celui la même qui s'était opposé farouchement à son plan, ne lui refuse le commandement de son unité et

décide de repartir pour Hyelle comme il l'avait menacé. Mais Oredris, était resté même s'il n'arrêtait pas de tempêter depuis ce matin.

Kaliop sait que les Protecteurs vont supporter la charge, comme ils le font efficacement. S'était là le plus gros problème qu'opposaient les Protecteurs. En formation compacte rien ne passait, ils étaient comme leurs dragons, un mur de pierre et même le feu de Kroryn ne pouvait faire plier cette forteresse. Il lui fallait donc contourner ce mur pour en abattre ses fondations. En face, la phalange Protectrice forte de 16 de fronts pour 8 rangées, autant dire, un mur ! A droite de cette forteresse l'unité de piétaille rapidement réquisitionnée, sur sa gauche la cavalerie devant une petite unité de mercenaire protégeant des archers.

Kaliop a disposé sa cavalerie au centre de ses unités pour être en face des Protecteurs laissant croire à une charge. Derrière, les paysans épaulés sur leur droite par des archers et des mercenaires entraînés, et sur la gauche son unité de Loups Blancs. Le stratège a décidé de faire un mouvement sur la gauche, lançant sa cavalerie sur les paysans suivi par les Loups Blancs (16 de front pour 12 rangées) pour prendre par derrière les « scarabées ». Avec les archers, il se protégerait de la cavalerie et les paysans avanceraient en direction des Protecteurs pour les obliger à maintenir leur ligne et empêcher toute manœuvre de ces derniers. Il montrera à ces Protecteurs que le grand stratège s'était lui, un suivant de Kroryn et non un Protecteur de Brone.

L'heure est arrivée, et dans un silence de mort, les loups entonnent leur chant de guerre et exécutent leurs danses de combat. Un vent de peur passe sur l'armée de Mérésis. Les Loups blancs sont connus et dans ses rangs, l'infime déplacement de chacun produit une sensation de fuite imminente.

Ca y est, les cavaliers de Kaliop avancent au trot et se déportent sur la gauche. Derrière, les Loups leurs emboîtent le pas. C'est Kaliop qui mène la cavalerie laissant la conduite des loups blancs à son fidèle lieutenant. En face, rien ne bouge, comme prévu, les Protecteurs vont attendre la charge. Mais voilà que la cavalerie adverse démarre au triple galop

fonçant à pleine vitesse sur l'unité de paysans de Kaliop. Quel idiot, s'il pense pouvoir ouvrir une brèche et séparer l'armée en deux. C'est vrai que les paysans ne résisteront que très peu à cette attaque et que les pertes seront lourdes, mais Mérésis perdra sa cavalerie qui n'aura pas assez tôt le soutien de ses fantassins. Kern, leur avait envoyé un novice et les grandes pontes le paieraient par une cuisante défaite. En plus ce pleutre de Mérésis est resté derrière ses lignes craignant sûrement de devoir afficher devant tout le monde sa médiocrité au combat ou pire, partir à bride abattue essayant de sauver sa pauvre vie.

La cavalerie de Mérésis est pratiquement à hauteur de celle de Kaliop, et soudainement, celle-ci infléchit sa course vers la cavalerie du combattant. Kaliop sent soudain que quelque chose cloche et qu'il est tombé dans un piège, mais trop tard. La Cavalerie de Mérésis charge celle de Kaliop qui ne peut difficilement recevoir cette charge dévastatrice. L'impact est assourdissant, les armes rencontrent les boucliers et les premiers corps tombent des chevaux. Kaliop cris pour rallier ses cavaliers autour de lui, mais les chevaliers sont désorganisés et commencent à reculer précipitamment sur...

... L'unité de loups blancs. Ainsi, le jeune stratège avait réussi à désorganiser une des unités les plus prestigieuses par ses propres troupes. Kaliop cri encore, appelant son unité à l'ordre, mais il ne voit pas avancer à grand pas une unité hors du commun. En effet, les paysans et les Légionnaires se mélangèrent alternant un rang de légionnaire et un rang de paysans. De ce mélange hétéroclite, naît une unité forte de 16 combattants de front sur 16 rangées. Le rouleau humain avance inexorablement sur l'unité mélangée de cavaliers et de combattants qui se gênent mutuellement. Les paysans sentant la défaite partent en courant se cacher dans leur campagne suivi de près par des mercenaires pas assez payés pour mourir dans une boucherie.

Kaliop se débat et trucidait tout attaquant qui essaie de l'approcher. Il voit tuer un à un ses amis de longues dates submergées par le nombre. Ne pouvant surmonter autant de coup, Kaliop commence à ployer sous les assauts de ses adversaires. Il sera fauché par un coup d'épée qui



lui aura administré un paysan qu'il méprise tant.

Kaliop a subi sa première et sa dernière défaite. Il avait commis deux erreurs : la première avait été de sous estimer son adversaire et la seconde avait été sa fierté qui l'avait aveuglé. Les citoyens ne pouvaient vivre qu'avec les gens du peuple, et c'est cette illusion qui lui fit réellement perdre la bataille.

S'il est vrai que le citoyen est un homme d'exception, il reste un homme. Et la fierté qui anime tout Combattant ou citoyen peut aussi causer sa perte si celle-ci devient orgueil. C'est cette morale qui est enseignée aux Protecteurs, et

chacun d'entre eux connaît la défaite de Kaliop contre son propre ego. Quant à Mérésis, il fut le grand général que tout le monde connaît et qui mena nombres de campagnes pour protéger les cités assiégées et les nations envahies.

C'est une nouvelle d'[Azathoth and Cow](#)

P.-S.

C'est une nouvelle d'[Azathoth and Cow](#)