LE GUIDE DU CHEVAUCHEUR DE GRIFFON

Une Réalisation

PANGAR

Studio de Fantasy
artisanale française

À toutes celles, à tous ceux que l'imagination emportait déjà parmi les nuages, nous voudrions offrir de quoi s'en rapprocher encore un peu plus.

La communauté des Pangariens et Pangariennes a enrichi ce livre de ses écrits.

Les auteurs et autrices en sont crédités partout où leur inspiration a germé.

SOMMAIRE

I. Préambule 008

a. Introduction à Pangar 009
b. Contenu du supplément 011
i. Qu'est-ce que le jeu de rôle ? 013
c. Comment utiliser ce supplément ? 014

II. Le chevaucheur 018

a. Qu'est-ce qu'un chevaucheur ? 019
b. Les carrières du chevaucheur 022
i. Papelards et flambeurs 025
ii. Les spécialités 029
1. La chasse 030
2. La surveillance 032
3. La reconnaissance 034
4. La liaison 036
5. La garde prétorienne 038
iii. D'autres métiers ? 041
iv. La formation 042
v. Les grades 052
1. Avancement du légionnaire 054

c. Créer son chevaucheur 066
i. Origine 068
1. Les régions de Lantardie 070
2. Le nom 083
ii. Histoire et motivations 088
iii. Expérience de chevaucherie 092
d. L'équipement du chevaucheur 100
i. Le paquetage du légionnaire 102
ii. La cuirasse 104
iii. La selle de monte 107
iv. L'épée du chevaucheur 110
e. Décorations et privilèges 112
f. La médaille du sauveur 116
g. Exemples de chevaucheurs 118

III. Le griffon 124

a. Le rôle du griffon à Pangar 125
b. Les races de griffons 129
i. Verroi cendré 131
ii. Keljär nordique 135
iii. Coursier de Cellians 139
iv. Brémice australe 143
c. Créer son griffon 147
i. Harde sauvage, harde légionnaire 150
ii. Personnalité 154
iii. Ajustements raciaux 170

iv. Récapitulatif 172
v. Créer sa propre race de griffon ? 174
d. Nommer son griffon 175
e. Le griffon dans sa harde 180
f. Le titre 185
g. Exemples de griffons 187

IV. Jouer son chevaucheur 193

a. Le griffon devient un personnage 194
b. Lien entre chevaucheur et griffon 197
i. La rencontre 200
ii. S'apprivoiser 203
1. Le nom de couple 205
iii. L'affaitage 207
iv. L'instinct du couple 212
c. Missions 214
d. Quotidien du chevaucheur 218
i. Dans la Légion 219
ii. Dans la vie civile 224
1. Un chevaucheur mercenaire ? 226
e. Matériel et entretien 228
i. Nourrir son griffon 231
ii. Soigner son griffon 235
iii. Récapitulatif 239
f. Voyager avec son griffon 240
i. Distances et aléas climatiques 244

c. Combat aérien 247
h. Combat au sol 252
i. La mort du griffon 255
i. Et la mort du chevaucheur ? 257
j. La retraite 260

IV. Conclusion 265

a. Adapter ce supplément 266
b. Pour aller plus loin 269
c. Mentions légales 272
d. Glossaire 275

« L'honneur est au chevaucheur ce que la mouche est à l'hirondelle : on le cueille à tire-d'aile pour garder la force de voler. »

– Commandant Sunie Tersola

I. Préambule
II. Le chevaucheur
III. Le griffon
IV. Jouer son chevaucheur
V. Conclusion

a

a. Introduction à Pangar

b. Contenu du supplément

c. Comment utiliser ce supplément ?

Dragons et griffons se côtoient à Pangar, où la magie répond à l'acier, la trahison à l'honneur. Plus qu'une énième déclinaison d'épopée valeureuse, plus qu'une autre lutte entre le Bien et le Mal, cet univers de ***Mid Fantasy*** vous propose une prise de recul sur notre rapport à l'héroïsme.

Parce qu'être l'élu d'une prophétie prédispose à sauver le royaume, Pangar préfère raisonner à partir de cette infinité de figurants anonymes qui s'échinent, ferraillent et tombent tandis que les vedettes volent les lauriers.

Entre nous, chères lectrices et chers lecteurs, qui ne voudrait pas connaître la réponse à la question que nous nous sommes tous posée un jour : comment pourrait-on vivre – et survivre ! – dans un monde peuplé par les créatures cauchemardesques, les spectres, les sorciers ivres de puissance, les béhémoths écailleux crachant la mort et la désolation ?

Vaste programme que nous allons aborder en explorant, une facette à la fois, les réalités de l'humble fantassin comme du chevalier, les affres du diplomate, les dilemmes du magicien.

Redoublez de prudence, cherchez l'appui de vos camarades et ne surestimez pas vos capacités !

Si vous voulez ressentir le frisson d'avoir mérité votre victoire, si vous avez déjà pensé qu'à vaincre sans péril, l'on triomphait sans gloire, Pangar vous propose d'oublier un moment les pouvoirs incroyables et les destinées extraordinaires.

Enfilez votre armure, chaussez vos bottes, partez en première ligne avec le reste de la troupe. C'est là tout l'équipement dont vous aurez besoin pour arpenter ces pages, avec une pincée de bon sens et une salière de courage. Alors, prenez la route de Pangar, taillez votre histoire et vivez !

Vivez humainement.

b

a. Introduction à Pangar

b. Contenu du supplément

c. Comment utiliser ce supplément ?

Dans ces pages, vous trouverez le nécessaire pour vous façonner un archétype de personnage : ***le chevaucheur de griffon lantardien.*** Ce guide exposera donc les différentes options qui vous sont offertes à chaque étape :

- Origine géographique et sociale ;
- Motivations ;
- Formation de chevaucheur ;
- Rencontre avec le griffon ;
- Lien entre cavalier aérien et monture ;
- Carrières du chevaucheur ;
- Quotidien du chevaucheur ;
- Équipement requis.

Mais pas de chevaucheur sans son griffon ! Nous suivrons donc un plan similaire concernant la création du destrier ailé, en se penchant sur les points ci-dessous :

- Race du griffon et son impact ;
- Personnalité ;
- Capacités physiques et évolution ;
- Dressage ;
- Alimentation, soins, entretien ;
- Rapport aux autres griffons et à la société humaine.

Vous l'aurez compris, il s'agit d'un livret qui vient ***en renfort de vos références habituelles.*** Il vous donnera les outils nécessaires pour diversifier votre jeu, et approfondir l'interprétation de votre personnage.

Pour citer le jargon anglo-saxon en vigueur, nous parlerons *lore*, *background*, *fluff* : le rembourrage sans lequel la pratique du jeu de rôle se résume à une suite de dés et de chiffres !

Nous avons pris soin d'inclure des exemples tirés des œuvres officielles de Pangar ; ils sont en outre retranscrits dans le langage particulier de ce supplément pour faciliter la transposition d'un passage de fiction vers le vocabulaire rôlistique, et réciproquement.

QU'EST-CE QUE LE JEU DE RÔLE ?

Souvent abrégé « JDR », « RPG » (pour *Role Playing Game*) ou « RP », le jeu de rôle est une activité ludique solitaire ou collective. Dans ce dernier cas, le plus courant, les Joueurs interprètent des personnages et sont majoritairement séparés d'un meneur appelé « Maître du Jeu » ou « MJ ». Quoique les modalités diffèrent selon les groupes et les systèmes choisis, l'on peut schématiser le Maître du Jeu comme une sorte de maître de cérémonie et narrateur omniscient, contrôlant les autres personnages avec lesquels les Joueurs interagissent, leurs adversaires et adjuvants, ainsi que les évènements prévus ou imprévus qui vont jalonner une session. La pratique du jeu de rôle est presque toujours encadrée par des règles déterminant le degré de liberté laissé aux Joueurs, que ces règles se rapportent au respect d'une étiquette – ne pas interrompre les autres Joueurs, attendre son tour… – ou délimitent les capacités de leurs avatars dans l'espace fictif. Si les objectifs poursuivis par les Joueurs peuvent varier, le but d'une session de jeu de rôle reste le plaisir de construire une histoire dans laquelle chaque personne est partie prenante.

C

a. Introduction à Pangar

b. Contenu du supplément

c. Comment utiliser ce supplément ?

Ce livret n'est pas conçu pour remplacer votre jeu de rôle favori, mais bien pour s'y adapter. Il ne couvrira donc pas le fonctionnement technique des actions soumises à des règles préexistantes, ou suffisamment proches pour s'insérer dans la logique de votre système.

Autant que possible, les lancers de dés que vous aurez à effectuer ici seront indépendants entre eux, et circonscrits au contenu du présent ouvrage. Nous nous efforcerons également d'utiliser ***des termes génériques et des bases modulaires*** pour simplifier les conversions, de manière à ce que les tables proposées ne rentrent pas en conflit avec le cours de votre monnaie, la courbe de progression de vos personnages, leurs statistiques, talents, compétences etc. Bien sûr, il arrivera inévitablement que des mots employés dans ces pages recoupent des notions intrinsèques à votre système – force, robustesse, agilité… Nous nous en remettons à votre bon sens pour dresser ou non les équivalences pertinentes.

Pour les Joueurs, ces pages recèlent ***une palette d'éléments dans lesquels piocher afin d'épaissir votre personnage***, autant durant la phase de création – « En quoi le parcours de mon personnage le conditionne-t-il ? » –, de préparation – « Sur quels points devrai-je être vigilant durant ma session ? » –, que de jeu à proprement parler – « Quelles réactions avoir pour être en cohérence ? Quelle conduite tenir ? »

Quel que soit votre personnage, nous espérons que les explications et les mises en situation sauront tisser une zone de confort pour votre ***interprétation de chevaucheur*** vis-à-vis de sa monture.Les Maîtres du Jeu en tireront quant à eux des clefs, à partir desquelles élaborer ***une intrigue de groupe ou une sous-intrigue spécifique à l'un de vos Joueurs***, de vous fournir l'essentiel pour utiliser des chevaucheurs dans vos scénarios, mais aussi de les dynamiser en allant au-delà du griffon vu comme un mode de transport.

Ce type de créature entraînant des conséquences significatives pour l'équilibre d'une partie, nous essaierons de répondre aux at-

tentes, questions et problématiques soulevées par l'ajout d'une monture volante à un cadre de campagne.

Si les amateurs de Pangar sont évidemment les premiers concernés par ce supplément, ses applications dépassent l'univers de la licence par nature, voire la pratique du jeu de rôle dans sa globalité : vous pouvez vous en servir de fondation pour écrire ou jouer des histoires dépeignant des chevaucheurs de dragons, de vouivres, de ptérodactyles…

Ce socle s'attache aux principes et aux enjeux d'un personnage disposant d'un destrier aérien ; pour le reste, le champ n'admet de limite que votre imagination !

Lui qui partout agit en souverain
Emblème des preux, griffon des rois
Le cœur et le corps forgés dans l'airain
S'aligne en nombre et flanque l'effroi
Puis chicane pour un bout de terrain
Seul son chevaucheur flatte un verroi

– Fifi Roukine

II

I. Préambule
II. Le chevaucheur
III. Le griffon
IV. Jouer son chevaucheur
V. Conclusion

a

a. Qu'est-ce qu'un chevaucheur ?
b. Les carrières du chevaucheur
c. Créer son chevaucheur
d. L'équipement du chevaucheur
e. Décorations et privilèges
f. La médaille du sauveur
g. Exemples de chevaucheurs

Plus qu'une élite de l'armée lantardienne, ***les chevaucheurs sont le prolongement de la bannière*** où s'éploie le griffon couronné. Ils représentent la dynastie Dontar, et l'idéal de la Légion : lorsque ces fiers combattants défilent dans les rues ou les cieux, nombreuses sont les âmes ravivées qui aspirent soudainement à rejoindre les rangs.

Pour les combattants au sol, ils sont aussi les anges protecteurs de l'horizon, capables de creuser un trou dans les lignes ennemies au moment opportun, comme de repousser les dragons qui voudraient fondre sur leur position.

L'on prête diverses aptitudes exceptionnelles aux chevaucheurs ; certains penseraient même qu'une forme de télépathie unit le cavalier à sa monture. Une aura romantique et séduisante, qui s'effiloche hélas devant la réalité : s'il est vrai qu'une poignée d'enfants possède des prédispositions à la chevaucherie, l'essentiel s'acquiert à la sueur d'un apprentissage riche en chutes poussiéreuses. À travers de longues heures d'observation, d'exercices pratiques et d'échecs, ils dénichent des réponses quant à cette énigme vivante qu'est la gent griffonne, affinent leurs compétences de vol, anticipent les réactions de leur partenaire.

À maints égards, ***les chevaucheurs sont une passerelle entre deux mondes*** qui ne se comprendront peut-être jamais, mais se fascineront toujours l'un l'autre.

Tous les chevaucheurs sont officiers ; leurs attributions imposent de savoir lire, écrire, compter, et de justifier d'un niveau d'instruction générale propre à honorer le blason royal.

À ce titre, familles bourgeoises et de petite noblesse sont plus susceptibles de fournir des chevaucheurs que le reste de la population. Pour les premières, les perspectives offertes par la Légion s'ajoutent au prestige du statut, et permettent de briguer des postes de commandement jusqu'alors réservés aux bien-nés. Pour les secondes, il s'agira plutôt de renouveler ses vœux d'allégeance au

souverain en servant sous ses couleurs : elles pourraient d’ailleurs trouver meilleur avancement dans la Légion qu’en étant reléguées à un obscur domaine de province. Certains noms brillent d’un lustre renouvelé par la prouesse d’une fille ou d’un fils cadet, et resserrent les liens avec les Maisons influentes.

Malgré les avantages et la superbe conférés par leur position, ces cavaliers aériens connaissent souvent un sort aussi bref que flamboyant durant les conflits. ***De tous les corps militaires, celui des chevaucheurs subit les pertes les plus effroyables*** ; tel est pourtant le prix à payer pour oser disputer la maîtrise des nuages. Lancés contre un dragon en guise de baptême du feu, leur taux de survie oscille du quasi-nul au zéro absolu. Des escadrilles complètes ont déjà été anéanties par un seul de ces redoutables adversaires, et si les vétérans peuvent espérer traverser une campagne, fort peu réchappent à leur premier engagement direct.

Un jet de flammes rasa l’aile de son griffon ; à sa droite, son équipier s’embrasa en vulgaire tas de paille et décrivit une courbe incendiaire vers l’affrontement en bas. Le dragon s’éventait pour le prochain tir que le chef d’escadrille se tordait le cou en arrière et hurlait :

« On tient la trajectoire ! Du nerf, pour les gars au sol… ! »

Un point, brillant et hypnotique, apparut dans le gosier du reptile qu’il chargeait pour les gars au sol. Et pour les gars au sol, il fut calciné à son tour.

L’envie de côtoyer les griffons est donc vite douchée par la mortalité élevée des chevaucheurs, et le citoyen lantardien perçoit dans cette vocation le plus haut des sacrifices. Ces officiers qui encourent le risque suprême, on les voit décoller au-devant de l’ennemi par vagues entières, s’allumer comme des torches dans les airs et tomber comme une pluie de jeunesse brûlée sur la terre. Sans doute l’amour d’une idée plus grande que leur propre vie est-elle la seule qualité qui vaille aux chevaucheurs d’être choisis par les griffons.

b

a. Qu'est-ce qu'un chevaucheur ?

b. Les carrières du chevaucheur

c. Créer son chevaucheur

d. L'équipement du chevaucheur

e. Décorations et privilèges

f. La médaille du sauveur

g. Exemples de chevaucheurs

À l'affût des troupes ennemies sur une corniche enneigée, en patrouille dans une cité aux artères bondées, retranché dans une garnison frontalière ou toujours en mouvement pour transmettre des plis importants : le destin du chevaucheur est multiple. Pour que vous puissiez ajuster votre personnage à vos objectifs, nous passerons en revue les différentes spécialisations, affectations et missions du chevaucheur dans cette section.

Un mot d'avertissement aux lecteurs avant de poursuivre. Il est assez répandu de camper le chevaucheur comme une caste exceptionnelle, voire héréditaire, et presque séparée de la société. Mais il en va autrement à Pangar : nos chevaucheurs entretiennent des relations étroites avec les institutions.

Vous pouvez bien entendu établir que votre personnage a tout appris dans l'isolement, mais vous remarquerez rapidement que l'univers incite à un cheminement structuré. Si vous voulez déroger à ces étapes, nous vous encourageons à réfléchir aux implications d'un protagoniste qui aurait évolué en dehors du cadre, autant pour légitimer ses aptitudes que pour prévoir les réactions des autres personnages.

LE RISQUE FAIT PARTIE DU DEVOIR

Geoffroy porta la main à son front. Une vive douleur en pulsait.

« Quelle chute ! »

Des images lui traversèrent la tête. La mission, la traversée de Raldia, l'escadre de firkanns et le piqué de Gölrur.

« Gölrur ? »

Geoffroy ouvrit les yeux, et se réveilla en sursaut, comme d'un cauchemar. Il était toujours accroché. Elle était là, à l'affût. Il leva les yeux et vit leur trou dans les cimes des arbres. Sa sacoche pendouillait encore ; l'une des branches l'avait alpaguée. Si le piqué dans la forêt était la meilleure chose à faire pour échapper aux dragons, ces derniers devaient encore rôder alentours : il leur fallait rester prudent. Il regarda autour de lui. Observant les frondaisons, il comprit que sa survie tenait autant du coussin végétal qui avait amorti sa chute que du contrôle aérien exceptionnel de sa brémice. Cela ne le surprenait guère ; sa dextérité planait deux bons crans au-dessus du commun.

Le temps pressait ; sa mission venait de doubler en importance. Outre le message original qu'ils devaient transmettre pour alerter les Raldiens de la progression impériale sur la ligne sud, une nouvelle urgence venait de leur tomber sur le râble. Ces dragons étaient beaucoup trop enfoncés dans le territoire – et astucieusement positionnés pour l'intercepter. Leur présence ici n'augurait rien de bon. Prévenir l'état-major et l'ambassade lantardienne s'imposait en évidence pour la sécurité de ses camarades. Il vérifia son harnachement, désangla et resangla sa selle après l'avoir réajustée. Ils devaient passer coûte que coûte. Le griffon ne broncha pas. Il connaissait les enjeux et avait conscience de ce qu'ils impliquaient. Le risque fait partie du devoir. Ils s'envolèrent, attrapant la sacoche au passage, décidés à remplir leur mission, au péril de leurs vies.

– Feisar

PAPELARDS ET FLAMBEURS

Pour accéder à la chevaucherie, votre personnage peut emprunter deux voies traditionnellement surnommées « le papelard ou la flambe ».

Dans leur écrasante majorité, les chevaucheurs sont issus des hommes et des femmes ayant réussi leur ***examen d'entrée à l'Académie des Officiers de l'Armée Royale*** – abrégée « Académie royale » par quiconque se refuse aux effets de manche.

Cet examen passé sur plusieurs jours exige un savoir solide et pluridisciplinaire couvrant entre autres l'histoire du pays, la géographie, l'algèbre, l'orthographe et le commentaire composé de documents. Bien qu'il soit ouvert à tous les sujets de Sa Majesté, sa difficulté signifie qu'il est l'apanage d'une ***classe sociale aisée,*** capable d'inculquer l'enseignement à leurs enfants ou de payer un précepteur.

Dans le jargon militaire, l'attestation de succès à l'examen a reçu le sobriquet de « papelard ». Ses titulaires sont tout simplement « les papelards », et une partie d'entre eux deviendra chevaucheurs au cours de leur cursus à l'Académie. Nous en parlerons à la faveur du point dédié à leur formation.

L'alternative à ce rituel académique en est un autre moins orthodoxe : ***« la flambe ».*** Une fois par an, le premier escadron stationné à la capitale s'essaime parmi les villes et les villages lantardiens, afin de ***détecter les enfants*** présentant des affinités avec l'espèce griffonne.

Les montures des prétoriens accordent habituellement des vols qui n'excèdent pas cinq minutes ; il arrive cependant qu'un jeune garçon ou qu'une jeune fille les retienne pendant plus d'une heure. Le griffon ressent un chevaucheur ou une chevaucheuse en germe à son aisance en altitude, chatouille ses limites en exécutant des

figures de plus en plus complexes, jusqu'à porter l'enfant au plus près des soleils jumeaux. L'on dit de lui qu'il « flambe ».

Est alors proposé à la famille un marché : sans égard pour sa condition, et en échange du service réglementaire, ***le futur chevaucheur sera logé, nourri, blanchi, formé par la Légion.***

L'on exempte évidemment l'heureux élu de passer l'examen théorique d'entrée à l'Académie royale. Il n'est pas insolite qu'en attendant d'être en âge d'intégrer une promotion, cette pupille du royaume occupe la fonction de page pour un officier supérieur, ou de palefrenier dans des écuries aviaires. L'aspirant en retirera les rudiments en matière de griffonnerie, de vie militaire, parfois même de tactique ou de stratégie élémentaires.

Nous le verrons plus tard, ***les « flambeurs » n'ont pas le choix des armes*** dont bénéficient les papelards. Ils sont versés en dernière année avec les autres cadets dès qu'ils s'apparient à leur griffon.

En résumé, un personnage de bonne naissance pourrait aussi bien emprunter l'une ou l'autre des voies pour devenir chevaucheur. Concernant un personnage d'origine roturière, la logique évidente voudrait qu'il ait été repéré par le premier escadron : il s'agira donc d'un « flambeur ». Si vous souhaitez tout de même en faire un « papelard », nous vous suggérons quelques solutions à la page suivante.

Keljär du premier escadron, Arvad est l'un des griffons qui jaugeront le potentiel des enfants lantardiens à devenir chevaucheurs.

SUR LES AILES DU GRIFFON

Tous les gratte-papiers me toisent.

Ils peuvent penser ce qu'ils veulent, y a pas à barguigner : je mérite d'être ici.

Quand la flambe a eu lieu, j'étais le plus petit du village. Qu'importe, on m'a calé sur le griffon et il a volé pendant deux heures. Comme j'étais dans les vapes la plupart du temps, je me souviens pas de tout. Malingre, j'ai vomi toutes mes tripes dès que la bête a atterri.

Les papelards doivent s'imaginer que ma place est ailleurs, sûrement à récurer les chiottes. Ils se sont vus ? Félicitations à vous, vous savez écrire. On verra si ça leur sera utile quand ils seront là-haut…

Ça fait quinze piges. Je ne suis plus l'enfant chétif d'avant. Je suis un homme et je vais leur montrer, à ces aristos, qu'ils me doivent le respect. Et tant pis si je dois caler une ou deux mandales pour ça.

– Donovan Villemonteil

- Votre personnage est parvenu à étudier, seul ou avec un mentor bienveillant ;
- Qu'il soit déjà légionnaire ou non, votre personnage est plus âgé que la moyenne des candidats, ce qui lui a octroyé du temps pour s'instruire ;
- Par quelque ruse détournée, votre personnage a récupéré des informations qui lui ont permis de se préparer en avance ;
- Un bureaucrate a été corrompu pour avaliser les copies de votre personnage ;
- Votre personnage a des facilités innées pour une ou plusieurs disciplines à l'examen, et obtient des notes suffisamment spectaculaires dans celles-ci pour être admis ;
- Le sort a voulu que plusieurs matières recoupent des connaissances que votre personnage a glanées durant sa jeunesse.

Que votre personnage soit un « flambeur » ou un « papelard » n'affectera pas, ou très marginalement, ses compétences de chevaucheur propre-

ment dites. ***Vous êtes libres d'opter pour le parcours qui convient le mieux à l'histoire que vous désirez jouer*** sans avoir à craindre de répercussion obligatoire.

« Flambeurs » et « papelards » peuvent toutefois ressentir une animosité mutuelle à leur arrivée dans la promotion de chevaucherie : certains « papelards » pourraient avoir l'impression que leurs camarades « flambeurs » ne méritent pas leur place, tandis que ces derniers seront peut-être tentés de croire qu'un papier ne suffit pas à justifier le talent.

Ces frictions s'amenuiseront à mesure que les cadets apprendront à se connaître, jusqu'à disparaître totalement à l'issue de l'année de formation commune dans l'extrême majorité des cas. Si vous ressentez l'envie ou le besoin de faire perdurer cette source d'esclandres, vous pouvez par exemple considérer qu'un « flambeur » tiendra une rancœur tenace s'il a été particulièrement brimé par les « papelards », et privilégie d'autres « flambeurs » une fois incorporé à son unité – il peut devenir partial dans sa distribution des tâches, des promotions, des décorations, etc.

À l'inverse, il n'est pas à exclure qu'une « papelarde » particulièrement condescendante n'ait pas été attendrie au contact des « flambeurs », et reste froide envers ceux qui n'ont pas la chance d'appartenir à une grande Maison.

LES SPÉCIALITÉS

Quoique le cœur du métier de chevaucheur soit au plus palpitant dans la selle, les applications de la cavalerie aérienne sont aussi vastes que les cieux qu'elle arpente.

Un jeune aspirant n'aurait pas assez d'une vie pour les explorer toutes, et même pis : il doit se dédier à l'une des spécialités de la griffonnerie dès sa sortie de l'Académie. Ces orientations de carrière ne sont pas définitives ; ***certains chevaucheurs se redirigent en cours de route*** lorsqu'une opportunité passe à leur portée. Ceci étant, des branches très étroites, comme celle de la surveillance, ne facilitent pas les rencontres avec l'officier susceptible d'appuyer une demande de transfert. Et il vaut mieux éviter de songer à quitter la garde prétorienne, si l'on souhaite conserver un semblant d'amour propre.

Pour beaucoup, les spécialités ne posent guère de dilemme : ***chacune explore une philosophie*** particulière de la chevaucherie, et ceux qui ont une idée bien nette de leur avenir trouveront une affectation qui leur corresponde. Quant aux autres, ils récupèreront les postes moins courtisés à l'issue de leurs études.

LA CHASSE

C'est à la chasse qu'incombe de décrocher la supériorité aérienne : une lourde tâche qui l'envoie se fracasser sur les wyvernes orogs et les dragons impériaux. ***Les escadrons de combat essuient le gros des pertes lantardiennes*** ; ils sont le repaire des soldats les plus arrogants et les plus flegmatiques de toute la Légion.

Les quelques fiers-à-bras qui ne finissent pas calcinés, transpercés, déchiquetés, ou brisés par une chute de plusieurs centaines de mètres deviennent des ***légendes vivantes*** cependant. Nul n'arroge plus l'admiration que ce couple vainqueur d'un gigantesque boutefeu, que cet autre qui était là quand l'invincible varkann cuirassé s'est écrasé telle une comète.

Le chevaucheur qui choisit la chasse apprendra notamment les manœuvres de frappe concertée avec son ailier et son escadrille, la défense à l'épée et au sol, ainsi que le maniement de la lance d'arçon – une arme rappelant celle des chevaliers à la charge, conçue pour se fendre au contact. Il sera rompu aux passes d'attaque sur les cibles volantes ou terrestres, connaîtra tous les angles morts, les points faibles de ses adversaires, et si son habileté le lui permet, saura également projeter des javelines depuis sa selle.

Et pour certains, le harnachement devient une entrave : ces casse-cou élaborent des ***techniques suicidaires***, se désanglent pour mieux frapper, quitte à s'en remettre à leur griffon pour les sauver d'une chute libre.

En raison de sa dangerosité, la chasse oblige les griffons qui s'y spécialisent à se caparaçonner d'une épaisse barde en acier. Ils devront dédier une part conséquente de leur entraînement au renforcement musculaire en prévision des affrontements, développer leur endurance et leur souffle. Il leur faudra aussi mémoriser les maintes commandes relayées par le chef d'escadron, maîtriser le placement afin d'appuyer le griffon de pointe sans le gêner, et se soumettre à une discipline absolue pour réagir en l'espace d'un réflexe aux signaux de leur chevaucheur.

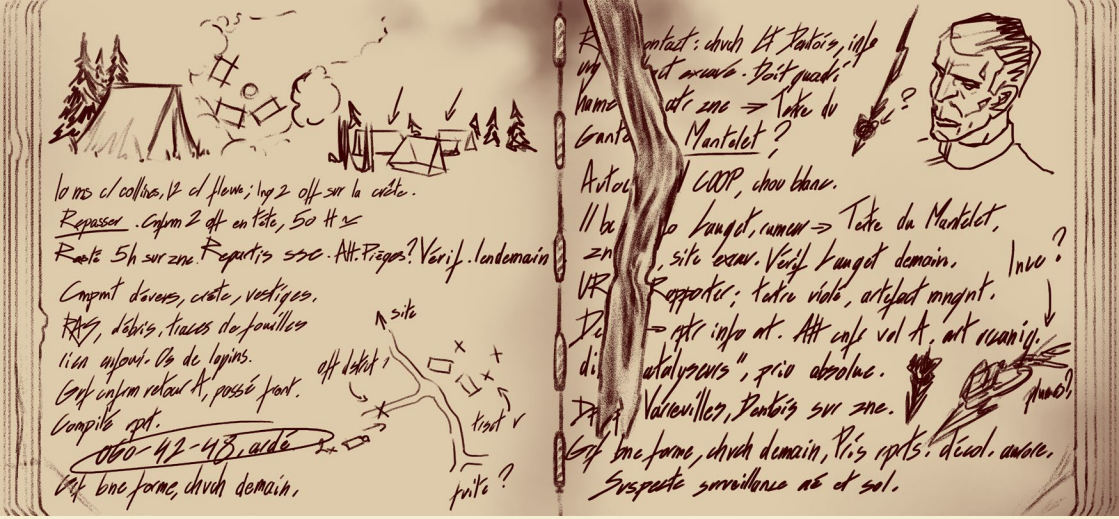
Tous les griffons sont des chasseurs ; ceux-là sont des guerriers.

Je n'ai jamais vraiment connu la peur avant d'intégrer mon premier escadron – tout au plus avais-je connu quelques frayeurs. Mais la peur, la vraie, celle qui vous liquéfie les entrailles, vous écrase la gorge et vous comprime le cœur, je l'ai ressentie pour la première fois en voyant un boutefeu incendier un de mes camarades.

Aujourd'hui encore, au soir de ma vie, j'ai toujours dans l'oreille tous les cris qui m'ont laissé l'âme et le cœur meurtris, alors que le temps s'amuse à effacer de ma mémoire les visages amis. Si j'avais su combien de camarades je verrais tomber au champ d'honneur, fauchés avant l'heure, aurais-je choisi la solitude tranquille de la surveillance ou le confort de la prétorienne ? Pour ma honte et mon déshonneur de combattant, je crois que oui.

Mémoires d'un général, Albéric Léogan

– Hestia



LA SURVEILLANCE

On les a baptisés « les tarsets » : tapis dans les replis des contreforts, sur les éperons dardant les bouquets de sommets, parmi les méandres des marécages, dissimulés par les méplats, ces chevaucheurs n'ont de compagnie que leur griffon et leur carnet d'observation. Ils montent ou lèvent le camp selon le flair du matin, notent tout ce qui bruisse et remue au-delà de la frontière qu'ils gardent.

Pas un lapin, pas un mouflon ne traverse la zone où ils sont postés sans avoir été détecté, et le plus acéré des rapaces ne discernerait pas ces silhouettes immobiles sous leur camouflage.

Les qualités des tarsets sont les défauts de tout autre légionnaire : leur parole est rare et rêche, désagréable pour leur gorge comme pour les oreilles de l'interlocuteur. Ils n'ont besoin de personne car le monde les insupporte ; l'ennui des citadins fait leur bonheur ; ils ont cette poésie lente qui s'écrit au rythme de la nature. ***Les chevaucheurs tarsets se débrouillent de ce qu'ils récoltent*** autour d'eux, peuvent se changer en pierre lorsque la nourriture les déserte, boivent à même la pluie d'une bouche ouverte.

Ils ont acquis la sauvagerie de leur griffon, sont un peu moins humains qu'à la naissance. Parler d'apprentissage serait trop en faire : il faut avoir désappris ce qui rend incapable à la survie.

Un griffon de tarset s'est quant à lui coupé de la harde pour mieux se connecter à son chevaucheur. ***Il est un fauve patient*** qui se contente d'un mulot, et ses sens captent les plus infimes variations de la pression atmosphérique, les plus subtils changements de température, qu'il communique à son partenaire dans un langage connu d'eux seuls.

Le temps d'un rapport hâtivement remis, le duo hirsute, échevelé et plumes froissées, comme sorti d'un songe, s'évapore derechef par les vaux et les monts.

Ils ne reviendront pas avant que la civilisation les ait de nouveau oubliés.

Le 26 torrois de l'an 836,

Demande informations à propos lieutenant Daël Erfing.

Avons reçu rapport sur avancée des Alnorriens dans le brumin, très préoccupant, demandant déploiement immédiat. Transmission par un individu qui se prétend tarset de la Légion, cuirasse endommagée. D'après ses dires, son dernier rapport remonte à quatorze ans auparavant, soit sept avant le déménagement des archives de la base pour indexation. N'avons donc aucune preuve formelle. Son keljär se serait blessé dans les marais et ne peut venir confirmer la fonction de chevaucheur par sa présence. Requérons réponse au plus vite afin de juger la fiabilité du rapport et agir en conséquence.

Capitaine Albert Ciboise, chef de la 6e escadrille de liaison à Étaril, VIe cohorte

– Laura Touyet

LA RECONNAISSANCE

Si l'information fait la moitié de la victoire, les chevaucheurs de reconnaissance ont remporté la moitié des guerres lantardiennes.

Ces éclairs de vif-argent se faufilent entre les mailles des défenses ennemies, bravent les flèches, les carreaux d'arbalètes, les tirs de baliste et les firkanns à leurs trousses. Ils rentrent au bercail avec une mémoire encyclopédique du nombre de tentes, de catapultes, d'enclos à dragons ou à drakes, une vision des emblèmes sur les bannières, de la position des réserves à munitions.

Les plus émérites vous décriront même la composition du repas servi aux fantassins, la grimace du capitaine qui levait un poing vindicatif sur ces yeux indiscrets.

Pour un éclaireur, la vitesse est une armure : après le plané d'analyse en altitude, il convient de piquer trop vite pour que la riposte s'organise, trop bas pour offrir une cible facile. Zigzaguer en rase-motte, bondir plus haut pour recueillir les renseignements comme un dauphin remplirait ses poumons, et plonger de nouveau avant que les viseurs n'aient eu l'occasion de se verrouiller.

Ils aiguisent leurs talents par les parcours d'obstacles serrés et les collisions multiples, leurs facultés de mémorisation par la répétition et le jeu. Les instructeurs des éclaireurs se font un plaisir sadique d'agiter des petits mouchoirs aux tournants de concentration les plus intenses, puis une fois leur élève de retour, de lui poser : « Combien de mouchoirs ? Quelle couleur pour le deuxième ? Quel geste pour le quatrième ? Et le geste du deuxième ? Quelle couleur pour le deuxième déjà ? »

Les griffons de reconnaissance sont les plus véloces et les plus maniables. La course est dans toutes les fibres de leurs muscles, le frisson d'être une proie dans celles de leur cœur prédateur. Ils pirouettent et se plient selon des angles impossibles, redoublent des jambes lorsque les ailes n'y suffisent plus, et les esprits affûtés parmi entre eux corrigeront même les approximations d'un compte-rendu : il n'y avait pas qu'un trébuchet, il y en avait deux !

LABORIEUSE GENÈSE

Chasseurs par nature, les griffons n'étaient guère faits pour la reconnaissance. Ce ne fut qu'au prix de longues années d'affaitage qu'ils renoncèrent à l'envie de plonger sur la cible à espionner. À l'origine, les chevaucheurs se recrutaient à leurs seules compétences de monte et à leurs talents de dressage. Bien davantage, en tout cas, que pour leur discrétion ou une quelconque adresse dans la prise d'information. Nombre des premiers éclaireurs le devinrent donc plus ou moins par défaut.

Ainsi, le lieutenant Gustave Mâchefer – qui chevauchait un vieux keljär à l'embonpoint prononcé – resta dans les annales pour avoir confondu un mangonneau avec un trébuchet, une batterie d'onagres avec une ligne de balistes…

… et le drake de compagnie du général ennemi avec son épouse.

– Enguerrand Artaz

LA LIAISON

Aussi désastreux, aussi judicieux puisse-t-il être, un ordre n'a aucune valeur s'il n'est jamais transmis aux soldats chargés de l'exécuter. Les chevaucheurs de liaison, plus communément appelés « estafettes », sont ***responsables des missives pouvant infléchir le cours de la guerre***, emprisonner un félon avant qu'il ne soit trop tard, ou apporter de l'espoir à une division qui se pense condamnée.

L'on confie aux plus expérimentés des tâches périlleuses en diable : percer un territoire occupé pour remettre un artefact crucial à un mage sur le front, intercepter les messagers des puissances étrangères avant qu'ils n'atteignent leur destination, et quelques menues intrigues touchant à l'espionnage pour lesquelles la finesse s'exprime autant par les mots que les lames.

La convoitise entoure la cargaison de l'estafette : griffons et chevaucheurs se tiennent aux aguets des dagues dans les ténèbres, des sbires et des sicaires œuvrant à la ruine du royaume. Savoir effacer ses traces, semer l'imprévisible sur son trajet et parfois recourir au passe-passe – les experts de la liaison sont partout chez eux et nulle part plus d'un jour ou deux.

Ils parlent toutes les langues, tous les dialectes, prennent le pli d'un Ultari et l'accent nevardari pour accélérer les amitiés, connaissent les petites choses qui ouvrent de grandes opportunités : un cadeau glissé au capitaine de la garnison, une attention pour les enfants d'un marchand itinérant.

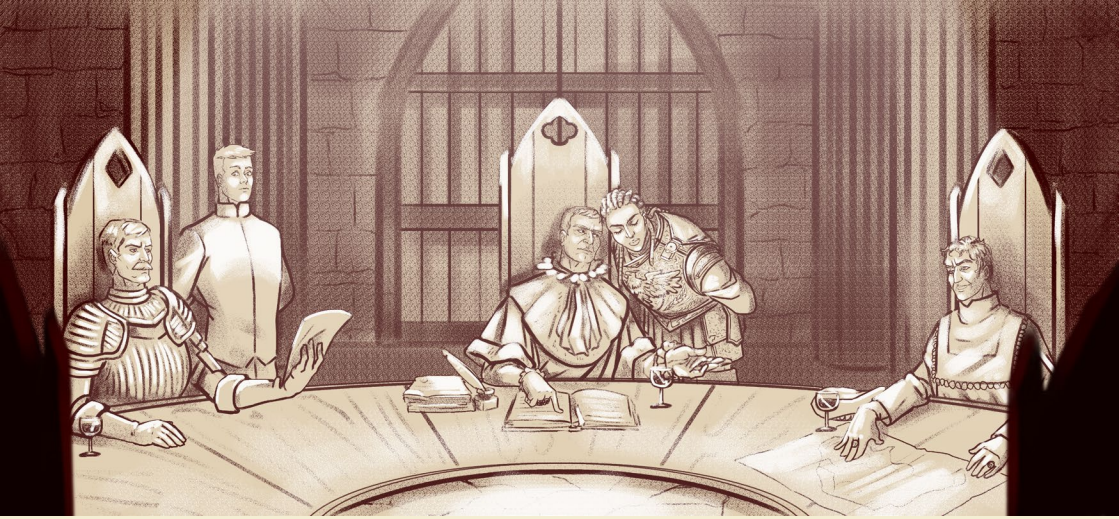
Pour un chevaucheur de la chasse, le dragon est ennemi ; pour le chevaucheur de liaison, c'est le temps qui s'égraine et périme son trésor. ***À travers l'orage, le vent et la pluie, l'estafette doit continuer*** quand d'autres diraient que voler est folie, attendraient l'accalmie. Ils seront seuls si les ailes se brisent, seuls si les sangles se rompent, seuls à endurer les éléments qui s'acharnent à les ralentir. Trempés et tremblants, le regard hagard, ils délivrent le précieux, mangent un bol de gruaux, puis reprennent les cieux.

Rapport pour la commanderie de Vascagne.

Une agitation inquiétante s'empare du sud alnorrien. Des lignes de caravanes sans fin convergent en un campement unique. À dos de griffon, cela ressemble à une gigantesque fourmilière noire. J'ai réussi à contacter certains nomades amis, qui m'ont confirmé l'achat de leur chef par les promesses d'Alnorr. Il est à craindre que dans les prochaines semaines, cette masse initie un mouvement vers notre frontière en suivant le fleuve. Plusieurs navires se préparent également, mais leur secret n'a pu échapper à la vigilance de mon coursier : nous avons surpris l'arrimage de cages contenant des firkanns impériaux. Je présume que l'ennemi cherche à dissimuler une action de grande envergure grâce au chaos engendré par les tribus.

Capitaine Lucien Ravier, chef de la 3e escadrille de liaison, VIIIe cohorte de Narse

– Gaji



LA GARDE PRÉTORIENNE

Il est de tradition que le meilleur cadet de chaque promotion intègre les effectifs du premier escadron. Les chevaucheurs constituent déjà une élite ; ceux de la garde prétorienne les surpassent encore. En garnison dans la capitale lantardienne, les membres du premier escadron consacrent le moindre de leurs instants éveillés à ***la protection de la famille royale et de leur cité*** : l'on ne saurait voir un prince ou une princesse sans l'ombre diligente d'un prétorien paré au combat.

Le premier escadron opère en deux gardes distinctes – la haute et la basse. Fougueux, à l'apogée de leur physique, ***les chevaucheurs de la basse garde accompagnent les monarques*** où qu'ils aillent, du champ de bataille aux innombrables réunions du conseil, des interminables banquets aux tractations diplomatiques. Si leur avis n'est guère sollicité en service, c'est que leur rôle est aussi d'écouter les discussions, de se souvenir des traîtrises comme des loyautés, et de forger leur discernement en vue d'un jour rejoindre la haute garde.

Ces vétérans ***affectés à la sécurité des princes et princesses*** se doublent alors de tuteurs, de conseillers, voire d'oncles ou de

tantes : ils transmettent plusieurs décennies de sagesse politique aux futures têtes couronnées du pays, et continueront d'être leur ***confident*** bien après leur réforme.

Dans les rues de Silvia, les griffons du premier escadron sont un sujet de palabres aussi incontournable que la forme des nuages ou la pluie de la veille. Chacun se targue d'avoir vu le favori du quartier ; chacun se rengorge d'avoir reçu un glatissement enjoué, un gazouillis approbateur, ou même un long regard encourageant. Les commerçants se fendent de mille et une ingéniosités pour appâter la coqueluche en promenade. D'aucuns taillent des jouets à leur effigie, quand d'autres agitent fruits bien juteux et babioles brillantes. Le chevaucheur ne sera pas surpris de retrouver son griffon gonflé de satisfaction, une pomme dans le bec et un petit écriteau marqué d'une adresse passé autour de l'encolure.

Outre la place du major de promotion, votre personnage peut se voir proposer d'entrer à la garde prétorienne ***en vertu de ses faits d'armes.*** Il s'agit d'un insigne honneur pour le chevaucheur, mais vous devrez alors composer avec le noble sous votre égide – et passer le plus clair de votre temps cantonné en ville !

Ce type de personnage ouvre toutefois la porte à la vie de cour, aux scénarios misant davantage sur les relations étrangères, et à toute la panoplie de complots susceptibles de faire planer une menace sur le trône.

Nous venons d'achever notre patrouille dans le quartier sud-est de Silvia et Ulir n'est pas peu fier de cette journée. Marchands et badauds en extase lui ont offert plus de fruits qu'il n'en faut pour nourrir l'escadron. Une pomme d'un rouge aussi vibrant que sa livrée a ravi sa préférence, pour le plus grand bonheur du maraîcher de la rue des Ombrelles. Ce dernier n'a pas idée du guêpier dans lequel il s'est fourré : Ulir semble convaincu que l'offrande se renouvellera à chacun de nos passages…

J'envisageais une escale au temple d'Albâtre lorsqu'un vol organisé s'est déroulé à quelques mètres de notre position, pratiquement sous nos yeux. Le groupe de malfrats s'est dispersé comme de l'huile dans l'eau dès qu'Ulir a hululé sa colère.

La foule compacte nous empêchant de fondre sur eux, nous avons pris la voie des airs pour Ulir, celle des toits pour ma part. Les enfants piaillaient d'excitation, les adultes encourageaient notre progression de doigts tendus dans la bonne direction. Ulir repérait les voleurs, je les épinglais d'un bond et sur deux-trois échanges de poings. Le lieutenant Hersnt nous a rapidement assistés dans la conduite des malfrats jusqu'à la justice du roi. Sa brémice Ënel rumine depuis un soupçon de jalousie envers Ulir pour le panache de ces arrestations – autrement dit, l'apothéose de sa journée.

À travers ces lignes, je chérirai le souvenir de cette capture originale aussi longtemps que nous aurons le privilège de défendre les bonnes gens de la capitale. À voir désormais si notre capitaine me reproche les quelques tuiles brisées.

Note à moi-même : trouver le temps d'aller voir père dans les jours à venir, sous peine d'être accueillie par une mine orageuse. Je préfèrerais encore être à la place de ce marchand pour toujours assujetti à l'appétit d'Ulir.

Extrait du journal du lieutenant Sira Nikhate, 1er escadron.

Première année d'exercice.

« Par votre acier, vous défendez vos camarades.

Par votre vie, le royaume.

Par votre conduite, notre idéal. »

– Prince héritier Tanyr Dontar

D'AUTRES MÉTIERS ?

Les spécialités que nous venons de vous présenter sont les plus fréquentes en Lantardie, mais nous ne prétendrons pas que ce sont là les seules qui soient accessibles aux chevaucheurs. N'hésitez pas à exprimer votre créativité : si vous parvenez à imaginer une profession utile, qui tire parti des capacités du griffon, il est très probable qu'au moins quelques chevaucheurs l'exercent.

Même si le peuple ignore tout de leur existence, ou que des légionnaires froncent les sourcils en découvrant un métier méconnu, votre personnage ne devrait pas en être inquiété plus que de raison. De manière générale, les chevaucheurs ont une réputation d'indépendance qui lorgne sur le capricieux !

LA FORMATION

La chair des cadets s'est bien endurcie après tant de mois passés sous les rigueurs de l'Académie royale, et les « papelards » ont déjà gagné en muscles comme en discipline, en adresse comme en esprit de cohésion.

À l'issue de leur première année, l'embranchement entre les corps militaires les confronte à un dilemme qui peut, hélas, avoir été réglé d'avance par un classement décevant : se diriger dans l'infanterie, la cavalerie, le génie, le soutien, ou tenter leur chance pour devenir chevaucheur en se soumettant au test du ***« couplage ».***

Celles et ceux qui choisissent cette dernière option sont alors rassemblés dans des petits groupes de postulants, mélangés aux « flambeurs » qui sont arrivés en âge de servir, puis conduits à l'écart de la cité, sur les carrières d'exercices dédiées à l'école de griffonnerie.

Pour ces jeunes gens, ***c'est un moment d'émoi et d'angoisse*** : ils sont nombreux à rêver de rejoindre cette arme mythique de par le royaume ; même les cadets échoués là par dépit mentiraient en disant qu'ils ne sont jamais fantasmés dans la selle d'un fringant destrier des airs. Les « papelards » ont eu tout loisir de s'imprégner des prétoriens qui quadrillent Silvia, d'envier le quotidien dans les hautes sphères au propre comme au figuré. Et quoique les « flambeurs » aient l'assurance de trouver serre à leur béret, ils n'en sont pas davantage tranquillisés quant au futur partenaire qui partagera leur vie. Comment savoir que ce griffon est « le bon » ? Qu'adviendra-t-il, si la réciprocité n'est pas au rendez-vous ? Quelle allure aura-t-il ? Comment sera son caractère, et comment avoir la certitude d'être compatibles ? Une foule de questions et de cadets surexcités se presse autour des prétoriens, des instructeurs, et de quelques chevaucheurs plus lointains, tout spécialement mobilisés pour l'évènement.

Voudrait-on organiser cérémonie moins formelle que le couplage, il faudrait surpasser ***le maelström continuel d'une trentaine de griffons à peine adultes***, incapables de se décider entre les alléchantes caisses de nourriture à leur disposition, les chamailleries intestines, les visages inconnus des cadets, et les innombrables jouets, obstacles, structures fascinantes ensemaillées partout dans la carrière.

S'agira pour les candidats d'entrer dans leur monde à leur façon : il en sera qui appâteront la gourmandise par une poire, qui jetteront ou relèveront le gant d'une course à pied impossible à gagner, qui iront voir les timides calfeutrés dans leurs alcôves. Autant d'approches qu'il existe de caractères, autant d'échecs ou de réussites encadrées par la vigilance des chevaucheurs et professeurs sur le terrain. L'instant indescriptible du lien qui se noue entre l'humain et son griffon se jouera des dizaines de fois ce jour-là, chacun sur sa propre tonalité, sa propre couleur, son propre rythme. Qu'ils aient la sensation d'une osmose immédiate ou celle d'un fragile bourgeon dont il faudra prendre soin, ***les couples se reconnaissent à ce basculement définitif*** qui se déchiffre dans le livre des yeux et du corps. Tous les postulants n'en émergeront pas appariés ; tous les griffons non plus.

La promotion nouvellement constituée établit ensuite ses quartiers dans l'école ; les cadets y sont répartis en chambrées de trois, où cohabitent « papelards » et « flambeurs » pour favoriser l'intégration des seconds.

Débute alors un ***cycle académique*** mêlant matières théoriques, pratiques, interventions de vétérans revenus dispenser leur savoir, durant lequel les découvertes abondent et le sommeil se tarit : aussi instruit peut-on être dans tout ce qui s'écrit, la valeur du chevaucheur se creuse dans les heures écoules en selle, dans l'alcôve, le sable de la carrière d'entraînement. Le cursus officiel s'adapte aux disponibilités des enseignants, mais il comporte presque toujours les classes que voici :

◈ Leçons de vol : cadets et griffons y composent leur style, apprennent à voler en escadrille, répètent les manœuvres aériennes élémentaires puis des figures de difficulté croissante, améliorent leur maniabilité en vue des applications propres à leur spécialité. Les élèves y consacrent au minimum deux heures, tous les jours, sans exception qui ne soit motivée par un os brisé.

◈ Dressage : où les cadets comprennent vite que leurs griffons ne seront pas les seuls à être dressés. Ce cours est l'étape incontournable pour développer et renforcer le lien entre les chevaucheurs et leur monture ; il s'articule en une série d'ateliers permettant de comprendre la psychologie de chaque griffon et de proposer des pistes pour construire une confiance mutuelle. Pour les couples déjà bien arrangés, le dressage est un plaisir. Pour ceux chez qui le chemin s'annonçait cahoteux, il laissera une texture terreuse dans la bouche – et ce n'est pas une image.

◈ Stratégie et tactique : études de topographie, de logistique, des principes de l'opération militaire à plusieurs échelles de réflexion sont assurées par des gradés ayant démontré leur clairvoyance. Ces cours recoupent ceux des autres promotions dans une certaine mesure, bien qu'ils soient modulés pour s'intéresser plus spécifiquement à l'action des chevaucheurs.

◈ Histoire et littérature militaires : donné dans un amphithéâtre trop immense pour garder la curiosité éveillée, ce cours est le seul où toutes les promotions de l'Académie se rejoignent. L'on pourrait donc s'attendre à des bavassages incessants, mais la compétition du professeur et de ses exposés ronflants tient plutôt aux ronflements des cadets harassés. L'histoire militaire lantardienne demeure fertile pour les intelligences qui savent y puiser ; les officiers supérieurs accordent une réelle bienveillance à l'égard des élèves qui travaillent activement cette matière délaissée.

◈ Entretien physique : courir, soulever des charges lourdes, augmenter sa souplesse, sa vitesse et son endurance – un officier de la Légion n'est pas un fonctionnaire vissé derrière un bureau.

Un programme suivi jalonne la semaine du cadet, quelle que soit sa promotion, mais les chevaucheurs ont une chance qui allume la jalousie de leurs camarades : ils reçoivent le renfort moral de leur monture participant aux sorties de groupe.

◈ Anatomie des volants et soins aux griffons : outre la détection et le traitement des maladies et blessures du griffon, ce cours explore les mœurs des quatre races connues, leurs territoires naturels et leurs spécificités. Il inculque également les notions de physionomie grâce auxquelles le chevaucheur pourra obtenir un avantage de terrain. Vulnérabilités des dragons, profils de vitesse des wyvernes, portée, caractéristiques des différents souffles selon l'espèce y sont autant de sujets abordés.

◈ Maniement des armes au sol : les aspirants chevaucheurs sont formés à l'escrime par un bretteur réputé. Ce poste échéant presque invariablement aux natifs d'Ultark, ils y apprennent aussi les rudiments de leur dialecte, la rudesse de leurs méthodes : la leçon des maîtres Ultari commence bien souvent par duel expéditif face à eux et se termine aussi souvent face contre terre. Plus qu'une dextérité à l'épée, les chevaucheurs en germe s'entraînent à défendre leur monture des assauts qu'un fantassin, un cavalier, ou toute autre menace pourrait lancer au sol. Ils sont également mis au défi de protéger leur griffon pendant un encerclement dans différents scénarios – griffon conscient ou inconscient, esseulés ou en binôme avec un autre couple, etc.

◈ Combat aérien : une fois les fondamentaux du vol consolidés, les chevaucheurs reçoivent l'enseignement d'un vétéran de la chasse. Pour arracher la suffisance qui s'est enracinée dans les jeunes esprits, l'instructeur se plaît à poursuivre en personne, et un par un, les couples de sa classe. « Vous seriez morts » en rengaine qui les harcèle jusque dans leurs cauchemars, les élèves se heurtent à la réalité statistique de la guerre afin de mieux s'y préparer. Tout l'arsenal d'approche et d'esquive sera limé jusqu'à s'ancrer dans leur âme.

Le tronc d'enseignements obligatoires se ramifie pour soutenir ***myriades d'électives*** qu'un cadet peut glaner. Certaines âmes en peine de remercier le royaume s'imposent le parcours le plus tortueux pour toutes les cueillir, quitte à plier sous la masse de livres à transporter et de savoirs à absorber. Selon la profusion des professeurs et la disette de leurs finances, des cours sont tenus dans les matières les plus diverses : langues étrangères, étiquette et protocoles, renforcements des notions logistiques ou encore études arcaniques théoriques.

Un cadet a toute latitude pour se présenter ou s'absenter des électives ; les enseignants savent bien qu'au retour d'une manœuvre, ils ne prêcheront qu'un public de bancs et seront soldés à compter les mouches. Les évaluations obtenues n'auront par ailleurs qu'un rôle de conseil : une observation flatteuse ou assassine pourrait casser deux classements d'élèves à l'égalité, un mot soufflé au commandant académique sur ***un effort de présence*** pourrait arrondir les angles d'une punition.

Pour douze aspirants chevaucheurs, l'on en trouve treize qui débordent d'ardeur, de courage, de désir patriotique ; ***à traquer le cérébral, on ne relèverait que des pièges vides.*** L'élève curieux est donc curiosité en lui-même entre les murs militaires. Et s'il maudira de déménager ses brouettes de volumes d'un poste au suivant, ils pourraient lui rendre de beaux services à une étape ultérieure de son cheminement. Qu'il doive se sortir d'un bourbier diplomatique avec une ambassade gildanienne ou démêler les raisonnements que son mage d'appui tisse autour de ses mystères, l'officier s'aperçoit que l'avancement s'accompagne de problèmes contre lesquels la serre et l'acier s'avèrent inutiles. Et que le secours de la connaissance transcende celui de la force à mesure que les hivers s'accumulent sur ses épaules.

Toute heure passée à plus d'un mètre du sol est accréditée ; il n'en fallait pas écrire davantage pour inciter les cadets au jeu. De la simple course ***« au premier de rotules »*** qui les emporte aux tou-

relles remarquables de l'institution – surnommées « le maréchal », « la reine noire », et « les trois cerfs » –, jusqu'à la compétition par équipes et sous arbitrage, ils se toisent, s'apprivoisent autant en camarades d'aujourd'hui qu'en frères et sœurs d'armes de demain.

L'on donne ***« la lutte à échelons »*** grande gagnante des traditions académiques : au couple qui immobilise l'adversaire à terre, un point accordé ; au duo qui vaincra ses homologues, deux points ; et ainsi pour culminer à la demi-escadrille du quatre contre quatre.

Non moins prisé par les amateurs de frissons est le ***« taclain »***, disputé autour d'un panier fixé à quelque trente mètres de haut, et d'une règle simple : celui qui détient le ballon est le « taclé » ; ceux qui doivent l'empêcher de marquer au panier sont les « tacleurs ». Aussitôt le ballon est-il perdu, aussitôt le premier « tacleur » à le récupérer devient « taclé » et doit, après reprise des positions, marquer à son tour. Réussirait-il à valider son point, le « taclé » a droit au « doublé » : une chance de marquer à nouveau et remporter immédiatement la rencontre, sans égard envers les scores. Un fait assez méritant pour qu'officiers et professeurs s'attroupent à leurs fenêtres lorsqu'un habitué du « taclé-double » s'apprête à réitérer l'exploit.

Trois fois au cours de l'année, tous les aspirants chevaucheurs sont réquisitionnées pour les « manœuvres » : des opérations de guerre simulée, auxquelles prendre part avec la promotion, puis tous cadets confondus, et enfin avec le

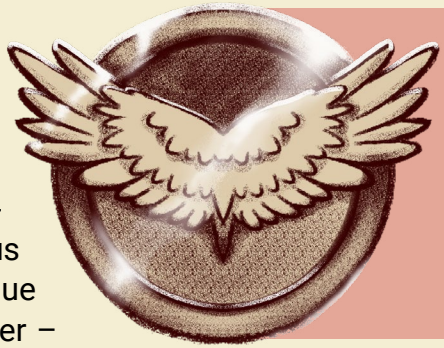
« Recommencez ! »

Le maître mot de l'instructeur est aussi répétitif que les manœuvres à maîtriser. Quand le combat viendra, entendrai-je encore sa voix dans ma tête pour me guider ? J'ai bien conscience que l'enjeu est de transformer l'exercice en automatisme. J'espère que mes camarades auront eux aussi intégré cette vérité, et que leur assiduité à l'entrainement nous permettra de surmonter l'épreuve du terrain.

– Squizzard

concours de la garde prétorienne sur ***« la campagne de sept jours »*** qui clôt la formation. Le danger est factice ; l'épuisement ne l'est pas. Tant que les soleils brillent, ils sont secoués par le clairon qui tonne à tout propos, mobilise aux charges, à la retraite, jamais au repos.

Ils se ballotent d'un capitaine à un commandant, d'un commandant à un colonel, pour autant d'ordres contradictoires et de confusion qu'il est sage d'avoir goûtés avant son baptême du feu. Quant au soir, il s'étire à tel point qu'on croirait à un jour siamois qui en vaut deux, ou refuse de laisser son règne en monarque borné. On le morcèle entre les marches forcées, les tours de garde trop longs, les nuits écourtées par un assaut sur le bivouac.



Âpres pour le corps et le moral, ces mises en scène font un terreau fécond pour ***les aptitudes innées***, les dons du commandement qui n'attendaient que l'urgence en prétexte. Instructeurs et encadrants s'y mûrissent une idée plus nette de l'officier à éclore, sans que les consignes lui servent quoi penser – sans qu'une hiérarchie éducative l'enchaîne encore à l'impuissance de l'enfance. Le comportement en manœuvres fait l'objet d'une note discrétionnaire : un boulet vers les tréfonds du classement, ou bien une paire d'ailes pour s'en arracher.

Un élève médiocre par ailleurs peut alors se hisser par sa poigne et sa faim de gloire.

À l'issue de la formation, ce classement qui instillait tant d'espoirs et d'angoisses coiffe la cagoule de l'exécuteur : un à un, l'affectation se prononce, et chaque verdict guillotine un peu plus les vœux du suivant. ***Au major, le firmament du premier escadron prétorien est ouvert*** ; à lui d'y entrer ou d'en passer la clef à son dau-

phin. Selon les personnalités des promotions, l'état du royaume et l'air du temps, les cadets tombent en désamour de places que leurs anciens couvaient d'ambition, se passionnent d'arrière-postes où l'on pressent un conflit. D'autres encore désirent plus de distance avec ces camarades dont ils ont trop soupé, et ne risquent rien à l'élimination : leur choix s'était précisément arrêté là où personne n'avait planté d'épingle.

Après une pelletée de sueurs froides, de félicitations chaudes et de souffles coupés, ***les sous-lieutenants neufs de gallon ont une destination, ainsi qu'un mentor.*** Il ne leur restera plus qu'à larmoyer leurs au-revoir, braver un dernier coup le règlement, filer entre les tourelles à en desceller quelque tuiles. Les jeunes enfants de Lantardie sont désormais chevaucheurs. Dès le lendemain, ils décolleront vers leur spécialisation.

Leur carrière démarre.

D'UNE PLUME AUX SUIVANTES

De ma longue carrière de chevaucheur, j'ai rarement sollicité mon encrier. J'ai toujours préféré explorer les vastes étendues de ce monde sur le dos de Ryphe, à combattre les ennemis du royaume ou tout simplement aiguiser mon vol avec mon compagnon ailé. Néanmoins, l'âge venant, je souhaite transmettre quelques leçons aux générations futures.

Ce traité n'est évidemment pas à prendre au pied de la lettre, mais je pense qu'il pourra fournir un socle solide aux jeunes cadets, autant qu'un rappel pour des vétérans qui auraient perdu leur chemin de vue. Bien que je n'y donnerai que cinq conseils, leur importance n'est jamais à sous-estimer.

Ton griffon est ton meilleur ami.

La relation que chaque soldat établit avec son partenaire est plus importante que les autres amitiés. Parce qu'il est un compagnon de vie qui ne nous quitte jamais vraiment, ce lien surpasse celui du mariage – parole de vieux garçon. Aussi, l'avis de votre griffon demeurera le plus important que vous aurez à suivre.

Trouve ta voie.

Mon parcours en atteste, voilà une recommandation qu'il est plus facile d'écrire que de suivre ! Je ne vous parle pas d'une quelconque quête mystique, mais bien de la connaissance que vous devez avoir en vos capacités, en vos forces et faiblesses, ainsi qu'en celles de votre partenaire. Il n'y a qu'ainsi que vous pourrez choisir le corps qui vous convient le mieux, ou apporter vos propres qualités à une unité qui en aurait besoin.

L'honneur, toujours, tu préserveras.

Cette maxime semble pompeuse et fumeuse ; elle n'en est pas moins capitale. Combien de jeunes chevaucheurs ai-je vu se faire massacrer, au prétexte qu'une charge suicidaire leur paraissait ho-

norable ? À victoire impossible, nul n'est tenu ! Si la situation impose le repli, repliez-vous. Fiez-vous au sens moral de votre griffon : les verrois en ont une boussole très sûre.

Ton épée, toujours à portée, tu garderas.

L'épée du chevaucheur est notre emblème. Quand bien même votre arme de prédilection serait la hache ou la lance, conservez-la. Non seulement parce qu'une épée sert toujours, mais aussi parce qu'à l'image de votre honneur, elle symbolise votre appartenance à l'armée.

Aie toujours les yeux ouverts.

Que vous soyez affecté sur le terrain ou derrière un bureau, vous n'aurez de meilleurs outils que vos yeux. Ils sont le prolongement de votre esprit. Soyez toujours à l'affût de la nouveauté. Ne vous reposez pas trop sur vos convictions, sous peine de les voir s'effondrer à la première incertitude.

Respecte ta hiérarchie.

Peu de mots à dire là-dessus. Même si vous êtes un solitaire dans l'âme, une aventurière à la tête brulée, vous êtes et restez un soldat. En conséquence, tout ordre d'un supérieur a force de loi. À ces supérieurs, j'ajouterai toutefois ceci : restez à l'écoute de vos hommes. Leurs vies reposent dans vos mains. La fermeté n'est pas un vice ; la stupidité en est un.

Chevaucheurs et griffons, je souhaite que ces mots vous guident comme ils ont tracé mon vol ces années durant.

Je vous salue.

Colonel Élio Riphàle,

Grand-croix de Valeur, vainqueur à la bataille du Haut-Roc.

– Heka

LES GRADES

La hiérarchie très stratifiée de la Légion trouve un écho simplifié chez les chevaucheurs : ***les lieutenants au socle des escadrilles n'ont guère de commandement que celui de leur monture***, au point que leurs camarades des autres corps militaires les qualifient parfois « d'officiers au rabais ».

Certains chevaucheurs aspirent bien davantage à taquiner les courants ascensionnels que l'ascension militaire par ailleurs, et les tâches qui leur sont confiées n'impliquent qu'exceptionnellement ***une évolution au-delà du grade de capitaine.*** Envisagé sous le prisme opposé, l'ambitieux profitera de ce désintérêt pour sécuriser son avancement par manque de rival – à vous de juger comment approcher l'évolution de votre personnage !

Dans tous les cas, le début de carrière du chevaucheur s'avère sensiblement identique peu importe le profil : à l'issue de leur formation académique, les cadets sont promus sous-lieutenant, puis incorporés à leur première unité. Jetés entre les rouages massifs d'une cohorte ou débarqués dans une minuscule manipule, une année d'affinage les attend. Ils y exploreront les subtilités de leur spécialité auprès d'un mentor aguerri – un lieutenant ayant plusieurs années d'expérience, voire un capitaine pour les veinards. Galonné lieutenant, le chevaucheur devient un membre à part entière de son escadron, prêt à remplir son devoir sans assistance supplémentaire. Sauf évènement extraordinaire, il lui faudra encore acquérir ***recul et maturité*** avant de se voir proposer un poste d'encadrement au grade de capitaine, en tant qu'adjoint au chef d'escadron ou à la tête de sa propre escadrille. Quant à la suite de la carrière, à votre personnage de la dessiner par ses choix !

Qu'il se fasse instructeur, accède à un échelon de responsabilité plus exigeant, ou intègre un état-major, ***un personnage souhaitant gagner en galon devra nécessairement amputer son temps de vol***

– un sacrifice douloureux pour quiconque dédie sa vie au griffon.

Pareille décision peut toutefois se justifier à plus d'un titre : un chevaucheur et/ou un griffon vieillissant, ou diminué par une blessure persistante, une lassitude quant aux missions à effectuer, une volonté de mutation pour motif personnel ou familial – ou encore, plus simplement, un désir de progression assez tenace pour s'accommoder d'un quotidien écartelé. La promotion pourrait aussi avoir lieu faute d'autre candidat valable durant les campagnes ; ***les chevaucheurs morts au combat doivent être remplacés*** au pied levé pour que l'unité demeure opérationnelle sur le terrain.

Dans ces conditions, il arrive souvent qu'un grade temporaire perdure à la résolution du conflit, pour peu que le désigné d'office se révèle à la hauteur de sa nouvelle fonction.

Enfin, il convient de rappeler qu'en dépit des remarques désobligeantes de leurs homologues dans les autres branches de la Légion, les chevaucheurs de griffons n'en restent pas moins officiers : quelle que soit son affectation, votre personnage jouit des prérogatives dérivant de son grade. Si les circonstances l'exigent, il peut donc ***ordonner aux soldats des rangs subalternes*** en l'absence de leur propre référent, prendre le commandement d'un détachement, ou de toute opération qui entre dans son périmètre de mission.

AVANCEMENT DU LÉGIONNAIRE

Pour votre commodité, nous vous fournissons une table indicative des évolutions qu'un chevaucheur peut connaître au cours de sa carrière.

Il ne s'agit pas d'un parcours obligé, ni même d'un itinéraire conseillé : nous vous proposons ces jalons pour que vous puissiez avoir une première idée des différentes réalités que votre personnage pourra vivre selon son grade dans la Légion.

De préférence, référez-vous à cette table pour vous rafraîchir quant à l'esprit général associé à chaque échelon ; il vous permettra de modeler un personnage ***en cohérence avec ses obligations*** vis-à-vis de la Légion, mais aussi de le situer dans ses rapports à ses supérieurs et subalternes.

Notez également que la méritocratie lantardienne atteint ses limites aux grades les plus élevés, et qu'en dehors des frasques royales, ces places chèrement acquises le sont par un mélange de cooptation et de népotisme. Il serait donc aberrant qu'un prodige de trente ans apparaisse soudainement aux réunions stratégiques du conseil restreint, sans qu'aucun de ses membres n'ait la moindre idée de son identité et de son passif.

Veillez à établir une ébauche des relations préalables entre les officiers généraux et votre personnage, ou, à minima, prévoyez une introduction formelle pour ***légitimer sa présence*** dans les arcanes du pouvoir militaire.

Enfin, et pour faciliter l'incorporation dans votre système de jeu, nous avons opté pour des ***salaires relatifs***, indexés sur une « solde de référence » – celle des cadets. Il vous suffit alors d'affecter la somme qui vous paraît judicieuse à ceux-ci pour trouver les salaires de tous les autres échelons de la Légion. Cette méthode vous évitera de vous faire des nœuds au cerveau avec les conversions !

CADET

Les cadets ne sont ni plus ni moins que des élèves en école militaire ; leurs activités se résument aux enseignements dispensés à la capitale lantardienne et à tout ce que la jeunesse peut imaginer d'oisiveté.

Cadet n'est pas à proprement parler un grade : il s'agit davantage d'un statut particulier d'officier encore inapte à commander aux légionnaires de plein droit.

Voie d'obtention	Concours d'entrée à l'Académie Royale.
Âge médian d'obtention	16 ans.
Rémunération	1,0 x SdR.

SOUS-LIEUTENANT

Étape transitoire vers le chevaucheur au socle des escadrons, le sous-lieutenant est assigné à un officier plus expérimenté qui lui prodiguera les conseils nécessaires à sa spécialité, ainsi qu'à l'acclimatation au sein de sa cohorte d'accueil.

En pratique, ce grade n'a pas d'intérêt opérationnel car les lieutenants se stratifient déjà à l'ancienneté par coutume.

Voie d'obtention	Achèvement du cursus à l'Académie Royale.
Âge médian d'obtention	18 ans.
Rémunération	1,8 x SdR.

LIEUTENANT

Typiquement, un lieutenant chevaucheur évolue au sein d'une unité dirigée par son capitaine, l'escadrille, unité elle-même comprise dans un escadron et dirigée par un commandant. Suivant son affectation, un lieutenant peut fonctionner dans une structure rigide, comme c'est le cas dans la chasse, ou beaucoup plus lâche. Tarsets et estafettes peuvent notamment rester plusieurs jours, voire semaines, sans en référer à leur hiérarchie.

En principe, ce grade n'ouvre à aucun commandement parce qu'il est à la base des unités aériennes, mais il peut arriver qu'un lieutenant chevaucheur le fasse valoir pour récupérer un contingent.

Les chevaucheurs recrutés « à la flambe » n'ayant bien souvent pas eu l'éducation requise pour des responsabilités plus exigeantes, il s'agit d'un grade qu'ils porteront jusqu'à être repérés pour leurs aptitudes à organiser et mener des hommes, ou jusqu'à être retirés du terrain pour une reconversion dans la vie civile.

◈ ***Voie d'obtention***	Validation de l'année de spécialisation.
◈ ***Âge médian d'obtention***	19 ans.
◈ ***Rémunération***	1,9 x SdR.

CAPITAINE

Une fois le palier de capitainerie franchi, le chevaucheur entre dans la dimension plus habituellement sous-tendue par la dignité d'officier : commander à une unité. Son emploi du temps va donc se fractionner entre la griffonnerie et la gestion des légionnaires sous ses ordres.

Selon sa spécialité et le lieu où il est stationné, la distance hiérarchique entre le capitaine et les grades supérieurs va considérablement changer. Il peut tout aussi bien agir sous l'impulsion directe de son chef d'escadron ou tenir une place militaire par ses propres moyens. Dans ce dernier cas, ils ont fréquemment à encadrer des légionnaires extérieurs à la chevaucherie proprement dite, comme des fantassins, des membres de l'administration ou du génie.

◈ ***Voie d'obtention***	Promotion discrétionnaire par le chef de cohorte ou après sept ans au grade de lieutenant pour les « papelards ». Promotion discrétionnaire par le chef de cohorte ou tardive pour les « flambeurs ».
◈ ***Âge médian d'obtention***	28 ans.
◈ ***Rémunération***	2,8 x SdR.

COMMANDANT

Cet échelon intermédiaire est celui de l'interface entre la tactique et la stratégie : les commandants sont à la tête d'un escadron ou d'un service et se rapportent immédiatement à leur chef de cohorte ou à leur second pour recevoir leurs consignes, qu'ils répartissent ensuite entre leurs capitaines pour exécution.

Ce grade ne change pas fondamentalement la vie d'un chasseur, d'un éclaireur ou d'un prétorien, mais pour les branches très éclatées comme le renseignement ou la surveillance profonde, il a de plus lourdes implications. Des commanderies secondaires jalonnent le pays afin de se tenir à équidistance des capitaines disséminés dans leurs différents secteurs.

Le commandant est la dernière position où l'on attend d'un officier un engagement fort sur le terrain.

Pour de nombreux légionnaires qui n'envisagent pas de poursuivre leur service derrière un bureau, il fait figure de porte de sortie idéale vers un second métier.

Voie d'obtention	Promotion discrétionnaire par le chef de cohorte ou après six ans minimum au grade de capitaine.
Âge médian d'obtention	32 ans.
Rémunération	3,0 x SdR.

LIEUTENANT-COLONEL

Dans la Légion, la configuration la plus courante désigne le lieutenant-colonel comme le second du colonel, qui lui délègue une partie de ses tâches et le mentore.

En l'absence du colonel, c'est à lui qu'incombe la direction de la cohorte ; cette rotation permet aux lieutenants-colonels d'appréhender les décisions stratégiques et à la responsabilité de plusieurs centaines d'hommes en simultané.

Comme les commandants, certains sont détachés des cohortes pour remplir des rôles plus spécifiques où ils côtoient colonels et officiers généraux. Ambassades et services de support particulièrement importants – trésorerie royale, administration légionnaire de haut niveau, etc. – hébergent leur lot de lieutenants-colonels. Dans la très grande majorité des cas, leurs missions sont celles d'un colonel en formation.

Voie d'obtention	Promotion discrétionnaire par le chef de cohorte ou après onze ans minimum au grade de commandant.
Âge médian d'obtention	40 ans.
Rémunération	4,3 x SdR.

COLONEL

La tradition veut que les colonels soient les têtes pensantes des cohortes : ils actionnent et orchestrent leurs places fortes au jour le jour, dans une autonomie qui n'admet de contraintes que le budget dédié aux armées. Dans un sens, chacun d'eux est un petit seigneur de guerre ; ils administrent les dépenses des infrastructures, le recrutement des hommes ainsi que leurs missions ordinaires.

Ce sont également les colonels qui impulsent ou approuvent les promotions de leurs subalternes, incarnent l'ultime autorité militaire en matière de sanctions, et régulent la sévérité avec lequel la cohorte applique la paix du roi sur son territoire. Cette dernière attribution engendre des conflits avec la noblesse locale, d'autant plus qu'ils sont habilités à entreprendre tous les travaux de construction jugés utiles au trône – sur des terres qui ne leur appartiennent pas.

Un chef de cohorte dispose de ressources étendues pour mener ses ambitions à terme : la Légion entretient des corps de métier allant du maçon à l'armurier, du couturier au trapeur. Certains parviennent même à produire des revenus grâce à une intendance rigoureuse de leurs activités. Pour autant, les colonels sont tenus à courte laisse par les généraux, et la moindre anomalie dans les rapports se paye comptant.

Voie d'obtention	Promotion discrétionnaire par le collège des généraux ou après dix ans minimum au grade de lieutenant-colonel.
Âge médian d'obtention	47 ans.
Rémunération	4,5 x SdR.

GÉNÉRAL

Ce grade est le dernier à être formellement désigné dans les statuts de la Légion : les maréchaux et connétables ne leur sont supérieurs qu'en titres et en attributions fonctionnelles. Un général lantardien n'est pas exactement promu par ailleurs ; il se fait élire parmi les colonels dont on a apprécié les qualités stratégiques et la conduite des chantiers d'importance.

Fixé par ordonnance royale à quinze membres actifs, le collège des généraux se réunit à chaque fois que l'un d'entre eux quitte le service de cause naturelle ou précipitée, afin de compléter ses effectifs.

Les colonels nouvellement élevés au grade de général passent d'abord une période d'ajustement de six mois à l'état-major. Ils s'y familiarisent avec les différents organes décisionnels au plus haut niveau de l'armée et du gouvernement – un monde radicalement différent de certaines cohortes isolées dans l'arrière-pays. Parmi les quinze généraux permanents, douze siègent aux conseils de guerre régulièrement tenus par le roi et ses plus proches collaborateurs.

C'est dans ce saint des saints que se ficellent les politiques de budget, de recrutement et de défense pour les années à venir, de même que les recherches, achats d'armement, prototypages de nouveaux équipements, lancement d'ateliers de fabrication, etc. Le pouvoir central découlant directement de la Légion, les généraux constituent un groupe de pression extrêmement influent qu'il convient de ne point trop agacer.

Les trois généraux qui ne participent pas aux conseils sont nommés, par le trône, à la qualité de gouverneur détaché dans les duchés. Leur rôle sera alors d'assurer la bonne marche des cohortes par des inspections régulières, de même que l'avancée des projets confiés aux colonels.

En cas de litige local et à l'extrême nécessité, ils formeront une commission paritaire avec la souveraineté ducale pour trancher les questions disciplinaires.

Les généraux lantardiens ne sont pas définis par des sous-divisions internes : ils se positionnent les uns par rapport aux autres selon l'ampleur de leur commandement et, surtout, au temps d'écoute que le roi veut bien leur accorder.

Voie d'obtention	Élection par le collège des généraux.
Âge médian d'obtention	55 ans.
Rémunération	6,1 x SdR.

MARÉCHAL

La distinction de maréchal est décernée aux généraux qui ont contribué, de façon significative et en ayant personnellement commandé, à la victoire lors d'une guerre. Quoique ce titre honorifique soit le plus prestigieux des armées, il ne s'assortit d'aucun bénéfice tangible dans son organisation. De fait, les maréchaux sont révérés par la troupe et le peuple au sens large ; des statues leur sont dressées et des promotions de cadets portent leur nom pour inspirer à la vaillance. Au sein du collège, ils imposent un respect qui ne se gagnera jamais d'aucune autre façon.

- ***Voie d'obtention*** Gagner la guerre.
- ***Âge médian d'obtention*** 60 ans.
- ***Rémunération*** 6,1 x SdR.

CONNÉTABLE

Après le roi, le connétable est le chef suprême des armées lantardiennes. Cet office l'amène bien entendu à la tête des légionnaires, mais il n'en est pas forcément un : le plus souvent, il sera choisi à l'intérieur de la famille royale elle-même ou de ces branches cadettes. La noblesse lui est nécessaire, aussi l'appelle-t-on par la formule coutumière, suivie de sa dignité – « votre grâce le connétable » en est un exemple. Responsable de la levée des bannières, des campagnes et de leurs objectifs, le connétable mène les guerres du trône lorsque celui-ci ne peut se risquer à le quitter.

La principale qualité du connétable reste son entente avec les maisons puissantes de Lantardie, sans laquelle son ost serait promptement réduit à des chamailleries intestines. Il lui faut composer avec les orgueils, les vieilles querelles entre les sangs ; ce ne sera qu'au prix de toute sa diplomatie qu'il pourra apaiser les frictions entre le commandement de la légion et celui des aristocrates.

En temps de paix, s'il n'a pas de motif impérieux qui le contraigne à demeurer en cour, le connétable retourne à ses activités habituelles pour la durée qu'il plaît au roi.

◈ ***Voie d'obtention***	Dignification par décret royal.
◈ ***Âge médian d'obtention***	Variable.
◈ ***Rémunération***	10,9 x SdR.

C

a. Qu'est-ce qu'un chevaucheur ?

b. Les carrières du chevaucheur

c. Créer son chevaucheur

d. L'équipement du chevaucheur

e. Décorations et privilèges

f. La médaille du sauveur

g. Exemples de chevaucheurs

Un personnage est plus qu'un amas de statistiques, de compétences et de paramètres : c'est une âme qu'il vous faut colorer pour lui donner toute sa consistance, un réceptacle nourri d'une multitude de détails qui ne se retranscrivent pas dans des jets de dés, mais aiguillent pourtant plus sûrement vos parties qu'un score d'attaque ou une classe d'armure.

Cette section aura donc pour objectif de vous assister dans ***la création d'un personnage chevaucheur***, en vous offrant des exemples, des pistes de réflexion et des éléments de comparaison. Ne vous sentez aucunement obligés de coller à son déroulé si vous préférez d'autres méthodes pour façonner votre avatar : nous avons conscience qu'il y a autant d'approches que de profils de Joueurs ! Sentez-vous libre de sauter des étapes, de les aborder dans le désordre, de croiser ces propositions avec d'autres issues de vos ouvrages favoris…

L'important, c'est que vous soyez en possession de toutes les clefs pour imaginer un personnage qui vous satisfasse pleinement !

ORIGINE

Un personnage n'apparaît pas spontanément du néant pour accomplir la quête qui lui est présentée : il est le résultat de toute une trame de fond remontant à sa naissance, et que les rôlistes ont coutume d'appeler ***« background »***, « l'arrière-plan ».

Contrairement à ce que son nom pourrait laisser penser, le *background* n'est pas qu'une fioriture vouée à garnir un paragraphe, puis à croupir en attendant qu'un autre Joueur ou le Maître du Jeu vous pose la question fatidique « et vous, d'où venez-vous ? » Vous l'aurez compris aux sections précédentes, le chevaucheur est un maillon inséparable des autres légionnaires, et quand bien même votre personnage aurait quitté le service actif, ses camarades de promotion, ses professeurs, ses officiers supérieurs conserveront son souvenir. Amis, famille, admirateurs secrets ou rivaux déclarés – les connexions d'un personnage aux autres sont nombreuses et très diverses.

N'hésitez pas à informer votre Maître du Jeu des ***liens que votre personnage entretient avec ceux qui entrent dans la composition de son passif***, car ils sont autant de ficelles qu'un scénariste rusé pourra tirer aux moments opportuns pour complexifier ou résoudre une situation. En tant que Joueur, vous en aurez un double bénéfice : la continuité du récit individuel de votre personnage, et le premier rôle de l'acte qui fait appel à vos relations.

Votre personnage pourrait être poursuivi par des créanciers, ou à l'inverse, à l'affût d'un débiteur qui prend soin de se tapir hors de sa portée ; il pourrait nourrir une rancune dévorante envers un camarade – peut-être même un ancien ami ! – qui lui a « volé » le poste convoité ; il pourrait être tenaillé par une honte familiale ou faire la fierté de ses parents ; il pourrait avoir expié une faute dans les rangs de la Légion, comme il pourrait être la troisième génération de chevaucheurs dans sa lignée, et susciter l'envie de ses pairs.

Les possibilités sont pléthoriques et nous ne les explorerons pas toutes ; à vous de concevoir un réseau entre votre personnage et d'autres pour expliquer sa situation actuelle. Nul doute que réfléchir sur l'extérieur enrichira également son intériorité : vous y puiserez des épreuves qui lui auront tanné le cuir, des piliers pour le soutenir, des peines passées, les premières esquisses des joies à venir. D'ailleurs, la lecture des pages jusqu'à présent aura probablement stimulé votre imagination pour concevoir une galerie de personnages tout au long de la formation de votre chevaucheur – ne vous arrêtez pas là ! ***Le monde de Pangar est vaste et demande à être peuplé.***

Pour l'heure, nous vous donnerons des amorces pour élargir le spectre de vos recherches, des ressorts psychologiques communs à l'espèce humaine, ainsi que des éléments de l'univers susceptibles de teinter le comportement de votre personnage. Piochez-y ce qui vous intéresse et mettez le reste de côté : il s'agit davantage d'une boîte à outil que d'un guide à suivre pas à pas.

LA FLAMBE

C'est décidé, j'allais m'approcher très lentement, la main en avant. Il décale soudain sa tête pour mieux m'observer. Mon cœur bondit dans ma poitrine à tel point que j'ai de plus en plus de mal à respirer, mais ça ne m'empêche pas de continuer. Je le touche enfin au poitrail. Arvad est si doux que je me mets à le caresser. Il baisse la tête à mon niveau ; je peux tâter son bec imposant. Je regarde sa chevaucheuse : elle a l'air suffisamment confiante. J'entreprends alors de monter en selle, mais je suis trop petite pour passer mon pied dans l'étrier et je veux y arriver toute seule – je dois me balancer sur son dos. De là-haut, la vue est magnifique !

Je me demande ce que peut ressentir un chevaucheur, lorsqu'il se retrouve en l'air avec son griffon. Ça doit être une telle liberté de ne plus sentir l'étroitesse des routes, de voler où bon nous semble…

– Maëva Touyeres

LES RÉGIONS DE LANTARDIE

Les quatre coins de la Lantardie fournissent en chevaucheurs, mais l'on ne se trompera pas à dire que ***les Centraux ont l'avantage du nombre chez les officiers*** : le territoire royal est le foyer de la Légion et le siège de ses principales forteresses. À ceux qui entendent passer le concours, suivre la formation et ceindre les galons, la capitale est inéluctable ; les provinciaux entreprennent un voyage parfois long de deux semaines pour la seule chance de s'asseoir sur leur chaise d'examen. Bousculés dans leurs coutumes et leurs accents, délogés de leur patois par le regard perplexe du compatriote face à ce qui est pour eux l'évidence même, ils auront encore à s'acclimater des pluies qui viennent engorger le sol, des soleils qui le cuisent à point doré, et d'un vent si faible que la moindre chaleur s'y transmute en plomb.

Le pays n'exile pas ses fils et ses filles pour quelque plaisir sadique de les voler à leurs pairs : lorsque les officiers reviendront cuirassés de la paix royale, ces dialectes ensommeillés se réveilleront pour trancher les différends, ces coutumes ressurgiront afin de diluer des lois trop amères pour les palais régionaux. En contrepoids des Centraux toujours si droits qu'ils en deviennent raides, ***les enfants des duchés insufflent plus de familiarité*** à une prévôté qui risquerait autrement d'être sourde à leur culture. La Légion s'est donc fait un devoir d'obliger celles et ceux qui désiraient rejoindre leur berceau, autant pour s'assurer de leur dévouement que d'une justice acceptable auprès des populations reculées.

En dehors des missions propres au maintien de l'ordre public, ces provinciaux apportent des compétences clefs par leur connaissance des chemins et périls, des non-dits, des interdits, mais aussi les liens éventuels qu'ils entretiennent avec la noblesse locale, les marchands, le petit peuple – et d'autres spécificités que seule la terre peut transmettre.

ULTARK

L'on y sème des chevaux ; il y pousse des cavaliers. Ultark est ce duché de steppes piétinées par des sabots sans nombre, où brune est la terre et rare est l'ombre. L'Ultari se repère à sa parole brillante d'éperons pressés aux flancs, écumante de mors qui cliquètent en bouche.

Les mots y sont mis en place ou encapuchonnés ; ils sentent le crin et le cuir craquelé de soleil. Si profonde la racine équestre des Marches, chacun s'y fait dresseur.

La chevalerie y a éclos dans les étendards colorés, les boucliers frappés de chimères, les idéaux adorés : inconscient celui qui insulte ces orgueilleux au duel facile. Quant au champ de gloire, la ligne ultari y est un roncier de lances chamarrées et de cimiers tout arrosé de bravades. Alors sonne le clairon. La fine fleur s'abaisse sur son horizon, le sol gémit. L'honneur se cueille ou plutôt s'arrache.

Les enfants d'Ultark sont nés avec des éperons sanglés aux chevilles ; il n'en est pas un qui ait à rougir dans la selle, et le plus médiocre au duché devient cavalier émérite partout ailleurs. Leurs constructions sont en bois et leurs hardes vigoureuses, car les Ultari voient davantage de bénéfices à investir dans les premières que les secondes : de l'humble serf au duc Tersola, ***chacun possède une monture.***

En quantité de lances, le duché est deuxième puissance militaire du royaume ; en qualité de bras, d'aucuns prétendent qu'il surpasse la Légion et les bannerets du trône réunis. ***Les chevaliers Ultari se sont arrogés la réputation méritée d'une noblesse d'armes***, prompte à se quereller dans l'acier pour l'un des maints articles de leur code, et leur sang est par trop turbulent pour longtemps demeurer au manoir.

Voudrait-on passer l'année ronde à tournoyer, l'on n'aurait point à quitter Ultark : les ta-

lents martiaux s'y aiguisent sans discontinuer d'une ville à la suivante ; il s'y exhumera toujours un affront à laver, une peine à réparer pour justifier le béhourd. ***Les Ultari sont fiers***, indépendants aux prémices du borné ; ils se plastronnent de ce que la terre leur fut confiée par la conquête de la lignée ducale.

Les Tersola ne seraient-ils pas d'amitié avec les Dontar, une fronde aurait sans doute éclaté pour la sécession.

QUELQUES MOTS D'ULTARI

AMBLERIE, n. f. Erreur, vice de forme. Mot issu de l'amble, allure défective de certains chevaux. *Une belle idée gâchée par trop d'ambleries.*

ARROYER, v. tr. *Féo.* Attacher à son arroi, à son service, un homme ou une femme de valeur.

AUGEUR/SE, n. *Péj.* Personne qui se précipite sur son écuelle comme un cheval le fait sur son auge.

BLASOIEMENT, adv. *Féo.* Conformément aux valeurs de la noble maison, à son blason.

CRAVACHEUR/SE, n. *Péj.* Moquerie dépeignant un domestique insignifiant, et dont l'unique fonction serait d'apporter sa cravache au seigneur. Aussi : court-éperon ; sangleur ; pansier.

DÉSUNI/E, adj. Dont les actions ne vont pas avec les paroles ; qui a un comportement en désaccord avec les principes autrement soutenus. Inspiré de la désunion entre les membres postérieurs et antérieurs des chevaux au galop, lorsque la transition s'est faite piètrement.

ÉLISTIEL, n. m. *Empr.* De l'elfique signifiant « *allié* ». Chevalier affecté à la protection des serfs, à la traque des créatures malveillantes.

ÉQUESTRANT/E, n. *Péj.* Cavalier jugé médiocre, principalement issu d'autres duchés lantardiens.

FACERON, n. m. *Inj.* Se dit du bretteur qui, par souci excessif pour sa beauté, ferraille avec trop de prudence et de préciosité.

FLEURINE, n. f. Grande lance de cavalerie brandie par les chevaliers ultari à la charge, L'on attribue la fleurine à l'expression « fine fleur » se rapportant aux meilleurs guerriers d'une armée. Faire fleurine : assaillir l'ennemi lance abaissée.

HARNOYER, v. tr. *Litt.* Recouvrir d'un harnois. Par ext. S'endurcir moralement ; se préparer à des épreuves futures. *L'Ultari se harnoye de patience plus qu'il ne s'en arme.*

RUGAIN/E, n. et adj. Du lantardien « *rugueux* ». Se dit d'un troupier ou d'une troupière accompagnant le chevalier en mission et lui prêtant main forte par l'acier. Par ext., *Mél.* Roturier dont la bravoure et le mérite transcendent sa naissance. *Cet homme déploie une ardeur toute rugaine à son office.*

DOUBLER SES ÉPERONS, expr. Prendre une précaution superflue, pécher par excès de préparation. *Suffit ; inutile d'y doubler nos éperons.*

HENNIR ET HONNIR, dic. Philosophie ultari consistant à cultiver son panache au mépris de ses adversaires.

NE CHAULX, expr. S'emploie pour exprimer son désintérêt, sa désinvolture. *Ce qu'il en pense ? Ne chaulx !*

Y USER SES TALONS, expr. S'évertuer en vain, en référence à un cheval qui refuserait d'avancer. *User ses talons à la tâche.*

NEVARDA

Les Nevardari ne s'émeuvent plus que terre et réalité se dérobent sous leurs pieds : leur duché se tient à la bordure où le tangible cède au malléable, où chaque pas peut précipiter une faim. Ainsi le sol y est-il moins moissonné que moissonneur – les feux-follets enfoncent l'égaré dans les marécages, les marécages dans leur ventre.

Du téméraire ou du terrifié, du noble ou du mendiant, la carcasse est égale ; l'on reconnaît l'Homme des marais à cette morgue qui croît dans le sillon du fatal.

Ils ont dans les remous de l'œil ce qui pique, poignarde et mord, dans les replis de la chair un sens plus précieux que l'or : le frisson leur murmure l'æther pulsant dans les tréfonds, les artères et les veines arcaniques, les pouvoirs cachés. Car à Nevarda, tout ne finit pas à la mort, et ceux qui perdent la vie peuvent gagner pire encore.

Le duché de Nevarda a tant changé de mains qu'on y puise tout à la fois les noblesses royales et impériales : ses hommes et ses femmes ont toujours souillé les bannières de leur sang, et toujours les premiers. Bourbier de prédateurs, pourvoyeuse de fièvre, Nevarda n'aurait d'autre intérêt que de punir les bataillons disciplinaires, ***si l'æther ne cristallisait pas dans son sol.***

Les mines y béent sur le ciel par des bouches à vous croquer une lune, l'occulte bat comme un cœur de géant sous les villes, les villages, les hameaux, les masures. Ainsi l'æther figé dans la terre est-il parfois de bien petite valeur face à celui qui s'est imprégné dans le corps : les Nevardari ont une seconde nature de ce qui lui va contre, et ***beaucoup se découvrent des aptitudes*** à navrer la création divine à travers la magie.

Ceux qui refusent l'apprentissage et le contrôle imposés par la Flèche, les renégats déjà

damnés dans l'obscurité de leurs ambitions, on les traque dans les méandres en espérant que l'innommable n'y ait pas déjà été commis. Les rituels tracés dans les entrailles, les cadavres animés, les maladies trop foudroyantes pour ne pas être maléfices – les Nevardari ont vu ce qu'un ménestrel n'oserait pas même fredonner.

Pour les mages en mission, ***ils font de parfaits rabatteurs.***

QUELQUES MOTS DE NEVARDARI

BASTINER, v. tr. et intr. *Péj.* Entretenir une relation mixte nevardari-alnorrien. *La fille du comte bastine avec une gamine de la petite noblesse alnorrienne ; tu y crois, toi ?*

BICÈNE, n. et adj. Membre d'une famille ayant connu les règnes lantardiens et alnorriens. Par ext. Quelqu'un d'indécis, ambivalent.

CAMIDE, n. et adj. *Mél.* Guide dans les régions périlleuses des marais. Par ext. Sûr, utile en milieu hostile.

CRISTONER, v. tr. Enjoliver un récit, pour le rendre aussi fascinant qu'un cristal d'æther. Par ext. intr. Narrer sans ménager ses effets théâtraux.

ÉPHÉRITE, n. *Anc.* Cristal d'æther brut. Par ext. *Mod.* Eu égard à leur faible espérance de vie, mineurs d'æther.

LIMONNER, v. tr. et intr. Traverser une étendue de limon, de fange, souvent avec grande difficulté. Par ext. S'efforcer de venir à bout d'une entreprise dans laquelle on patine. *Limonner un chantier, une transaction mal engagée.*

LURET/TE, adj. Qualifie celui ou celle qui use de ses charmes avec malice. Renvoie à la lueur des feux-follets endémiques des marais. *Méfie-toi de cette fille, elle te causera des ennuis ; on la sait volontiers lurette…*

MITTELIN/E, n. De l'alnorrien « mitte » signifiant « milieu ». Se rapporte à toute personne de culture métissée entre la Lantardie et Alnorr. Littéralement, enfant de bastinage.

NÉBULARD/E, n. Du lantardien « nébuleux ». Personne qui s'exprime par allusions, qui dissimule son propos pour le mettre hors de portée des indésirables.

PALMON/NE, n. Individu vivant à la lisière des marécages, auquel on prête toutes sortes de superstitions et de pouvoirs étranges.

SINESTE, n. Individu ayant une sensibilité particulière à l'æther. Mot d'origine trouble, possiblement influencé par « synode » et « funeste ».

TRIMBALLE, n. f. *Péj.* Individu dont l'allégeance ou la loyauté paraît incertaine. *Je ne lui fais pas confiance : c'est une trimballe !*

À FLEUR DE DRAPEAU, expr. Détournement symptomatique du cynisme nevardari : une personne dite « à fleur de drapeau » se récrie que sa fidélité soit mise en doute. *Je ne lui ai posé qu'une question, et il était déjà à fleur de drapeau…*

FAIRE SON ENTRÉE, expr. Autre détournement, et l'un des nombreux synonymes du verbe « décéder » dans le jargon nevardari. Se réfère à l'ajout d'une « entrée » dans le divin registre de Kérias, qui recense les morts.

LE MOT DU CHAS, expr. Par hommage au doigté nécessaire pour faire passer un fil dans le chas d'une aiguille, phrase, réponse millimétrée permettant de se tirer d'une fâcheuse posture.

SENDEL

Il y a dans le visage fermé des Sendiens le spectre de leur plaie encore ouverte ; dans les crevasses de leur duché, un ossuaire de souvenirs qui siffle et gémit avec le passage du nordet. Leurs torrents semblent s'égoutter de rouge, leurs marchés se sont endeuillés de poussière, de maisons aux fenêtres condamnées et aux âtres froids. Sans doute la gemme du Nord est-elle à jamais ébréchée. Les traces de bouquetins ne se déchiffrent plus sans la crainte d'y voir une botte trop grande et lourde pour être humaine. Le montagnard ne s'émerveille plus d'une hermine sans rompre l'enchantement d'un regard circulaire, sans songer qu'une lame pourrait se lever dans son dos.

Mais l'hiver qui se resserre sur leur cœur s'effiloche à la porte ; la chopine lisse jusqu'à l'accent aux arêtes coupantes, et les rires roulent comme une avalanche trop longtemps retenue.

Ils étaient si loin de tout qu'ils ne craignaient rien : les Sendiens se faisaient bien mieux connaître pour l'acier forgé que celui qu'ils ébréchaient au combat.

Aujourd'hui encore, l'on sait que ***les reflets céruléens sur une lame garantissent la meilleure facture du royaume***, et que tout objet d'artisanat venu du Nord est d'une telle minutie qu'il aurait émoussé la patience d'un étranger aux montagnes. Burinés par les blizzards, ciselés par les vents mordants, martelés par les éboulis à flanc de roche, les natifs de Sendel se sont accommodés du temps pour buriner, et ciseler, et marteler à leur tour ce qui leur passe sous les doigts.

Ils ne sortent de leurs perchoirs que pour caravaner de concert, troquent d'un îlot humain à un autre ce que leur communauté d'orfèvres a produit dans le secret de ses ateliers.

Le Nordique négocie ferme, conclut la vente en si peu de mots qu'on leur achète parfois en aveugle de peur de gâter toute la transaction. C'est pitié pour tous les bonimenteurs que d'avoir installé halle marchande en la capitale de Sendë, car les corniches d'altitude ne sont pas aussi glissantes qu'une relation commerciale avec un Sendien. ***Ils se fâchent vite***, pardonnent lentement, et ne se passionnent guère pour qui ne descend ni de leur sommet, ni d'une lignée dont le nom leur évoque quelque chose.

QUELQUES MOTS DE SENDIEN

BARGANNER, v. tr. Du nanique signifiant « cime ». Amener au sommet, au paroxysme, qu'il s'agisse d'un convoi ou d'un objet âprement travaillé. *Barganner une lame, un bijou.*

CASSERAILLE, n. f. Minerai de piètre qualité, bon à broyer. Par ext. *Péj.* Objet dénué d'intérêt commercial, ravalé au rang de breloque, ou endommagé au-delà de toute réparation.

ÉCHINOIR, n. m. Rafale d'une violence propre à courber les voyageurs qui la subissent de plein fouet. *On passe la crête, et là, paf ! Un échinoir qui nous brise en deux !*

HAVNAR, n. m. Grande selle de bât destinée au transport de marchandises. Leur voile horizontale gonfle au vent et soulage les bœufs.

JÖLDIR, n. m. *Empr.* Ancienne monnaie naine, encore en vigueur dans certaines transactions sendiennes.

KATOÏ, n. *Mél.* et *Péj.* Travailleur ou travailleuse dont la hardiesse force le respect. Idéal de l'ouvrier besogneux moqué pour son entêtement. *Pose ces outils et repose-toi, sombre katoï !*

PENTEUX/SE, n. *Péj.* Habitant des hauts versants, par opposition aux Sendiens vivant plus bas, et considéré de tempérament obtus. *L'on est toujours le penteux de quelqu'un.*

PIOLÂTRER, v. intr. Donner du piolet sans conviction, se laisser tracter par le conducteur de la caravane. Par ext. Fainéanter, se reposer sur autrui.

POUSSE-CRAMPON, n. *Péj.* Quolibet envers les jeunes femmes et jeunes hommes qui ont encore à prouver leur habileté à l'escalade.

SIMIRALE, n. f. Minerai de fer unique aux montagnes de Sendel, dont il se fond leur acier réputé.

SOUVÉMOIRE, n. f. et m. *Abr.* Contraction usuelle de l'expression « sauve-mémoire », caractérisant les artefacts qui ont réchappé à la chute de Ganarodd.

TARKSA, interj. Insulte au sens effacé par le temps. Souligne l'infortune, le dépit ou l'échec. Le « a » final s'éclipse régulièrement au profit d'un « ks » aussi long que désapprobateur.

ÊTRE UNE GÉODE, expr. *Mél.* Renfermer une richesse insoupçonnée sous une apparence commune, rustre et mal dégrossie. Aussi : avoir un cœur de géode ; révéler la géode.

FAIRE BELETTE, expr. Minauder, essayer d'obtenir des faveurs en feignant l'innocence. *Faire belette n'y changera rien : le prix est le prix.*

RAFFINER L'HUMEUR, expr. Boire avec pour ambition de tenir un alcool joyeux, d'être d'agréable compagnie.

TONNER DE TOUS LES VENTS, expr. Rouspéter, manifester un mécontentement bruyant, implacable, et prompt à changer de direction comme de sujet. *Lorsqu'on la lance sur le bailli, ma sœur tonne de tous les vents et en finit systématiquement par injurier son âne.*

LE CENTRE

Ce n'est pas un hasard de la langue si le Centre est pilier du royaume : ses greniers le nourrissent de cet or égrainé qui se scinde en orge et en blé ; ses armées le fourbissent en forces vives promptement assemblées.

D'aucuns y verraient l'œuvre de la Légion, sans savoir que la Légion est leur œuvre, et il s'en faudrait d'un étranger pour remarquer les écuelles graduées même en période d'abondance, les jeux d'enfants qui peinent à se permettre l'innocence.

Car les siècles ont fait de la guerre une culture, de l'urgence une coutume : les habitudes des Centraux sont celles d'éternels assiégés, et leurs cadastres des digues dressées pour survivre à tout, sauf peut-être à l'illusion de la paix. Carillonne le tocsin, la plus petite bourgade se hérisse en palissades, les fils et les filles des plaines délaissent la faux pour la lance, la charrue pour l'écu.

Il y a chez le Central un ***noyau d'héroïsme*** qui n'a de terreau que la tranchée : à chaque matin que les autres dépérissent, dans ces immensités d'immobilisme qui flanquent les combats, il se lève avec une hardiesse grandie de la veille. Lorsqu'on assaille ce peuple de fermiers, on lui découvre la résistance de l'eau qui se rebelle à mesure qu'on la comprime. Peut-être a-t-il dans l'âme cette vérité qu'à l'échelle de la bataille comme à celle du pays, ***il suffit que le centre s'effondre pour que la défaite se fasse certitude.*** Peut-être une force impénétrable a-t-elle modelé ces soldats afin de tenir là où le reste des Hommes se serait fait abattre.

Sur le territoire royal, les règles sont strictes et les caractères carrés ; le flou leur est une angoisse et la surprise une gêne, au point que les Centraux ont des traits d'humour à la mesure de leurs défenses : désespérément trop préparés.

Tout enfant y devient un jour milicien, et le service militaire n'y est jamais qu'un prolongement des heures à répéter les mouvements du glaive, le placement au sein d'une unité. Nombreux ceux qui s'étonnent de voir des provinciaux si gourds avec l'épée, si individualistes que leur corps n'agit pas de lui-même à la cadence de la troupe. Viendrait-on à trébucher au milieu d'une formation de Centraux, on serait de nouveau debout avant de s'être taché plus haut que les genoux.

QUELQUES MOTS DE CENTRAL

AGLAIVER, v. tr. Rompre au maniement du glaive. Par ext. Dégrossir un débutant à un rythme éprouvant. *Il n'y connaissait rien en botanique, mais je l'ai aglaivé en une semaine.*

BRÉVOIS/E, n. Caractérise une personne qui parle de manière brève, presque lapidaire. Selon le contexte, qualité ou défaut. *Il m'a dit « non », et c'est tout, comme ça, le brévois !*

ENCASTELER, v. tr. Du lantardien ancien « castel », attirer l'assaillant et le piéger dans ses défenses. Par ext. S'embourber dans un roncier.

FLUVIAIRE, n. Surnom donné aux habitants situés entre les rives des Quatre Souverains, seuls bateleurs de quelque mérite en Lantardie. *La marine l'a retoqué ; il s'est pris pour un matelot, mais ce n'est qu'un fluviaire !*

LÉCHEUX/SE, n. et adj. *Péj.* Qualifie un acte ou un propos complaisant envers une autorité dont on souhaite se faire bien voir. Personne coutumière d'actes « lécheux ». *C'est la lettre la plus lécheuse que j'aie jamais lue.*

LINOTTER, v. tr. et intr. Dérivé du verbe « seriner » fondé sur la linotte mélodieuse. Fait de débiter des propos humoristiques, légers, ou charmants, sans se soucier des conséquences.

PAPELARDER, v. intr. Produire des documents pour des broutilles ; pavaner d'importance par le biais de tels documents. Issu du « papelard » remis aux officiers reçus d'entrée à l'Académie Royale. *Papelarder à tout va.*

SCELLARD/E, n. *Péj.* Individu de faible volonté, qui appose son sceau sur tout document qu'on lui présente sans en interroger le contenu. Par ext. Sbire servile, obséquieux, ou trop couard pour contester un ordre.

SEIGLON/NE, n. f. et m. Surnom donné aux Centraux natifs des plaines céréalières, où se cultive entre autres le seigle. À l'écrit et par jeu, les chevaucheurs seiglons troquent parfois leur « e » pour un « a ».

LA PART DU SIÈGE, expr. Économie que l'on fait d'une rentrée de victuailles ou d'argent, dans la prévision d'un siège au sens propre, pour les jours difficiles au sens figuré. Obligation collective dans certaines communes centrales. Par plaisanterie, peut désigner les reliefs d'un repas.

C'EST LIGNÉ, expr. Se dit d'une situation, d'un ouvrage où tout paraît adéquat, en ordre. L'on doit cette locution à l'exemplarité des troupes de Fort-de-Ligne. *Et le rapport, c'est ligné ?*

VAILLE QUE VEILLE, dic. Torsion de « vaille que vaille » rappelant la nécessité d'une vigilance active. Souvent utilisée à la relève d'une sentinelle pour insuffler du courage à la prochaine.

LA FAUCHE, expr. et interj. Parallèle avec la fatigue des moissonneurs employés à faucher les champs. S'utilise en réaction à une circonstance inopportune, à une tâche qui paraît ou s'avère harassante. *Il a fallu que je remonte toute la charrette – la fauche !*

LE NOM

Votre personnage a besoin d'un nom – jusque-là, rien de révolutionnaire, mais ajoutons à cela que ***le nom lantardien lève déjà une bonne part de brouillard sur ses origines***. Chaque duché ayant son propre historique, il s'est constitué son réservoir de prénoms et de patronymes au fil des siècles ; il n'y a qu'à se présenter pour révéler d'où vient la famille et où l'on a été baptisé soi-même.

Prénoms et noms de famille n'ont pas à s'accorder sur la provenance : les migrations entre les régions ont importé et exporté des patronymes qui ne renvoient plus qu'à une lointaine ascendance ou à d'autres branches qui y sont demeurées. ***L'identification se fera donc au prénom***, ce qui pourra susciter quelques quiproquos dans les contextes où grades et titres ont préséance. Un certain capitaine Boreatt pourrait alors être pris pour un Sendien par un autre Nordique, avant de s'apercevoir que l'accent n'y est pas – avant d'apprendre qu'il a beau avoir une tête de Sven, le gaillard s'appelle Cyril.

Si vous créez un chevaucheur, il est donc intéressant de soigner le nom de famille : à moins de vous situer dans un contexte intimiste ou d'avoir noué une relation de proximité avec vos collègues, il s'agira de la façon principale dont les autres personnages s'adresseront au vôtre. Au cas où le nom de famille retenu ne corresponde pas à l'origine géographique réelle de votre personnage, vous pouvez passer un peu de temps à en imaginer les conséquences : votre personnage a-t-il conservé un patois, des coutumes, des liens avec la région de ses ancêtres par la transmission directe, les voyages, ou est-il acculturé de son héritage ? Comment les gens du cru réagissent-ils en voyant votre personnage, et comment lui-même se comporte-t-il envers eux ?

Nous ne saurions vous établir une liste exhaustive de tous les noms et prénoms attribués en Lantardie, mais vous trouverez

ci-dessous des indications pour vous aider à les choisir.

En Ultark, les noms sont aussi libres que le galop des chevaux, mais on sent partout l'influence diaphane de ***leur proximité avec le pays de Gildanë*** : plus on s'en rapproche, plus les prénoms se coiffent d'accentuations elfiques. Parce que les Ultari ont tout décroché par les armes, ils se plaisent aussi à se donner des noms aux sonorités puissantes, aventureuses, parfois complexes et ombrageuses. Quelques prénoms sont même des rappels directs aux arts de la guerre, comme celui du baron Lance Tollan.

EXEMPLES DE PRÉNOMS ULTARI

Élistiel | Gatsia | Tancred | Lirë

Aëdiel | Gladys

EXEMPLES DE NOMS DE FAMILLE ULTARI

Pallarion | Léoten | Tébanel | Ursor

Sarrin | Darris

À Sendel, les antiques relents de ***culture naine*** se sont peu à peu effacés, mais on donne toujours des prénoms qui sentent la neige fraîche et évoquent la cervoise. Il en va d'une tradition que les montagnards ne veulent pas voir violentée par la modernité : les noms sont les mêmes qu'autrefois, quitte à souffrir les approximations des sottes gens d'ailleurs. ***Un nom sendien ne se prononce pas toujours comme il est orthographié*** : la langue des anciens ne s'écrivait point ; elle se parlait !

EXEMPLES DE PRÉNOMS SENDIENS

Svorèn | Olmar | Hendrick | Anja

Brunhilde | Sigrid

EXEMPLES DE NOMS DE FAMILLE SENDIENS

Heldejär Anska Niels Altyr

Tormont Marvara

Les noms nevardari oscillent d'une frontière à l'autre, et il ne tient qu'à une invasion de changer un William en Wilhelm : les sonorités dures d'Alnorr se sont immiscées par l'entremise des mariages et remariages des deux noblesses, si bien que les loyalistes au griffon s'horrifient d'entendre des « h » aspirés dans les cours du duché. Les familles soucieuses du devenir de leur progéniture s'assurent toutefois qu'elle porte un nom qui épargne aux épées le doute de se dégainer.

EXEMPLES DE PRÉNOMS NEVARDARI

Varenn Bernhard Stefan Vittani

Érane Priss

EXEMPLES DE NOMS DE FAMILLE NEVARDARI

Aryciss Idarain Renholdt Palsan

Fage Heller

Exemples de noms de famille nevardari : Aryciss, Idarain, Renholdt, Palsan, Fage, Heller.

Le Centre est l'origine du lantardien moderne ; ses noms et prénoms s'inscrivent donc tout naturellement dans son système phonétique. Ils abondent de diphtongues nasales, et dérivent pour la plupart des langues mères. En d'autres termes, et puisque Pangar est un univers écrit en langue française, que le lantardien moderne est notre français actuel, la cohérence linguistique commande aux noms français. Enfin, un personnage de Fantasy peut s'appeler Lucas sans craindre le ridicule !

EXEMPLES DE PRÉNOMS CENTRAUX

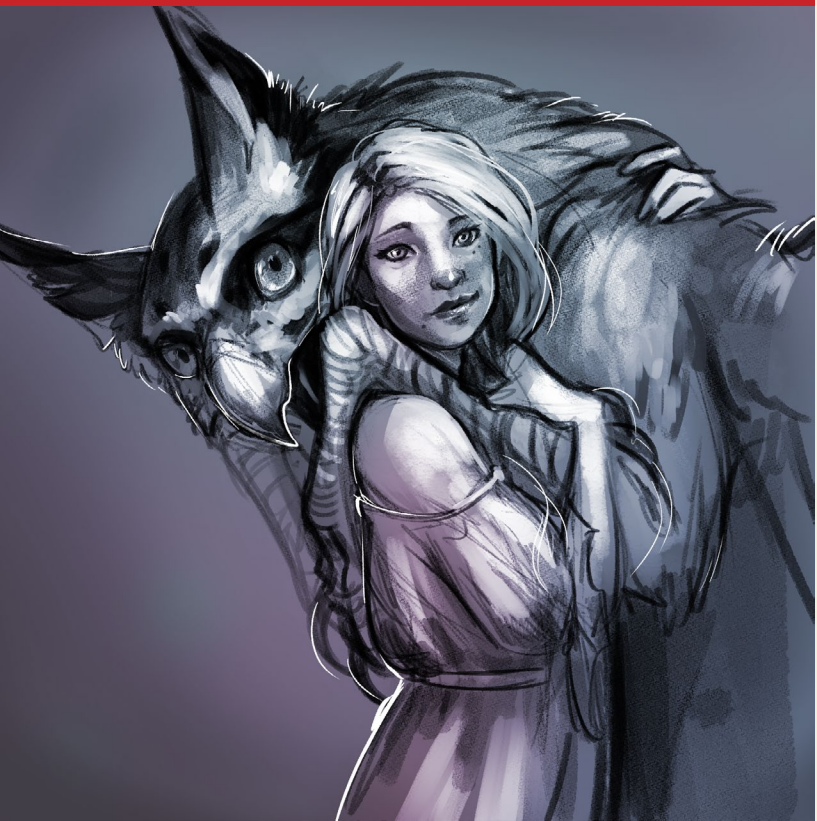
Sinclair | Éloi | Tristan | Isabelle | Blanche | Léonie

EXEMPLES DE NOMS DE FAMILLE CENTRAUX

Chanois | Varnant | Deltier | Armandier | Tassain | Caron

Enfin, un ***« nom de ville »*** échoit aux orphelins qui n'ont pas de famille déclarée : la particule « de » ne se rapporte donc pas à un titre de noblesse, mais au lieu où l'enfant fut recueilli.

Jeune aristocrate et sa brémice.



UN CHEVAUCHEUR ÉTRANGER ?

Quoiqu'on n'ait jamais connu chevaucheur qui ne fut pas né sur cette bonne et grasse terre de Lantardie, il ne tient qu'à vous de remédier à la situation. Si vous ambitionnez de jouer un personnage issu d'une nation étrangère, vous aurez toutefois à justifier le miracle qui l'a conduit à servir sous les bannières au griffon. Pour quelle raison votre personnage est-il arrivé en Lantardie, et à quel âge ? À quel degré maîtrise-t-il la langue ? Pourquoi souhaite-t-il s'engager dans la Légion et pourquoi les recruteurs ont-ils accepté sa candidature ?

Si votre personnage est déjà très bien intégré à la société lantardienne, il suffira alors de « naturaliser » son nom au moment de l'inscription : une petite chirurgie onomastique, et nul ne saura que ce soldat dévoué protège une patrie qui n'est pas la sienne ! Dans le cas contraire, préparez-vous à un cheminement périlleux à travers l'administration militaire.

Peut-être plus que les Hommes encore, les griffons seront méfiants d'un personnage qui n'est pas un membre à part entière de la communauté : leur instinct de clan fera obstacle à cet inconnu qui ne se comporte pas tout à fait comme les autres, suscite des réactions étonnantes, parfois de recul, et semble lui-même retenu par une barrière invisible – celle du langage. Il s'en faudra donc d'un animal assez forte tête pour se désentraver du groupe, et chercher la correspondance derrière la différence. Il ne vous restera plus qu'à poser les briques une à une : un tel défi ferait une excellente campagne d'introduction par ailleurs !

HISTOIRE ET MOTIVATIONS

S'engager dans la Légion n'est pas un choix à faire sans l'avoir longuement pondéré. ***Pour sept années de service minimum***, l'on ne sort pas toujours avec une adresse à son propre crédit, ou une bourse pesante : il est des officiers qui en viennent à échanger le toit pour la liberté, et courent ensuite les routes en vulgaires prête-lames. Certains ont saisi une occasion de ***couper connexions*** avec une famille pesante, des obligations impossibles ; ils s'évanouissent dans le confidentiel d'une ambassade étrangère, se font tarsets et ne reparaissent plus à en être déclarés morts.

D'autres visent des responsabilités qui leur seraient interdites de naissance, ne sont pas encore cadets par le concours qu'ils se voient ***maréchaux par la guerre*** ; ceux-là ont le zèle belliqueux ou vaniteux, l'obligeance envers le pays ou envers leur égo. Et puis bien d'autres abondent dans la soif d'exploration qu'une bannière au griffon permet d'assouvir, dans l'excitation de croiser fer et peuplades bigarrées.

À vous de juger les raisons qui ont poussé votre personnage à signer son acte de recrutement. Pour celles et ceux qui ont rejoint le corps des officiers après une première carrière dans la Légion, la chevalerie, les ordres cléricaux ou la société civile, l'explication aura probablement une couleur différente des jeunes gens attirés par les flammes et le clairon. Comme vous le comprendrez

« La vengeance ? »

Le vieux capitaine fit grésiller sa pipe. Il posa sur la recrue un œil étréci par la sagesse.

« Sur un champ de bataille, on croise certes des visages. Mais chacun semble presque déçu de ne pas avoir trouvé celui qu'il recherchait. Et puis… il faut bien finir par se battre. »

Silence désabusé.

« Enfin… ! »

Le capitaine écrivit « approuvé pour incorporation » et signa.

dans le détail, à la lecture des prochaines parties de ce livret, la question du griffon revêt plus grande importance encore : ***nul ne se défile de pareille monture*** comme on se délie d'un contrat avec la Légion. Qu'elle soit exercée sous les armes ou non, la griffonnerie est un choix de vie. Tout chevaucheur l'a accepté de son plein consentement, et les motifs s'en effourchent derechef : untel subira les galons plus qu'il n'en jouira pour le seul trésor du griffon, tandis qu'un autre épousera le sacerdoce dans ses moindres recoins.

Il reste finalement à s'interroger quant à ***la fraîcheur des convictions*** que porte votre personnage : est-il désabusé de la réalité militaire, endormi par un poste insipide ? A-t-il au contraire été ravivé dans le devoir par un camarade fervent, un évènement qui l'a rappelé à son serment ?

Selon les prédispositions et les circonstances, le temps bonifie les légionnaires, ou leur donne l'acidité du vinaigre.

POINTS FORTS, POINTS FAIBLES

Outre les caractéristiques inhérentes à la race du griffon, ***chaque couple finit par effleurer les limites de son chevaucheur.*** Boussole interne qui s'affole après un virage de trop, vertige que les piqués s'amusent à picoter, défauts de vaillance ou de fondamentaux théoriques peuvent taillader les performances de vol. Certaines faiblesses de votre personnage pourraient se résorber avec l'exercice ou l'assistance de lectures inspirées, d'autres lui resteront épines dans le pied que rien ne saura déloger.

Si vous décidez de lui attribuer un handicap quelconque, songez également à la ***manière dont son griffon réagit*** : parvient-il à compenser, est-il mis en difficulté, partage-t-il le handicap ?

Suivant le caractère du griffon et la nature de sa relation avec le chevaucheur, un travail sera envisageable ou non pour corriger, éventuellement appuyé d'un camarade, d'un mentor, de son ailier, etc.

À l'inverse, votre personnage peut se révéler virtuose dans une, voire plusieurs sous-disciplines de la griffonnerie, et là encore, ses capacités viendront compléter ou pallier celles de sa monture.

C'est à vous qu'il revient d'imaginer comment se répondent les points forts et les points faibles de votre chevaucheur pour créer une véritable dynamique avec le griffon.

Lorsque le destrier et le cavalier œuvrent d'un même allant, ***la somme de leurs talents excède les constituants pris isolément.***

Vous en tirerez sans doute un relief réaliste, et un piment supplémentaire, ainsi que des opportunités d'interaction pour creuser la personnalité du griffon.

Le lien du griffon à son chevaucheur peut guérir les blessures les plus profondes, même les invisibles.

EXPÉRIENCE DE CHEVAUCHERIE

Dans cette science comme dans les autres, une pratique assidue aboutit à des résultats. S'il est impossible d'énumérer toutes les compétences qu'un couple peut acquérir au cours de sa carrière, nous ne serons pas avares au point de vous laisser dans le noir. Cette liste vous donnera une première idée ***des avantages qu'un chevaucheur peut retirer de son expérience.***

Pour plus de lisibilité, et assurer un maximum de transervabilité avec tous les systèmes de jeu, nous avons arrangé ces compétences selon cinq échelons de progression qui pourront être insérées dans le découpage des niveaux et des classes en vigueur dans vos ouvrages. Certaines découlent directement de paliers précédents qui leur sont prérequis ; d'autres peuvent être acquises de manière indépendante.

Sentez-vous libres de vous accorder avec votre Maître du Jeu pour les adapter au parcours de votre personnage, et d'en ajouter d'autres qui conviendraient mieux à son évolution.

DÉBUTANT

Gyroscope céleste – L'oreille interne du chevaucheur s'est habituée aux turbulences de vol. Il s'agit d'une des premières compétences à acquérir pour manœuvrer avec son griffon : sans elle, l'estomac ne sort pas indemne des acrobaties…

Conduite à une main – Le chevaucheur peut diriger son griffon à une main, l'autre étant libre pour toute autre action. Les officiers doivent tous maîtriser cette technique avant d'être déclarés opérationnels.

Commandes simples – La communication entre le chevaucheur et son griffon est suffisante pour transmettre des ordres ou informations essentielles, comme par exemple « suis-moi », « attends

ici », « rapporte », « surveille », ou « appelle-moi quand tu vois cette personne ».

Maniement de l'épée du chevaucheur – Cette lame spécialement conçue pour le combat griffonnier nécessite un temps d'adaptation pour être utilisée à son plein potentiel. Un chevaucheur se doit de maîtriser les différentes techniques de base afin de prêter main forte à son compagnon.

INTERMÉDIAIRE

Commandes complexes – La très grande majorité des chevaucheurs poursuit l'affaitage pour étendre les possibilités de communication avec leur griffon. Ils peuvent alors exprimer des concepts plus abstraits, décrire des objets ou des personnes inconnus du griffon, et ajouter des déclencheurs à leurs ordres tels que « suis-moi jusqu'à atteindre l'arbre sur cette colline, puis attends-moi. »

Intercepteur – Le chevaucheur maîtrise les astuces permettant de surgir dans les airs pour couper la trajectoire de son adversaire – fondre des nuages, voler contre un des soleils, profiter des courants ascendants, etc. Suivant les écarts de gabarit entre son griffon et la cible, il peut infléchir son mouvement ou l'arrêter tout à fait.

Guidage par l'assiette – Le chevaucheur est capable de diriger son griffon avec le poids du corps, et peut ainsi se servir de ses deux mains en selle. Ce type de guidage est moins précis que l'action des rênes mais suffisant dans la plupart des situations.

Défense de proximité – En leur opposant un barrage d'acier, un chevaucheur doté de cette compétence peut contrer les assauts d'un ennemi qui s'approcherait trop près de son griffon. Il reste limité par son allonge naturelle dans sa capacité à couvrir toute l'envergure de son compagnon.

Bretteur au sol – De nombreuses heures supplémentaires dé-

pensées à pratiquer l'escrime donnent davantage d'aisance au chevaucheur, et lui permettent d'outrepasser la conception très spécifique de son arme : il peut se battre avec son estramaçon sans handicap particulier sur terre.

Connaissance des sceaux et cachets – Les activités d'un chevaucheur dans les renseignements ou la liaison finissent par consolider une certaine érudition en matière d'héraldique, de signatures – de toutes les marques d'identification et d'authentification. À moins qu'il ne s'agisse d'une référence obscure, il peut désormais déterminer l'expéditeur des courriers en analysant leur cachet, et subodorer des contrefaçons.

Maniement de la lance d'arçon – Les lances de cavalerie sont adaptables à une selle de griffon. Avec quelques modifications permettant de les poser sur un crochet, un chevaucheur peut charger sa cible avec une meilleure allonge et transférer la vitesse de son griffon à l'impact. Les lances d'arçon se brisent généralement à la première touche.

Maniement des armes de jet – Un chevaucheur astucieux peut tirer à l'arc court ou jeter des javelots depuis sa selle. Cette compétence n'est toutefois utile qu'à condition d'avoir le vent avec soi, ou de l'avoir vaincu par une très forte accélération. Sans cela, les projectiles risquent fort de se perdre dans les airs.

VÉTÉRAN

Forgeries – Un chevaucheur rusé finit par développer quelques menues techniques de faussaire pour reproduire des signatures à la perfection, mouler des sceaux bien conservés et les entreposer à des fins ultérieures, travestir des caractères écrits pour truquer des dates, ou encore maquiller un courrier sous des atours officiels grâce à sa connaissance des formalismes.

Serraillage au poinçon – Le chevaucheur est capable d'inciser la formation ennemie à l'endroit exact où il le souhaitait, ce même

durant une phase d'approche à pleine puissance. Son griffon peut ainsi percuter l'adversaire de son choix sans perdre une miette de vitesse. Pareille attaque broie bien souvent les organes sur le coup.

Figures d'évitement – Le couple est passé maître dans l'art d'esquiver les assauts, et sait même zigzaguer sans perdre de vitesse pour complexifier la tâche des tireurs qui voudraient s'en prendre à lui. Éprouvantes pour le corps, ces figures ne peuvent être maintenues plus de quelques minutes avant de creuser dans les réserves du griffon.

Subterfuges et contremesures – Sur son ordre, le griffon du chevaucheur fait appel à l'une des ruses qu'ils ont répétées – voler de travers pour prétendre être blessé, simuler une fatigue, commettre une erreur apparente dans la navigation… Toute une palette d'artifices peut pousser un poursuivant à la faute, et ainsi donner l'occasion de s'enfuir ou de récupérer l'avantage.

Qualité de chef – Les responsabilités du chevaucheur s'étant étendues à d'autres, il peut ordonner aux officiers sous son commandement. Sa vision tridimensionnelle bien aiguisée signifie également qu'il sait approximativement où se trouvent ses équipiers à tout moment autour de lui. Un regard jeté à la ronde lui suffit pour mettre à jour sa carte aérienne.

Duo de choc – La synchronisation du griffon et de son chevaucheur au sol leur autorise des assauts combinés : l'un peut par exemple pousser son adversaire vers l'autre pour qu'il lui porte le coup de grâce, ou toute autre manœuvre qu'ils auront échafaudée au préalable, durant leurs entraînements. En termes de plateau, ils peuvent également traverser les cases que chacun occupe sans pénalité.

Ascétisme – Le chevaucheur sait se contenter de ce que la nature lui propose ; en réduisant ses dépenses énergétiques au minimum, il peut demeurer plusieurs jours d'affilée sans manger tout en conservant assez de forces pour une action éventuelle. Ses ra-

tionnements quotidiens peuvent ainsi être retranchés de la moitié.

Monte désanglée – Il faut beaucoup de cran et de chutes accumulées pour arriver à rester sur le dos d'un griffon qui bondit en tous sens, lorsqu'on se prive de ses sangles. Mais la mobilité et la polyvalence qui en résultent permettent au chevaucheur de manœuvrer aisément dans les environnements les plus encombrés, et de mettre pied à terre en un éclair pour assister des troupes au sol, parachever une arrestation musclée, etc.

Frappe ajustée – La main du chevaucheur est sûre et sa lame tranche dans le prolongement de son regard. Au corps à corps, et pour peu qu'il ait le temps de viser, son épée peut passer outre les défenses adverses pour s'enfoncer dans les endroits vulnérables.

Duelliste accompli – Il en cuit de trop titiller ce chevaucheur, qui ferraille à tout propos. Qu'il ait approfondi le maniement de son épée tutélaire ou qu'il se soit choisi une nouvelle maîtresse d'acier, son habileté face à un adversaire au sol ne fait aucun doute.

Informateur ailé – Le chevaucheur a poussé l'enseignement de la langue à un degré qui permet au griffon de comprendre les conversations – et de les épier. Il peut assigner son compagnon à la filature et l'espionnage d'une cible ; son griffon pourra lui faire un rapport sommaire de ses investigations s'il entend les mots-clefs qu'ils auront préparé à l'avance.

EXPERT

Langues frontalières – Les missions du chevaucheur l'ont emmené aux quatre coins de la Lantardie et même au-delà : il peut s'exprimer de manière fluide en alnorrien, en raldien, et échanger quelques phrases d'elfique avec un Gildanien de passage.

Botte secrète – Une technique mise au point pour dérouter l'adversaire, une arme cachée dans un compartiment de la selle, un enchaînement de coups propre au couple… Les bottes secrètes sont

un moyen d'achever le combat en prenant son ennemi par surprise, mais les utiliser deux fois de suite confine au suicide.

Jouteur d'exception – À force d'entraînement sur des mannequins de plus en plus petits, le chevaucheur sait viser le moindre interstice dans une armure ou un caparaçon d'écailles. Ses charges à la lance d'arçon perforent bien plus profondément les chairs de sa cible.

Rudiments de bourrellerie – Grâce à la bienveillance d'un artisan et à beaucoup d'huile de coude, le chevaucheur sait effectuer des réparations de fortune sur le harnachement des griffons. Si elles ne remplacent évidemment pas le savoir-faire, un chevaucheur qui en bénéficie n'a pas à craindre de défaillance avant un bon moment.

Intuition barométrique – Les très nombreuses sorties de ce chevaucheur par tous les climats lui ont façonné une lecture des pressions atmosphériques. Il peut deviner avec une troublante régularité les pluies longues ou brèves, les orages, les tornades, cyclones, ainsi que les trous d'air qui pourraient parsemer son itinéraire immédiat.

Œil de faucon – Excellentes reconnaissance des formes et mémoire visuelle s'allient pour conférer à ce chevaucheur une acuité presque surnaturelle. Jusqu'à une altitude moyenne et en une seule passe au-dessus d'un foyer de peuplement, d'un camp ennemi, il peut compter le nombre de personnes à découvert, jauger leur éventuel équipement, et discerner les motifs des grandes bannières.

Apprentissage rapide – La patience et la pédagogie du chevaucheur ont payé : son griffon assimile très vite les nouveaux concepts. Il n'y a besoin que de quelques démonstrations pour lui enseigner les règles d'un jeu, le fonctionnement d'un objet, et le griffon pourra également faire preuve d'initiative curieuse pour abreuver son savoir.

Voltigeur – Le chevaucheur est capable de se désangler partiel-

lement ou totalement en un temps minimum, puis de se mouvoir en selle avec agilité, même en armure. À moins qu'une secousse ou que la gravité ne s'en mêle, un chevaucheur voltigeur ne tombe pas de son griffon.

Ficelles du prédateur – L'observation minutieuse et l'influence des techniques de chasse utilisées par son griffon octroient une véritable capacité à surprendre le gibier. Le chevaucheur est en mesure de se détendre vers sa cible en une poussière de seconde, qu'il souhaite attraper un souriceau courant sur une branche ou frapper un ennemi avant qu'il n'ait l'opportunité de dégainer.

Usurpateur – Une fois qu'il a parcouru suffisamment de correspondance écrite par la personne qu'il souhaite imiter, le chevaucheur s'est imprégné de ses tournures, de sa tonalité, de sa pensée. Il peut alors rédiger de courtes lettres susceptibles de tromper des proches de l'usurpé, et même, sous réserve d'un déguisement adéquat, l'incarner auprès de tous ceux qui ne le connaissent que de loin.

VIRTUOSE

Maquillage linguistique – Le chevaucheur a entendu et parlé tellement de langues, de patois, et de dialectes, qu'il peut se faire passer pour n'importe quel habitant d'une région où il a séjourné ne serait-ce qu'une semaine. Ce subterfuge dure tant que son interlocuteur ne lui pose pas de questions trop précises sur des particularismes locaux qu'il faut toute une vie enracinée au même endroit pour acquérir.

Splendeur aquiline – Il se dégage de ce chevaucheur une autorité majestueuse que les griffons eux-mêmes ne sauraient ignorer. Auprès des humains, son charisme commande à n'importe quel auditoire. Quelles que soient les circonstances, les griffons sauvages ou non ne l'attaqueront pas à moins qu'il leur ait été ouvertement hostile. Le chevaucheur est considéré comme un griffon dominant ;

il peut également circuler dans les réserves sans être inquiété.

Danse avec lui – Les corps du chevaucheur et de son griffon ont atteint une telle symbiose que le cavalier actionne sa monture comme si elle était une extension de lui-même. Pareil chevaucheur obtient une précision chirurgicale et instantanée dans toutes ses manœuvres ; il peut en outre déclencher toutes les figures aériennes à volonté.

Camouflage total – Le chevaucheur et son griffon ont appris à se fondre dans n'importe quel paysage, à tel point qu'ils réussissent l'examen ultime : les animaux s'y trompent. Attendu qu'ils aient le temps de choisir et préparer leur emplacement, ils sont indétectables sans assistance magique.

As légendaire – L'audace couronne les as ; ce chevaucheur et son griffon ont atteint les sommets du combat aérien. Ils jouissent d'une telle réputation que les patriotes comme les ennemis de la Lantardie connaissent leur identité. Qu'importe, puisque la destinée veille sur eux : tant qu'ils sont dans les airs, s'ils devaient être victimes d'une attaque fatale, ils ont une seconde chance d'échapper à la mort.

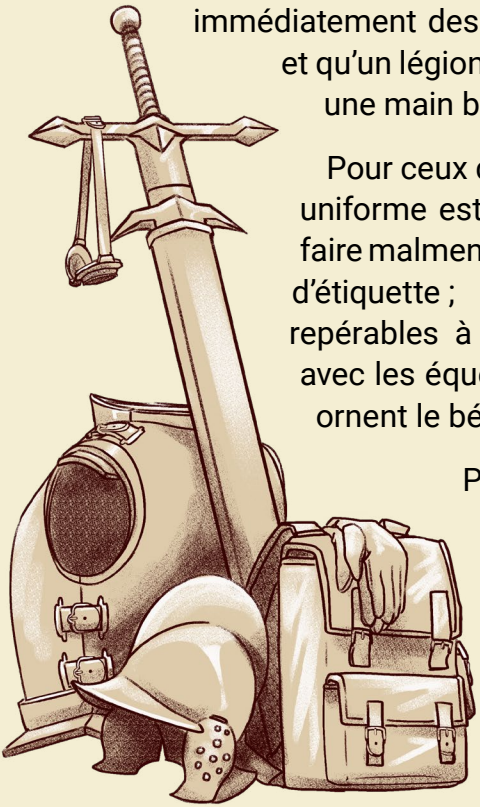
d

a. Qu'est-ce qu'un chevaucheur ?
b. Les carrières du chevaucheur
c. Créer son chevaucheur
d. L'équipement du chevaucheur
e. Décorations et privilèges
f. La médaille du sauveur
g. Exemples de chevaucheurs

Inutile de chercher les armoiries d'un seigneur sur quelque tabard ou écu : ***les légionnaires n'ont de loyauté qu'envers la couronne***, et cette armée a déjà quelques siècles d'avance ou de retard sur la marche des institutions militaires pour être ainsi nationalisée.

Porter l'uniforme revient à porter l'étendard de la Maison Dontar ; elle est la seule habilitée à faire produire les cuirasses, les casques, boucliers, épées, lances, bérets, bottes, vêtements de ses troupes. Tous les articles sont soigneusement référencés dans les archives royales, répliqués avec une exactitude aussi précise que le geste d'un artisan puisse permettre. L'on comprend alors qu'une ***panoplie complète se monnaye cher*** – elle assure la plus grande part d'un sauf-conduit dans les secteurs contrôlés par la Légion.

L'on comprend également que toute pièce manquante éveille immédiatement des suspicions de vol ou d'usurpation – et qu'un légionnaire surveille ses affaires partout où une main baladeuse pourrait sévir.



Pour ceux qui travaillent auprès des griffons, cet uniforme est aussi la garantie de ne pas trop se faire malmener en cas de maladresse, de bafouage d'étiquette ; leurs compagnons sont en outre repérables à leurs hautes cuissardes, partagées avec les équestres, ainsi qu'aux insignes ailés qui ornent le béret.

Parce qu'ils sont officiers mais surtout chevaucheurs, ***les cavaliers aériens sont tenus au plus impeccable maintien d'apparence*** : au-delà du trône et du service au pays, c'est toute la symbolique régalienne du griffon victorieux qui se miroite dans leur plastron.

LE PAQUETAGE DU LÉGIONNAIRE

Toutes les recrues fraîches de signature ont droit au même traitement : quémander un ***paquetage d'incorporation*** auprès de l'intendance et camper devant le fourrier pour vérifier, un à un, que leurs effets personnels sont à leur taille. Un contrôle d'autant plus nécessaire qu'elles en paieront la majorité de leur poche !

La Légion ne prêtant que l'équipement exclusivement réservé aux combats – spallières, bouclier, armes d'hast et de siège… –, le contenu du paquetage s'apparente plus à de la vente forcée qu'à un trousseau gracieusement offert par le royaume. Que votre personnage se rassure : les versements sont étalés sur la première année de service pour éviter que sa solde soit réduite à néant.

Au fond, rejoindre la Légion permet ainsi à un nouveau personnage d'obtenir ***un équipement nettement plus complet*** que ce à quoi pourrait prétendre un aventurier en début de carrière – et à un prix préférentiel, retranché de toute marge commerciale.

Sa dotation permanente se compose des éléments suivants :

- Un béret qu'il convient de ceindre sitôt que l'on quitte les bâtiments ;
- Une cocarde aux armes du légionnaire et couleurs de la cohorte dont on percera le béret. Les chevaucheurs afficheront ainsi deux ailes déployées au-dessus du champ coloré ;
- Un insigne en métal cousu à la manche droite, sur lequel sont moulés les identifiants de l'unité du légionnaire ;
- Une paire de bottes adaptée à l'usage du corps militaire. Pour les chevaucheurs, des cuissardes à larges revers ;
- Deux pantalons ;
- Trois chemises brunes de laine épaisse à haut col ;

- Des gants en cuir ;
- Un ceinturon ;
- Un baudrier ;
- Un casque en acier avec cale matelassée, dont le port remplace celui du béret dans certaines circonstances comme les sorties aériennes ;
- Pour les chevaucheurs, des lunettes de vol ;
- Des tassettes en acier ;
- Une arme de service et son fourreau, que nous décrirons plus bas ;
- Un plastron en acier aussi appelé « cuirasse », sur laquelle nous développerons également plus bas.

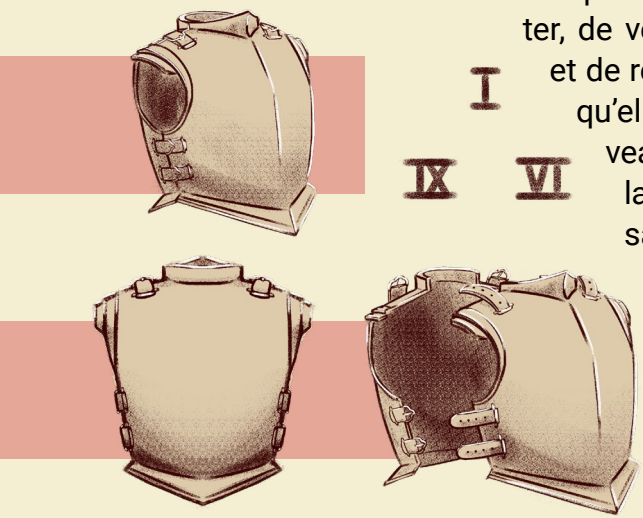
Selon le théâtre et la nature de leurs opérations, les légionnaires perçoivent ***du matériel supplémentaire*** qu'ils peuvent substituer par leurs propres achats : duvets, rationnements de terrain, outillages divers, tentes et commodités pour la vie de camp sont l'objet de négoces et de trocs réguliers au sein de la troupe, mais aussi avec les marchands des environs.

À vous de jauger, suivant l'éloignement avec la capitale et la politique budgétaire du moment, l'abondance et la qualité des fournitures. Certaines unités souffrant d'un déficit constant en approvisionnements, leurs membres en sont venus à ***des solutions de fortune*** quitte à piocher dedans.

La cohorte stationnée à Norrasq s'est par exemple faite experte en roulements de manteaux chauds, en recyclages d'huiles animales qui embaument les salles communes d'une âcre fumée. On y brûle ses gages comme on y brûle tout ce qui accepte de brûler dans un âtre, et malavisés ceux qui ne triplent pas la couverture de leur couchette.

LA CUIRASSE

Le légionnaire se reconnaît à sa cuirasse : cette armure de service, aussi appelée ***« laurroise »***, ne quitte jamais son dos que dans les moments d'extrême relâchement.



Votre personnage sera tenu de porter, de veiller à la bonne condition, et de réparer sa cuirasse de sorte qu'elle procure toujours un niveau de protection optimale ; la Légion fournit le nécessaire pour l'entretien quotidien dans chacune de ces garnisons, du plus insignifiant avant-poste à la citadelle silvianite.

Tous les forgerons du pays sont par ailleurs formés au gros œuvre sur la « laurroise » : ils pourront débosseler, rapiécer, ajuster la cuirasse de votre personnage et, selon l'urgence de leur intervention, facturer à la Légion plutôt qu'à vous.

Viendrait-elle à être hors d'usage, détruite, perdue ou volée, une autre vous sera donnée ou commandée sur simple présentation à un fourrier de la Légion – et déduite de votre solde si vous êtes jugés responsables ! La cuirasse affiche deux signes distinctifs permettant de situer son propriétaire : l'identifiant de sa cohorte, riveté en ***chiffres dorés*** sur le pectoral droit, et les éventuels ***chevrons ou galons*** de commandement qui lui sont peints sur le flanc gauche. Un chef de cohorte se repère plus particulièrement aux palmes de commandement moulées autour du col, et qui l'auréolent comme des lauriers sur son casque.

Quant aux modèles de la garde prétorienne, surnommés « custodis », un regard averti en tirera quelques informations supplémentaires. L'on en répertorie trois déclinaisons, officiellement numérotées « 1 », « 2 », et « 3 », officieusement classées selon leur prestige La plus répandue et la plus discrète, la ***« custodis de piétaille »***, n'est en tout et pour tout qu'une « laurroise » rehaussée çà et là de dorures ; le guet ordinaire de la capitale en est intégralement doté. La deuxième, la ***« custodis médiane »***, revient à la basse garde préposée à la famille royale. Pensée pour le devoir d'escorte, leur « custodis » ne surpasse le modèle 1 que par un griffon stylisé sur le plastron, et une demi-cape bleu réal. Enfin, la ***« custodis altière »*** ne saurait être décrite avec assez de détails en ces lignes : chaque pièce de cette collection est une œuvre d'art digne d'éloges. Façonnées sur-mesure pour flatter les goûts de la haute garde, les « custodis altières » ne font l'économie d'aucun métal précieux ni d'aucune ciselure ; elles sont un remerciement du trône aux vétérans qui lui ont dédié leur vie. Le port de la « custodis altière », exigé en séance de conseil ou lorsque l'on paraît à la cour, implique celui de la demi-cape et des décorations reçues. En dépit d'efforts continus pour assurer un même niveau de qualité entre tous les ateliers de fabrication, ***des disparités de finitions peuvent révéler l'origine d'une cuirasse.*** Telle est celle dont l'intérieur grumelle ou miroite, dont les bords s'effacent, frottent ou même coupent, dont les deux moitiés s'ajustent à la perfection ou bâillent d'un millimètre laxiste. Un érudit y lirait les périodes de guerre et de paix, les pénuries en minerais comme en temps de production, les circonstances d'un décès qui n'aurait pas dû se produire.

Victimes de malfaçons et parfois de sabotages, une poignée de cuirasses forgées au plus rude des conflits tend à présenter des défauts – des faiblesses invisibles qui n'attendent que la pointe d'un carreau ou d'une lance pour se manifester. Pour une raison qu'il convient sans doute de ne pas tisonner, ce genre d'accident ne s'est encore jamais produit sur une cuirasse d'officier.

Mais il y a une première fois à tout.

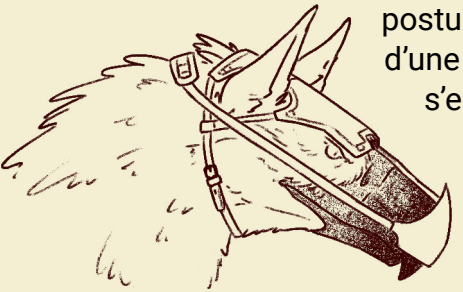
Pour le légionnaire, ***la cuirasse est une seconde peau.*** Ils s'y sont tant accoutumés qu'elle ne leur suscite aucune fatigue particulière, et qu'ils peuvent même ressentir une vulnérabilité en l'ôtant. Certains légionnaires se considèrent ainsi « décuirassés » ou même « décoquillés » lorsqu'ils travaillent en chemise. En langage de jeu, cela signifie surtout que ***vous pouvez supprimer la plupart des pénalités liées au strict port du plastron***, comme les malus appliqués aux tests d'aptitude physique – saut, course, etc. Cette cuirasse n'est pas réellement perçue par le légionnaire, mais par les autres, si ! Elle entraîne toutes les conséquences attendues d'une armure métallique, que ce soit en termes de bruit, de reflets… et elle n'est pas épargnée par la rouille.

La première armure du chevaucheur sera toujours son griffon.

LA SELLE DE MONTE

L'exigence la plus implacable est appliquée à la confection des selles de chevaucheur : la moindre erreur de jugement dans le choix des matériaux, la moindre approximation dans l'articulation des pièces, pourrait entraîner une chute sans commune mesure avec les déboires du cavalier. Les artisans élevés à cette dignité ne s'abaissent à aucun compromis pour assembler ces ***merveilles de bourrellerie.*** Chaque chevaucheur reçoit ainsi la visite d'un maître qui étudiera son griffon sous toutes les coutures, prendra des relevés précis de tous les ratios, de toutes les manies innées et de toutes les habitudes qu'imprègne une année de pratique intensive.

Qu'un verroi ait le tic de se pincer le poitrail, qu'un keljär s'appuie sur un antérieur plutôt que sur l'autre, la structure en sera modifiée ; qu'un chevaucheur adopte une posture particulière, qu'il enroule ses rênes d'une façon qui lui est unique, le bourrelier s'empressera de noter le détail afin de retoucher son esquisse au plus près du vrai. Un chevaucheur doit pouvoir ***demeurer en selle et opérationnel*** le plus longtemps possible. Le cas échéant, il devrait même pouvoir y dormir sans ressentir d'inconfort.



En résulte que ***les selles de chevaucheurs sont rarement interchangeables***, et qu'en admettant les risques d'incident, les frottements d'un harnachement mal ajusté pourraient causer échauffements puis brûlures en cas de mouvements explosifs ou prolongés. Les morphologies griffonnes connaissant de vastes variations suivant la race, une selle donnée ne pourrait tout bonnement pas se fermer

Priss pencha la tête d'un côté. Sa brémice la pencha de l'autre. Le duo contempla avec une forme de fascination horrifiée le nombre de sangles, lanières, boucles et brides qui s'étalaient devant lui.

Rien n'avait préparé le Nevardari au casse-tête que constituait le montage, nettoyage et remontage de sa selle. Pour peu, il aurait presque préféré repasser l'examen d'entrée de l'Académie royale.

« Je vais avoir besoin de ta mémoire, Thessalie… »

Et dire qu'ils avaient trouvé complexe le simple fait de se sécuriser dans le harnais… Retroussant ses manches, le jeune chevaucheur se mit au travail. Cirer les mètres de cuir promettait d'être aussi compliqué que de dissuader sa griffonne de chaparder les boucles les plus brillantes.

– R. Senelier

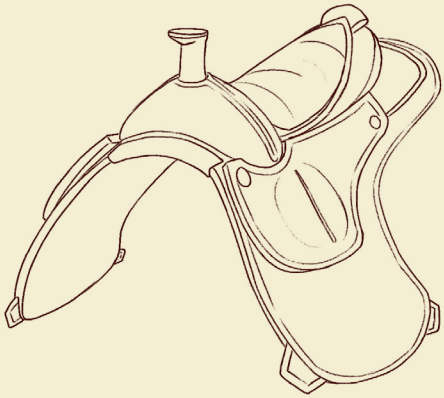
correctement d'un individu à l'autre par ailleurs. Référez-vous autant à la taille qu'au poids et à la musculature du griffon pour lequel la selle fut fabriquée pour déterminer si elle pourrait théoriquement convenir. Dans le même ordre d'idée, ***tout chevaucheur investit une part substantielle de son temps*** à examiner, démonter, graisser, passer en revue toutes les pièces de sa selle pour être certain de son état optimal.

Les selles de griffonnerie diffèrent de leur équivalence équestre en de nombreux points, mais le plus important tient au ***système de fixation*** qui rend le chevaucheur solidaire de sa monture. Selon les préférences et les styles, le chevaucheur s'attache à la selle en usant généralement de trois à cinq sangles pour chaque jambe, réparties de la cheville jusqu'au-dessous du genou. Chacune de ses sangles peut se fermer ou s'ouvrir à n'importe quel moment et à sa guise : des chevaucheurs n'hésiteront pas à se désangler partiellement, voire complète-

ment, dans certaines situations bien particulières, pour jouir d'une meilleure liberté, augmenter leur champ d'action, ou tenter des manœuvres d'abordage proches de la démence furieuse.

Gardez à l'esprit que ***ces sangles sont la seule barrière entre votre personnage et le vide*** ; rappelez-vous également qu'elles ont tôt fait de céder face à la plupart des assauts qui pourraient cibler les flancs de son griffon.

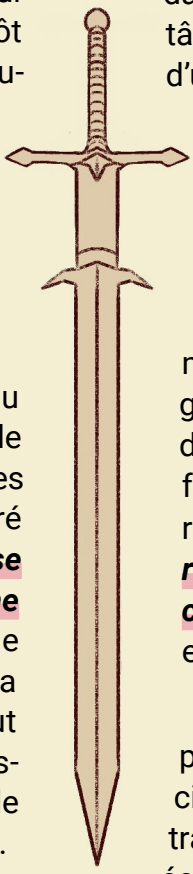
Si vos sangles ne sont pas bouclées pour quelque motif que ce soit, et que votre monture vient à se retourner, la gravité abîmera immédiatement votre personnage.



La selle du chevaucheur est étudiée pour atteindre l'équilibre parfait entre praticité et encombrement.

L'ÉPÉE DU CHEVAUCHEUR

Un chevaucheur serait-il aperçu sans son griffon, son métier se devinerait encore à son épée : ***une arme à nulle semblable***, forgée pour vaincre les écailles plutôt que l'acier, les crocs plutôt que les lames. Si son allure rappelle de grandes cousines bâties pour des gestuelles presque dansées et la prise d'inertie, sa conception ne s'éloigna jamais de la selle ; l'épée du chevaucheur leur concède la primauté sur les carnages d'amplitude. Et malgré sa taille inférieure, ***elle se manie parfois comme une lance*** : bien agrippé sur le manchon au-dessus de la garde, le combattant peut ajuster sa frappe, s'immiscer entre deux plaques de corne ou crever un organe.



Élégante et fine, presque gracile, cette arme ferait la toute dernière erreur d'un bretteur qui la mésestimerait pour un jouet ; les chevaucheurs ont mérité leur réputation de précision et de concision dans les coups portés. Nombreux ceux qui virent une cible facile dans un officier esseulé, et tâtèrent l'amère déception d'un acier de bel aloi. Au sol, cette épée pourrait tenir d'une ***bâtarde à une main et demie*** : son poids se situe dans un entre-deux désavantageux face à un estramaçon, mais prompt à fatiguer un bras isolé. Orgueil des chevaucheurs toujours fourrés dans un duel, elle réclame un ***entraînement régulier*** et une ***solide constitution*** pour se marier efficacement à un bouclier.

En termes de jeu, vous pouvez faire vôtre le principe qu'un personnage entraîné à son utilisation saura échanger plusieurs passes à une main, avant de commencer à faiblir. Si l'affrontement venait à se prolonger, nous vous recommandons de vous référer à son score de santé physique

– robustesse, constitution, endurance, suivant les systèmes – pour jauger l’épuisement suscité, quitte à ce que votre personnage doive récupérer à deux mains.

Cette épée fait partie de sa dotation réglementaire, mais les chevaucheurs sont libres de lui substituer une lame qui correspondrait mieux à leurs préférences.

Plus d’un officier aurait le cœur pincé de s’en séparer pour de bon cependant : il subsistera toujours un fragment de symbole dans cet acier qui consacre le chevaucheur à l’aube du service. Toujours une poussière de souvenir juvénile qu’il est tendre et amer de préserver dans un coffre, sur un mur – dans un écrin où se ravivent, l’espace d’un regard, une époque et un idéal.

e

a. Qu'est-ce qu'un chevaucheur ?
b. Les carrières du chevaucheur
c. Créer son chevaucheur
d. L'équipement du chevaucheur
e. Décorations et privilèges
f. La médaille du sauveur
g. Exemples de chevaucheurs

Récompenses pour états de services impeccables ou pour un coup d'éclat, passe-droits exclusifs aux couloirs d'une forteresse ou véritables indulgences scellées du cachet royal : ***la gratitude du pays envers un chevaucheur peut revêtir bien des aspects.*** Ceux que l'on surnomme parfois « les enfants chéris de la patrie » sont célèbres pour la clémence que chacun consent envers les dérapages de leurs montures, et c'est grossièreté que de réclamer remboursement d'une jatte brisée, d'une tuile arrachée par la maladresse des colosses à plumes.

Les commerçants ont distillé un dicton de cette fatalité : « dégâts de griffon, marge qui fond ». L'on taira que la publicité engendrée par la visite d'un chevaucheur vaut largement son morceau de viande séchée lancé à l'animal – et son bocal cassé par une aile un peu trop enthousiaste face à l'offrande.

Parce qu'ils incarnent le blason qui flotte sur l'étendard royal, les chevaucheurs sont accueillis avec ***une déférence presque nobiliaire*** dans les villes et les villages de Lantardie. Même les féroces Ultari, pour qui l'influence du trône ne s'admet qu'avec une vague défiance au mieux, respectent ces « frères et sœurs du ciel » qui égalent leur talent dans la selle. Les gîtes s'ouvrent plus aisément, les pintes de bière sont moins coûteuses et plus goûteuses, le sourire des habitants plus franc en sachant qu'officiers et griffons s'unissent dans l'honneur de leur conduite.

La preuve la plus tangible des accomplissements du chevaucheur reste ses décorations. S'il serait lénifiant d'en étirer un catalogue exhaustif, l'on peut tout de même en distinguer deux catégories : ***les médailles et les accessoires.***

Les premières se piquent sur un morceau de cuir placé par-dessus la cuirasse à hauteur du cœur, et retenu par des bretelles raccrochées au ceinturon. Les seconds regroupent les fourragères portées à l'épaule droite, les capes et demi-capes d'apparat ainsi que leurs fermoirs, les broches, les plaques pectorales, les palmes de commandement moulées à la cuirasse et au casque, et toutes

les autres formes d'ornements pouvant s'ajouter à l'uniforme ordinaire du légionnaire.

Plusieurs décorations ouvrent à des privilèges spéciaux, comme celles de la ***« liste courtière »*** permettant à un roturier d'entrer à la cour ; d'autres accordent des exemptions particulières vis-à-vis d'obligations telles que le paiement des impôts ou la conscription. Pour s'engluer encore un pas plus loin dans la complexité, des us et coutumes propres à une localité peuvent influer sur le traitement réservé à un officier. À Norrasq, il est par exemple d'usage qu'une salle de bains chauffée soit l'apanage des commandants d'unité. Certaines forteresses au sud séparent plutôt les réfectoires des officiers de ceux de la troupe.

Il est à noter qu'une médaille s'assortit parfois d'un accessoire qui peut être arboré avec ou sans, suivant les finesses du protocole et la solennité des occasions. Dans l'ensemble, l'on ne « clinque » pas ses médailles en dehors des défilés, des audiences particulièrement importantes, ou des cérémonies pour lesquelles leur port revêt alors un caractère obligatoire. Les accessoires sont quant à eux soumis ***au bon sens esthétique des officiers*** ; la perspective de devoir les racheter en cas de perte ou de dommages trop importants dissuade cependant la plupart des m'as-tu-vus.

Chevaucheurs et griffons peuvent en outre recevoir ***des éloges écrits appelés « citations »*** : elles sont généralement lues à l'ensemble de la garnison par le chef de corps, durant le rassemblement matinal ou à l'occasion d'un évènement particulier, et appuient le comportement exemplaire du couple face à l'adversité. Si ces félicitations ne procurent aucun avantage matériel ou immédiat à l'officier, elles sont inscrites à son dossier et pourraient peser dans une décision future – promotion, mutation, sévérité d'une sanction encourue, etc.

Les citations sont essentielles à ***la diffusion des évènements marquants et des faits d'armes*** dans les provinces reculées ; elles sont parfois l'unique empreinte sans laquelle bravoure et sacrifice

seraient silencieuses, et forment le socle de maintes ballades pour les siècles à venir.

Lorsqu'un griffon réalise une action admirable, il est rituel de lui attribuer ***un surnom pour attester de ses qualités.*** « Le vif », « Perceneige », ou encore « de Rocaille » sont autant d'illustrations de l'imaginaire entourant ces rappels aux heures d'héroïsme. Le choix d'un surnom n'a rien d'un décret officiel mais n'en est pas moins une affaire sérieuse. Certains escadrons en font des comités entiers pour déterminer ce qui sied le mieux aux caractéristiques du griffon, quand d'autres s'en remettent à la discrétion de son chevaucheur, du commandant d'unité, voire des témoins à la scène. À ceux qui balaieraient la pratique sous le tapis de l'excentrique et de l'inutile, il suffirait de montrer le maintien tout enorgueilli du griffon appelé par son surnom, sa livrée gonflée de satisfaction comme s'il venait d'avaler une friandise tout rond. La harde y est sensible dans sa hiérarchie ; un œil curieux remarquerait que le griffon fraîchement surnommé a gravi plusieurs de ses échelons.

Cher Charles,

Tu ne m'as pas menti quand tu disais que les meilleures surprises sont celles que l'on attend le moins. Tout a commencé par une missive, dans laquelle j'apprends que l'on manque d'épées pour la voûte d'acier du jubilé et qu'on m'y convoque pour dépanner. Cette décision m'a étonné autant qu'elle m'a flatté et c'est avec une pointe d'anxiété que je m'y suis préparé. Le jour J, euphorique et fier, j'ai trouvé ma place aux côtés des autres soldats de la garde pour participer à cette impressionnante haie d'honneur. À l'issue, le chef de cohorte m'a appelé. Mon cœur s'est emballé ; mes mains sont devenues moites. J'ai quitté le rang, inquiet d'avoir, peut-être, mal exécuté la manœuvre. Il a épinglé une médaille d'argent à mon uniforme, avant de saluer mon investissement.

Il me tarde de rentrer pour te raconter tout cela plus en détail.

– Aurélie M.

f

a. Qu'est-ce qu'un chevaucheur ?
b. Les carrières du chevaucheur
c. Créer son chevaucheur
d. L'équipement du chevaucheur
e. Décorations et privilèges
f. La médaille du sauveur
g. Exemples de chevaucheurs

La médaille du sauveur est l'une des plus prestigieuses décorations décernées par le royaume de Lantardie. Elle récompense le sang versé à sa défense ; on ne l'accorde qu'à ceux dont les actes de vaillance l'ont sauvé de la destruction. La tradition exige que la main même de ***la famille royale*** l'agrafe au torse du sauveur, et que la cérémonie soit synonyme de festivités pour le peuple.

Comme cette médaille fait partie de la liste dite « courtière », elle s'accompagne du ***droit de se présenter parmi l'aristocratie lantardienne*** et de participer à la vie de la capitale. Ses détenteurs se doivent de l'afficher fièrement sitôt qu'ils paraissent au palais royal ; dédaigner cette marque d'estime offenserait gravement les fidèles du trône. Les légionnaires décorés reçoivent également une demi-cape brun pâle, fermée par une chaîne en argent qui se fixe sur la cuirasse par deux attaches. Ils peuvent se contenter de la passer s'ils ne sont pas en tenue de parade.

Remise au commandant Sunie Tersola pour héroïsme répété, durant la campagne nordique contre l'envahisseur orog.

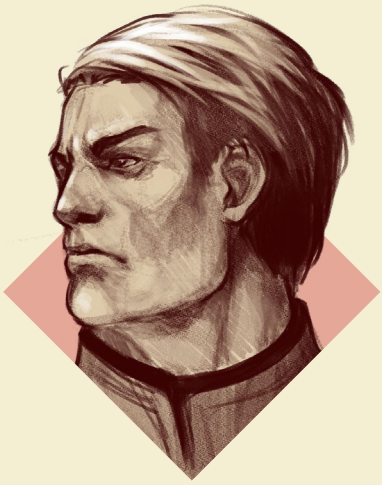
Sa lame guidée par la Lantardie elle-même aurait trouvé le crâne du seigneur de guerre ennemi.

g

a. Qu'est-ce qu'un chevaucheur ?
b. Les carrières du chevaucheur
c. Créer son chevaucheur
d. L'équipement du chevaucheur
e. Décorations et privilèges
f. La médaille du sauveur
g. Exemples de chevaucheurs

CYRIL BOREATT

Âge	32
Origine	Centrale
Accession	Flambeur
Spécialité	Chasse
Griffon	Verroi
Grade	Capitaine
Cohorte	IIIe de Norrasq
Rôle	Chef d'escadrille



Le secret des revenants est de ceux que nul n'ose trop remuer : il y a quelque chose de changé chez cet officier que toute logique décrétait mort dans un blizzard. Son rire a perdu quelques degrés ; il bée un trou là où Cyril savait remplir les heures de ses anecdotes à peine croyables de beuverie et d'échauffourées. Le son des chopes qu'on trinque s'est effacé devant celui des haltères qui clinquent, et à croire que le capitaine se prépare pour lutter contre l'ennemi, on occulterait que l'ennemi est lui-même.

Quoi qu'il ait pu se produire, son frère d'armes, William Hosk, est seul détenteur de la clef – mais cet oiseau-là a pris refuge face à ses démons dans la fumée de savernome. À l'entendre, le capitaine n'a rien fait, rien dit, rien vu qui mérite un récit. Il aura pu décliner l'honneur d'être promu à l'escadron, cette même destinée qui l'a déjà sauvé n'en a pas fini avec lui.

ARMELLE TANSART

Âge	54
Origine	Centrale
Accession	Papelarde
Spécialité	Tarsette
Griffon	Coursier
Grade	Lieutenant-colonel
Cohorte	Ière de Lancenet
Rôle	Élevages

Ironie qu'une décennie d'inconfort ait pu conforter : s'exiler dans les cordillères n'aura fait que renforcer le désintérêt général de ce lieutenant-colonel pour le genre humain. Ainsi la carrière entière d'Armelle aura-t-elle été soigneusement planifiée pour l'éloigner de camarades qu'elle considère en nuisances au mieux – du plus jeune au plus vieux.

C'est à peine si la chevaucheuse ne communique pas avec les tisseplumes par le glatissement ; tout spécialiste qui se respecte reconnaîtrait les trilles que des années d'isolation prolongée ont su mimiquer à perfection. Pour un griffon convoitant l'aventure, elle est est l'ultime porte avant de se présenter aux cadets : son coursier pour juge, Armelle tâte l'aplomb des blancs becs, filtre les froussards à peur bleue et les têtes brûlées à colères noires sur le tamis d'un savoir qui ne s'acquiert qu'à l'écoute du vent, de ses enfants.

SIRA NIKHATE

Âge	24
Origine	Métissée
Accession	Flambeuse
Spécialité	Prétorienne
Griffon	Verroi
Grade	Lieutenant
Cohorte	1er escadron
Rôle	Basse garde

Si le poids des responsabilités écrasait comme celui d'une armure, cette jeune femme serait un colosse d'y résister chaque jour. La charge de la garde prétorienne élève son âme autant qu'elle ne lui comprime le cœur, car il est protégé par une cuirasse gravée au souvenir de sa mère sacrifiée à l'unité. Une fierté à fleur de peau, une peau rappelant la fine fleur du clergé : fille du grand prêtre du Cœur d'Albâtre qui officie à la capitale, Sira sait porter plus d'une foi au centre des conflits.

La chevaucheuse a beau garder sa torche de dévotion, le travail acharné ne saurait suffire à dissiper la brume de deux horizons entremêlés. Il viendra un temps où tout le prestige de la cour ne remplira plus cette moitié manquante ; il viendra un temps où Sira emmènera son verroi Ulir par-delà les tempêtes de sable et les étendues suffocantes.

ALISTAIR LËRIEL

Âge	36
Origine	Ultari
Accession	Papelard
Spécialité	Liaison
Griffon	Brémice
Grade	Commandant
Cohorte	XIe d'Arganne
Rôle	Renseignements

Naguère encore, orchestrer le ballet épistolaire entre la Lantardie et Gildanë auréolait autant de prestance que de mystère ; depuis que les elfes se sont évaporés des frontières, seul le mystère a demeure dans la commanderie d'Alistair. Des piles de lettres mortes s'amoncèlent sur les hypothèses que cet obsessif trace à brouillons nerveux pour débusquer les agents qu'il sait, qu'il sent tapis dans les campagnes, et ressurgissent avec juste assez de netteté pour saisir un courrier, consolider une rumeur – puis en semer trois de plus dans leur sillage lorsqu'ils disparaissent derechef.

Supérieurs et subalternes peuvent s'escrimer à l'en décrocher, la piste est moins celle de l'encre que du sang qui bat à ses tempes, qu'un fragment d'origine qui fredonne de plus en plus faiblement sous les frondaisons. À la lisière de la forêt et de sa raison, il gesticule une vérité qu'Alistair effleure sans jamais l'empoigner.

Il est un griffon peu bavard, qu'on figure monolithique
Un esprit prosaïque incrusté dans du marbre revanchard
Qui a l'habileté de l'isard dont il fait son pique-nique
Se montre stoïque lorsque fend les rangs comme le blizzard
Patrouille le keljär, mastodonte de douceur héroïque

– Fifi Roukine

III

I. Préambule
II. Le chevaucheur
III. Le griffon
IV. Jouer son chevaucheur
V. Conclusion

a

a. Le rôle du griffon à Pangar
b. Les races de griffons
c. Créer son griffon
d. Nommer son griffon
e. Le griffon dans sa harde
f. Le titre
g. Exemples de griffons

On les redoutait pour la menace acérée qu'ils faisaient planer sur les pâturages d'altitude ; on les admirait pour leurs plumes, et l'exotisme qu'ils apportaient à une ménagerie. Il fallait certes avoir la richesse blasée pour convoiter ces prédateurs que la cage enrage, qui avalent la quart de leur poids en viande à la semaine, effraient les badauds plus qu'ils ne les attirent.

Si une poignée de fous s'est rompu le cou à capturer des griffons sauvages sur une promesse d'argent ou de gloire, la raison conseillait ***distance et méfiance*** envers ces nuisibles à la serre chapardeuse, qu'un pied égaré dans leur territoire suffit à courroucer. Quant aux fourbes et aux astucieux, ils voyaient plutôt l'ironie qu'un œuf de griffon s'avère vulnérable au vol. Des sacoches en furent remplies, échangées, perdues, arrachées puis vendues pour l'espoir toujours déçu qu'une naissance en captivité forcerait le docile.

L'un de ces risque-tout n'y gagna pas une bourse remplie de couronnes, mais celle du pays tout entier. Au beau milieu d'une fronde qui allait déchirer la Lantardie, et destituer la dynastie régnante, le sort plaça un jeune vaurien sur la route d'une princesse en fuite – et sur celle d'une griffonne qui manqua de perdre sa couvée. Il serait inutile de relater une fois de plus cette histoire qui n'appartient qu'aux chroniques et aux légendes ; suffira de dire que ce jeune homme s'appelait Dontar, et que ses descendants doivent leur trône à ces griffons de flammes et de suie que l'on surnomma les ***« vers-le-roi ».***

Aujourd'hui encore, ils frappent les étendards des monarques lantardiens : chaque membre de la famille royale mérite son sang en perpétuant ***ce pacte entre Dontar et verrois cendrés***, si bien qu'un prince sans griffon n'aurait guère plus de prétention qu'un nourrisson. Plus qu'aucune autre race, les verrois incarnent les valeurs au socle de la culture lantardienne ; ils sont traités avec une admiration qui penche vers la majesté.

Les griffons ont depuis longtemps franchi la symbolique pour prêter toute l'envergure de leur appui : à l'image des chevaux, l'es-

pèce s'est taillé un quartier de noblesse en accompagnant l'Homme à la bataille comme dans son labeur.

Échange d'équité, ***les plus hauts sommets du pays leur sont chasse-gardée***, et livrés à leur justice pour peu qu'un indélicat s'avise d'y transgresser. Ils vont et viennent de ces réserves aux guildes de tisseplumes et aux infrastructures légionnaires : certains ne grandissent que pour retrouver les horizons intouchés de leur territoire originel, tandis que d'autres le quittent en faveur du monde peuplé d'humains et d'aventures. Arrive également que la disette incite une mère à confier ses œufs aux éleveurs les plus proches, afin qu'ils subviennent aux besoins qu'elle ne saurait combler par elle-même. Dans tous les cas, ces animaux ont la mémoire loyale et la gratitude implacable. Aider un griffon pris dans un piège à loup, c'est s'assurer que le tribut d'un lapin, d'un chamois, attendra au seuil de la chaumière lors des longues nuits d'hiver. Et prendre soin de sa progéniture, c'est garantir un allié acquis à la valeur de toute une vie.

À la diversité des races s'oppose l'unicité de leur fidélité dans le service : qu'ils soient verrois, brémices, keljärs ou coursiers, ***les griffons ne se vouent qu'à un seul équipier.*** Et ils exigent une telle réciproque qu'un officier demeure chevaucheur par-delà ses galons. Protectrice aux manières parfois étouffantes, la monture choisit d'étrécir son univers au cavalier ; l'on ne pourrait hausser la main sur un chevaucheur sans encourir les foudres et l'ire. Beaucoup considèrent à bon escient que chevaucheurs et griffons sont deux moitiés d'une même vérité – qu'à être séparés, ils deviendraient un mensonge. Ainsi les spécimens « appariés » à un enfant de l'Homme diffèrent-ils de leurs congénères épanouis dans l'indépendance : ils redoutent la morsure de l'absence.

Nombreux sont les griffons qui mourraient plutôt que leur chevaucheur ; nombreux ceux qui se laissèrent dépérir pour rejoindre leur compagnon dans le trépas. Il en va alors d'un respect dû à l'un lorsque l'on s'adresse à l'autre, car les griffons sont une exten-

sion de leur officier, et l'officier un ambassadeur de ces glorieux destriers. Les commerçants se disputent l'attention des griffons en vadrouille dans les rues de la cité ; les enfants pointent des doigts extasiés vers ces sphinx de plumes sur les toits ; chacun voit un fragment des rois et des reines dans ces silhouettes qui paraissent appartenir à une réalité plus haute que la médiocrité humaine.

Pour les griffons, ***l'Homme n'est pas tant un maître qu'un ami*** : leur intérêt pour la société lantardienne tient dans l'insatiable de leur curiosité, et il s'en trouvera toujours un pour fouiner dans les affaires d'un habitant parce qu'un éclat métallique aura vaincu le sérieux du service. L'altesse de ces volatils descend de plusieurs pieds, lorsqu'ils piaillent et détalent coiffés d'un pot sur la tête, qu'ils tentent de s'introduire dans les conversations à cor glatissant et à cri claironnant – qu'ils mâchonnent et becquettent tout ce qui leur évoque la nouveauté culinaire. Pour leur intellect déjà bien affermi, celui de l'Homme est un trésor éternellement agrandi d'inventions fascinantes, de vêtements chatoyants, d'une cuisine sans limite qui ravit au-delà de la faim. Pour leur instinct prédateur, l'excitation de l'entraînement, de la vitesse et des combats est stimulant suprême, et les soldats Alnorriens plus farouches opposants que les biches qu'ils attrapent sur les pentes.

Les griffons se perçoivent sur la bannière royale ; ce ne serait pas fabuler de dire qu'ils se savent guerroyer pour leur propre compte, et que le souvenir ancestral des dragons leur revient comme un écho à une ère de danger permanent. Une ère où pour le contrôle des cimes, griffons et dragons s'affrontaient à travers les embuscades, les souffles brûlants qui déciment. Une ère que l'Homme a repoussée de ses armées.

b

a. Le rôle du griffon à Pangar
b. Les races de griffons
c. Créer son griffon
d. Nommer son griffon
e. Le griffon dans sa harde
f. Le titre
g. Exemples de griffons

Chacune des quatre races de griffons lantardiens présente des caractéristiques assez uniques pour les prédisposer à des tâches spécifiques, et condamner d'éventuels croisements à la stérilité. Leurs aires de répartition sur le territoire suivent un principe de confinement absolu qui n'a jamais favorisé les rencontres entre les variétés : ***chaque groupe s'en tient à la sécurité de sa chaîne montagneuse***, sinon pour quelques incursions dans les greniers et les troupeaux des paysans alentours.

Le canon étant fixé par les guildes travaillant au contact des hardes, il subsiste toutefois d'innombrables fluctuations pouvant sortir un spécimen des fourchettes, remarques et relevés généraux qui s'efforcent de dresser un profil type. Un individu sous le poids moyen n'en est pas moins keljär, un verroi n'est pas privé de l'adjectif au motif que son rouge laisse à désirer, et les écarts constatés ont de quoi contester les rôles préconisés.

Quelle que soit la race considérée, l'intelligence des griffons dépasse ce qui serait attendu d'un chien, d'un chat ou d'un cheval.

Leur fort potentiel d'apprentissage signifie que la part de l'acquis écrase rapidement celle de l'inné : le fond primitif d'un coursier peut par exemple s'éclipser devant une éducation en environnement grégaire, et transformer ce solitaire endurci en joueur collectif. De la même manière, la personnalité très affirmée de cet animal contredit parfois les portraits brossés à grands traits. L'on a connu des verrois peureux, des keljärs acrobates, des coursiers intrépides, des brémices insensibles au charme du précieux.

Avec un entraînement adapté et suffisamment d'obstination de part et d'autre, un chevaucheur peut amener son griffon à concrétiser ses ambitions dans n'importe quel emploi au sein de la Légion. Les instructeurs n'ont jamais révoqué la moindre candidature sur pareil prétexte, aussi les descriptions se doivent-elles d'être interprétées comme des tendances – non comme des règles qu'il faudrait à tout prix observer.

VERROI CENDRÉ

La flamme qui ne s'éteint pas.

Passionné

Combattif

Fier

Volontaire

Les verrois sont tout entiers bâtis pour l'attaque et la poursuite : ces chicaneurs ne s'offenseraient presque qu'au seul dessein de régler un différend par la lutte, par les coups de becs et de serres, les démonstrations de vitesse. Leur musculature sèche et arrondie par l'exercice se double d'un ***orgueil trempé dans le sang chaud***, à l'aune duquel défaite est proche de décès – les combattants sont d'ailleurs moins respectés à la stricte victoire qu'à l'énergie dépensée pour l'obtenir. Ce tempérament fougueux en ferait des fauteurs de trouble, s'ils n'étaient sanglés dans une discipline de fer qui les pousse à former le rang. Un verroi tâtonne les limites de sa hiérarchie sitôt qu'il est en âge de comprendre les rapports d'autorité, et ***les matriarches*** veillent à ce que la place de chaque individu soit aussi claire qu'un galon tracé à même la cuirasse.

À ceux qui les dépeindraient avec le pinceau de la brutalité, il apparaîtrait vite que ***ces griffons manipulent le stratagème*** en unité savamment huilée. À l'état naturel, les verrois n'opèrent jamais seuls ; ils apprécient la force démultipliée par le nombre, et se livrent à des raids pour arracher des versants aux hardes rivales. Il en sort que la race se plie ou plutôt se fond dans l'organisation de la Légion : elle entretient une affinité pour le commandement qui l'amène souvent à assister les chevaucheurs sur le terrain. Qu'ils relaient ou devancent les ordres de leur partenaire, qu'ils attirent l'alerte sur un point faible de l'adversaire ou pressentent la nécessité du repli, ***ces griffons lisent le champ de bataille*** comme des généraux sur une carte déroulée.

Ce vorace en honneurs est aussi gourmand en bichonnage ; le chevaucheur du verroi découvrira souvent que dans vingt-quatre heures, aucune n'est superflue. Lorsqu'ils ne sont pas affairés aux

activités sociales de la harde, ces griffons exigent de leur compagnon ***un soin constant***, répugnent à le partager avec ceux qu'ils considèrent inférieurs à leur statut, et leur amour invasif peut se nicher jusque dans le lit d'un chevaucheur qui aura oublié de verrouiller sa porte. Leur vitalité s'accommode peu de l'hiver, des lieux clos et de l'ennui : un verroi désœuvré s'avère volontiers destructeur, susceptible de provoquer ses congénères pour un fragment d'action et d'escarmouche. Parce que ce griffon se fascine de son partenaire, sa relation fusionnelle engendre toutefois ***des couples d'une rare intimité.*** Un chevaucheur n'a qu'à offrir sa paume pour que son verroi y love un bec tiédi par son souffle ; il n'a qu'à faire rouler ses doigts vers la garde de son épée pour que son verroi bondisse en défense. Et d'entre toutes les races, celle-ci est la plus féline, la plus canine, la plus câline – loin des regards qui pourraient écorner sa splendeur, le verroi donne son flanc à des sessions de grattouillements toujours trop brèves, de longues siestes aux soleils. Une fois le charme rompu, ce champion renfile derechef son air grave et préoccupé par quelque obscurité montante à lacérer de son bec : ***il y a chez lui un appel à l'épopée*** qui ne souffrirait de refus, et son œil intense toujours s'en revient par la fenêtre.

Pour un verroi, la gloire se cueille à quatre mains.

ENCYCLOPÉDIE

Son impavidité se lit dans son plumage : statue noire parmi les neiges aveuglantes de son domaine, le verroi paraît hurler au monde entier de venir le défier en combat singulier.

Outre les pennes qui lui valurent surnom de cendré, son unique coquetterie réside peut-être dans l'écarlate qui lui enflamme le dessus de la tête, et que l'usage sépare selon la disposition des plumes. Sont-elles absentes, il sera verroi de fumeron ; sont-elles clairsemées ou confinées à un trait, verroi de braises ou de flammes. Le recouvrent-elles jusqu'aux yeux, il est alors d'ardence, et l'on en dira que les dieux lui ont tracé une grande destinée sur les champs de bataille.

Au reste, la race explore les palettes nocturnes dans sa livrée : son camail vire parfois au gris moucheté, fonce à l'été et s'éclaircit avec l'âge. Si les vieux verrois en sont presque blancs et leur vigueur étiolée, il demeure dans leurs pupilles cet éclat invincible et farouche que même la mort ne saurait ternir. À l'inverse du coursier preste et léger, à l'inverse du keljär immense et ferme dans les airs, le verroi concentra toute sa génétique au point de collision avec la proie. Sauvage ou militaire, sa tactique se méprend avec celle du jouteur ; les chevaucheurs en furent prompts à solidifier des approches pendulaires pour magnifier ses facultés d'accélération, et frapper la cible d'une régularité de forgeron sur l'enclume.

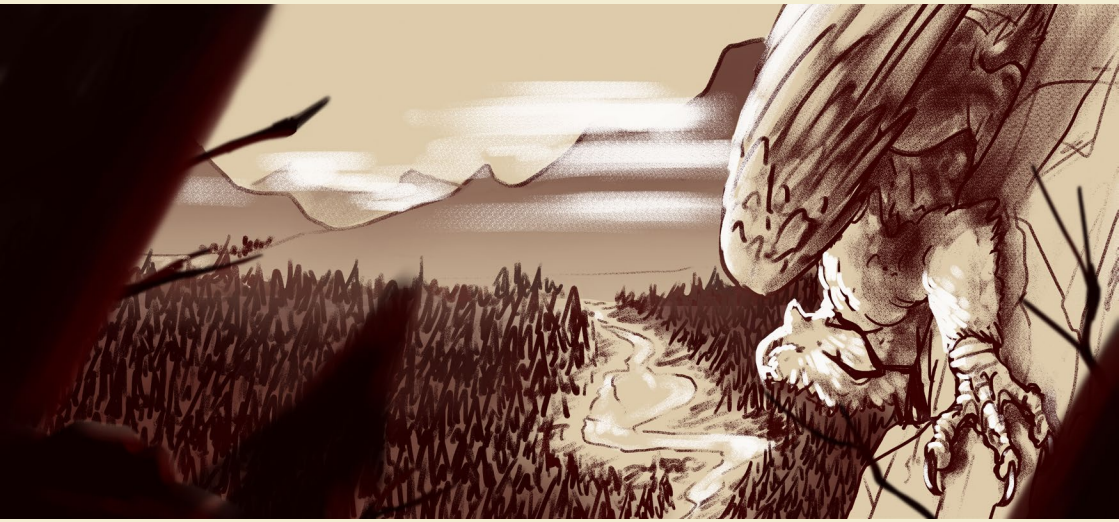
KELJÄR NORDIQUE

Une certitude à l'épreuve du monde.

- Patient
- Robuste
- Loyal
- Inébranlable

Masse de crinière léonine qu'un blizzard ébouriffe sans décrocher, sentinelle immobile au regard perçant, ***le keljär intimide*** autant qu'un ours tout juste attaché par une cordelette. Sa puissance séduit ceux qui dansent sous l'orage, celles qui aiment entendre les éléments siffler par les tuiles et claquer aux fenêtres. À se tenir près d'un de ces mastodontes, l'on se sent enfant face à l'adulte, adepte face à l'objet de culte. Les bouches des gamins s'ouvrent comme des ponts-levis sans frein au passage des keljärs ; leurs nuques se dévissent pour remercier d'un sourire ces peluches surplombantes qui se laissent étreindre en pleine rue. Si le verroi exalte le cœur des Lantardiens, le keljär l'adoucit : ***chacun se rassure de ces placides*** qui patrouillent villes et frontières avec tant de sérieux, de délicatesse, qu'ils en effaceraient leurs dimensions colossales.

Car ces griffons aux nuances brunâtres se confondent avec les colonnades, les madriers, les sculptures piquetant tours et clochers – cette science de la patience leur vient en héritage des ancêtres. Dans les passes escarpées, ***les keljärs s'agrippent à la roche*** grâce à une articulation dans le poignet qui s'enclenche à la manière d'un loquet, et leur permet de rester à l'affût pendant des jours d'un jeûne désaltéré par une lampée de glace liquéfiée. Ce n'est qu'à l'approche d'une proie que le chasseur s'anime, tombe de son perchoir avec l'inertie d'une avalanche afin de briser net la colonne vertébrale. Un keljär n'a pas à piaffer, à mendier ou à comploter pour se faire entendre de leur chevaucheur : ***têtu au-delà des concessions***, il impose son avis par un corps inamovible dans l'embrasure d'une porte, s'assied sur une pile de documents cruciaux, et sa simple existence suffit généralement à lui faire incliner la balance. À la guerre, une ligne de keljärs n'a d'ailleurs qu'à décider que rien ne la déracinera ; les chevaliers s'illusionnant qu'ils pourraient faucher les montagnes y cassent leurs lances. Tout au plus le keljär y ébrèche-t-il son formidable bec.



Le caractère de la race ne s'empourpre pas des tâches que d'autres griffons dédaigneraient par superbe. ***Sourds à la fatigue et muets devant la difficulté***, les keljärs épaulent les mules de bât, les ânes, les charrettes estropiées d'un essieu, et ne rechignent jamais à pousser, tirer, soulever tout ce que le poids met à leur seule portée. Serait-il au repos, un keljär a la respiration si caverneuse qu'on pourrait improviser une forge de campagne à l'endroit où il dort – on aurait déjà le soufflet –, ou démarrer un feu de bivouac.

Mais les matamores seraient sots de confondre cette apparence arrangeante pour de la mollesse, l'économie pour de la paresse : ***ces griffons ont une notion de justice*** qui s'enflamme lorsqu'on abuse de leur gentillesse. Un cri de keljär n'est pas chose commune, anodine moins encore. La pire des racailles et le plus prestigieux des barons ne sera bientôt qu'un tas de chair apeurée ou sanguinolente, s'il commet la bêtise de bafouer les principes que ce griffon a de burinés dans son âme de marbre. Le keljär pourrait endurer des semaines sans contact ni nourriture, et se réunir avec son chevaucheur dans la même fidélité qu'au premier jour, mais il ne saurait supporter une seconde la félonie, et l'abandonnerait sans détour.

ENCYCLOPÉDIE

Quand le premier crâne de keljär s'ouvrit sous la curiosité du griffaud, il fut presque déçu de n'y point découvrir quelque parchemin, quelque registre où eussent été compilés le détail des rancunes, des affronts et des bagatelles que le griffon couvait de vengeance.

Devrait-il punir l'indiscipline d'une peine de cachot, un commandant aurait encore à réprimer le chagrin ravageur d'un griffon privé de sa moitié. Et cet officier s'aviserait-il de lui annoncer son décès, c'est une tombe propre à enterrer un roncin qu'il lui faudrait creuser dans l'heure, car la vie du keljär lui devient si impensable qu'il s'en donne la mort de tristesse. Les apothicaires ont du reste à s'accommoder de ces massives sentinelles qui insistent à la veille de leur blessé, et interrogent le moindre geste médical d'une attention rivalisant de tranchant avec le scalpel.

Défenseur jusque dans la vieille langue norse qu'il ranime à chaque apparition, ce griffon ne consent certes qu'un lambeau de sa vigilance au repos ; l'on fut prompt à dire des méfiants réveillés sur le fantôme d'une serrure qui cliquète, sur le spectre d'un pas, qu'ils « dormaient du sommeil du keljär ». N'est donc guère surprenant que les vifs soient bons tarsets, les adroits bons sergents de ville. N'est guère étonnant qu'un tire-laine hésite soudainement à commettre le larcin, lorsque le bruit de son couteau dresse une oreille prudente à l'autre bout de l'avenue.

COURSIER DE CELLIANS

Le courage de l'innocence.

Doux

Véloce

Nocturne

Intelligent

Singularité que ce griffon craintif, prédateur malgré lui pour son dégoût du violent, et volant contrarié par sa technique de chasse qui le tapit sous les neiges. Quand d'autres emportent leurs repas tout cru et bramant de surprise dans leurs antres à flanc de falaise, le coursier se pelotonne dans une épaisseur de poudreuse. Il y attend qu'un mulot, un campagnol, pédale un peu trop près de son bec qui se détend d'un coup sec. Solitaire dans son univers blanc et gelé, ***le coursier ne se lève qu'une fois la lune incrustée dans le ciel***, pour débusquer les proies qui se croient sauvées par le manteau de ténèbres : son plané ne bruisse pas plus que les feuilles, mais voilà qu'il a déjà refermé la nasse de ses serres sur un chevreuil, un blaireau, ou même un grand cerf qui ne l'aurait bravé de ses bois.

L'apercevrait-on au cours d'une promenade vespérale, on jurerait au revenant plutôt qu'au griffon. Les natifs de Cellians en furent plus effrayés que ***ce curieux fouillant dans les sacs***, fouinant parmi les granges et les réserves pour comprendre comment se manie une binette, comment roule une brouette. Les chevaucheurs de coursiers affrontent au quotidien cet immortel ennemi qu'est l'ignorance. Leurs compagnons s'interrogent des subtilités, des mécanismes, des effets de la nature qu'un animal devrait admettre pour vrai. Il n'y a qu'à les voir songer au prisme de l'arc-en-ciel, lâcher des pierres de différentes hauteurs : ces griffons ne requièrent nulle autre compagnie que celle des énigmes à résoudre. Certains officiers forment leurs coursiers à discerner les formes avec précision ; à jauger de l'authenticité d'une lettre scellée ou à communiquer par l'entremise de cartes à jouer. On les prise donc pour les affectations où ***l'intellect fait la réussite ou l'échec*** – les passe-passes de missives selon des modalités mouvantes, les pistes à brouiller, les subterfuges entremêlés du contre-espionnage.

L'expérience a prouvé que ***le rythme de la race déteint sur ses chevaucheurs.*** Beaucoup ont le sommeil inversé, sont excusés de présence à s'évanouir des pensées. Ils en finissent par creuser des trous dans les organigrammes toujours très proprets de la Légion.

Là où l'on concentre des coursiers, il prolifère des sociétés de drôles d'oiseaux opérant à la lumière des chandelles, des lanternes filtrantes : les officiers se délestent de la parole et endossent le chuchotis, au point d'être premiers étonnés de leur voix. Un coursier hante un lieu davantage qu'il ne l'habite, et leurs compagnons sont peu à peu diaphanes de substance pour devenir des ombres à leur tour. Pareil couple pourrait se tenir en pleine vue et demeurer pourtant caché ; il y a quelque chose en lui qui effrite et émousse la vigilance, jusqu'à ce qu'une lézarde s'avère assez large pour se faufiler.

Peut-être est-ce la jeunesse de son alliance avec le royaume, mais ***ce griffon s'indiffère du sort des batailles***, se sent extérieur à l'armée – toujours à l'écart d'un pas, comme un étranger à sa propre patrie. Les coursiers répugnent aux ordres et plus encore à la charge ; les escadrilles d'interception en font des leurres car ils ont l'escapade imparable. La plupart optent pour une vie de tarset ou d'estafette, à la distance qu'ils jugent idéale : à mi-chemin entre la civilisation de l'Homme, et celle des étoiles.

ENCYCLOPÉDIE

Le cœur du coursier a la tendresse d'une neige nouvelle-née ; la moindre trace lui serait une navrure. En sa présence les bouches deviennent des moufles, et les mots des flacons de cristal qu'on ne se pardonnerait de laisser choir à grand bruit.

La mère avisée invite ainsi dans sa demeure ce griffon que nimbent la torpeur, les heures de douceur. Suffit de remplumer une peluche à son effigie, le galopin qui le serre contre sa poitrine se découvre une délicatesse d'angelot, et sa chambre, des allures de nef où la parole ne s'élève pas plus haut que le murmure.

La plume du coursier relève de la perle : elle fait sa fierté certaine, et ne lui pousse qu'à grand-peine. Les griffonneaux en sont consignés au nid jusqu'à un âge où l'envol passe du désir à la crainte ; les adultes, frileux de risquer leur panache patiemment cultivé pour celui qui se dispute dans les échauffourées. Salué d'une rémige, un officier portera l'immaculé de son cœur sur son casque ou en percera son béret. Auréolé d'une penne, un archer aura trouvé là de quoi parer sa flèche fétiche, et le passe-droit sur le vent que Vanaronh n'octroie qu'à ses premiers enfants. Quant aux âmes récompensées par une tectrice, il se jalouse la légèreté de la prose qui en jaillit lorsque l'encre l'abreuve. Pour beaucoup, le coursier est ami des poètes ; pour ses chevaucheurs, il est poésie.

BRÉMICE AUSTRALE

Voir au-delà de la vue.

Facétieuse

Sociale

Funeste

Habile

Habitante d'un sud qui trempe ses contreforts dans les marécages, la brémice rattrape par le volatil ce que son caractère manque d'aérien : ses nids se disséminent dans les recoins, les méandres, les anfractuosités créées par des pierres effondrées ou des éboulis désertés. Partout où son caprice s'arrête, il se trouve une cache approvisionnée ***en trésors chipés***, en fringante quincaillerie – la brémice est moins vulnérable à la morsure d'une gueule qu'au brillant d'une babiole. Les chevaucheurs savent ou plutôt se découvrent complices d'un recel de couverts, bijoux, pièces de monnaie et banals jetons métalliques troqués au sein de la harde selon des cours précaires, à la merci de la prochaine sensation. Inutile d'instruire les brémices dans les arts de la coordination : ***elles s'attroupent en bataillons brouillons qui s'échangent des conspirations*** pour semer

leurs pépins de chaos alentours. Ainsi les personnels des écuries aviaires ont-ils compris qu'elles avaient mesuré le potentiel dévastateur d'un trousseau de clefs. Ainsi la race fournit-elle des griffons prêts à toutes les situations où l'assaut frontal n'est pas solution. Son agilité est celle d'une bête à six membres ; elle saute, plane, attrape les courants ascendants et s'envole en grain de poussière avant de retoucher terre, coule entre les troncs sa silhouette souple, entre les lances et les crocs toute sa morgue. ***Les rangs adverses sont traversés*** sans avoir vu plus d'un éclair anthracite qui se colore alors de carmin, et l'escadre passée comme une aiguille dans le chas de la formation s'évade pour une nouvelle passe meurtrière.

Si les races sont souvent tressées d'ensemble dans les unités militaires, l'on sait les brémices liées par ***une finesse collective*** qui n'envie rien au chirurgical, et les chevaucheurs ont fréquemment cette affinité au-delà des mots dont leurs montures sont échos. Ces griffons partagent ***la sensibilité à l'æther*** des Nevardari : leur œil cerclé perce les maléfices que des sorciers auraient voulu enrouler autour d'eux, leur odorat capte les variations d'énergie qui

échapperaient aux limiers moins emplumés. Les couples de brémices renforcent les escortes des mages enquêtant sur un renégat, un mystère enterré trop loin pour qu'une main le saisisse.

Au risque de l'inspirer, ***la race ne connaît pas la peur*** – elle côtoie Kérias de bonne grâce, semble à son aise aux cimetières, recherche le funeste avec une obsession inquiétante. Une brémice ne recule ni devant la taille, ni devant les pertes, et le souvenir des dragons triomphants leur est assez frais pour justifier de rester fixées en position face à une imminente destruction. Courage, abnégation ou folie, elles le transmettent à leurs partenaires qui s'assombrissent avec les années, s'aiguisent à en devenir coupants comme des lames de rasoir, se barricadent dans une vision impitoyable du devoir. Ce que d'autres griffons pourraient essayer d'estomper, cette race l'accentue : elle a cet héroïsme fatidique qui ne sied point aux trompettes mais aux glas, ce pragmatisme terrifiant qu'un chevaucheur apprend au contact des écailles et de la mort. ***Une brémice ne baisse jamais sa garde***, sinon pour quelque moment d'abandon sans témoin, d'une douceur à peine effleurée par ses démonstrations de dextérité, ses mouvements feutrés. Un voile flotte entre ces griffons et le reste du monde, et leurs chevaucheurs marchent désormais de l'autre côté.

ENCYCLOPÉDIE

Pourrait-on distiller l'âme de ce griffon, il s'en écoulerait suffisamment de malice pour animer une douzaine de corbeaux. Les rues se remplissent de ces galopines tapies aux angles des murs, disparues sur les toits sitôt leur indiscrétion éventée.

Prestidigitateurs et autres vendeurs d'illusions n'ont qu'à tapoter du gobelet ou à battre les cartes pour défier la brémice à un duel d'astuce, et ce serait folie pour le chaland que d'espérer s'enrichir d'un charlatan qui a trompé la trompeuse. Son masque est d'une épaisseur telle que les érudits la crurent longtemps muette, et il fallut tout le parjure de chevaucheurs comme assermentés à leurs montures pour porter preuve de son ramage.

Car ce que la nature lui a ôté de fortitude fut rendu au décuple par les subterfuges, les ruses et les artifices : l'adversaire se méprend sur cette actrice qui fait appât de sa blessure, sur ces écrans de voilures fugitives qui se déploient, s'étiolent, tourbillonnent à en estomper le haut et le bas, le début et la fin – sur un griffon qui s'enfuit sous les frondaisons, et mène à l'embuscade de son escadre. Peut-être ne porte-t-il pas une robe mais un suaire ; il ne resterait de son blanc ancestral que le pourtour de ses yeux. Camaïeux de suies et de nuits sans autre étoile que ses iris violâtres ou mauves, les brémices ont cette troublante assurance qui croît partout où les soleils renoncent à régner.

C

a. Le rôle du griffon à Pangar
b. Les races de griffons
c. Créer son griffon
d. Nommer son griffon
e. Le griffon dans sa harde
f. Le titre
g. Exemples de griffons

Un griffon n'est pas un objet, un véhicule – une ligne sur une fiche d'inventaire et possessions, qui s'oublie sitôt l'embûche surmontée. Vous l'aurez compris à la lecture de ces pages, devenir chevaucheur est un choix aux conséquences significatives, et, surtout, ***permanentes.***

En quelque sorte, il s'agira d'un personnage supplémentaire à considérer en tout temps, sujet à ses propres désirs, besoins, sautes d'humeur, réactions prévisibles ou imprévisibles. Et si ces créatures jouissent d'un degré d'autonomie suffisant pour ne pas avoir à s'enquérir de leur état aussi souvent qu'un chien qui se piège dans sa laisse, qu'un cheval qui prend peur et s'enfuit, elles nécessitent l'entretien et les soins constants de n'importe quel être vivant.

Le lien d'un chevaucheur à son griffon est émotionnel et instinctif avant tout.

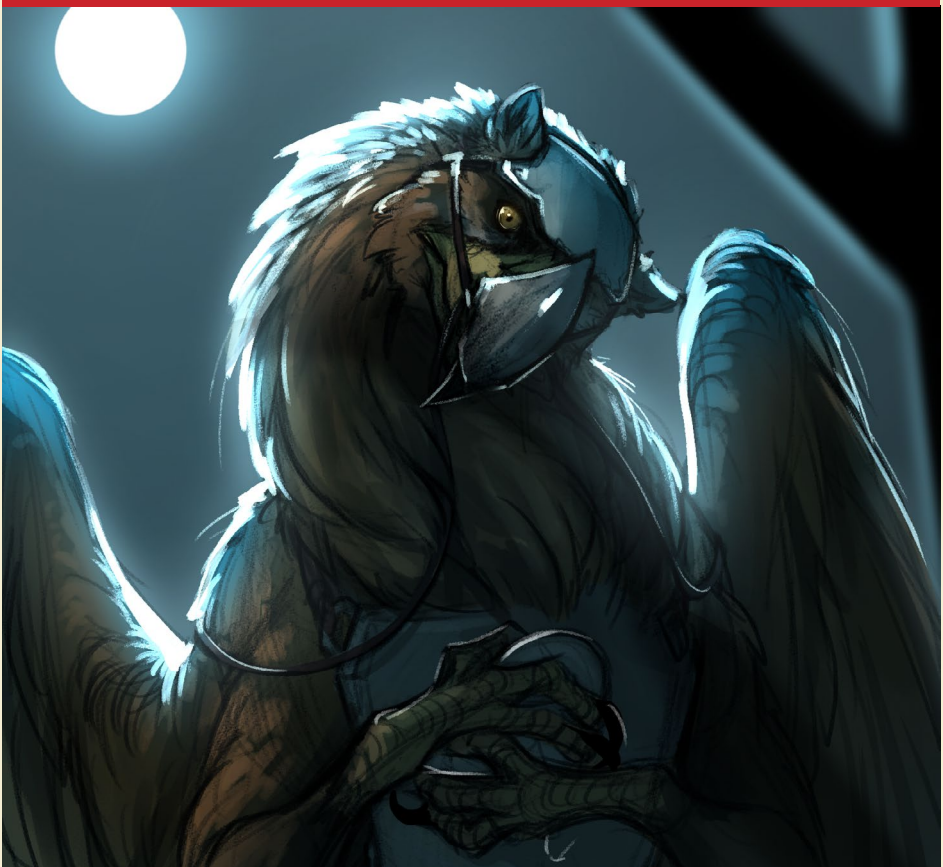
À Pangar, la télépathie n'est pas de mise ; la collision des deux prismes de vision du monde que sont l'être humain et animal amène son lot d'incompréhensions, d'approximations et de tâtonnements. Un griffon n'est pas subordonné à son chevaucheur : leur relation a pour socle un respect sincère et entier, qui requiert des concessions de chacune des deux parties pour former le tout.

Afin que l'alchimie s'opère avec votre personnage, nous vous recommandons de songer aux interactions entre les deux caractères : en quoi monture et chevaucheur se complètent-ils ? En quoi s'opposent-ils, et sur quels points ? Selon les situations, lequel des deux est-il à l'initiative ? Au suivi de l'autre ? Quels sont leurs sujets de discorde, et comment les résolvent-ils ?

Bien sûr, le niveau de détails auquel nous vous invitons à réfléchir est sans commune mesure avec celui d'une civilisation technologiquement avancée, hiérarchisée et codifiée telle que celle des Humains – ou assimilés. Les griffons restent des animaux régis par des mécanismes relativement simples : nourriture, eau, sécurité,

repos, affection. Ceci étant, nous vous incitons à les impliquer dans la vie de vos personnages, et à les envisager comme des observateurs attentifs, capables de décisions ponctuelles, et d'aller à l'encontre des volontés de leur chevaucheur. S'ils ignorent les arcanes de la politique, ***les griffons reconnaissent la trahison et la loyauté*** ; si les nuances du langage et de la monnaie leur échappent, ils détectent le mensonge, l'hostilité, la bienveillance, la cautèle ; s'ils ne prendront certes jamais une part active aux débats d'un groupe, ils peuvent s'apercevoir que les réserves de provisions sont basses, et partir en quête de vivres pendant que les personnages cheminent au sol. Autant de raisons poussant à s'interroger sur le comportement de son compagnon lors de l'étape de création !

Lorsque la chevaucheuse du keljär Egil lui demande de garder son casque, celui-ci prend sa mission très au sérieux.



HARDE SAUVAGE, HARDE LÉGIONNAIRE

Le rythme de ponte des griffons est aussi lent que l'espèce vit long ; ***chaque naissance est un petit miracle*** abondamment célébré. Chez les brémices et verrois, les couvées peuvent atteindre trois œufs et l'éducation se partage entre tous les membres du groupe. Les keljärs se sont stabilisés à une moyenne de deux, symétrie parfaite à leur parentalité soudée dans la monogamie, qui oscille d'un rôle au suivant. Quant aux coursiers, ils ne façonnent qu'une seule larme de nacre, qu'un parent unique viendra choyer ; l'autre se dévoue tout entier ou entière à la chasse.

Plus rarement, un œuf délaissé par ses géniteurs pourra être adopté sous des plumes insolites – célibataires en mal de transmission, couples inféconds, de genre identique, et même d'autres races pour les hardes mixtes.

Dans tous les cas, et sitôt qu'il émerge de sa coquille, un griffon appartient à une harde : une unité sociale cohésive, marquée par des spécificités non loin d'une culture. Certaines hardes sont fondées et maintenues par l'action de l'Homme – l'on dit de leurs griffons qu'ils sont ***« domestiques »*** –, tandis que d'autres continuent leur existence primitive dans les cordillères – l'on qualifie alors leurs griffons de ***« féraux »***.

Selon qu'il est « domestique » ou « féral », un individu aura connu des expériences qui l'auront façonné, prédisposé à des compétences, réactions, et activités relatives à son environnement. Au sein de ces deux ensembles, l'on note encore des différences majeures dépendamment de la ou des races qui se côtoient, la taille du territoire, le gibier qu'on y capture, la fréquence et la nature des contacts avec l'Homme, les hardes concurrentes ou alliées, et d'incalculables paramètres changeant au gré des saisons, politiques nationales, locales, ou bien des griffons eux-mêmes. Il n'en demeure pas moins des constantes, des tendances qu'un chevaucheur aver-

ti saura inclure dans son approche, et que les instructeurs de l'Académie s'évertueront à lisser ou encourager en fonction des progrès effectués.

Quoique les proportions oscillent parmi les élevages, les hardes « domestiques » font généralement cohabiter les quatre races lantardiennes sous un seul toit : verrois, keljärs, brémices et coursiers s'apprivoisent mutuellement à un âge précoce, de sorte qu'ils se pensent moins rivaux que cousins. La proximité régulière avec les tisseplumes chargés de l'entretien les apprête également au travail avec leurs futurs chevaucheurs, à décrypter ces expressions faciales exagérées, ces vocalisations saugrenues et pléthoriques à la base de la communication humaine.

Parce qu'ils ont pour but de fournir des griffons en parfaite santé, les éleveurs pourvoient à tous les besoins de leur cavalerie aérienne, lui assurent rations abondantes, prévention et traitement médical permettant à tous les spécimens d'atteindre le pic de leur potentiel physique. On leur épargne ainsi les carences, les parasites, les maladies qui pourraient compromettre la croissance osseuse et musculaire. ***Leur confiance dans l'espèce humaine les rend meubles à ce dressage particulier qu'on appelle « affaitage »*** : ils sont libres des appréhensions qui en freineraient de plus farouches, naviguent les strates hiérarchiques complexes de l'organisation militaire, se perçoivent déjà comme des rouages d'une machinerie plus grande et plus haute. Cette préparation en fait de bons soldats, mais elle n'engendre pas des guerriers.

Leur instinct de prédation a beau être solidement ancré, ces griffons ne se sont jamais confrontés à la chasse que pour le sport, n'ont jamais rencontré la faim, ou subi de blessures excédant le rituel des échauffourées. Pour cette conteuse d'histoires qu'est l'adversité, ***ils sont autant de pages vierges*** – un trait qu'ils partagent avec la plupart des cadets. Arrive cependant que des griffons « domestiques » se révoltent de leurs lacunes, et que le confort soit vécu comme une dépendance envers la Légion. Pareils

rebelles s'obligent aux prouesses qui légitimeraient leur place, s'encanaillent de leurs fugues, répondent à la becquée par le bec. Il en sera pour retourner aux monts ainsi qu'on entreprendrait un pèlerinage aux origines. Il en sera pour demeurer auprès des Hommes, et épouser leur ambition d'accéder au renom.

Les griffons « féraux » se soumettent aux destins que la nature leur a disposés : tantôt les proies abondent et graissent les articulations, tantôt l'on se languit de repérer la queue d'un lapereau. Les meilleurs chasseurs triomphent de l'hiver, et s'aguerrissent, avant même leur première campagne militaire, de pouvoir manœuvrer l'estomac vide.

Un jeune chevaucheur trouve son mentor dans ces vétérans portant la force muette d'innombrables victoires sur le corps, qui survivent d'autant plus au milieu de nulle part qu'ils s'y épanouissaient naguère.

Journal d'observation.

Jour 68,

Ce matin, à l'aube, j'ai assisté à l'éclosion d'un petit keljär. Je croyais l'espèce bourrue mais il n'en est rien. Malgré leur bec massif, les parents font preuve d'une délicatesse insoupçonnée pour aider leur progéniture à briser sa coquille. Le griffonneau a l'œil vif et est recouvert d'un duvet qui lui donne l'aspect d'une peluche. Le couple s'affaire au nid. Je crois que le second œuf va éclore.

– Aurélie M.

Idiot celui qui persiste lorsque ces prédateurs reculent : il va faire l'amère déconvenue de lois plus vieilles que les royaumes. Mais ce qu'ils connaissent de la faune et de la flore, ils doivent l'apprendre des us et coutumes : le poing frappé qui vaut salut dans la Légion leur est une menace ou une invitation au duel, les lignes de peinture sur l'acier miroitant une absurdité.

Pour les instructeurs, ***un griffon « féral » est un baril de poudre noire*** et les élèves des briquets qui s'agitent en tous sens. Les cadets composent

alors avec un magma de sentiments contradictoires, une sincérité dans l'intérêt que vient derechef balayer un geste malheureux. Car ces griffons n'ont tout au plus eu pour semblance d'humains qu'un caravanier assez sage pour payer le tribut d'une ou deux carcasses – qu'un autre qui préféra leur braquer arcs et arbalètes afin de défendre son convoi.

Ceux qui n'arborent pas de cicatrices dans la chair les ont à l'esprit, et les raisons de leur départ pour de nouveaux horizons ne se dévoilent que rarement à leur compagnon. Parias, détrônés, aventuriers aux aspirations trop larges pour les limites de leur domaine – ***un griffon « féral » apporte avec lui une histoire*** que seul son chevaucheur saura jamais déchiffrer. Certains auront la tendresse d'une pierre asséchée sous les soleils, cette dignité terrifiante qui rappelle à chacun ce qu'il en coûte de se croire au-dessus de ceux qui dominent les cieux. D'autres, un vide qui n'attendait d'être comblé que par le feu dans un âtre, la chaleur d'un foyer.

PERSONNALITÉ

Pour conférer plus d'épaisseur à votre monture et en faire un personnage à part entière, nous vous proposons des tables d'adjectifs dans lesquelles piocher des amorces de particularités caractérielles. Suivant sa race, un griffon sera plus ou moins sujet à des traits : ces susceptibilités ont été prises en compte dans la probabilité qu'a chaque qualificatif de sortir au jet de dé.

Ces tables ne sont jamais qu'une aide, un outil que vous demeurez libres d'utiliser ou non, et à votre convenance. Si vous souhaitez sélectionner manuellement les spécificités qui vous intéressent, tirer deux fois dans la table ou cinquante, ou encore interpréter différemment les résultats de ce qui est rédigé ici, faites-le !

Les adjectifs, ainsi que leurs descriptions, sont des suggestions à partir desquelles construire la personnalité de votre griffon. Ils ne sont pas exhaustifs, ne s'accompagnent d'aucun bonus tangible pour le jeu, mais lui apportent davantage de pétillant, et permettent d'envisager le griffon en tant qu'acteur plutôt qu'accessoire.

COURAGEUX

Là où d'autres battraient en retraite, ce griffon tient vaillamment sa position. Il est également plus enclin au risque, et à écouter son chevaucheur quand son instinct lui dicterait de s'enfuir. Si votre griffon est déjà ***Prudent***, ***Anxieux*** ou ***Lâche***, ignorez ce résultat. Si votre griffon est déjà ***Courageux***, il devient ***Intrépide***.

INTRÉPIDE

Un griffon intrépide ne s'effraie de rien. Au contraire : la peur lui est un philtre de sensations fortes qui le pousse à toujours plus de périls. Il pourra surprendre son chevaucheur par des coups d'éclat, quitte à lui ravir l'initiative. Si votre griffon est déjà ***Prudent***, ***Anxieux*** ou ***Lâche***, ignorez ce résultat. Si votre griffon est déjà ***Intrépide***, il

devient ***Téméraire***.

TÉMÉRAIRE

La ligne est fine entre bravoure et inconscience ; ce griffon fricote dangereusement avec la seconde. Bien que sa valeur ne fasse aucun doute, son chevaucheur devra s'assurer que l'excitation du combat ne lui monte pas de trop – sous peine de s'égarer dans les couloirs de l'aveuglement. Si votre griffon est déjà ***Prudent***, ***Anxieux*** ou ***Lâche***, ignorez ce résultat.

PRUDENT

Ce griffon analyse soigneusement la situation avant de s'engager. Il peut ainsi prévenir son chevaucheur s'il pressent qu'une menace rôde dans les parages, ou vérifier lui-même le périmètre afin d'en avoir le cœur net. Si votre griffon est déjà ***Courageux***, ***Intrépide*** ou ***Téméraire***, ignorez ce résultat. Si votre griffon est déjà ***Prudent***, il devient ***Anxieux***.

ANXIEUX

Pour ce griffon, tous les paramètres susceptibles d'échapper à son contrôle doivent être interrogés, et plutôt deux fois qu'une, avant qu'il ne consente à se détendre. Intentions, matériel de vol et contenus des sacs, il passera tout en revue. Si votre griffon est déjà ***Courageux***, ***Intrépide*** ou ***Téméraire***, ignorez ce résultat. Si votre griffon est déjà ***Anxieux***, il devient ***Lâche***.

LÂCHE

Tous les griffons ne sont pas taillés pour le combat, et celui-ci fait partie des individus trop doux pour le fracas des armes. À moins d'y être impérieusement contraint, il cherchera à se soustraire à un affrontement direct. Si votre griffon est déjà ***Courageux***, ***Intrépide*** ou ***Téméraire***, ignorez ce résultat.

INDÉPENDANT

Livré à lui-même, ce griffon ne ressent pas de manque particulier vis-à-vis de son chevaucheur, et vaque à ses propres occupations. Cela ne signifie pas qu'il n'apprécie pas sa présence ; plutôt qu'il peut se débrouiller sans. Si votre griffon est déjà ***Protecteur***, ***Jaloux*** ou ***Possessif***, ignorez ce résultat. Si votre griffon est déjà ***Indépendant***, il devient ***Distant***.

DISTANT

Le lien de ce griffon avec son chevaucheur est moins étroit qu'à l'accoutumée : qu'il s'agisse de pudeur ou d'une marge de respiration mutuelle, les démonstrations de tendresse ne se font pas en public. Si votre griffon est déjà ***Protecteur***, ***Jaloux*** ou ***Possessif***, ignorez ce résultat. Si votre griffon est déjà ***Distant***, il devient ***Froid***.

FROID

Ce griffon n'est pas réceptif aux cajoleries, qu'elles émanent de son chevaucheur ou d'un autre humain. Quiconque franchit la bulle de son espace privé encourt sa colère. Si votre griffon est déjà ***Protecteur***, ***Jaloux*** ou ***Possessif***, ignorez ce résultat. Si votre griffon est déjà ***Câlin***, ignorez ce résultat.

PROTECTEUR

Tous les griffons ont la défense des leurs dans les gènes, mais celui-ci est encore plus attentif à son chevaucheur qu'à l'accoutumée. Il effacera sa propre vie plutôt que celle de son partenaire, et fera barrière de son corps si la situation l'exige. Si votre griffon est déjà ***Indépendant***, ***Distant*** ou ***Froid***, ignorez ce résultat. Si votre griffon est déjà ***Protecteur***, il devient ***Jaloux***.

JALOUX

Le griffon n'est pas partageur ; c'est là son moindre défaut. Celui-ci s'inquiète que son chevaucheur le néglige, et s'il comprend que le monde ne tourne pas autour de lui, la réciproque n'est pas forcément vraie. Si votre griffon est déjà ***Indépendant***, ***Distant*** ou ***Froid***, ignorez ce résultat. Si votre griffon est déjà ***Jaloux***, il devient ***Possessif.***

POSSESSIF

Les dragons ont leur trésor ; ces griffons ont leur chevaucheur. Que quelqu'un fasse mine de vouloir s'interposer au sein du couple, il constatera son erreur d'une façon aussi prompte qu'aigüe. Si votre griffon est déjà ***Indépendant***, ***Distant*** ou ***Froid***, ignorez ce résultat.

CONFIANT

Ce griffon connaît les limites de ses capacités, ainsi que la différence entre une action vouée à l'échec et une autre qui mérite d'être tentée. Son chevaucheur peut se fier à son jugement. Si votre griffon est déjà ***Confiant***, il devient ***Fier***.

FIER

Sa dignité importe tout particulièrement à ce griffon, qui ne goûtera guère aux moqueries ou à l'indifférence. Sa fierté fait aussi bouclier aux insultes qui en meurtriraient des plus vulnérables. Si votre griffon est déjà ***Fier***, il devient ***Orgueilleux***.

ORGUEILLEUX

Ce griffon se préoccupe moins de ce qui est que de ce qui est perçu. Il est ainsi sensible à la flatterie, aux hommages honnêtes comme aux feints, et peut s'enfermer dans des chimères, refuser la défaite ou la vieillesse.

INTÉRÊT

Un objet, une denrée, une personne attise spécifiquement l'intérêt de ce griffon. Il s'efforcera d'en saisir les arcanes, le fonctionnement, mènera des recherches autonomes et sera généralement heureux d'être en contact avec son sujet. Si votre griffon a déjà un ***Intérêt***, il a désormais une ***Fascination***.

FASCINATION

Les griffons sont sensibles à certaines lubies diablement précises, comme des jouets, des aliments dont ils raffolent, ou même des objets sans autre usage particulier que de les hypnotiser. Un griffon fasciné rechignera à s'éloigner de ce qui l'obnubile, mais il sera facile de le motiver par le biais des récompenses. Si votre griffon a déjà une ***Fascination***, il a désormais une ***Obsession***.

OBSESSION

Quelque chose dans la saveur d'une truite fraîchement pêchée exalte les papilles de ce griffon au-delà du raisonnable, et tyrannise ses pensées. Quelle que soit l'origine ou le sujet de son obsession, un griffon qui en souffre tend à manifester de la nervosité, de l'impatience, voire des débordements parfois brutaux, lorsqu'il voit ou entend parler de celle-ci.

DOMINANT

Qu'il soit au sommet de la harde ou projette de le devenir, ce griffon a dans son caractère de mener, et dans son cœur un féroce rejet de la soumission. Un chevaucheur apparié à un dominant n'a pas à redouter un jeu de pouvoir, mais il est certes seul au monde à être perçu en égal. Si votre griffon est déjà ***Dominé***, ignorez ce résultat.

DOMINÉ

Les griffons dominés préfèrent le rôle du fidèle lieutenant à celui du général, celui du bras droit plutôt que de la tête. Quoique ce trait de personnalité les rende malléable à l'affaitage, il convient d'être à l'affût d'une éventuelle maltraitance au sein de la harde. Si votre griffon est déjà ***Dominant***, ignorez ce résultat.

VIOLENT

À l'instar des Hommes, il est des griffons qui choisissent le chemin le plus court afin de régler un différend. Pour les éleveurs et les chevaucheurs, un griffon violent requiert beaucoup de doigté sous peine de se faire amputer une partie de la main. Si votre griffon est déjà ***Calme***, ignorez ce résultat.

CALME

Ce griffon est d'une incroyable maîtrise en toute circonstance ; rien ne paraît l'agiter au-dehors, même en cas de pandémonium intérieur. Un bambin pourrait lui tordre l'oreille et lui hurler dedans qu'il n'aurait pas le début d'une brusquerie en riposte. Si votre griffon est déjà ***Violent***, ignorez ce résultat.

CÂLIN

Malgré leurs apparences hautaines, les griffons sont tout aussi réceptifs aux moments de tendresse que n'importe quel autre animal – et celui-ci en est une preuve flagrante. Les légionnaires apprennent à leurs dépens qu'il ne s'agit pas toujours là d'une aubaine, lorsqu'un keljär s'endort sur eux d'avoir trop été cajolé. Si votre griffon est déjà ***Froid***, ignorez ce résultat.

CURIEUX

La nouveauté conduit le bec de ce griffon à se fourrer partout où il n'est pas toujours le bienvenu. Il en retire toutefois une compréhen-

sion panoramique des choses, des êtres, des évènements – et des menues punitions qui accompagnent parfois son indiscrétion. Si votre griffon est déjà ***Blasé***, ignorez ce résultat.

BLASÉ

Il faudrait un éclair tombé à deux pas de ce griffon pour lui soutirer plus qu'un soupir agacé. Son attitude peut bien vriller quelques nerfs, elle s'avère précieuse dans ces circonstances tendues qui craqueraient sur le faux pas d'une émotion indésirable. Si votre griffon est déjà ***Curieux***, ignorez ce résultat.

GLOUTON

Quand un appétit de prédateur se double de gourmandise, le résultat a souvent raison des garde-manger les mieux approvisionnés. Un griffon glouton aura besoin d'un suivi régulier et d'exercice pour rester à son poids de forme – à son chevaucheur de transformer la nourriture ingérée en muscle rutilant !

MANIAQUE

Face à un griffon maniaque, le chevaucheur se doit la vigilance. Du tic insignifiant au trouble pathologique, toutes les facettes comportementales sont susceptibles à l'affliction : tel est celui qui grattera deux fois le sol avant de boire ; tel est cet autre qui se déplumera le poitrail jusqu'au sang, sous les affres de l'inquiétude.

CAPRICIEUX

S'ils ne sont pas rétifs lorsque la situation exige obéissance, les griffons capricieux se permettent plus de laxisme à la garnison. Certains développent des aversions envers une longe d'une couleur déplaisante, quand d'autres ne daignent paraître sans une excentricité autour du cou.

PATIENT

L'assurance tranquille que ce griffon déploie à la chasse se mue en obstination quand un défi se présente à lui. La patience des griffons est d'une inhumanité littérale : ils peuvent attendre plusieurs mois l'ouverture d'une fenêtre, essayer cent fois de percer la logique d'un mécanisme. Et à la cent-unième tentative, réussir.

AMICAL

À l'aune de ce griffon, l'on s'étonnerait d'apprendre que la race fut un jour sauvage : chaque promenade se solde inévitablement par une rencontre, et chaque rencontre par un nouvel ami. Son chevaucheur s'en irriterait presque de ne pouvoir franchir la rue sans qu'il n'accoste un badaud ! Si votre griffon est déjà ***Farouche***, ignorez ce résultat.

FAROUCHE

L'intimité de ce griffon est une forteresse invincible aux engins de siège conventionnels que sont les offrandes. Même son chevaucheur devra s'armer d'un grappin et gravir, mètre par mètre, les murailles dont il s'est enceint. Féral ou domestique, ce griffon portera toujours un fragment de sauvage en lui. Si votre griffon est déjà ***Amical***, ignorez ce résultat.

GRÉGAIRE

Un griffon grégaire a préservé son lien ombilical à la harde ; il y puise la quiétude et la résilience des pairs, l'harmonie des différences équilibrées par le nombre. Sa stabilité dépend de ses plongeons dans le groupe, auxquels un chevaucheur sera éternel étranger. Si votre griffon est déjà ***Solitaire***, ignorez ce résultat.

SOLITAIRE

Ce griffon se satisfait de la compagnie des soleils et de la lune, et ses permissions sont fréquemment synonymes de disparitions pour des durées mystérieuses. Lui appartient alors de dire si son chevaucheur brise sa solitude, ou s'il la renforce. Si votre griffon est déjà ***Grégaire***, ignorez ce résultat.

GÉNÉREUX

Les favoris de ce griffon pourraient se réveiller avec une cruche toute neuve dans leur chambre, ainsi qu'un ennemi tout aussi neuf et probable qui entend bien la récupérer. Certains griffons payent leurs cadeaux à des prix cassés par l'attendrissement des marchands, certains les délivrent en serres propres. Certains ont ce réflexe très félin d'immoler du gibier.

EMPATHIQUE

Ces griffons soulagent intuitivement les Hommes du fardeau de leurs émotions, et réagissent aux joies comme à l'abattement avec l'authenticité d'un miroir. Un chevaucheur y trouvera un soutien dans les heures les plus rudes, mais il devra veiller à ménager sa monture s'il compte voyager loin.

AMASSEUR

Le plaisir de la propriété s'est un peu trop étalé dans l'âme de ce griffon, qui accumule des bidules, des trucs, des machins dont l'estimation pécuniaire fluctue du pactole au déchet. Le bonheur d'un griffon amasseur s'achète au simple moyen d'une pièce pour renflouer sa collection.

CHAPARDEUR

Par ennui ou désir irrésistible, ce griffon est coutumier d'escamotage. Certains ne cherchent qu'à se faire remarquer, et restitueront leur larcin sans esclandre. Pour ceux qui avaient l'idée plus ferme, une course-poursuite pourra hélas s'avérer nécessaire.

ÉNERGIQUE

La vitalité de ce spécimen est prisonnière de son corps – et s'en évade constamment. Un chevaucheur apparié avec ce griffon devra s'habituer aux séances de course à pied dès l'aurore, que l'air soit accueillant ou piquant, ainsi qu'à un rythme de sortie très supérieur à la moyenne. Si votre griffon est déjà ***Flegmatique***, ignorez ce résultat.

FLEGMATIQUE

Peut-être ce griffon a-t-il finalement du sang de dragon, car il lézarde à tout propos, et fait de chaque pierre un prétexte au repos. Économe de ses bienfaits, il l'est aussi de ses bêtises ; un griffon flegmatique ne se blesse ou ne s'épuise que pour des causes qui valent sa peine. Si votre griffon est déjà ***Énergique***, ignorez ce résultat.

JOUEUR

Il suffit de se munir d'un paquet de cartes ou d'un banal morceau de bois pour que ce griffon dresse l'oreille – et que le chevaucheur puisse dresser son griffon. L'enthousiasme de cet animal à intégrer puis pratiquer de nouvelles règles est une aubaine pour l'amener au travail, au prix de quelques parties impromptues et bouderies nées de la défaite.

RANCUNIER

Il y a trois jours, trois semaines, trois mois, trois années, cet homme au chapeau bleu leur a volé un quignon de pain qui leur revenait de droit. Et ce tort sera réparé au centuple, dussent-ils attendre une décennie pour ce faire.

COMÉDIEN

Ce qu'ils n'obtiennent par le chant, ils l'ont au chantage : ces griffons savent l'effet d'un regard adorable, d'une pose juvénile ou bien de mécaniques astucieusement roulées, et ils se traîneront au sol en mimant l'agonie plutôt que d'admettre un refus. Condamné celui qui leur cède…

Dans les pages suivantes, vous trouverez des tableaux indiquant la fréquence d'apparition des différents traits de caractère que nous venons de décrire, selon la race du griffon considéré. Pour vous en servir, lancez un ***dé à cent faces***, aussi appelé « d100 », et consultez la table correspondante pour savoir quel trait votre griffon vient d'acquérir. Au cas très probable où vous ne posséderiez pas un dé à cent faces, vous pouvez utiliser deux dés à dix faces, l'un déterminant les dizaines, l'autre les unités.

Afin que votre griffon ait une personnalité colorée, nous vous recommandons de tirer des particularités dans sa table jusqu'à ce que vous ayez obtenu ***quatre traits distincts*** – c'est-à-dire, qui ne soient pas des évolutions les uns les autres, comme « téméraire » par rapport à « intrépide ».

Pour vous aider, nous vous proposons en outre des ***traits d'archétype***, qui se rapportent aux mouvances de fond observées chez la race dans son ensemble, puis suivant que le spéciment est « domestique » ou « féral ». Ces traits ne sont que des suggestions que vous êtes évidemment libres d'ignorer en partie ou totalité.

VERROI CENDRÉ

La haute opinion que les verrois ont d'eux-mêmes les fragilise face à la psychologie inversée : ces griffons détestent décevoir ceux dont ils apprécient la valeur, et un chevaucheur artificieux se plaira à feindre une baisse d'estime pour les pousser contre leurs réticences.

Les verrois raffolent plus que tout des démonstrations d'intensité de la part de leur chevaucheur, les airs sérieux et graves. S'ils étaient pourvus de sourcils, on les verrait assurément froncer d'importance pour accompagner un discours de leur partenaire.

- Archétype général – ***Courageux***
- Archétype « domestique » – ***Énergique***
- Archétype « féral » – ***Farouche***

Trait	d100	Trait	d100	Trait	d100
Courageux	1-4	Orgueilleux	34-36	Patient	63
Intrépide	5-7	Intérêt	37-38	Amical	64-68
Téméraire	8-9	Fascination	39	Farouche	69-73
Prudent	10	Obsession	-	Grégaire	74-76
Anxieux	11	Dominant	40-41	Solitaire	77
Lâche	-	Dominé	42-43	Généreux	78-79
Indépendant	12-13	Violent	44-45	Empathique	80-82
Distant	14	Calme	46	Amasseur	83
Froid	-	Câlin	47-49	Chapardeur	84
Protecteur	15-17	Curieux	50-53	Énergique	85-90
Jaloux	18-20	Blasé	54	Flegmatique	91
Possessif	21	Glouton	55	Joueur	92-94
Confiant	22-28	Maniaque	56-57	Rancunier	95-96
Fier	29-33	Capricieux	58-62	Comédien	97-100

KELJÄR NORDIQUE

Un keljär sera bien souvent suspicieux de tous les étrangers tournant autour de son compagnon. Aussi le signe le plus sûr d'une réelle proximité avec son chevaucheur tient-il à cette oreille qui reste sagement baissée, lorsqu'une personne entre dans la pièce où roupille ce griffon : à keljär assoupi, il ne rôde nul ennemi.

Ces grands placides ne sont pas friands de cris ou d'emportements ; ils accordent plus volontiers leurs faveurs à ceux qui posent une voix sûre et privilégient un discours clair. Tant qu'un keljär est d'humeur, il n'est à craindre que l'affabilité d'un petit coup de tête.

- Archétype général – ***Protecteur***
- Archétype « domestique » – ***Calme***
- Archétype « féral » – ***Patient***

Trait	d100	Trait	d100	Trait	d100
Courageux	1-4	Orgueilleux	-	Patient	59-64
Intrépide	5-6	Intérêt	34-35	Amical	65-69
Téméraire	7	Fascination	36	Farouche	70-71
Prudent	8-9	Obsession	-	Grégaire	72-74
Anxieux	10	Dominant	37-38	Solitaire	75-78
Lâche	-	Dominé	39-40	Généreux	79-81
Indépendant	11-13	Violent	41	Empathique	82-83
Distant	14-15	Calme	42-46	Amasseur	84-85
Froid	16	Câlin	47-50	Chapardeur	86
Protecteur	17-21	Curieux	51	Énergique	87-88
Jaloux	22-25	Blasé	52-54	Flegmatique	89-90
Possessif	26	Glouton	55-56	Joueur	91
Confiant	27-30	Maniaque	57	Rancunier	92-98
Fier	31-33	Capricieux	58	Comédien	99-100

COURSIER DE CELLIANS

La fragilité de sa voilure pourrait tarir sa soif de découverte : le coursier avance à tâtons parmi toutes les nouveautés qu'il souhaiterait goûter, la main du chevaucheur pour seul guide. Douceur et constance sont les meilleurs alliés de ceux qui souhaitent le guérir de ses peurs.

Chasseurs esseulés de nature, les coursiers ont l'unicité de ne pas se ressourcer dans une harde ; ils se replient plus facilement dans l'intimité de leur couple et réclament des créneaux aménagés aux froides heures de la nuit.

- Archétype général – ***Prudent***
- Archétype « domestique » – ***Curieux***
- Archétype « féral » – ***Solitaire***

Trait	d100	Trait	d100	Trait	d100
Courageux	1	Orgueilleux	32	Patient	65-70
Intrépide	-	Intérêt	33-36	Amical	71-72
Téméraire	-	Fascination	37-39	Farouche	73-76
Prudent	2-6	Obsession	40-41	Grégaire	-
Anxieux	7-10	Dominant	-	Solitaire	77-82
Lâche	11-13	Dominé	42-44	Généreux	83
Indépendant	14-19	Violent	-	Empathique	84
Distant	20-22	Calme	45-48	Amasseur	85-87
Froid	23-24	Câlin	49-51	Chapardeur	88-90
Protecteur	25	Curieux	52-55	Énergique	91
Jaloux	26	Blasé	56	Flegmatique	92-94
Possessif	-	Glouton	57-59	Joueur	95-97
Confiant	27-29	Maniaque	60-62	Rancunier	98
Fier	30-31	Capricieux	63-64	Comédien	99-100

BRÉMICE AUSTRALE

Une brémice a besoin de stimulation permanente et d'intrigues à démêler pour se sentir pleinement satisfaite. Quand elle ne trouve pas son content de chicane à la garnison, elle ira le chercher parmi les siennes, les noyaux compacts et remuants de plumes grises.

La brémice est celle qui requiert le moins d'attention de son chevaucheur – mais pas de surveillance. Leurs tendances espiègles les conduisent au-devant d'esclandres avec une faune allant du tire-laine escamoté au prévôt déculotté. Pour peu que son compagnon se prenne au jeu, l'association de malfaiteurs est toute trouvée.

- Archétype général – ***Indépendant***
- Archétype « domestique » – ***Joueur***
- Archétype « féral » – ***Grégaire***

Trait	d100	Trait	d100	Trait	d100
Courageux	1-3	Orgueilleux	-	Patient	64
Intrépide	4-6	Intérêt	27-30	Amical	65-66
Téméraire	7	Fascination	31-33	Farouche	67-69
Prudent	8-10	Obsession	34-36	Grégaire	70-73
Anxieux	11-13	Dominant	37-38	Solitaire	-
Lâche	14	Dominé	39-41	Généreux	74-75
Indépendant	15-18	Violent	42	Empathique	76
Distant	19-20	Calme	43-44	Amasseur	77-81
Froid	21	Câlin	45-46	Chapardeur	82-86
Protecteur	22	Curieux	47-50	Énergique	87-88
Jaloux	23	Blasé	51-52	Flegmatique	89-91
Possessif	-	Glouton	53-56	Joueur	92-95
Confiant	24-25	Maniaque	57-60	Rancunier	96-97
Fier	26	Capricieux	61-63	Comédien	98-100

COMPTINE POUR ENFANTS FACÉTIEUX

Qu'est-ce qu'on trouve dans l'alcôve
De ma brémice, ma brémice ?
Qu'est-ce qu'on trouve dans l'alcôve
De ma brémice et ses caprices ?

Le collier d'or de la duchesse,
Qui le cherche depuis longtemps ;
La craie blanche de la maîtresse ;
Et la culotte du sergent… !

(Refrain)

Du nécessaire de cuisine,
Assiettes et cuillères en argent ;
Le serre-tête de ma voisine ;
Et la culotte du sergent… !

(Refrain)

La sacoche toute précieuse
D'un tire-laine négligeant ;
De la crème bien onctueuse ;
Et la culotte du sergent… !

Les enfants s'amusent ensuite à lister tout un tas d'objets divers, plus extravagants les uns que les autres, sans s'encombrer des règles de métrique ou de rimes. Les couplets se terminent cependant toujours par l'hilarante évocation de la culotte du sergent.

– Martin Liotier

AJUSTEMENTS RACIAUX

Dans la majorité des jeux de rôle, le choix d'une race s'accompagne de capacités spéciales et de modifications par rapport au standard arbitrairement arrêté.

Si vous souhaitez traduire les spécificités des griffons pangariens vers un langage ludique, nous vous avons préparé un ensemble de règles facilement transposables à n'importe quel système.

Étendard vivant (Verroi) – La présence inspirante d'un verroi regonfle le moral des Lantardiens qui songeraient à baisser les armes. Tous ceux qui se battent à proximité semblent plus adroits et s'essouffler moins vite.

Nyctalope (Coursier) – Ce griffon perçoit les formes avec précision dans une obscurité quasi totale, jusqu'à une distance d'environ cinq-cents mètres. Un coursier accoutumé à la clarté conserve sa vision nocturne.

Flair æthérique (Brémice) – Les manifestations magiques laissent un résidu que la brémice peut pister comme d'autres animaux le feraient d'une odeur. Elle reconnaît en outre la signature æthérique particulière à l'origine du phénomène.

Poignet verrouillable (Keljär) – Les articulations attachant les serres du keljär à son avant-bras peuvent se bloquer pour le figer dans la position de son choix. Il peut ainsi rester accroché à une falaise ou à un adversaire sans se fatiguer davantage. Ce dernier ne pourrait se débarrasser du keljär qu'en lui brisant les os.

Livrée d'hiver éternel (Keljär, Coursier) – Les griffons nordiques peuvent supporter des températures glaciales sans inconfort, et dormir dans la neige sans risquer d'hypothermie. Ils peuvent également tenir plusieurs personnes ou animaux au chaud en cas de besoin.

Tactiques de chasse (Verroi, Brémice) – Pour les races les plus grégaires, la coordination est un instinct solidement ancré : ces griffons ne se gênent pas lorsqu'ils se déplacent de concert, et ils savent séquencer leurs assauts de manière à ce que leur cible n'ait pas l'opportunité de riposter.

Vivacité d'esprit (Coursier, Brémice) – On aurait tort de sous-estimer ces spécimens très perspicaces : si les dés devaient déclarer qu'ils n'ont pas compris une phrase, une situation, ou le fonctionnement d'un appareil, relancez-les une fois. Juste pour être sûr.

Sens du devoir (Verroi, Keljär) – Ces griffons sont intuitivement portés vers les valeurs militaires et le service du plus grand nombre. Si votre jeu prévoit un système d'alignement où s'opposent les concepts d'ordre et de chaos, ils sont considérés comme inféodés au premier. S'il prévoit des règles de fuite ou de panique pour les montures blessées, ils les ignorent. Ignorez également les circonstances ordinaires qui pourraient les détourner d'une tâche confiée par leur chevaucheur.

Je fixe la proie d'un regard intense. Mon corps entier vibre d'anticipation, mais j'attends, bande mes muscles, prêt à me catapulter vers ma cible. Encore un petit moment… Je saute, serres déployées. Rien ne peut m'échapper. Au dernier moment, la proie disparaît et je ne saisis que de l'air. Je me tourne. C'est Siegfried : grand sourire, regard facétieux.

« Viens, poussin. Nous jouons avec ta peluche après la leçon. »

– Foggie

RÉCAPITULATIF

Pour vous permettre de jauger nos quatre races de griffons en un regard, nous vous proposons une représentation schématique de leurs caractéristiques principales, accompagnée d'un bref résumé sur leurs potentiels. Les six paramètres utilisés sont :

Puissance (Pui) – Volume et explosivité musculaires.

Endurance (End) – Résistance au mal et robustesse.

Agilité (Agi) – Facultés à manœuvrer et souplesse.

Vitesse (Vit) – Distance couverte en un laps de temps donné.

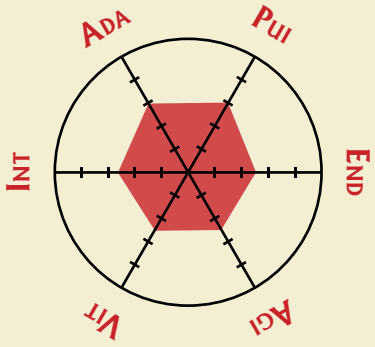
Intelligence (Int) – Capacité d'apprentissage et de réflexion.

Adaptibilité (Ada) – Mental face à l'imprévu, réactivité.

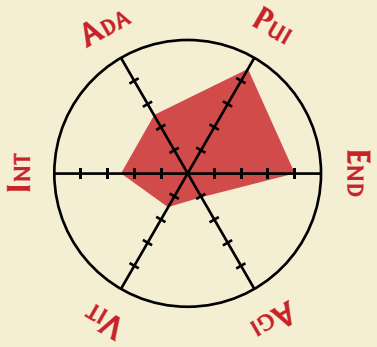
Chaque caractéristique est graduée de 0 à 5, cette dernière note n'étant pas attribuée à nos griffons pour que l'échelle demeure ouverte à d'autres races de votre cru. Vous pourrez ainsi les situer par rapport aux quatre profils types ! L'ensemble des points dessine un hexagone dont la surface vous permettra d'évaluer facilement le profil. Ces moyennes sont établies pour fournir une approche rapide et efficace des tendances chez les griffons pangariens.

LE VERROI CENDRÉ

Flexible et équilibré, le verroi n'a de limite que son tempérament guerroyeur : la plupart devront apprendre à canaliser leur agressivité, s'ils souhaitent exceller dans la discipline de leur choix. Ils se distinguent à leurs caprices et requièrent de la poigne. Beaucoup sont des meneurs nés.



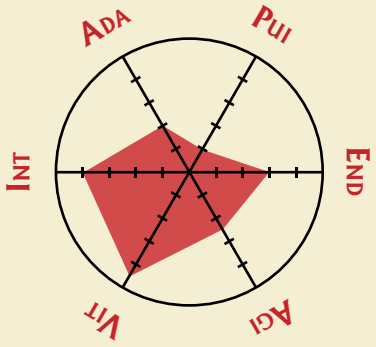
LE KELJÄR NORDIQUE



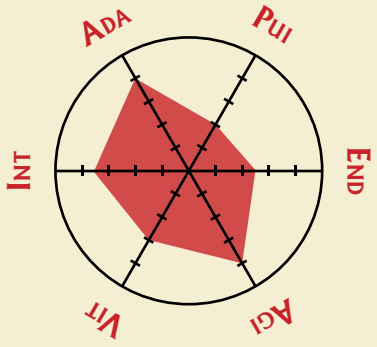
Bien qu'il puisse s'entraîner pour gagner en célérité, le keljär n'est pas taillé pour les vols de longue durée. Merveilleux grimpeur, lutteur accompli, il peut néanmoins s'avérer redoutable au corps à corps et en embuscade. Son caractère fiable et vigilant est celui d'une sentinelle.

LE COURSIER DE CELLIANS

Les coursiers font de médiocres combattants au naturel, mais leur potentiel croît exponentiellement avec les années. Outre leur prestesse inégalée, un chevaucheur déterminé et patient saura exploiter leur intellect pour en faire de véritables assistants dans leurs missions.



LA BRÉMICE AUSTRALE



Ces roublardes tirent le meilleur parti de chaque situation, et leur caractère se prête à l'astuce, au leurre, aux paris. Dès qu'il s'agit d'induire l'adversaire en erreur, elles se fardent mieux que personne. Leur attrait pour le mystérieux les prédispose aux missions d'enquêtrices.

INVENTER SA PROPRE RACE DE GRIFFON ?

Nous vous avons décrit quatre races de griffons pangariens, chacune dérivée d'un croisement entre un grand fauve et un rapace de nos contrées terrestres. Le coursier en atteste : il subsiste sans doute des variétés de griffons dans les replis inexplorés du continent. Peut-être même évoluent-elles au nez et à la barbe des indigènes, tapies parmi les reliefs, les paysages, et dans les mythes qui les portraiturent en esprit farceurs, gardiens, frappeurs. Rien ne vous empêche de concevoir ces griffons d'autres robes, dimensions, mœurs et usages pour la race humaine. Rien ne vous empêche d'en faire d'irréductibles indomptables qui ne voudront jamais s'allier à quiconque.

Verrois, keljärs, brémices et coursiers sont adaptés à leur environnement relativement tempéré, mais là encore, nous ne saurions interdire des griffons calquant morphologie et attitude sur d'exotiques latitudes. Les dragons ont connu des myriades de déclinaisons, pourquoi pas les griffons ?

Mélanges entre des caracals et des vautours, des fennecs, des faucons pèlerins comme ceux qui inspirèrent Horus, cocktails mariant les pygargues asiatiques aux tigres du Bengale… les combinaisons laissent de la place à tous les climats et à toutes les folies. Il ne vous reste plus qu'à rembourrer la silhouette en déterminant ses habitudes, ses caractéristiques remarquables, son comportement vis-à-vis de la harde, de la faune, de la civilisation – la palette de critères dont vous avez pu puiser des exemples dans ces pages. Quant à nous, un seul conseil nous vient qui éclipse tous les autres : par-dessus tout, ***amusez-vous !***

d

a. Le rôle du griffon à Pangar

b. Les races de griffons

c. Créer son griffon

d. Nommer son griffon

e. Le griffon dans sa harde

f. Le titre

g. Exemples de griffons

Que le griffon se présente au stade de l'œuf ou de l'adulte, son nom est l'affaire des éleveurs qui le recueillent avant tout. Suivant les modalités de la campagne et la manière dont vous désirez organiser la rencontre avec le futur Joueur, le Maître du Jeu pourra donc se faire force de proposition en la matière.

Dans la mesure où un chevaucheur n'a pas de prise sur ce paramètre, il peut même s'avérer immersif de le ***dissimuler*** jusqu'au moment où une synergie se dévoile, pendant le couplage. Si le Joueur préfère créer le griffon apparié à son chevaucheur simultanément, le Maître du Jeu est évidemment libre de lui laisser la marge de manœuvre habituelle. Comme les noms des humains, ceux des griffons lantardiens s'inscrivent dans des mouvances permettant de deviner leur origine à l'oreille. Les races étant réparties dans des zones géographiques déterminées, l'on en déduit également leur lieu d'élevage dans la majorité des cas.

Malgré tout, il n'est pas rare qu'un œuf soit déplacé sur une distance conséquente, qu'un autre soit pondu à plusieurs centaines de kilomètres des montagnes natales, ou qu'un animal égaré parmi les vents se déporte bien au-delà de la guilde qui devait théoriquement l'accueillir. Pour ces griffons déracinés, les éleveurs s'appliquent à se fondre dans l'esprit des noms qui les ont précédés, et choisissent la sécurité du classique éprouvé plutôt que risquer de se révéler faussaire maladroit. Quelle que soit la race du griffon, ***son nom peut aussi s'inspirer d'une caractéristique physique ou psychologique*** réputée pour lui être associée, voire constatée

de première main chez des spécimens plus âgés que l'œuf. « Impatient », « Opaline », « Ardence » sont des noms fréquemment donnés selon l'imagination des baptiseurs ou sa disette. En déconstruisant ou reconstruisant d'autres noms, l'on en revient d'ailleurs à cette richesse étymologique qui sévit chez les Hommes – et l'érudit plastronnera d'affirmer que « Cassain » est une mutation de « Casse-grains ».

Ciselés en songeant à des duellistes, ***les noms des verrois tonnent comme le signal de la charge*** ; ils sont imprégnés d'une splendeur attendant d'en découdre avec la destinée. Tantôt semblables à une note de clairon, tantôt d'une intensité frappant l'adversaire d'intimidation, ils évoquent à coup sûr un griffon au faîte de son essor et de sa défiance. Les hommages au rouge de leurs plumes, au noir de leur livrée, s'allient avec les thématiques de la vaillance, de la bravoure et de la loyauté. Un nom de verroi dégage ***un sentiment de noblesse*** ; il doit claquer d'ensemble avec l'oriflamme royal.

EXEMPLES DE NOMS DE VERROIS FEMELLES

Carmine **Vaérine** **Léona** **Victoire**

Bellande **Téméra**

EXEMPLES DE NOMS DE VERROIS MÂLES

Percefer **Vainqueur** **Tassian** **Dartois**

Galiant **Tarvel**

Les keljärs se caparaçonnent de ***noms robustes***, au cuir tanné par des sonorités glanées sur les toits du monde. Lorsqu'ils retentissent, l'esprit se déroule en une toile de parchemin gelé, où se dessine la silhouette inébranlable d'un éperon de plumes qui toise la scène de ses yeux sans fond. Les noms des keljärs ne sont ni pensés pour l'élégance ni pour la flagornerie : ils sont un uppercut dans la mâchoire de celui qui les entend, ***un rappel à des époques***

plus bestiales et des réalités plus rugueuses. Certains sont courts comme une rafale ; d'autres durent tout un blizzard.

EXEMPLES DE NOMS DE KELJÄRS FEMELLES

Ostra | Varhilde | Gaundr | Novgara | Sarev | Syljani

EXEMPLES DE NOMS DE KELJÄRS MÂLES

Arfast | Sver | Brohm | Gunnar | Fenngrid | Mar

L'ambiguïté pour crédo, les brémices se maquillent de noms versatiles, dont la tournure en bouche peut fourcher du suave au menaçant. Leur proximité avec Alnorr insinue des associations serpentines ; leur attrait pour l'occulte dépose ***une pellicule d'ésotérique.*** Il est probable que leur ancienne réputation de « hante-caveaux » ait persisté dans l'imaginaire collectif – et indéniable que les griffons eux-mêmes jouent de ce suaire qui continue de les habiller. Une sorte de ***charme antique*** s'en exhale, comme si les noms avaient été exhumés d'une ère à demi-effacée et jaunie. La brémice se parfume du frisson qui roule de la langue à la chair de poule.

EXEMPLES DE NOMS DE BRÉMICES FEMELLES

Vrynn | Sorazyl | Aldra | Valombe | Katyrinn | Rylise

EXEMPLES DE NOMS DE BRÉMICES MÂLES

Iridys | Forn | Bril | Essyle | Osram | Tombal

La découverte des coursiers est trop récente pour qu'une tendance se soit solidifiée : ***chacun creuse sa propre piste*** parmi les noms qui surgissent dans l'espace de l'inconnu. Celui-ci sera un autel à l'hiver, aux flocons ; celui-là se couronnera dans l'empire de la nuit – cet autre encore dansera dans cette incompréhension qui commande aux fantasmes. ***Les coursiers sont rares, fragiles, précieux*** ; d'aucuns en font des bijoux dont le nom se manipule avec des gants blancs. Consonnes effritées et dentales discrètes, séries de voyelles liées comme des croches sur une partition, leurs noms s'impriment ou s'évanouissent de la mémoire à la manière des œuvres d'art.

EXEMPLES DE NOMS DE COURSIERS FEMELLES

Ivéryle | Arthéale | Dalie | Ashal | Ylacia | Mirage

EXEMPLES DE NOMS DE COURSIERS MÂLES

Ézélion | Nacrin | Calvaël | Énoxe | Célastre | Pal

e

a. Le rôle du griffon à Pangar
b. Les races de griffons
c. Créer son griffon
d. Nommer son griffon
e. Le griffon dans sa harde
f. Le titre
g. Exemples de griffons

À l'état naturel, le positionnement hiérarchique du griffon est un roncier dans lequel la curiosité humaine a tôt fait de s'écorcher : outre la difficulté d'observer les hardes sans se faire picorer, les codes sociaux varient selon la race, l'aire géographique, la saison, la personnalité des dominants, celle des dominés, et quantités de facteurs inaccessibles aux griffauds même les plus obstinés. Il fallut donc se rabattre sur le recoupement des comportements au sein des hardes « domestiques », pour en conclure ce qui relevait de l'inné et permettre aux éleveurs d'effectuer des choix éclairés.

Jusqu'au coursier de Cellians qui vit en semi-exil permanent, ***tous les griffons entretiennent des rapports de puissance*** avec les spécimens doués d'autorité sur la harde. Ces rapports structurent le fonctionnement ordinaire du groupe, légitiment et sanctionnent l'usage de la violence selon des rituels variables tels que les offrandes de gibier, les duels nuptiaux et de prestige, les escarmouches contre des hardes rivales dans le but d'étendre le territoire de chasse.

Les verrois remettent ce pouvoir entre les serres d'une matriarche, qui l'administre ensuite avec deux mâles consorts, sélectionnés pour leur adresse au combat ou à la ruse. Une matriarche verroi conservera généralement cette influence sur les autres races, et règlera comme un métronome le quotidien d'une harde légionnaire. Quant aux keljärs, ils tendent à se tourner vers le doyen ou la doyenne du groupe pour trancher les litiges au fil de la sagesse, tandis que les brémices se mêlent et se démêlent en conciliabules jacasseurs afin de parvenir à une issue collective.

Pour les hardes « domestiques », il n'est guère de discorde plus fâcheuse qu'un droit à tel ou tel rocher, à profiter de l'ensoleillement aux heures chaudes, ou aux faveurs d'un spécimen particulièrement en vue. Les griffons se chiffonnent de broutilles ; ***leurs bagarres sont monnaie courante mais brèves.*** Chevaucheurs et auxiliaires des écuries aviaires examinent toutefois leur cavalerie

à la recherche d'éventuelles morsures, griffures, et autres indices de brimades pouvant indiquer un problème récurrent. Malgré ces précautions, un griffon peut être privé de sa ration, ou molesté par plusieurs individus qui l'ont pris en grippe, si bien que les horaires de sortie dans l'espace commun sont aménagés pour réduire les frictions, et que l'on en isole certains, le temps qu'ils recouvrent la vigueur de se défendre.

L'échelle sociale de la harde s'agrandit d'une dimension supplémentaire lorsque les griffons sont appariés à leurs chevaucheurs, car ***ils sont alors dignifiés de leur grade.*** Toute matriarche qu'elle pourrait être, une femelle verroi serait en peine de commander au coursier du colonel qui dirige la cohorte : les rapports se modifient, se reconfigurent au gré des promotions, et les officiers ne manquent pas de parader un galon fraîchement rajouté à la cuirasse pour que leur partenaire les accompagne dans l'ascension. L'on remarque à ce sujet des disparités entre le statut « de harde » et « de manœuvre » ; disparités qui patientent parfois des années, voire des décennies, avant de se manifester. Il n'existe pas toujours une symétrie parfaite entre l'autorité du griffon en, et hors de son service.

Un chevaucheur pourra être stupéfait de découvrir que sa monture se déleste de sa timidité pour devenir cheftaine accomplie, sitôt que les airs sont pris. Dans tous les cas, ***le militaire a préséance sur les querelles***, sur les arrangements échappant aux yeux des tisseplumes. Créature d'ordre et de discipline, le griffon se plie de bonne grâce aux protocoles de la Légion pour assurer le triomphe du groupe.

Il en va certes des Hommes comme des bêtes, ***campagnes et opérations ont de quoi resserrer la cohésion d'une escadrille.*** Les griffons d'une même unité se réunissent à un endroit convenu, aussi sûrement que leurs légionnaires s'asseyent autour d'une table attitrée. Les amitiés des griffons se manifestent par les compétitions de course, le soutien mutuel durant les disputes de la harde, le

partage de la nourriture – et même le troc des morceaux favoris –, ainsi que l'organisation des facéties dont écopent les membres de la garnison. Un griffon victime de persécutions pourrait ainsi bénéficier d'un degré d'immunité autrement impossible, en se réfugiant sous l'égide d'un camarade d'escadron.

Parce que le transfert d'autorité fonctionne dans les deux sens, il peut aussi échoir au chevaucheur le plus gradé de la garnison d'intervenir pour rétablir l'équilibre. Lors d'une situation envenimée au-delà du raisonnable, le procédé a pour avantage de ne pas complexifier la politique interne de la harde en impliquant directement le griffon du médiateur. Et pour inconvénient de froisser des animaux ***très à cheval sur leur autonomie.***

Heure des écuelles, heure des querelles.

RENCONTRE AVEC LA HARDE

La présentation à la harde arrivait enfin pour Kaya, une coursière de Cellians âgée d'à peine quelques semaines. Un couple de verrois avait récupéré son œuf quelques mois auparavant et veillait à ce qu'elle ne manquât de rien. Mais malgré l'insistance de Signy, la matriarche de la harde, ils tardaient à honorer le protocole.

Vint un matin où le couple sortit de son alcôve. Les voyant approcher, Signy appela la harde rassemblement d'un cri bref et sourd.

Impressionnée par ses congénères, la petite Kaya se cacha immédiatement entre les pattes de ses parents. Une brémice un peu trop curieuse s'aventura auprès d'eux pour la détailler de plus près, avant d'être repoussée par la brusquerie de Flambeau, l'un de deux pères de Kaya. Plus que l'obscurité de ses plumes, c'était son caractère ombrageux qui avait déjà provoqué des querelles dans le groupe à plusieurs reprises. Il fut vite rappelé à l'ordre d'un simple regard de Signy.

La vieille griffonne avança doucement vers Kaya, qui gonfla son duvet à son approche. Son souffle caverneux effraya la griffonnelle. Elle se terra derechef entre les pattes de son second père, Éclairnoir, un verroi dont la livrée sombre s'illuminait d'une crête rouge sur la tête et le cou.

Il encouragea la coursière à accepter l'invitation de Signy. La griffonne agitait sa queue de droite à gauche sous le regard curieux de Kaya. Comprenant que l'imposante créature ne lui ferait aucun mal, la griffonnelle obtempéra et l'observa avec attention. Puis répondant à son appel au jeu, elle piailla et s'élança à la poursuite de la queue touffue de la matriarche.

– Elfydil

f

a. Le rôle du griffon à Pangar
b. Les races de griffons
c. Créer son griffon
d. Nommer son griffon
e. Le griffon dans sa harde
f. Le titre
g. Exemples de griffons

Un griffon franchit une étape supplémentaire vers la majesté lorsqu'il est ennobli de son titre. Accordé selon des rites propres à chaque escadron, le titre n'en est pas moins reconnu avec toute la pompe des institutions – au point de figurer ***sur les papiers*** de son détenteur.

Dans la plupart des cas, il s'agira d'un dérivé d'un évènement marquant, d'un fait d'armes pour lequel le griffon s'est illustré, et qui se rappellera au souvenir d'une épithète élogieuse telle que « Tranche-écailles », « de Vives-pennes », ou encore « l'Imbrûlée ». D'autres titres s'appuient davantage sur une continuité dans le caractère particulier du griffon, que vint sceller une occasion – « l'Impavide », « le Dévoué » ou « la Sentinelle » en sont autant d'illustrations coutumières.

Une troisième catégorie de titres regroupe les formules dont le sens échappe au profane, et qui n'appartiennent qu'à ceux liés par la circonstance. Qu'un griffon se surnomme « du Clocher » oblige naturellement à faire croustiller l'anecdote autour d'un feu de camp. Certains emprunts à des langues lointaines, et même inventions en bonne et due forme, se substituent parfois à la tradition pour l'unique gloire de sonorités conquérantes.

Quels qu'ils puissent être, ***les titres sont généralement soumis au vote*** des membres de l'escadron, durant les festivités qui ne suivent jamais de bien loin une victoire. Dans une poignée d'unités, le choix ou le véto incombent soit au commandant, soit au chevaucheur du griffon en passe d'être titré lui-même… à l'évidente condition qu'une tournée de liqueurs entérine la décision.

Les griffons sont friands de ce privilège, et il n'y a qu'à les voir se rengorger d'une posture satisfaite pour prouver qu'ils en ont intégré les enjeux. À employer l'élémentaire politesse de l'appeler par son titre, un visiteur trouvera assurément un griffon de meilleure disposition envers lui.

g

a. Le rôle du griffon à Pangar
b. Les races de griffons
c. Créer son griffon
d. Nommer son griffon
e. Le griffon dans sa harde
f. Le titre
g. Exemples de griffons

ORFÈNE

Âge	22
Race	Brémice
Sexe	Mâle
Spécialité	Tarset

Personnalité

Amasseur	Indépendant
Calme	Solitaire

Ce griffon est une anomalie parmi ses congénères, un furtif solitaire. Orfène achète son indépendance avec la monnaie des brémices : des babioles rutilantes que son chevaucheur associa à des mots pour pouvoir lâcher son compagnon tel un cerf-volant. Au plus chaud des courants ascendants, des rafales dont il raffole, il fait planer sa surveillance bientôt traduite dans un rapport – lorsque trois bouts de verre rouges se sont déplacés de quatre rondelles en cuivre, le poste-frontière en est aussitôt alerté.

Le réseau d'Orfène est ainsi celui de ses trésors ; un code de reflets disséminé dans les arbres a remplacé les cartes afin d'y mener. Invisible au monde, transparente aux soleils, la brémice trouve sa récompense dans les colliers et les parures confectionnés par son chevaucheur. À chaque fois qu'il retourne à l'une des cachettes où il niche, Orfène sait qu'il s'endormira encore un peu plus riche.

SAFRALE

Âge	36
Race	Verroi
Sexe	Femelle
Spécialité	Reconnaissance

Personnalité

Empathique	Rancunière
Anxieuse	Grégaire

Les stigmates d'une première carrière dans la chasse se lisent à la friche de chair noircie : Safrale est restée « au feu » assez longtemps pour s'y brûler. Trop pour continuer, trop peu pour arrêter ; la vétérane dirige désormais son escadrille. « À nous suivre, vous traversez ! », harangue son chevaucheur, et Safrale prend la tête – s'engouffre dans les nasses de tirs croisés, dans les cris des hommes et les rugissements des bêtes.

La blessure de la verroi a solidifié son rituel de crème à passer, de pensées qui bouclent et roussissent sur la fournaise du jour aveuglant qui l'a fauchée. C'est une bulle que son chevaucheur doit tisser, à chaque geste patient, à chaque parole apaisante, autour de la griffonne roulée dans la boule angoissée de son souvenir. Quand la bulle se crève, quand meurt le mauvais rêve, il semble que Safrale renaît de ses cendres comme un mythe trop pur pour le démenti.

KAYA

Âge	28
Race	Coursière
Sexe	Femelle
Spécialité	Liaison

Personnalité

Protectrice	Courageuse
Joueuse	Intérêt

Élevée de parents verrois, cette coursière illustre les réticences des tisseplumes à l'hybridation ; au-dessus d'un fondement réservé, Kaya s'est échafaudé un caractère aussi facilement pincé que pinceur. L'on pourrait le lui seriner, l'affaire est définitivement terminée : le miroir d'un étang ne saurait délaver sa livrée du rouge qu'elle est certaine d'y percevoir.

Les longues distances de la liaison donnent à la griffonne de quoi déployer ses ailes et ses envies de solitude, mais pourchassez le naturel, l'éducation rattrape au galop. Voilà qu'elle revient à sa chevaucheuse toute assoiffée d'une attention débordant sur l'invasif, et ne s'étanche qu'avec une truite dans le gosier. Seul un fou croirait que le plaisir du vol l'a rendue volage, ou sourde au devoir : au premier sifflement, Kaya fait une avalanche de fureur qui jaillit d'un coin d'azur que le rufian pensait sûr.

LOGARD

Âge	56
Race	Keljär
Sexe	Mâle
Spécialité	Chasse

Personnalité

Protecteur	Dominant
Prudent	Généreux

Pour autant que le venin d'une wyverne l'ait laissé boiteux de corps, il a stimulé son esprit. Logard trompe ses fièvres dans l'étude des énigmes que chacun vient lui poser – une sorte de sphinx inversé. Son alcôve est un musée de jouets à loquets, clenches et autres aiguisoirs à méninges ; l'on prétendrait même qu'il assiste son chevaucheur en opérant le boulier des comptables.

Dans la forteresse de Norrasq, ce keljär est consulté en oracle : il suffit que sa silhouette léonine paraisse sur la plus haute corniche pour que les litiges à la pelle s'alignent devant un jugement sans appel. Il y a chez lui cette majesté burinée par l'âge, cette sagesse qui se gratte sous les mouvements infimes, les regards comme des éclairs fugitifs dans un ciel immobile. Lui-même condamné au sol ou presque, Logard rassemble ses forces pour la promesse d'un remède auprès des mages silvianites.

L’on dit que
Niche dans la poudreuse
Possède les charmes d’un sorcier
L’on dit que
Pique à la ténébreuse
Se targue de l’instinct d’un sourcier
L’on dit que
File comme vitreuse
Se dissipe l’envol d’un coursier

– Fifi Roukine

IV

I. Préambule
II. Le chevaucheur
III. Le griffon
IV. Jouer son chevaucheur
V. Conclusion

a

a. Le griffon devient un personnage
b. Lien entre chevaucheur et griffon
c. Missions
d. Quotidien du chevaucheur
e. Matériel et entretien
f. Voyager avec son griffon
g. Combat aérien
h. Combat au sol
i. La mort du griffon
j. La retraite

Une fois la création du chevaucheur et de son compagnon terminée, une fois les passifs écrits, les traits définis, les détails les plus infimes réglés, il reste à jouer ! Pour vous aider à mettre votre couple en action, ce guide vous propose tout ***un panel de temps forts*** qui vous vont permettre d'animer la relation entre le chevaucheur et son griffon, mais aussi d'intégrer ce dernier dans le quotidien du personnage.

Déplacements, affectations, missions, frais engendrés par l'entretien du matériel et de la monture en elle-même – dans cette partie, nous couvrirons les différents évènements qui jalonnent la réalité du chevaucheur de griffon, de la première rencontre à la mise en retraite, voire au décès. Ils sont autant d'occasions pour le Maître du Jeu, et pour les Joueurs, d'imaginer des péripéties, de rajouter ***des éléments immersifs*** afin de cimenter le métier dans un contexte crédible et, surtout, de caractériser les personnages, au-delà de leur rôle purement fonctionnel.

À l'évidence, intégrer dragons et griffons dans un univers change radicalement sa dynamique : à bien des égards, leur maniabilité est même supérieure à des aéronefs qui précèdent la chronologie fictive de plusieurs siècles. Nul besoin d'une piste d'atterrissage, d'approvisionnement en carburant, ou même de pièces détachées. Il suffira d'une selle, et les reliefs naturels feront de piètres excuses pour forcer des personnages à emprunter un itinéraire défini par avance. De nouvelles résolutions pour les quêtes et intrigues menacent d'obsolescence la préparation même de la campagne. Pourquoi s'échiner à escalader des remparts, lorsqu'on peut planer par-dessus ? Pourquoi s'éver-

tuer à chercher un gué au cœur de la jungle, au milieu des lianes et des prédateurs, lorsqu'un seul membre du groupe peut tout simplement survoler la zone pour repérer le passage le plus proche ?

Comme il est délicat d'encadrer les possibilités offertes par un griffon, cette partie comporte également ***des conseils, tables, estimatifs et modes opératoires*** pour que chacun puisse appréhender leurs capacités concrètes, et leur impact logistique sur le monde. Un Maître du Jeu rusé pourra en tirer des astuces, lever des blizzards, faire tomber des hallebardes de pluie aux moments les plus critiques, s'il entend ouvrir ou fermer des opportunités pour son groupe.

Dans le même esprit, nous vous présenterons ***des mécanismes de contrôle propres à l'univers Pangar***, si vous souhaitez incorporer les personnages au système sociétal et politique qui régit la chevaucherie. Nous venons de le voir, posséder un griffon, c'est devenir passe muraille : autant dire que la profession s'accompagne d'une surveillance aigüe, et que les autorités ne verront pas d'un œil amène la présence d'un griffon dans un espace aérien où il n'est pas censé se trouver.

Moins impérieuses mais tout aussi contraignantes pour les personnages, seront abordées dans cette partie les limites intrinsèques du dressage, aussi appelé ***« affaitage »*** par les fauconniers de notre bonne vieille Terre. Théorie et cas pratiques vous fourniront une première approche du travail avec les griffons, à partir de laquelle Joueurs et Maître du Jeu pourront construire une discussion sur ce qui est à la portée, ou non, de leur intellect.

Enfin, il s'agira pour ce guide de parachever la description d'une monture merveilleuse qui puisse s'affranchir de la nécessité d'une connexion psychique avec son partenaire, sans perdre de son intérêt scénaristique et de sa pertinence tout au long de la session de jeu.

b

a. Le griffon devient un personnage
b. Lien entre chevaucheur et griffon
c. Missions
d. Quotidien du chevaucheur
e. Matériel et entretien
f. Voyager avec son griffon
g. Combat aérien
h. Combat au sol
i. La mort du griffon
j. La retraite

C'est parce que ce lien est pluriel qu'il est si singulier. Chaque couple de chevaucheur et griffon coud sa petite étoffe dans le grand tissu de la profession, et il serait vain d'enfermer la relation dans une définition – elle s'en échapperait aussitôt à tire d'ailes !

Monture et cavalier sont frères d'armes ; leurs vies sont attachées par des sangles. La confiance soutient donc cet édifice qu'ils érigent chaque jour par un travail acharné : pour triompher des menaces qui les attendent dans les cieux, les deux partenaires devront œuvrer de concert et dans l'urgence, à une vitesse qui fait un danger fatal du moindre doute. Lorsqu'un chevaucheur penche d'un côté, son griffon ne peut que plonger pour fondre les deux corps dans un seul mouvement ; lorsqu'un griffon vrille au dernier moment pour s'esquiver à un jet de flammes, son chevaucheur s'engouffre dans la manœuvre comme s'il en avait pensé la trajectoire.

Pareille harmonie n'éclot que dans ***la répétition*** de la machine aux rouages jumeaux, jusqu'à ce que les plus infimes frictions aient été lissées, jusqu'à ce que le réflexe de l'un soit celui de l'autre, et que l'instinct des espèces se mélange pour donner une nouvelle tonalité.

Un chevaucheur expérimenté connaît tout de son griffon : ses goûts, ses peurs, ses réactions devant une telle variété de situations qu'il en devient presque devin du sujet. Celui-ci anticipe le coup de bec qui suit toujours une micro-inspiration invisible pour le béotien. Celui-là ne partirait pas en expédition sans une pochette remplie de sardines, afin de le motiver à avaler les distances avant les gourmandises.

Ce ne serait pas dire assez de leur tempérament qu'il peut être prompt à désarçonner l'imprudent, et trop qu'il s'avère indéchiffrable. Si les griffons sont de formidables énigmes lancées à la face des cadets, elles se résolvent une phrase à la fois, pour chaque heure dépensée en leur compagnie, dans les airs et sur terre, dans les carrières d'exercice et les alcôves. Certains n'hésitent pas à dor-

mir avec leur monture ; d'autres se réveillent avec, sur les genoux, une grosse tête d'oiseau qui ne supporte pas la séparation. D'autres couples encore se côtoient peu en dehors des impératifs, par pudeur, par crainte de froisser leurs libertés respectives, ou parce que leurs mondes ne se croisent au plus juste que dans les airs, en dialogue à trois voix avec le vent.

Au reste, l'amitié n'est ni prérequise ni désirée par tous. Le lien a cette nature symbiotique qui ne requiert jamais que l'envie de survivre pour se ficeler. L'on a connu de redoutables chevaucheurs et griffons qui ne se réunissaient que dans l'éclat des armes.

Pour la plupart des griffons, ***le chevaucheur est une torche***, un guide dans un univers plus gigantesque qu'ils ne l'avaient soupçonné, et plus complexe que ce à quoi leurs gènes de prédateurs les avaient préparés. Chacun d'entre eux a choisi cette place plutôt que les hauteurs montagneuses, les contreforts embrumés où leurs congénères nichent une existence inchangée depuis des millénaires. S'en faut d'un apprentissage tortueux pour comprendre les codes de l'Homme, celui de ses émanations aussi abstraites que la valeur d'un visage sur une pièce, d'un symbole sur un bouclier – d'un grade peint sur une cuirasse.

D'observer le comportement de leur chevaucheur, beaucoup gagnent ***une finesse de la psychologie humaine***, discernent des tics, des expressions, des intonations que le sens des mots pourrait camoufler à l'oreille trop civilisée : un griffon bien affaité peut alors prédire l'issue d'un échange, à l'insu même de ses participants, et seconder son partenaire par sa lecture des émotions.

En vol, ils sont seigneurs ; au sol, ils sont vassaux de ces officiers sans lesquels le monde est flou au mieux, hostile au pire. Entre les enfants de la terre et ceux des nuages, ils sont le trait d'union, et sous maints aspects, les ambassadeurs.

LA RENCONTRE

Afin de comprendre le poids de la rencontre d'un griffon avec son chevaucheur, il faut en saisir ses répercussions : lorsqu'il suffit de déplier sa voilure pour échapper à la réalité, ***ce lien qui se tisse est tout d'abord une entrave***, une ancre qui s'enroule à la patte. Et ces cadets à peine adultes, qui se croient au seuil même de la gloire, n'ont pas toujours pleine mesure de leurs actes en choisissant de se sceller à un animal qu'ils pourraient précéder dans la tombe.

Qu'importe leur mode opératoire, de nombreux griffons soumettent leurs prétendants à ***des épreuves*** qui n'ont rien à envier aux sphinx : une mauvaise réponse suffit à barrer l'accès. L'on en voit ainsi qui invitent les cadets à la course, à tirer sur une corde, à rattraper des objets voire à jongler avec eux, pour jauger vigueur, rapidité, dextérité – ces qualités autrement plus vitales que des cheveux bien coupés ou un uniforme bien repassé.

Suivant leur propre caractère, les griffons n'hésitent pas non plus à pousser les aspirants chevaucheurs dans ces retranchements qui révèlent un tempérament profond. Une brémice qui chercherait son pendant d'espièglerie pourrait par exemple dérober le béret d'un cadet ; se confondre parmi ses congénères pour analyser la façon dont son candidat se débrouille de l'embrouille. Il lui coûterait certes de s'apparier à un pince-sans-rire ou à un benêt.

Chez les griffons plus craintifs ou réservés, comme les coursiers ou quelques keljärs pudiques, l'initiative sera peut-être rendue au futur chevaucheur : trouvera-t-il cette clef qui ouvre à la confiance mutuelle ? Prendra-t-il seulement le temps alors que, partout dans la carrière, des destriers plus flamboyants appellent à ceux qui brûlent d'attaquer les astres ?

Quelles que soient leurs dispositions, ***les griffons n'ébrècheront leur orgueil à aucun prix***, et il ne se fait à Pangar nulle espèce plus soucieuse de l'équité. Les aspirants qui débarquent avec

la conquête à l'esprit en seront pour leurs frais, car la leçon de respect inculquée par plusieurs centaines de kilos de muscles, de plumes et de serres, ne sera pas sans cingler les jeunes coqs. Mais les griffons voient la valeur de la fierté ; pour ébouriffé qu'il se prétendrait, un verroi pourrait apprécier la pugnacité d'un cadet qui se relève gracieusement d'une défaite.

De toutes les qualités, c'est ***la concession*** qui se fixe en cardinal ; c'est la concession qui fournit la preuve concrète qu'un terrain d'entente existe entre les plans terrestres et aériens. C'est la concession, sans doute, qui donne au nom de « couple » son authenticité, et permet à un lien de perdurer dans les décennies qui suivront cet embranchement décisif.

Des griffons particulièrement sensibles à la question présenteront des défis, chahuteront ce que les cadets ont accumulé de fausses vérités sur ce qui leur est dû – sur ce qu'ils ont mérité. Tel est ce coursier qui ne voudra heurter ses rétines sous les soleils, et attendra des cadets qu'ils sacrifient leur sommeil ; tel est ce verroi qui se cabrera de défiance pour inciter l'hôte de son alcôve à s'asseoir, et à regarder.

Rien n'empêche de s'imaginer à quoi ressembla la rencontre de la première griffonne et du premier chevaucheur : sans autre public que le paysage autour d'eux, sans autre consigne que la palpitation dans leur âme respective, comment ces deux univers hermétiques l'un pour l'autre se sont-ils abordés ?

Il subsistera toujours cette étincelle inexplicable, cette foudre qui frappe à travers la raison, et rapproche ce qui aurait dû demeurer dissocié. Certains appairages se défileront devant tous les cadres, devant toutes les conventions ; ils pourraient survenir n'importe où, n'importe quand, et les « flambeurs » savent que le potentiel du chevaucheur apparaît dans l'œil du griffon qui s'y intéresse.

IRIS

Ils étaient là, dans la carrière, leurs cris perçants s'envolant dans l'air du soir : une cinquantaine de griffons de toutes races. Certains jouaient avec leurs congénères, ou seuls, allongés de ci-de là sur le sol poussiéreux ; d'autres nettoyaient leur plumage et leur fourrure avec un air d'ennui parfaitement étudié.

Paniquée, Iris se posait mille questions. Et si elle ne trouvait pas ? Si son griffon était déjà parti avec un autre ? Si elle ne plaisait à aucun ? Elle tenta une ultime fois de se concentrer sur son épreuve, la plus importante de sa vie : trouver le compagnon qui lui conviendrait.

Après plusieurs minutes à chercher en vain, son regard croisa celui d'un verroi magnifique qui, comme elle, observait le monde. Tous deux firent un pas, puis deux. Puis plusieurs, qui les rapprochèrent jusqu'à presque se toucher. L'instant s'étira jusqu'à ce qu'Iris osât lever une main qu'elle arrêta à quelques centimètres du bec de l'animal. Presque immédiatement, le verroi se colla dans le creux de sa paume et se mit à ronronner tel un chat de cinq quintaux. Sa timidité envolée, Iris fit un dernier pas, entourant le cou du griffon de ses bras, appuyant son visage contre celui de la bête. Une larme coula le long de sa joue. Elle se sentait complète pour la première fois.

« Salut toi, murmura-t-elle au creux de l'oreille duveteuse. Moi, c'est Iris. Je sens qu'on va bien s'entendre, tous les deux. »

Le verroi siffla d'aise, comme pour acquiescer.

– Lold

S'APPRIVOISER

Avant même que le premier cours de chevaucherie ne débute – bien avant que l'idée de poser une selle sur le dos du griffon n'affleure à la surface de l'esprit –, il revient au couple de franchir cette distance gigantesque, ces crevasses d'incompréhension qui entourent l'île de leur osmose. Et il leur faudra ramer ferme avant de distinguer la rive.

Les chevaucheurs qui s'étaient fiés au bref aperçu de la rencontre s'étonnent parfois de ***découvrir une personnalité*** qu'ils n'auraient jamais suspectée. Il leur faudra suivre ce souvenir du déclic comme une lumière durant les semaines et les mois d'un labeur ingrat. Si certains griffons sont remarquablement malléables et dociles, d'autres se rembrunissent d'un rien, se courroucent de tout ; leur partenaire ne devra souvent son salut, et celui de ses vêtements, qu'au serment silencieux qui fut passé lors du couplage.

C'est une tendance générale que d'appréhender un griffon aux ***limites*** qu'il érige : les siècles d'intégration n'ont pas émoussé cette obstination farouche qui leur vaut des déboires occasionnels. Elle se traduit surtout pour nos jeunes cadets par des « non » qu'il serait suicidaire de contredire.

En fonction des races, des caractères, des goûts mais aussi des tocades, des attitudes, des couleurs, des mouvements ou des mots, des intonations seront à proscrire. Un keljär pourrait par exemple s'outrager qu'un apprenti chevaucheur s'avise de le tancer sur un style trop cassant ; un coursier pourrait tout aussi bien prendre peur d'une nuance de rouge particulière, qui le ramène à un traumatisme encore trop vif dans la mémoire. Ces spécificités ne peuvent être préjugées ; ***il appartient au chevaucheur de tâtonner*** pour en déterminer les contours sans brusquer son compagnon.

De même, l'animal s'approprie progressivement la diction, la gestuelle, les mimiques de son chevaucheur : toute une frange de

griffons issue de hardes sauvages est pour ainsi dire vierge d'expérience humaine. Cette période leur est fondamentale pour en saisir les codes de communication.

Pour ceux qui furent éduqués au sein des guildes lantardiennes ou de la Légion, il reste à décrypter le système de leur chevaucheur, eux-mêmes produits d'un héritage qu'il leur faudra interpréter – une propension au sarcasme, une froideur atavique, un accent régional, une personnalité extravertie ou collante qui tranche avec la retenue habituelle des éleveurs, et la réserve impressionnée des palefreniers. Qu'ils soient bons élèves ou charmés par leur partenaire, des griffons pourront même imiter des comportements dont le chevaucheur n'avait peut-être pas conscience – claquements de langue, ponctuation de phrases par des mimiques, des inspirations, regards en biais, réactions de surprise. Il s'en est entendu qui grimpaient ou lâchaient une octave pour le plaisir d'accorder leur timbre à celui de leur cadet.

Durant l'apprivoisement, il n'est pas rare que les chevaucheurs se transforment un peu en griffons, les griffons en chevaucheurs.

Livrés au seul objectif de se connaître l'un l'autre sur le dos de la main et de la serre, les couples déambulent dans l'Académie, paressent, dorment, mangent, jouent ensemble et avec leurs camarades de promotion. Des chevaucheurs disparaissent des chambrées pour aller roupiller dans un nid ; des griffons s'invitent à table, saccagent couverts et cuisines ; on cueille des couples avachis sur les toits ou perchés sur des statues défendues par l'honneur. Des duos précoces dans leur affinité enfreindront probablement le règlement par quelque bêtise aussitôt excusée – les instructeurs s'en voudraient de punir le progrès.

Les officiers des autres spécialités jalousent cette mission qu'ils assimilent à de « l'indolence sous solde », mais ce serait occulter la concentration et la vigilance nécessaires pour amener plusieurs dizaines de griffons et de cadets à un semblant d'harmonie. Frustrations, duels, blocages pédagogiques : le corps professoral éteint

autant de feux qu'il n'en allume, car il leur faut modeler les bêtes à la rudesse de l'exercice militaire, et agrandir leur zone de confort à chaque fois qu'elle ferait mine de ronronner.

Suivant leur profil et la maturité de leur lien, les couples sont envoyés en course à pied avec l'infanterie, dans les écuries pour se familiariser avec la gente équine, auprès des machines que les officiers du génie apprivoisent eux aussi. Plus que la gratitude de ne pas avoir à aller récupérer les javelots sur le champ de tir aux balistes, ces moments de vie parmi la soldatesque amorcent déjà une dynamique de travail en binôme, primordiale pour la réussite de l'affaitage.

LE NOM DE COUPLE

La désignation officielle des chevaucheurs et de leur griffon ne s'autorise que peu de fantaisie : tout au plus écrit-elle « sur » au lieu de « et » pour lever l'éventuelle ambiguïté de qui serait la monture et qui le cavalier.

Avec un chevaucheur comme le lieutenant Gilles Daguairon, et sa brémice Yzara Longsouffle, un document fera ainsi apparaître « Lt. Daguairon sur Yzara » pour un maximum de brièveté et de précision. Évidemment, un tel assemblage de syllabes est d'une longueur impardonnable pour le jargon toujours plus ramassé des militaires, qui raccourcissent « javelot » en « jav », transmutent « capitaine » en « piton », et maltraitent le lexique qu'ils ont pourtant en privilège. Les officiers développèrent donc rapidement une nomenclature, une méthode de combinaison qui satisfasse à leur penchant pour les éclaboussures linguistiques : ***tronquer et coller.***

Il arrivera en effet à Gilles Daguairon et à sa griffonne Yzara de voir leurs noms incisés à la machette puis suturés d'ensemble à l'aide d'un gros fil de laine. À l'image des griffons que la légende décrit comme des chimères, le couple se fonde dans une identité unique : « Yzairon ». L'on pourra également poser pour l'exemple que « Cyril Boreatt » plus « Ryne » égalent « Boreyne », que « Adrien Larmet » et « Vaillante » s'additionnent en « Adrillante », ou que « Cédric Varnant » s'ajoute à « Miracca » pour donner « Varca ».

Un examen superficiel de ces résultats révèle déjà que le nom de couple choisit d'agglomérer le prénom ou le nom de famille du chevaucheur selon un hasard mystérieux, et qu'il existe une tendance à inscrire celui-ci devant son griffon pour respecter – ou singer – l'ordre réglementaire.

Hormis ces quelques préconisations fréquemment ignorées par les chevaucheurs eux-mêmes, ***le nom de couple n'a pas à passer d'autre validation que celle de l'usage*** : plusieurs propositions circulent au sein de la promotion, éclatent en débats, se chicanent, abdiquent devant le test de sonorité ou s'éteignent d'elles-mêmes. À noter que ces compétiteurs évincés rejaillissent parfois, au détour d'une conversation qui réunit les anciens camarades d'école.

Lorsqu'un chevaucheur ressuscite le sobriquet « Terse-au-lit » pour taquiner d'un même trait le commandant Tersola et son verroi Teli, il en rappelle aux escarmouches par sabotage de noms de couples interposés. Arrive d'ailleurs que des noms teintés d'humour l'emportent : le lieutenant Isaac Nellca et son keljär Izal eurent ainsi l'infortune de trop partager pour ne pas être baptisés « Izalc ».

L'on aura beau protester si le nom de couple incommode, le tribunal populaire retoquera généralement la fâcherie du fameux « c'est mauvais esprit ! »

L'AFFAITAGE

La majeure partie des cours dispensés aux apprentis chevaucheurs se rapporte, d'une manière ou d'une autre, à ***« l'affaitage ».*** Ce terme recoupe tous les enseignements grâce auxquels une boule de nerfs et de serres tranchantes devient un authentique membre de la Légion.

Parce qu'ils sont portés en étendard par les Lantardiens, les griffons sont éduqués à la noblesse des idéaux, à se montrer dignes de la déférence que chacun leur témoigne au quotidien. S'il n'y a certes pas à leur inculquer la manière de tenir l'encolure haute et d'avoir le pas majestueux, il leur est demandé de ***maîtriser des rudiments d'étiquette*** dont les présomptueux s'écorchent – se soumettre à la révérence avec leur chevaucheur, retenir leur mécontentement face à un supérieur, et autres détails à faire enfler les plumes.

La hiérarchie de l'espèce se réglant souvent par les rixes, il leur faut également apprendre une forme de respect plus abstraite que le souvenir d'une dérouillée au corps à corps. Les instructeurs de l'Académie s'en couturent de dérapages essuyés pour avoir un peu trop grondé, et la présence de leur propre griffon sur les terrains d'entraînement n'est rien de moins que vitale aux premières leçons.

Quoiqu'on n'attendra jamais des griffons qu'ils remplissent des rapports, ***leur qualité d'officier n'est pas exempte de devoirs.*** Lorsqu'ils ont assimilé suffisamment de vocabulaire pour interpréter des ordres simples, il leur est présenté une série de mises en situation concrètes : apporter une missive à un individu sommairement décrit, d'abord connu, puis en aveugle, répondre aux sollicitations d'une personne en difficulté sur une tâche de force, creuser des trous à des endroits précis afin de faciliter l'établissement d'un bivouac…

Durant l'année de formation, les griffons acquièrent en compréhension dans un premier temps, en autonomie dans un second,

pour soulager le travail des hommes et des femmes de la Légion.

En vertu de leur intelligence, c'est à l'esprit d'initiative qu'ils seront finalement évalués, et l'on dira qu'ils sont « bien affaités » lorsqu'ils seront ***responsabilisés à leurs camarades***, parfaitement cimentés à la notion d'unité militaire. Des ateliers de mémorisation d'insignes, de bannières, d'uniformes sont régulièrement organisés en ce sens ; les chevaucheurs consciencieux en font des piqûres de rafraîchissement tout au long de leur carrière. Une poignée de plaisantins cultive la croyance d'un test suprême pour vérifier le degré d'intégration des griffons : si une phrase comportant le mot « Légion » est prononcée sur un ton d'insulte ou de raillerie, et que l'animal s'en vexe, c'est qu'il « bien affaité ».

Parallèlement au perfectionnement de la technique pure, l'affaitage aérien approfondit les axes de travail qui dissocient le griffon féral du griffon légionnaire. Coordination des manœuvres, gestion des espacements entre les éléments d'une escadrille, vision tridimensionnelle de leur position à tout moment.

Certains spécimens accoutumés à la chasse en solitaire, comme les keljärs et les coursiers, accusent des lacunes dès qu'il s'agit de faire bloc, tandis que d'autres, plutôt verrois et brémices, ont la mentalité grégaire ancrée dans leur modèle de vol. Destinés aux affectations plus esseulées des tarsets et des estafettes, prédisposés à entrer dans un escadron d'éclaireurs ou d'intercepteurs, ***tous les griffons doivent être rompus au langage signalétique d'usage dans la Légion.***

Ce sabir fixé par plus d'un siècle de pratique continue se décline en une centaine de commandes, de concepts vocalisés qui permettent aux quatre races d'échanger des informations critiques au cœur de l'action. Parce que cet agrégat de sons griffins a été conçu pour l'oreille humaine, les chevaucheurs n'en sont nullement épargnés par ailleurs ; ***chaque officier apprend les phrases musicales*** au demi-ton près, au trille juste, de sorte qu'il puisse traduire les ordres transmis au sein de l'escadron.

Assisté par son griffon, l'instructeur entame souvent cet enseignement par des démonstrations au sol : un premier essai en lantardien plante un repère afin d'établir la correspondance avec le signal encodé par l'animal, avant d'effectuer puis de répéter la manœuvre jusqu'à acquisition complète. À ce socle commun s'ajoutent petit à petit ***des inventions*** des griffons eux-mêmes, suivant les parcours, les spécialités, les liens, et la personnalité des couples.

Les griffons féraux tressent fréquemment leur signalétique avec des fragments de leur harde d'origine, mais l'on a bien prouvé que ***des phrases spécifiques au couple*** émergeaient de la proximité entre le chevaucheur et sa monture, pour se référer à des sujets d'intérêt partagé – jeux, nourritures, boissons, paysages, s'il ne faut citer qu'eux, et il est des griffons qui savent nommer trop de bières différentes pour leur probité.

Quand un nouveau couple rejoint une unité, c'est bonne pratique de passer en revue les signaux qui lui sont propres, et d'écouter les variantes éventuelles que les griffons de la garnison ont pu apporter au sabir de référence. Après plusieurs années voire décennies de service, ***des dialectes émergent parfois*** à l'insu même des chevaucheurs, invitent à l'accordage des violons. Un sous-lieutenant frais de galons pourrait s'étonner qu'un sifflement d'admiration très humain soit devenu le standard du groupe pour « mission accomplie » !

Entre les races, les passifs, les tempéraments, les éducations, et les chevaucheurs qui sont encore à un âge de magma social et physique, le fourmillement des paramètres à surveiller excède de loin les capacités d'un seul professeur. D'emblée, l'équipe formatrice de l'Académie fractionne les couples selon ***des classes de niveau*** dans les disciplines, selon un découpage souple dépoussiéré à la semaine, qui encourage les transferts.

Malgré l'inéluctable billot du classement, l'objectif des instructeurs tend à la convergence des classes vers une promotion homogène : les affaités démarrent par des cellules restreintes où les

fondamentaux de la monte sont enseignés sur la terre ferme, avant d'être reversés dans ce que les cavaliers appellent traditionnellement « les reprises ».

Ces groupes de travail s'articulent autour des notions admises en griffonnerie classique – posture, aides à la direction, assiette, rapport à l'animal, et bien d'autres –, mais s'élargissent vite pour ***amener les cadets à mûrir leur style individuel***, à le faire épouser celui de leur griffon. Les couples sont donc vivement incités à approfondir d'eux-mêmes leur lien sur les quartiers libres. L'Académie s'assure de maintenir un rythme propice aux expérimentations, ainsi qu'une infirmerie capable de rabibocher les retombées de celles-ci.

Comme les profils de griffons oscillent parmi de nombreux extrêmes, la Légion fournit des couples d'instructeurs aussi divers qu'il lui est logistiquement possible – et dépouille hélas les cohortes de leurs meilleurs chevaucheurs pour ce faire. ***Au minimum, les quatre races lantardiennes figurent au rang des référents***, mais certains spécialistes, isolés de longue date par leur affectation même, peuvent manquer de subtilités dans leurs connaissances. Outre le relai de l'astreinte entre les instructeurs, le panel pédagogique connaît le renfort ponctuel d'officiers d'active. Des vétérans de passage, en permission, ou mandés pour s'exprimer sur une thématique choisie, partagent leur expérience de « la vraie vie de soldat », autant qu'ils repèrent leurs futurs frères et sœurs d'armes dans les visages juvéniles.

VINGT-QUATRE SUR VINGT-QUATRE, SEPT SUR SEPT

La poignée cliqueta. Ire ouvrit un œil. Une garnison silencieuse, avait-elle déduit au fil des ans, était une garnison morte et abandonnée. Les casernements bruissaient du pas des sections, des échos des ordres et des taquineries, du fracas des passes d'armes et des entraînements. Même au plus fort de la nuit, le tintement discret des armures marquait le passage des rondes et un friselis de plumes rythmait la vie nocturne des coursiers. Aucun de ces bruits de fond ne correspondait à celui que produisait quiconque malmenait la porte de sa chambre. La jeune femme se retourna, démêlant ses jambes des couvertures. Au moment où elle se tendait, prête à bondir au besoin, une ombre rentra, sans même faire mine de se cacher. La lune souligna l'acéré de ses serres et le sanglant de son envergure. Relâchant sa respiration, Ire se redressa sur un coude :

« T'es un vrai sans-gêne, Cinabre. »

Son binôme la toisa. La lumière des étoiles adoucissait peut-être l'incarnat de ses ailes, mais pas l'éclat de ses yeux à l'intelligence infléchie – ni ce qu'Ire avait appris à interpréter comme un coup de tête affectueux. Elle l'avait découvert, l'amour d'un verroi égalait le caractère de sa race : entier, exigeant, explosif… et parfois un peu envahissant. Ire avait certes anticipé la noblesse bagarreuse de la créature, elle s'étonnait encore de voir ce guerrier ailé exiger avec la même détermination bravades et caresses. Gratouillant le griffon derrière ses oreilles, elle céda et se tassa au tout bord du matelas pour lui faire de la place. Cinabre n'avait pas besoin de plus pour s'y engouffrer avec un trille bas et outrageusement satisfait, qui ébouriffa son encolure et l'enflamma dans toutes ses nuances.

« Mais tu es le meilleur des sans-gênes, oui. »

Si la chevaucheuse roula des yeux pour la forme, un sourire n'en filtra pas moins dans sa voix alors qu'elle se lovait sous son aile.

– R. Senelier

L'INSTINCT DU COUPLE

L'on fabrique des fables de toutes espèces à propos de la symbiose entre chevaucheurs et griffons. L'un va se berner, à penser cette femme psionique qui manipule les pensées de son destrier ; l'autre va se duper, à se murmurer qu'une sorte de transfert de l'œil aiguise cet homme qui paraît voir aussi acéré que son rapace.

Il s'avère peut-être plus facile d'avoir foi en quelque magie qu'en cette montagne de travail dont les couples se sont faits maîtres : leur connaissance mutuelle fut si longuement martelée par les heures qu'elle leur est désormais gravée dans les replis de leur cœur.

D'aucuns appellent « l'instinct du couple » ce que l'expérience de chevaucherie costume de mystère pour l'ignorant.

En vol, le griffon semble habité de prémonition ; son chevaucheur l'avertit non seulement des dangers rôdant dans les angles morts, mais aussi des obstacles que sa concentration pourrait occulter dans un environnement encombré.

Par d'infimes variations dans l'assiette, la position des mains, l'orientation des épaules, un chevaucheur peut tracer l'itinéraire optimal à travers un sous-bois, des rues bondées, des ravins déchiquetés.

À sa monture ensuite de négocier les trajectoires pour éviter les troncs, les branches, les arêtes qui jaillissent à flanc de roche : son attention focalisée sur le seul pilotage lui per-

met de fuser sans ralentir d'une hésitation – et de confondre des poursuivants moins lestes que deux esprits synchronisés.

Cette capacité, officiers et griffons l'exercent grâce à des parcours de plus en plus chaotiques, complexes, foisonnant de détails, formes, couleurs qui surchargent et parasitent la lecture des sens. Sans autre salut que la vigilance cramponnée à son dos, le griffon doit alors s'en remettre au plus fragile appui qui soit : la croyance. Souventefois et encore une, ils percuteront une poutre, se plieront la voilure sur un chandelier, cabosseront leur casque pour avoir relevé le nez une demi-seconde trop tôt. Souventefois et une encore, ils mangeront le sable de la carrière et les remontrances des instructeurs.

Mais à l'issue de cette initiation qui fait sa victime de l'orgueil, ***les corps sont assez soudés pour se diriger d'un regard***, et le peuple se remémore le mythe des centaures ailés.

Même un mensonge bien huilé se décolore face à un chevaucheur : les malfrats redoutent de comparaître devant ces hommes et ces femmes qui discernent par-delà les prétextes, les faux-semblants. Seraient-ils plus attentifs à l'équipier qu'au principal qui les interroge, ils remarqueraient de minuscules mimiques, un friselis de plumes, une note solitaire ou un sifflement qui s'ébruite à la lisière de l'audible.

Les griffons captent ce que des millénaires de civilisation ont étouffé, ce ***langage plus ancien que la langue elle-même*** – ces phrases sans mot. Et ce qu'ils captent, ils le retranscrivent à leur chevaucheur pour leur signaler qu'un sourire est faux, qu'un tic de la bouche trahit de la nervosité, que la pupille du prévenu se dilate en entendant la question posée.

Pour ceux qui ne soupçonnent rien de l'artifice, le chevaucheur est un formidable adversaire en propre, et cette ignorance les protège mieux que leur cuirasse des coupe-gorge dont certaines ruelles regorgent.

C

a. Le griffon devient un personnage
b. Lien entre chevaucheur et griffon
c. Missions
d. Quotidien du chevaucheur
e. Matériel et entretien
f. Voyager avec son griffon
g. Combat aérien
h. Combat au sol
i. La mort du griffon
j. La retraite

Il faudrait être insipide tacticien pour ne pas bouillonner d'inspiration, à l'idée de diriger une unité de griffons dans les orages de la guerre.

Les montagnes ne sont plus des murailles, les murailles ne sont plus des obstacles, lorsqu'un simple battement d'ailes suffit à nous défaire d'elles : ***les chevaucheurs sont régulièrement assignés à des tâches de haute volée***, qui tire parti de leur flexibilité.

Les escadrons de reconnaissance sont ainsi affectés à des missions au long cours, des passes de ***« recherche profonde »*** par-delà les crêtes, les sommets, les fleuves trop larges pour une traversée discrète, et dont les guets sont étroitement surveillés. Ils récoltent les observations des tarsets, agitent le bâton de leurs silhouettes essaimées dans le nid de guêpes ennemi afin de jauger leur réactivité. Pour peu que la réplique tarde à venir, ils n'hésitent pas non plus à larguer une torche allumée dans les réserves de munitions, à descendre sur la terre ferme le temps de ralentir la progression adverse par une poignée de blessés.

Quant aux tarsets eux-mêmes, certains se sont tellement fait oublier des hommes et des cartes que les convois adverses en roulent sous leur bec – des essieux cassent, des cargaisons disparaissent, des animaux de bât sont retrouvés morts dans quelque ornière où un danger invisible les a précipités. ***Des actes de sabotage***, de harcèlement que des tirailleurs à pied ou à cheval ne pourraient avoir causés. Pas sans une chaîne logistique dont ces commandos n'ont jamais eu le moindre besoin, ni la moindre envie. Leurs témoignages sur les mouvements de troupes, les exodes de populations civiles, les trajets de seigneurs et de généraux qui se pensent à l'abri des regards, abreuvent mieux le commandement de la Légion que bien des sources.

Si d'aventure un individu critique à l'effort militaire était placé derrière la sûreté d'une forteresse, il se pourrait qu'une escouade du renseignement se coordonne pour l'en soustraire. Prisonniers capitaux ou personnalités frappées de peine capitale par l'état-major, in-

LETTRE À CÉLESTE

Céleste, ma douce,

Jamais la chaleur de ton étreinte ne m'a autant manquée qu'en ces heures : le froid a rendu mes doigts si gourds que je peine à t'écrire.

Si Guéraël se contente de quelques rongeurs, voilà bientôt deux jours que mes vivres sont épuisées ; la faim me taillade le ventre comme un glaive. Nous avons beau fonctionner à l'économie, l'épuisement me gagne peu à peu, et pas le moindre signe de la horde orog signalée par Léandre. J'ignore si elle a choisi de contourner le col ou de faire demi-tour, mais l'absence de nuages fait du ciel un piège en puissance et je n'ose prendre l'air.

Avec chaque jour qui passe enfle en moi la peur qu'à mon retour, tu ne reconnaisses plus le visage que tu aimes tant.

Ne m'oublie pas, je t'en supplie.

Ton Angèle.

– Hestia

formateurs et espions compromis qu'il convient d'exfiltrer : ces chevaucheurs sont spécialistes des foudres évanouies avant l'arrivée du tonnerre. Et puisque le contenu d'un esprit se répand fréquemment sur papiers et parchemins, ***l'escamotage de documents leur est aussi dévolu.*** Les messagers qui galopent à bride abattue fixent d'un œil inquiet les présages du ciel – non pour une averse d'eau ou de neige verglaçantes, mais pour un déluge de plumes.

Sur le champ de bataille et en dehors, le rôle majeur joué par les escadres de chasse consiste à ***intercepter les menaces*** pouvant peser sur les formations des fantassins, des cavaliers, sur les batteries d'artillerie. À elles incombe le lourd fardeau de dévier les météores des dragons tombant dans les rangs lantardiens ; à elles de faire écran de leur chair face aux wyvernes qui tournoient de leurs dards venimeux. Plus rarement, ***des équipes d'attaque au sol*** feront une saillie périlleuse sur les balistes, les catapultes et arbalétriers pour

contester leur impunité. Et quand la poussière des affrontements a cessé de se soulever, les chevaucheurs repartiront à l'assaut des béhémoths, des titans d'écailles, partout où leurs voilures de cuir se croiront maîtresses des airs.

Mais le pays réclame parfois moins de sang que de sueur, moins d'éclats héroïques que d'une diligence discrète et appliquée. Pour l'ensemble de la Légion, c'est un sacerdoce par temps de paix que de faire respecter celle du roi : les chevaucheurs affectés aux foyers de population sont appelés au ***combat contre le crime***, à marcher sur les incivilités. Leurs galons les désignent en arbitres auprès du peuple en bisbille pour un sou qui ne résiste pas à l'épreuve de la dent, une charrette renversée au mépris du code de voirie, un tavernier suspecté de diluer ses chopines.

Tout acrobate qu'il soit, un fugitif comprendra vite que les toits n'offrent guère d'escapade à celui qui est poursuivi par une brigade volante : ***les chevaucheurs forment des unités d'intervention rapide*** pour répondre aux situations où la Légion pourrait perdre l'avantage opérationnel. Nombreux les griffons à être ravis de chasser plus malin qu'un chamois. Premiers échelons de magistrature, bras vigoureux de l'appareil judiciaire, les officiers de la Légion sanctionnent les infractions, sont ***habilités aux arrestations***, ainsi qu'à mobiliser la prévôté pour qu'elle se saisisse des litiges relevant du droit féodal.

Aux altitudes inhospitalières, les chevaucheurs sont reconvertis assistants cartographes par les érudits, repèrent les cours d'eau, prennent les cotes, relèvent des données auxquelles ils n'entendent pas toujours de finalité – le prétexte pour sortir en balade montagnarde vaut bien cette obscurité. Les escadrilles affectées aux frontières se font aussi ***devoir de dissuasion***, patrouillant les voies d'accès au royaume, les corniches venteuses, les trouées dans la roche.

Quelques échauffourées avec des contrebandiers et des braconniers empêchent certes l'acier de rouiller.

d

a. Le griffon devient un personnage
b. Lien entre chevaucheur et griffon
c. Missions
d. Quotidien du chevaucheur
e. Matériel et entretien
f. Voyager avec son griffon
g. Combat aérien
h. Combat au sol
i. La mort du griffon
j. La retraite

Pour une minute dans l'œil de la bataille, combien d'heures passées dans le cyclone des entraînements, des répétitions ? Quelle quantité de gestes rituels, d'huile, de graisse dépensée dans le matériel ?

La réalité d'un ***métier au service de l'animal*** peut désappointer le féru de récompenses et de félicitations : loin du tumulte et des fanfares, le griffon ne s'arrête ni de manger, ni de dormir, pas plus qu'il n'abandonne son goût pour l'exercice physique – pas plus qu'il n'est soudainement invulnérable à la maladie ou à la blessure.

Qu'ils volent pour leur propre compte ou celui d'un pays, d'une organisation, d'un frisson, les chevaucheurs volent, et ce verbe est à leur identité ce que les ailes sont à celles du griffon. Un désir d'arracher les racines de la gravité a repoussé les parois de l'espèce humaine ; ces hommes et ces femmes sont les amphibiens des airs, ils fréquentent leur monde rêvé par des bonds toujours trop courts. Même les désenchantés de l'armée, même les indépendants qui rechignent à dissoudre les cloisons entre leur vie et celle de leur compagnon, et même ceux qu'on croyait tenaillés par une quête plus impérieuse encore – ***chacun entretient cette flamme sans laquelle le couple s'éteint.***

Si jamais un chevaucheur ne vouait pas une pensée de fond à la pratique de son art, il cesserait d'en être un tout à fait.

Extrait de Brèves de chevaucheur, vol. IV

Il en va du chevaucheur comme de l'épi de blé : il n'en émerge qu'un pour de nombreuses graines semées, et plus il se pare d'or, plus il est prêt à être fauché.

– Enguerrand Artaz

DANS LA LÉGION

Aucun passe-droit n'est accordé aux officiers de la Légion sous prétexte qu'ils sont appariés à un griffon : il circule d'ailleurs l'expression « le piaf ne dispense pas du pied » pour justifier ***les obligations régulières*** auxquelles les chevaucheurs sont soumis. Parce qu'il ne faudrait pas qu'ils s'engraissent plus que de raison dans leur selle, le cadre militaire fournit une panoplie d'épuisements pour le corps.

Entraînements physiques avec le reste de la troupe, manœuvres par tous les temps et dans tous les éléments aussi boueux soient-ils, patrouilles, et même un tour ou deux de « planton » si l'unité tombe à court de bidasses corvéables – ***un chevaucheur alloue une part considérable de son service à la vie de cohorte.***

À moins d'avoir été positionné dans une région désertée par la civilisation, ses journées débutent par le sempiternel « rasso » qui voit toutes les cuirasses converger dans la place d'armes de la garnison. Après lecture des derniers développements par les différentes couches de la hiérarchie, distribution éventuelle des ordres à l'échelle de l'escadron par son commandant, un chevaucheur se réfère habituellement à son propre « panneau d'épingles », où sont affichés les documents, les circulaires, missives, rapports et autres observations mises à disposition.

Il échoit le plus souvent au capitaine chef d'escadrille d'organiser le détail des activités individuelles : qui décolle avec qui, pour quelle heure, quelle destination, quelle mission. Pour ceux qui ne seraient pas « de sortie », le créneau du départ se changera en entraînement au sol ou en vol, dans les limites de l'aire où sont stationnés les griffons.

Plus rarement, certains chevaucheurs seront appelés à ***diriger des opérations auxiliaires*** en vertu de leur grade. Superviser l'avancée d'un chantier légionnaire, réceptionner du matériel en assurant

la conformité au bon de commande, sécuriser une zone accidentée, effectuer un contrôle d'accès… les tâches n'ont d'invariant que la présence du griffon à leurs côtés, et l'inévitable compte-rendu écrit qui vient grossir la bureaucratie lantardienne.

Comme tous les légionnaires, ***les chevaucheurs sont responsables de leur équipement***, et dans la mesure où leurs griffons ne savent pas manier la brosse, la mousse et les lotions, ils sont également attendus sur l'état de leur harnachement. Ceux qui n'ont pas leur détaillant attitré s'en remettent aux fourriers pour compléter la dotation – qu'ils ont remboursée par un prélèvement régulier sur leur solde, adjudant, pour mémo respectueux !

Entre le maintien des effets personnels – plastron, casque, armement, uniforme, matériel acheté sur deniers propres – et de leur compagnon, les officiers aériens n'ont pas le loisir de lambiner s'ils veulent se garder une tranche de camaraderie à la fin du service. Certes, il y aura bien des gradés pour permettre que les chevaucheurs de griffons soient aussi ceux de la limite entre travail et plaisir, que des heures de vol soient comptabilisées de ci de là, alors que l'escadrille se réunissait pour une session ludique de poursuite ou une résurrection du taclain rituel.

Si les bénéfices du jeu sur les réflexes et le moral ne sont plus à prouver, les programmes militaires se concentrent sur les ***simulations*** qui feront la différence entre la vie et la mort : comment prévoir la trajectoire d'un dragon qui vous a pris en chasse selon sa race, sa taille et son altitude, esquives de projectiles allant de la flèche au faisceau incandescent, repérage de silhouettes à des distances toujours plus extrêmes, mise à niveau concernant les machines de guerre alliées et ennemies… ***un bon chevaucheur n'intègre plus ces facteurs à ses réflexions mais à ses réflexes.***

La répétition inlassable des notions finit par provoquer des réponses instinctives face à la menace, comme un muscle qui se contracte quand il est piqué au nerf.

LE CHEVAUCHEUR DÉPENAILLÉ

Il devrait souffler une brise pour me chatouiller les narines, comme tous les matins. Elle s'est dérobée au profit d'une gifle glaciale, un seau d'eau sur le ronfleur inopportun. Tous mes espoirs de confort balayés par une énergie assez inhabituelle pour m'arracher un frisson. J'ouvre les yeux.

S'offre à moi une vue plongeante sur les nuages, percés de quelques pics acérés dans un horizon de blancheur boréale. Je lâche un soupir qui se cristallise au contact de l'air.

Elle a encore remis ça…

Elle a le don pour trouver les plateformes les plus étroites, les belvédères ultimes où rien ne peut occulter le panorama imprenable qu'on a sur le néant des cieux. Je n'ose même pas calculer l'altitude ; les contreforts de mon îlot sont droits et vertigineux, disparaissant rapidement dans les nuées. Et pourtant, en cette région, elle avait le choix : elle a dû sentir que l'unique rocher qui me tient compagnie accueillerait mon dos sans y déplacer une vertèbre.

Il ne me reste plus qu'à attendre son retour. J'ajuste ma couverture pour me protéger du vent, sors une bouffarde que je fourre de tabac brun.

J'ai dans ma sacoche un ordre de la Légion pour le capitaine « J'ai-oublié-son-nom », ainsi qu'un artefact ô combien important, mais pas pour elle. Elle n'a jamais aimé ça, la paperasse. Je lui ai promis que ce serait la dernière missive qu'on livrerait, et elle me fait nettement comprendre qu'en effet, il m'en cuirait si j'osais en accepter une nouvelle.

Ce petit rocher taillé exclusivement pour ne pas meurtrir mon dos pendant le sommeil est un privilège, le dernier rempart entre l'avertissement et la punition.

Mais je la connais ; en m'abandonnant ici, elle ne cherche pas à

me punir. Elle sait que ces aller-retour m'ennuient tout autant qu'elle. Elle et moi, on veut un autre horizon. Loin des guerres, loin de « ceux-qui-décident-à-notre-place », loin de la monotonie de la liaison et du fardeau de l'estafette. Ses facéties sont des énigmes qu'il est simple de résoudre : voilà à peine dix minutes que j'attends et je suis déjà entièrement absorbé par l'horizon – bien plus que par la nécessité de transmettre mon message en temps et en heure.

Le temps passe plus vite lorsqu'on rêve à ce qui se cache au-delà de l'horizon.

Au loin, sa silhouette grêle se découpe d'entre les nuages. Rapidement, elle vient se poser sur mon parapet, fait le tour en sautillant près du vide, tout en gardant sur moi un œil à la fois caustique et narquois, tendre et affectueux. Je ne peux m'empêcher de sourire, même si, selon les instructeurs, il serait judicieux de la réprimander une fois de plus.

Le message sera livré. Mais il n'y en aura plus d'autres. On se l'est promis, tous les deux.

Son plumage gris frétille d'excitation et elle s'approche pour me donner un petit coup de bec amical. Je réunis mes affaires, me coiffe maladroitement de mon casque et positionne mes lunettes.

Le capitaine machin doit piétiner d'impatience et va sûrement fulminer de rage en nous voyant arriver, le chevaucheur dépenaillé et sa brémice capricieuse.

Cette simple idée nous amuse. Qu'elles viennent, les serres inflexibles de l'autorité et de l'ordre. Qu'elles viennent nous chercher aux confins du monde, là où le vagabond trouve sa délivrance en chaque instant et se targue de son insolente liberté.

Pour les enfants que nous sommes, les récits de voyage ont toujours nourri plus de rêves que les récits de guerre.

– Martin Liotier

DANS LA VIE CIVILE

Tant qu'il n'a pas été bouté hors des rangs sur une faute grave, un chevaucheur retourne à la vie civile avec un semblant d'allocation pour son griffon. Quelques-uns demeurent ou s'établissent alors à proximité d'une guilde de tisseplumes afin de l'y placer en pension, mais beaucoup optent plutôt pour ***un second métier*** grâce auquel continuer à travailler de concert. Quoique leur parcours en ait surtout fait des rouages de l'immense mécanique militaire, pléthore d'opportunités se présentent à ceux qui furent l'élite de la Lantardie. Le simple fait d'avoir des ailes attire à soi ***toute une faune prête à débourser pour côtoyer le mythe***, et se poster dans une auberge suffit à tripler ses affaires.

N'en faut guère plus pour engendrer de ces chevaucheurs vagabonds, aux bottes et griffons poussiéreux d'avoir écumé les routes et les rades tout à l'entour du pays. Les officiers s'arrangeraient même des épreuves avec ces vétérans qui les narguent de leur morgue, confortablement rencognés dans un coin de salle, une bibine offerte par la maison. Un spectacle à dévisser le cou s'ensuit alors, et l'affluence passe du triple au décuple.

Il tombe sous le sens que l'on propose plus honnêtes besognes aux fils et aux filles de l'air : ce qui est digne de vol est aussi digne du vol. Il est ainsi fréquent que les chevaucheurs vibrionnent pour d'opulents ***marchands et seigneurs***, transmettent leurs objets et écritures de valeur aux destinataires dont on connaît trop bien les axes de transit habituels. Une célérité savoureuse lorsque l'hiver a fait des routes un cercueil ouvert pour les chevaux ; les chevaucheurs ont en outre cet avantage sur les pigeons et corbeaux messagers qu'ils ne sont pas inquiétés par la faim d'un faucon.

Peut aussi arriver que certains travaux difficiles leur soient dévolus sur les chantiers, pour s'éviter la mise en péril d'un ouvrier, ou l'édification de grues, de plateformes temporaires. Si un pavé s'est déchaussé, si une gargouille a besoin d'une réparation rapide sur son nez ébréché, une pièce paye cinq minutes d'équilibre entre deux corniches pour le griffon qui se fait échafaudage vivant. Les chevaucheurs désœuvrés monnayent donc leur appui à tous les ***sites de construction*** assez grands pour semer des casse-tête chez les maîtres d'ouvrage.

À se faire rémunérer comme cinq, ils épargnent le labeur de dix, vingt, et même trente ; des journées de montage et de démontage s'allègent d'autant sur un bilan budgétaire que la pratique peine à maintenir constant.

À l'évidence, ***les chevaucheurs sont des hommes et des femmes d'action.*** Celles et ceux qui n'en ont pas eu leur satiété iront fatalement en reprendre une rasade, que la soif se réveille après dix ans de labour ou qu'elle n'ait jamais été épanchée. Ils s'aperçoivent avec leurs reliques d'uniforme dans les contrées sauvages où la richesse s'extirpe d'entre des doigts griffus, à la poursuite d'artefacts fabuleux qu'on dit, qu'on ouït, qu'on colporte et dissémine parmi les pics déchiquetés, les vallées secrètes, les ruines en déréliction.

Ces aventuriers ne sont jamais bien loin des forces armées – ils les taquinent même en fauchant la gloire sous leurs serpes. Un mage agacé de la lenteur administrative pourrait en effet ***recruter un ancien officier pour mener son enquête*** ; un village confronté à quelque mal angoissant serait réconforté de savoir qu'un enfant chéri de la patrie vole à leur chevet.

Les malfrats au faciès chiffré craignent ***ces chasseurs de prime***

dont certains ont côtoyé les traqueurs de la Légion ; les chevaucheurs sont des passe-murailles, des passe-montagnes, des passe-frontières.

Ils apparaissent aux endroits inattendus comme des spectres duveteux, et celui qui se pense sur la voie d'un trésor ferait mieux de vérifier par-dessus son épaule : cette tache qui reste plaquée contre les soleils n'est peut-être pas un oiseau…

UN CHEVAUCHEUR MERCENAIRE ?

L'exceptionnelle mobilité des chevaucheurs en fait ***des renforts tentants pour les commanditaires de toutes intentions.*** Escorter des caravanes depuis les cieux en prêtant leurs yeux, espionner à la faveur des clochers, des hauteurs inaccessibles aux meilleurs grimpeurs, échapper à la vigilance sur les routes pour remettre un colis onéreux, positionner un tireur là où nul ne songera à regarder – l'appui d'un chevaucheur de griffon ajoute une troisième dimension à un plan qui semblait impossible après sa mise à plat.

Et le prix d'un tel service excède de loin la solde d'un officier, pourvu qu'il soit rendu aux bonnes personnalités.

Si le mercenariat n'est pas sanctionné d'une interdiction formelle, les conséquences désastreuses d'un recrutement par un baron du crime, ou pis, une puissance étrangère, placent les anciens chevaucheurs sous ***surveillance constante***.

Leur signalement circule donc parmi les tarsets, les estafettes, et autres agents du renseignement, afin d'entretenir une carte des chevaucheurs dits « désassermentés » de leur loyauté au pays. Sans doute le plus formidable obstacle à quiconque voudrait instrumentaliser le griffon sera-t-il toujours le griffon lui-même : à moins de l'avoir brisée par la trahison, la chaîne d'un honneur tenace le relie à cette harde qui se réunit sous le drapeau. Il faudrait qu'une atrocité soit perpétrée pour convaincre ces avatars de fidélité d'assaillir les cuirasses, mais nul n'ignore que cette identité peut encore être éclipsée par la force de leur vindicte.

Les archives légionnaires attestent de ces ***« chevaucheurs félons »*** ayant parti lié avec Alnorr, quand d'autres paraissent guidés vers une cible trop précise pour la coïncidence.

Comme tout sujet du royaume, les chevaucheurs le sont à la conscription par temps de nécessité guerrière. Ceux qui n'ont pas chatouillé la fortune au-delà des frontières lantardiennes seront appelés à ceindre derechef leur armure. Réintégré au grade dont il s'était délesté, l'officier est peint de galons noirs et non blancs – façon d'indiquer l'éphémère. L'on suspecte l'état-major d'utiliser ces « noirauds » pour les tâches où un commandant ne risquerait pas les volontaires.

Un dégoût palpable se sent envers ces chevaucheurs qui ne se préfèrent au sous-effectif que d'une courte tête.

e

a. Le griffon devient un personnage
b. Lien entre chevaucheur et griffon
c. Missions
d. Quotidien du chevaucheur
e. Matériel et entretien
f. Voyager avec son griffon
g. Combat aérien
h. Combat au sol
i. La mort du griffon
j. La retraite

Les spécialistes en harnachements et soins des griffons sont aussi rares que les griffons eux-mêmes : elle n'est pas près d'amortir son outillage, la bourrelière qui réserve son savoir-faire à cette seule clientèle !

Il en découle que la Légion forme ***sa propre branche de support*** pour les métiers dérivés de la griffonnerie, et que les établissements civils se raccrochent généralement aux activités des guildes de tisseplumes afin d'en tirer subsistance. Il en découle, aussi, que les véritables autorités dans la discipline se comptent sur une main – qu'il en faut en remplir plusieurs de couronnes sonnantes et trébuchantes pour s'arroger leur expertise.

Pour un chevaucheur en vadrouille, l'absence d'un réseau dense et régulier signifie que ***son matériel est dispendieux*** ; la plupart des artisans seront incapables d'aller au-delà du rafistolage hasardeux. Un risque permanent chez qui une boucle défectueuse équivaut déjà à une sueur froide. Les vétérinaires accoutumés aux animaux de ferme et à la race équine souffrent des mêmes approximations. Leur conscience professionnelle les empêchera souvent d'administrer un traitement dont ils n'ont pas la plus mince idée du résultat.

Bien sûr, les griffons sont faits de chair, de tendons, de nerfs et de sang ; bien sûr, une selle répond aux mêmes principes généraux quel que soit la bête sur laquelle on la sangle. Les finesses où se terrent les démons

de l'accident, de l'infection pernicieuse, resteront invisibles aux néophytes, et toute la bonne volonté du monde ne remplace pas la maîtrise.

Les dépenses engendrées par le maintien permanent de garnisons griffonnes sont un colosse dans ***les ressources d'un pays modeste comme la Lantardie.*** L'ombre des dragons ne serait pas si noire sur sa terre, l'apport stratégique de ces unités d'élite connaîtrait un commencement de débat.

En dépit de toutes les mesures pour en simplifier la gestion, les chevaucheurs nécessitent davantage que les bataillons chevaleresques à prestige égal, et ne sont soutenus par aucun revenu domanial. Les équipements demeurent longs et ruineux à produire, les matériaux utilisés devant endurer les mauvais traitements à fleur d'atmosphère.

Les cohortes citadines et la garde prétorienne concentrent des savoir-faire d'exception, ne s'épargnent guère d'apparat, pour que rayonne le prestige du trône. Mais le premier poste où l'or est goulûment englouti se loge dans ***le ventre des griffons eux-mêmes***, car chacun d'eux mange comme l'un de ces seigneurs qu'il faut tirer du coma alimentaire durant les festins.

NOURRIR SON GRIFFON

Pour un cheval, la moindre prairie est un banquet de plusieurs jours et nuits. Pour un griffon, la nourriture est autrement plus remuante qu'une touffe d'herbe grasse ou de feuilles odorantes. Parce que ce destrier ailé est un carnassier de nature, ***l'approvisionnement des escadrons est une filière logistique à elle seule*** : une cohorte consomme bien souvent des quantités de viande supérieures à ce qu'une petite ville jugerait raisonnable. Les ravitaillements de campagne étant ce qu'ils sont, les officiers aériens figurent parmi les premiers lésés de leur barbaque.

Il s'en tire tout un monceau de plaisanteries envers ces « bouffe-patates », ces « soldats mis au vert » qui s'ingénient à marmiter des plats de substitution pour préserver leurs montures de la faim. À tel point que les chevaucheurs sacrifient les protéines de leurs repas par temps de disette, et qu'il circule un dicton dans la cavalerie équestre : « piquer des éperons, jamais dans l'assiette. »

Suivant sa race, son gabarit, ses dépenses physiques et son âge, ***un griffon adulte ingurgite entre quatre et six kilos de viande par jour en moyenne.*** Lorsqu'un rythme régulier ne peut être assuré, les griffons s'alimentent par des repas pouvant atteindre plusieurs dizaines de kilos en une fois, et espacés d'une semaine à dix jours selon les résultats de leur chasse. Pareils festins en font des enclumes de chair, et nuisent évidemment à leurs performances de vol : sur les hauteurs enneigées, hardes sauvages et légionnaires ont l'habitude de conserver les proies dans la glace en vue d'une consommation ultérieure, fractionnée pour faciliter la digestion.

Les relais aviaires situés à des altitudes moins froides ont fréquemment recours à la salaison afin de ralentir la détérioration des viandes, mais le procédé impose un rationnement sévère des repas pour éviter d'éventuelles ***pathologies liées à un excès de sel.*** De manière générale, le régime d'un griffon ne donne guère dans la

dentelle ; poissons, reptiles ou mammifères, ils affectionnent tout particulièrement ***les proies fraîches***, crues, et assaisonnées par la satisfaction de les avoir débusquées eux-mêmes.

Le sucre contenu dans les fruits leur est une gourmandise pouvant parachever une belle carcasse, un tour réussi. Untel s'empiffrera de fraises, un autre de framboises ; ***peu restent insensibles à la perspective d'une pomme luisante***, et les gloutons d'entre eux s'autorisent même à chiper des pâtisseries quand les commis ont le dos tourné. Un chevaucheur consciencieux surveillera toutefois la diète de son compagnon avec la vigilance des sujets qui méritent gravité. Certains aliments propres à l'être humain leur présentent des risques de santé – lait, blancs d'œufs, chocolat, oignon, ail sont à limiter s'ils ne peuvent être proscrits.

Dans le double objectif de réduire les dépenses et de maintenir la cavalerie en bonne forme sportive, ***les cohortes lâchent leurs griffons pour des sessions de chasse dans les alentours.***

Nul ne s'étonnera que ces animaux soient des super-prédateurs pour leur environnement : si toute une garnison effectuait une sortie en simultanée, il ne gambaderait plus un chamois à des lieues à la ronde. Les griffons militaires attendent donc avec impatience leur propre fenêtre pour éprouver le frisson de la poursuite. Une infraction très commune aux réglementations revient d'ailleurs aux chevaucheurs, coupables de gâter leur compagnon d'une passe dans le gibier pendant le service.

Pour se prémunir face à la voracité, paysans et éleveurs de bétail, de chevaux, enroulent ***des rubans à la couleur bleu réal*** du trône lantardien autour des cornes, des encolures ou des pattes de leurs cheptels.

Ces prévoyances n'empêchent pas le bouc isolé de déchirer son talisman sur une roche ou une écorce – et d'apporter un tas d'ossements biseautés par un bec de griffon sur le bureau des procureurs royaux. ***Les légionnaires encouragent ainsi à la pêche***, une activité que des officiers pratiquent à un niveau compétitif avec leurs acolytes : les keljärs et leur technique d'ours pour attraper le saumon sauteur ; les brémices aux serres vives, qui ont appris dans les marais à ne pas s'approcher trop près des eaux stagnantes ; les verrois plongeant tels des cincles ou des hérons, quitte à immerger un chevaucheur en selle ; les coursiers déterminés à manipuler cannes, épuisettes, pièges à poissons.

En cas de dernière nécessité, ***les chevaucheurs peuvent consacrer une partie de la journée à la chasse.*** Après avoir fixé le bivouac en milieu d'après-midi par exemple, les montures sont envoyées chercher de la nourriture dans un rayon de quelques kilomètres. Selon la période de l'année, l'expérience des griffons, et la densité de gibier dans les environs, le résultat peut varier de la bombance au zéro pointé. Il faut en outre compter sur les allers-retours à chaque campagnol, chaque marmotte, chaque faucon ou busard qui ne vaut qu'une bouchée dans l'estomac de ces immenses bestiaux.

Les tarsets sont connus à leur autosuffisance ; leurs compagnons font d'excellents pisteurs, et un chevaucheur débrouillard pourrait aisément remplir sa panse avec ce qu'il glane ou cultive dans les parages. Mais des couples moins ensauvagés devraient sans doute se garder de cette idée dangereuse pour leur vitesse de déplacement. ***Un griffon domestique n'a jamais chassé que par plaisir*** ; il n'est pas aussi rusé, aussi preste à tuer que ses congénères.

Quand la cadence est dictée par des fantassins, des charrettes ou des animaux de bât, et que le degré d'alerte n'en fait pas une folie, les chevaucheurs libèrent leurs griffons pour aider au ravitaillement du convoi tandis qu'ils cheminent à pied ou en transports. La troupe se régale alors d'un assortiment de viandes plus exotiques que le bœuf ou le mouton – perdrix, grands faisans, biches, sangliers rabattus par une frappe simultanée.

SOIGNER SON GRIFFON

D'ici à ce que l'espèce humaine ait aspiré toute la rusticité des griffons par le croisement, leur vitalité restera celle des bêtes sauvages qui se contentent de peu. Leur estomac s'accommode de neige fondue, de viande douteuse, leur livrée les préserve des températures aux extrêmes, et la nature les a pourvus d'une ***salive désinfectante*** qui remplacerait presque une lampée d'alcool sur les blessures.

Selon la race et l'environnement dans lequel ils ont grandi, la sensibilité des griffons à la chaleur, au froid, et aux intempéries pourra bien sûr varier, mais les chevaucheurs savent pertinemment qui est le plus fragile des deux dans le couple. Ils n'hésitent d'ailleurs pas à faire de leur compagnon ***une couverture de survie*** dans les situations critiques ; une superstition populaire prêterait même certaines qualités aux ***oreillers rembourrés de leurs plumes.***

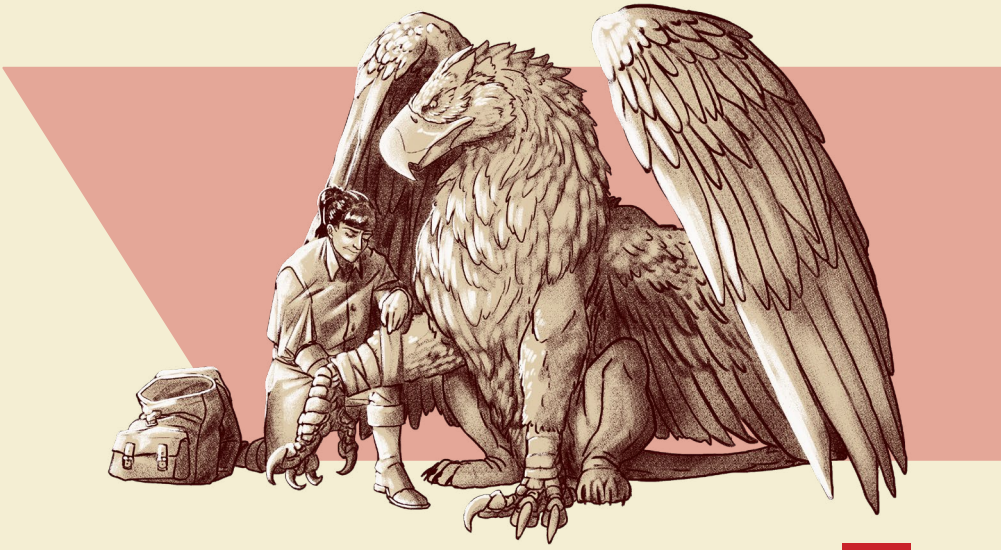
À ceux qui dorment « au lit de verroi », seraient instillés des rêves audacieux d'équilibriste au-dessus du vide, de trophées décrochés dans l'effort ; aux « lits de keljär », des visions de soirées paisibles autour d'un âtre rougeoyant, de siestes coulées dans la chambre de l'autre ; aux « lits de brémice », les mille reflets de joyaux, les poignées de bijoux si débordantes que la rançon d'un roi en pleut des mains ; aux « lits de coursier », nul n'en sait rien, car leurs plumes sont trop lentes à pousser pour garnir quoi que ce soit. Scribes et romantiques préfèrent y tremper leurs songes éveillés qu'ensommeillés.

S'il est indéniable que l'æther joua sa partition dans la naissance des griffons, ces créatures ont depuis longtemps dissipé toute la magie qui pouvait pulser en eux. Leurs déficiences, leurs maladies, leurs infections sont celles des êtres faits de chair et de sang – il en coule par leurs plaies. Pour veiller sur la santé des spécimens sous la responsabilité de l'Homme, ***la carrière de « griffaud »*** s'est

étoffée au fil des générations : ces vétérinaires spécialisés dans les soins à la gent griffonne ont fait le choix éreintant de se dédier aux patients les plus remuants du règne animal. Les griffons ne sont pas ingrats de bienfaits ; disons plutôt qu'hormis le keljär occasionnel qui honore son stoïcisme, ***une patience à l'épreuve des griffures***, coupures et coups de bec ne sera pas de trop.

Les griffauds doublent leur pratique d'une habileté psychologique afin de s'éviter les impardonnables, et un chevaucheur serait sournois de ne pas entamer chaque consultation par le menu de ce que son griffon interdit. La plupart ne supportant pas la trahison d'être anesthésié à leur insu, les opérations plus complexes ou sanguinolentes réclament des billards rappelant fort les chevalets de torture.

Heureusement pour la longévité des griffauds, leurs clients comprennent qu'ils ont été rafistolés après coup et ne leur tiennent pas revanche – il demeure qu'un uppercut de griffon décoché sous la douleur a de quoi chahuter les rétines. ***Quelques-uns des griffauds sont eux-mêmes chevaucheurs*** ; leurs propres griffons les assistent dans l'administration des traitements, les gestes médicaux, et les dispensent d'infirmiers tant ils connaissent le rôle des instruments sur le bout des pennes.



Il serait fastidieux d'énumérer l'intégralité des pathologies que peuvent développer les griffons ; c'est tout le mérite des griffauds que de les avoir potassées jusqu'à en faire leur commerce.

En guise de première approche, il se sait que ces animaux sont vulnérables à un recoupement des afflictions communes aux félins et aux oiseaux. Les plus notables en sont :

Le picage – Ce trouble psychologique se traduit par un arrachage des plumes confinant à la névrose : les griffons qui en souffrent s'en prennent non seulement à leur propre livrée, mais aussi à celle de leurs congénères.

Le picage est causé par l'ennui, un stress important, une anxiété de fond ou une peur subite ; ce travers peut malheureusement se répandre à grande vitesse au sein d'une harde, s'il affecte un dominant. Il requiert une quarantaine immédiate et un suivi comportemental sérieux. Les coursiers sont particulièrement touchés par le picage, en raison de la pousse très lente de leur plumes.

L'acariose – Aussi appelée « gale du bec » dans le langage courant, l'acariose est caractérisée par une calcification de la corne. Comme son nom le laisse supposer, on la doit à la présence d'acariens dans des environnements insuffisamment nettoyés.

La gale du bec doit être combattue avec promptitude pour éviter qu'elle ne s'étende, et finisse par causer des dégâts irréversibles. Un griffon sauvage qui perd son bec est condamné à brève échéance ; des mesures paliatives peuvent cependant s'improviser pour qu'un spécimen apprivoisé continue de se nourrir.

La coccidiose – Lorsqu'un griffon ingère de la viande avariée, ou entreposée dans l'insalubrité, il risque la prolifération de coccidies dans son intestin. Ces parasites sont responsables de diahrées sanguinolentes, d'une perte de poids fulgurante ; ils se repèrent en outre à la présence de bave aux coins du bec.

La coccidiose peut tuer un griffon en l'espace de quelques jours

si elle n'est pas contrée à temps. Comme ils ne sont pas charognards, les griffons n'y sont réellement susceptibles qu'en cas de famine prolongée, mais un chevaucheur consciencieux vérifiera toujours la qualité des rations qu'il propose à son compagnon. Les vermifuges sont évidemment à la base de la prévention.

Le typhus – Les épidémies de typhus peuvent décimer une harde en une poignée de semaines. Cette maladie mortelle et extrêmement contagieuse s'attaque à la moelle osseuse des griffons et à leur système digestif ; on ne peut la prévenir qu'en contrôlant méticuleusement leurs livrées pour y traquer les puces.

La médecine pangarienne n'ayant pas encore trouvé de vaccin contre le typhus, il est capital d'isoler les spécimens atteints pour préserver le reste de la harde. Plus le griffon est âgé, plus il risque d'y succomber.

La borréliose – La borréliose est transmise par la tique, mais ses symptômes n'apparaissent que deux à trois mois après contact : la mise en observation du griffon est conseillée s'il y a suspicion.

Faute de remède, cette maladie se développe en plusieurs stades allant du bénin au fatal – apathie générale, perte d'appétit et fièvre auxquelles finissent par s'ajouter raideur articulaire, paralysie, ainsi que des dégâts potentiellement critiques aux reins ou au cœur. Les chevaucheurs postés en pleine nature inspectent par réflexe leur compagnon après chaque sortie pour se débarrasser des tiques embusquées.

La frénésie australe – Cette affliction proche de la rage se transmet par les parasites tapis dans les marais de Nevarda. Les griffons qui en souffrent se mettent à trembler, à s'effrayer d'objets ou de personnes appartenant pourtant à leur quotidien.

Ces paniques répétées finissent par causer une agressivité défensive, puis une colère aveugle qui va se diffuser dans le reste de la harde par morsure ou griffure. Des infusions de savernome peuvent calmer un griffon frénétique.

RÉCAPITULATIF

Les frais d'entretien des griffons royaux sont ceux d'un ***marché de niche*** : les prix ont dû s'adapter à la demande, ou plutôt à son absence.

Article	Prix
Selle de chevaucherie	
Réparation simple	55
Réparation complexe	180
Remplacement	700
Harnais de griffon	
Réparation	30
Remplacement	150
Ajustements du harnachement	35
Consultation d'un griffaud	8
Traitement, par jour	2
Relais aviaire, par nuit	12
Rations, par jour	8
Trousse d'entretien	10

Même dans les zones où la Légion a garnison, les échoppes capables de répondre aux besoins d'un chevaucheur n'abondent guère ; il s'avère généralement impossible d'invoquer la concurrence pour négocier, et moins encore de pinailler sur la qualité. Malgré cela, les commerçants et artisans se feraient du tort à ne pas adopter ***des mesures de souplesse envers les officiers*** : après tout, une dette d'état peut procurer ses avantages lorsqu'il est question de renouveler des permis.

En théorie, les chevaucheurs sont remboursés de leurs dépenses d'entretien griffin par l'intendance de la Légion. En pratique, les défraiements accusent des retards tels qu'ils finissent par s'évaporer.

Les prix proposés à titre indicatif sont ***indexés sur la valeur d'un boisseau de blé*** pour vous faciliter les conversions. Ils fluctueront très fortement en fonction de l'établissement où le chevaucheur se rendra.

f

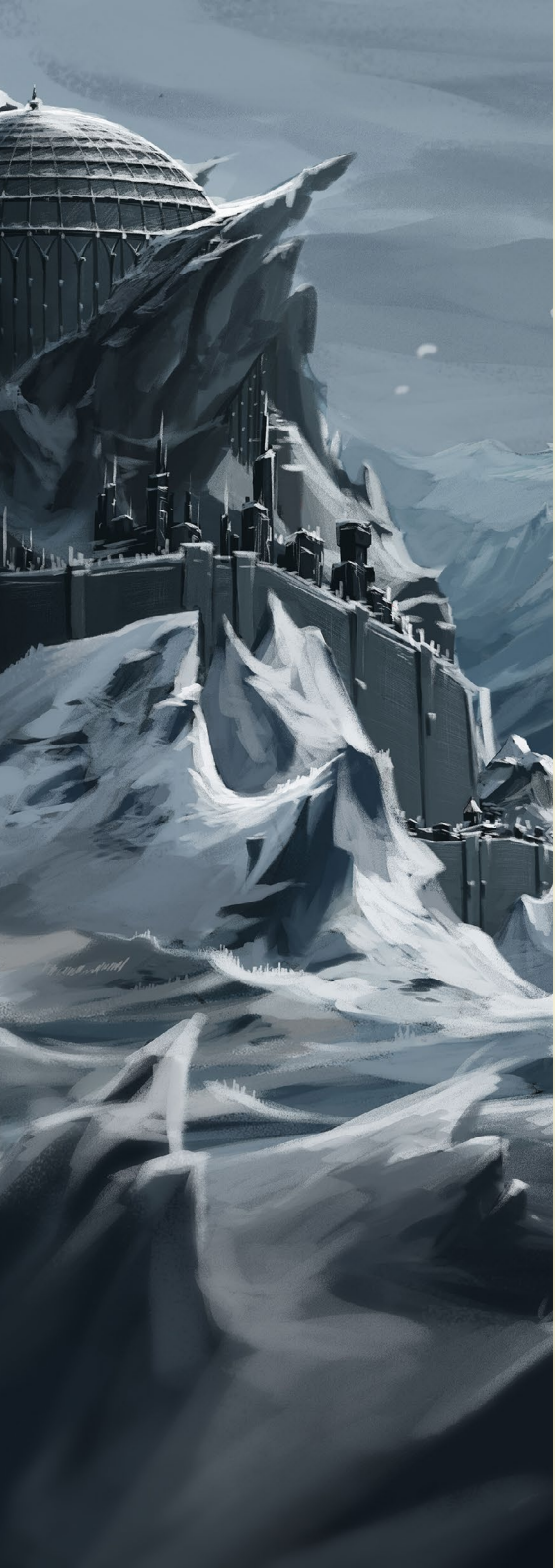
a. Le griffon devient un personnage
b. Lien entre chevaucheur et griffon
c. Missions
d. Quotidien du chevaucheur
e. Matériel et entretien
f. Voyager avec son griffon
g. Combat aérien
h. Combat au sol
i. La mort du griffon
j. La retraite

Pour le malheur et la déception des poètes, les griffons ont beau être « libres comme le vent », leur vitesse de croisière dépasse rarement celle des chevaux employés aux longues distances : la pesanteur est un ennemi harassant, qui ne s'affronte pas plus d'une heure ou deux avant de réclamer une trêve. En dehors des trajets criblés de dénivelés, oubliés des routes praticables ou lardés de fleuves infranchissables, ***le sabot l'emporte sur la serre.***

Du reste, musculeux et massifs comme ils sont, les griffons ne sauraient se classer en tête des volants. Leurs ailes ont une fonction que l'évolution a voulue auxiliaire, afin de les assister dans les sauts d'une corniche à une autre, dans le repérage des proies et l'effet de surprise essentiel à tout prédateur.

La race des keljärs n'en a d'ailleurs qu'un usage limité, presque vestigial à l'état sauvage ; il faut tout le régime imposé par la Légion pour décrocher ces malabars d'agate à leurs habitudes. Seuls les bien nommés coursiers de Cellians privilégient le mode de déplacement aérien en dehors de la chasse ; leur découverte a ouvert des horizons obstrués jusqu'alors. Viennent ensuite les brémices, aux magistrales capacités de planeurs, et les verrois adeptes de cabotinages plus nerveux.

Lorsqu'un chemin se détrempe, il suffit de rabattre sa capuche, de refermer son col, et de presser le pas ; s'il a le pied assez sûr pour esquiver les pavés glissants, un cheval fangeux n'en est pas moins preste. ***Dans les cieux, les chutes de pressions engendrées par les pluies et les orages sont autrement plus périlleuses.*** Elles diminuent la densité de l'atmosphère, le rendent fuyant et friable sous les ailes. Les battements doivent alors redoubler de vigueur pour maintenir l'altitude ; le moindre mètre dans une dimension ou dans l'autre est une conquête sur la fatigue. Quant aux effets de la pluie, ils provoquent ***l'hypothermie*** : c'est toute l'isolation des bulles d'air piégées sous les plumes qui s'imprègne, s'imbibe, s'alourdit, colle au corps, et transit de froid l'entêtement.



Un chevaucheur averti choisira l'attente ; un chevaucheur pressé s'en remettra au petit trot prudent que les griffons peuvent sustenter sur une lieue ou deux avant d'être à court d'haleine. Leur livrée est enduite d'une sécrétion naturelle qui lui confère des propriétés imperméabilisantes, suffisantes pour dévier bruines et crachins, mais une fois gorgée d'eau, elle prend ***un temps considérable*** à sécher. Et durant cet intervalle, la température du griffon continuera de descendre.

L'un des premiers gestes enseignés aux chevaucheurs consiste donc à essorer le plumage de leur compagnon – chaque couple aura mis au point sa propre technique pour se délester du surplus, qu'il s'agisse d'un frictionnage énergique à la main ou d'un passage de couteau de chaleur emprunté aux écuries équestres.

Nul ne sera surpris que ***chaque kilo de barda se paye cher*** sur l'endurance du griffon en vol, et que l'espèce n'ait pas non plus la charpente des roncins ou des bœufs. Les chevaucheurs jalonnent leurs trajets

d'arrêts fréquents afin d'assurer un confort optimal à leur partenaire : pauses pour s'abreuver dans un lac ou une rivière, pour retrouver un peu de souffle, réajuster un harnachement qui pourrait causer des irritations, masser les muscles de voilure endoloris, leur appliquer du baume.

Des postes-relais aviaires proposent également des stabulations aménagées en hauteur pour les griffons, des chambres plus conventionnelles pour leurs chevaucheurs. Ils se repèrent du ciel – ce sont des clochers sans paroisse. Ces établissements disposent tous d'un lardier approvisionné en viande préparée ; la plupart travaillent avec un ou plusieurs griffauds, et peuvent y faire appel en cas de blessure, d'une suspicion de maladie ou de parasite survenue en route.

Un officier n'aura alors qu'à présenter son ordre de mission et à signer ***une lettre de change*** pour bénéficier de ces services aux frais de la Légion. Plus que la nourriture, la note pourrait être salée pour les chevaucheurs civils, mais la politique royale subventionne généreusement le maillage des relais en échange d'une tarification plafonnée.

DISTANCES ET ALÉAS CLIMATIQUES

Tous les griffons sont des athlètes, façonnés par la nature pour accomplir une tâche unique. Qu'il s'agisse de cabotiner parmi les éperons rocheux, de bondir de bosquets en contreforts, de chasser en harde compacte ou au contraire d'œuvrer en solitaire, chacune des quatre races pangariennes est taillée pour une palette de mouvements bien définie. Chacune réagit également d'une manière différente aux intempéries et à l'épuisement : pour le keljär nordique, les températures élevées sont autrement plus éprouvantes qu'une ou deux sacoches surnuméraires et généreusement garnies. Et malgré leurs capacités exceptionnelles, les coursiers souffrent davantage de toutes les détériorations atmosphériques que des griffons moins délicats.

Lorsqu'un griffon est incapable de décoller pour une raison ou une autre – conditions météorologiques désastreuses, voilure endommagée, temps de récupération, surcharge… –, il se déplace au sol à vitesse réduite. ***Ces animaux ne sont en aucun cas des coureurs de fond*** : leur profil est conçu pour les accélérations fulgurantes mais brèves, pour surprendre une proie et non fuir. Ils ne peuvent rivaliser avec les chevaux quand les distances s'étirent trop pour un seul vol. Leurs articulations supportent mal les chocs saccadés et répétés sur une surface dure telle que les routes pavées, et leur absence de sabot signifie qu'ils ne peuvent être ferrés pour protéger leurs points d'appui contre les rudesses du sol.

Hormis les brémices, qui sont accoutumées aux altitudes basses à moyenne, les griffons sont avant tout des montagnards : leur agilité féline leur permet d'économiser l'emploi de leurs ailes, gourmandes en énergie, et de gravir sans difficulté les terrains difficiles, raides, ou encore de négocier des précipices à grands bonds. En résumé, ***un griffon aura tendance à s'épargner des efforts inutiles*** pour conserver sa vigueur jusqu'au moment opportun – celui où il aura repéré une proie à portée de serres.

Nous vous fournissons deux tableaux permettant d'estimer les distances parcourues par un spécimen en bonne forme physique. Nous la mesurerons ***en kilomètres par tranche de vingt-quatre heures***, à un rythme suffisamment léger pour être maintenu indéfiniment sans accumuler de fatigue. Cette distance est influencée par divers facteurs comme l'encombrement, la température, et elle peut être retranchée des évènements survenus pendant le trajet : par exemple, une averse intense survenue en journée force soit à l'arrêt total, soit à un temps de séchage qui repousse d'autant le prochain décollage.

Un griffon peut puiser dans ses réserves afin de couvrir plus élevée dans les vingt-quatre heures de référence, au risque de s'éreinter à la tâche. Suivant leur rusticité, leur endurance et leur moral actuel, ***un chevaucheur peut motiver son compagnon jusqu'au double*** de la distance inscrite dans le tableau. Ainsi la lenteur des keljärs se compense-t-elle par leur coriacité proverbiale, sur laquelle l'adversité ricoche sans même fendiller.

Météo	Verroi	Keljär	Coursier	Brémice
Temps clair	50	35	65	57
Vents favorables	55	37	75	70
Vents contraires	40	25	55	50
Fortes rafales	25	20	50	42
Crachin	48	32	60	55
Pluie	40	28	50	46
Averses intenses	25	20	Pas de vol	31

Notez qu'en cas de condition défavorable prolongée, un griffon ne peut tout bonnement pas voler ; il lui faudra voyager sur terre. Gardez en outre à l'esprit que tous les phénomènes de dépression rendent les hautes altitudes plus pénibles à naviguer : des sommets auparavant évitables sans aucun problème pourront alors nécessiter un détour ou une dépense supplémentaire pour passer au-dessus.

Enfin, il convient de souligner que les griffons peuvent s'entraîner aux long cours, et qu'ils s'acclimatent comme les hommes aux régions dans lesquelles ils séjournent. Les griffons « féraux », ciselés par une vie à la merci des éléments, sont très souvent des voyageurs accomplis avant même de commencer leur service dans la Légion.

Modificateurs	Verroi	Keljär	Coursier	Brémice
Températures froides	1	1	1	0,90
Températures glaciales	0,70	1	1	0,60
Blizzard	Sol possible	Vol et sol possibles	Immobile	Immobile
Températures chaudes	0,95	0,67	0,67	0,95
Canicule	0,70	0,50	0,40	0,67
Dépression atmosphérique	0,90	0,90	1	1
Orage	Vol très ardu	Vol difficile	Pas de vol	Vol très ardu
Charge légère	1	1	0,80	0,75
Charge moyenne	0,80	1	0,75	0,75
Charge lourde	0,60	0,80	0,50	0,65

g

a. Le griffon devient un personnage
b. Lien entre chevaucheur et griffon
c. Missions
d. Quotidien du chevaucheur
e. Matériel et entretien
f. Voyager avec son griffon
g. Combat aérien
h. Combat au sol
i. La mort du griffon
j. La retraite

Le style de chaque couple est facteur de son histoire, de ses préférences, de ses prédispositions. Il se plante toutefois une constante dans les cieux pangariens : le griffon est le nain des volants à usage militaire. Face aux wyvernes, aux dragons, et à d'autres menaces plus étranges ou formidables encore, il devra exploiter ***son agilité supérieure***, ses capacités d'accélération, de piqué – tout ce que la nature a jugé bon de lui léguer.

Même les keljärs ne peuvent rivaliser qu'avec les avortons firkanns en duel de poids ; il en coûte plusieurs pour ceinturer des adversaires plus gros. Cette équation a toujours conduit les griffons à se coordonner dans leurs tactiques de chasse. Les verrois ont développé des approches en tandem ; les brémices désorientent leurs cibles par un balai de plumes qui se fait barrage de serres ; et les coursiers, derniers arrivés dans le creuset de la guerre, jouent généralement le rôle d'appâts pour diviser l'attention ennemie. Pour un chevaucheur, le combat aérien est donc ***une question d'escadrille et d'équipiers*** avant tout : cet enjeu premier revient à répliquer le comportement d'un essaim de guêpes jusqu'à ce que l'opposition batte en retraite – ou se vide par une centaine de piqûres.

Les deux armes principales du griffon sont évidemment ses serres et son bec : selon sa race et son tempérament, cet arsenal sera mis à contribution avec plus ou moins d'inertie, de vélocité.

Spécialisés dans l'utilisation du bec perforant, verrois et keljärs sont réputés pour plonger comme des javelots sur leur cible, mais là où les keljärs poussent ensuite afin de la précipiter vers le sol écrasant, les verrois préfèrent dévier une fois l'énergie de l'impact dissipée, et récupèrent leur célérité en se déportant une dizaine de mètres plus bas avant d'amorcer une remontée. Et de recommencer leur attaque de pendule, tandis que leur ailier frappe à son tour avec la même méthode.

Les brémices et les coursiers privilégieront plutôt les frappes fulgurantes de leurs serres, glissant sous les caparaçons et malaxant les chairs de leurs scalpels affûtés. Concernant ces deux

races, le bec sera davantage un outil de précision voué à déchirer des lambeaux pendouillant, à crever des yeux, à trouer des artères ou des jabots incendiaires. Il s'agira pour tous les griffons au corps à corps de ***s'agripper suffisamment fort aux angles morts de leur adversaire***, ou d'anticiper ses convulsions. Les keljärs ont pour habitude de rentrer le cou et de verrouiller leur articulation du poignet – celle-là même qui leur permet de tenir des heures entières à flanc de falaise. Quant aux brémices, on les voit se disperser en nuées corvines qui lacèrent partout où elles se posent, décollent des lanières de viande palpitante à la moindre riposte.

Outre le pilotage et la vision périphérique qu'il offre à sa monture, le chevaucheur a sa partition dans le concert à deux voix. Certains accompagnent le bec à ***la lance d'arçon***, et tous donnent de l'épée. Étudiée pour s'enfoncer aussi loin que les bras peuvent s'étirer, ***la lame du chevaucheur doit se concentrer sur les tendons***, les nerfs, les sectionner ou les poinçonner afin de paralyser. Elle fait également une dissuasion

Le boutefeu flamboyait. Son rugissement assourdit le champ de bataille et déchira le ciel ; un océan de flammes noya l'escadron. Le dragon s'élança vers les seuls insectes volants à ne pas s'être effrités dans son nuage de cendres. Ambroise et Grettir s'élancèrent eux aussi. Le poids des années pesait tant sur les ailes du griffon que sur le bras du chevaucheur. Ils n'auraient presque aucune chance. Presque. Grettir outragea la gravité pour éviter le déluge de feu ; d'une pirouette impossible, le keljär tonnela sous le dragon.

Kérias voulu lever sa plume.

Ambroise fléchit les jambes – une position inconnue des manuels, une dernière invention. Il dégaina la seconde épée suspendue à sa selle, et le couple plongea ensemble dans les profondeurs du ciel. Deux corps pour deux ailes, deux lames pour une âme. Ambroise Méthéléon sourit en enfonçant ses estocs entre les écailles de la gorge du dragon.

Alors, le boutefeu cessa de flamboyer.

– Ghel de Rhodes

convaincante si un adversaire s'avise de montrer sa gueule un peu trop près du griffon, et se croit à l'abri d'une réplique : les chairs tendres autour des yeux, des narines, mais aussi les gencives dévoilées par un rictus enthousiaste sont autant de points vulnérables qu'un chevaucheur adroit serait malin d'exploiter.

Javelots et arcs courts sont parfois employés en selle, mais leur utilisation peut s'avérer hasardeuse suivant les caprices du vent. Dans tous les cas, la vitesse relative du griffon à la cible s'ajoutant à celle des projectiles, les fenêtres d'opportunité sont étroites au mieux – cela n'a jamais empêché la prouesse d'un tir réussi.

Les chevaucheurs dont la témérité lorgne sur le suicidaire ***se déharnachent même pour sauter sur l'adversaire***, l'escaladent en faisant de leur épée un piolet, tranchent les selles des orogs, coupent les sangles qui maintiennent les armures, et les plus insensés ont ***des explosifs au baudrier*** qu'ils chercheront à coincer dans une plaie.

Leur mission accomplie, ces forcenés se laissent choir dans le vide, leur vie aveuglément confiée au sauveur ailé qui viendra les rattraper avant la collision.

h

a. Le griffon devient un personnage
b. Lien entre chevaucheur et griffon
c. Missions
d. Quotidien du chevaucheur
e. Matériel et entretien
f. Voyager avec son griffon
g. Combat aérien
h. Combat au sol
i. La mort du griffon
j. La retraite

Même sur le plancher des vaches, les sangles qui attachent le légionnaire à sa selle ne sont pas de trop : un griffon se bat bien davantage à la façon des panthères que des chevaux. Les bonds, les secousses, les feintes et les esquives de l'animal mettent à l'épreuve l'échine la mieux gainée, la nuque la plus solide.

À moins de foncer tête baissée dans les colonnes ennemies pour changer ses fantassins en quilles – manœuvre qu'il n'est pas ardu d'apprendre à un keljär –, ***un griffon se comportera moins comme un membre de la cavalerie que de l'infanterie.*** Son instinct prédateur lui dictera de se débarrasser de ses opposants lui-même, sans égard supplémentaire pour l'humain sur son dos. Si cette prédisposition ne flatte guère la dextérité des officiers, elle leur permet d'échapper à l'inertie des troupes montées conventionnelles.

Un chevaucheur peut s'affranchir des phases d'accélération interminables vers le galop de pointe : il n'a qu'à laisser son griffon percuter par les airs, aplatir le premier infortuné à portée, et la pagaille de corps renversés lui ouvrira sa porte de sortie. Pareilles passes sont appelées ***« serraillages »*** dans le jargon. Les escadrilles de chasse sont parfois amenées à en arroser un bataillon pour le stopper dans sa charge, l'empêcher de préparer ses lances contre une avancée lantardienne, casser un rythme de réapprovisionnement d'arbalètes, d'engins de siège, et les plus hardis s'en prendront même à la butte où se rassemble le commandement pour obstruer sa vision de leurs plumes.

Pourvu qu'il ait le temps de se désangler, ou qu'il soit entré dans l'affrontement à pied, ***un chevaucheur peut assister son griffon en lui prêtant son escrime.*** Certains officiers se sont longuement entraînés à porter l'estocade après une cabrade d'intimidation, le coup de grâce après un balayage en règle, qui jette tout un cône d'adversaires face contre sol. Pour rutilante et exquisément forgée qu'elle soit, ***une armure ne sort pas indemne de sa rencontre avec un griffon.*** Les heaumes se plient sous la pression d'une serre qui

fait étau sur les tempes ; les becs enfoncent assez les plastrons pour fracturer les côtes qu'ils étaient censés préserver ; la seule torsion exercée par l'animal suffit à briser un genou ou une épaule.

En dépit de son potentiel offensif éblouissant, ***le griffon reste une cible aussi vulnérable que voyante*** dans une mêlée toutefois : un fer de pertuisane risque de s'immiscer par une lucarne hors de vue, une dague de taillader la croupe, et une grappe de combattants déterminé saura neutraliser la bête en lui ceinturant l'avant-main.

Lorsqu'une confrontation terrestre s'envisage, il est courant de ***caparaçonner*** par l'acier ; son harnois protège tête, poitrail et flancs, mais ne saurait emprisonner les ailes sans réduire son avantage à néant. Le griffon compte alors sur son chevaucheur pour veiller sur cette voilure qu'il garde repliée, sinon quand il en fait un écran contre les flèches et les carreaux qui voudraient les cueillir. Il s'est déjà vu qu'une ligne complète de griffons déploie ce bouclier de plumes, au premier rang des fantassins qui marchent sur l'ennemi ou pour défendre des archers tandis qu'ils prennent position sous les tirs.

Cette tactique presque sacrificielle ayant rapidement raison des ailes, l'on ne s'y résout qu'en ***ultime recours*** – ou pour des griffons qu'une blessure empêchait déjà de décoller.

a. Le griffon devient un personnage
b. Lien entre chevaucheur et griffon
c. Missions
d. Quotidien du chevaucheur
e. Matériel et entretien
f. Voyager avec son griffon
g. Combat aérien
h. Combat au sol
i. La mort du griffon
j. La retraite

L'espérance de vie des griffons avoisine celle des humains ; ***un chevaucheur se lie à sa monture jusque dans la vieillesse.*** Malgré tous les soins prodigués, toutes les attentions, Vanaronh, dieu des vents et père des griffons, rappelle à lui ses premiers enfants avant la fin : une blessure qui s'infecte, une pathologie détectée trop tard, un incident de chasse peuvent précipiter la disparition du compagnon.

À l'instar de nombreuses espèces, ***les griffons sondent la profondeur de la mort.*** Des processions funèbres se succèdent souvent auprès de ceux dont l'esprit s'est déjà envolé ; toute la harde observe une veillée qui se poursuivra par les obsèques de la cohorte. Après les discours, les prières, l'encens et les épaules où pleurer, le chevaucheur n'en est plus vraiment un – il sera pour toujours estropié d'un fragment de cette âme qui lui a été arrachée, et emporte avec elle un peu de la sienne.

Pour les flambeurs qui n'étaient officiers qu'en vertu du griffon, la carrière connaît alors ***un arrêt abrupt et quasi-définitif*** : sorti d'une réaffectation dans l'instruction théorique, leur rôle dans la Légion a cessé d'être un sujet. Les plus jeunes d'entre eux n'ayant du reste qu'un maigre savoir à transmettre, ils sont libérés de leurs obligations au pays sur le champ.

Quant aux papelards qui satisfaisaient aux conditions d'officine, s'il leur demeurait des années à servir la couronne par contrat, les autorités militaires leur proposent de les en délivrer. Vétérans ou récemment incorporés, tous ont alors le choix : ***un reclassement*** selon leurs compétences et les places disponibles dans les différentes garnisons, ou ***un circuit de reconversion*** menant à un retour au civil.

Une retraite anticipée, assortie d'une pension comparable aux mutilés de guerre, versée à vie aux chevaucheurs dits ***« veufs de griffons »***, signifie en tout état de cause que les réformés trouvent leur second métier.

Beaucoup se penchent alors sur les arts équestres pour se recueillir ; il en sera cependant pour ne plus supporter la sensation d'une selle, l'odeur du cuir ou les bruits d'une écurie.

En fonction du grade qu'ils avaient atteint dans la chevaucherie, des unités qu'ils avaient connues et des missions remplies, les anciens légionnaires ont déjà le bagage nécessaire pour se faire éleveurs, caravaniers, baugards, mais d'autres destinées plus étonnantes comme diplomates, agents de liaison sous couverture ou encore baillis se sont déjà vues. Pour celles et ceux qui ont encore l'aventure dans la démangeaison, ***le mercenariat tend une oreille intéressée à ces profils insolites.***

ET LA MORT DU CHEVAUCHEUR ?

Lorsqu'un griffon est abattu en plein vol, c'est une météorite jumelle qui s'écrase en bas : la plupart des officiers ne survivent pas à leur destrier aérien s'il périt au combat.

Il peut toutefois arriver qu'une maladie, qu'un accident extérieur à la monte fauche l'épi sans érafler la tige. La mort vient parfois chercher les chevaucheurs tandis qu'ils ferraillaient avec l'infanterie, ou d'un poignard glissé dans la chambre à coucher. Une poignée de tireurs particulièrement habiles savent aussi épingler les légionnaires en selle, pour les empêcher de transmettre des messages cruciaux à l'effort de guerre. Quelles que soient les circonstances de leur décès, les chevaucheurs laissent derrière eux ***des compagnons dévastés de chagrin.*** Suivant la situation immédiate, la personnalité du griffon, la nature et l'intensité du lien, les réactions varieront d'une rage ivre de vengeance au choc de la sidération.

Certains plongeront dans les rangs adverses à en oublier toute prudence, d'autres refuseront de quitter le corps de leur partenaire, d'autres encore l'emporteront dans leurs serres, vers quelque recoin secret qu'ils avaient l'habitude d'égayer. Les plus inconsolables refuseront même de boire ou de manger, et l'accompagnement des griffons à travers les étapes de leur deuil pourra hélas s'arrêter avec la découverte d'un cadavre avalé par un tout dernier plongeon des hauteurs.

Dans la majorité des cas, les griffons esseulés de leur chevaucheur s'en retourneront finalement à ***la harde de leur choix*** – au creux des montagnes, auprès de leurs anciens éleveurs, ou des amitiés qu'ils ont nouées au sein de la cohorte. Il arrive toutefois que l'ire s'embrase un peu plus à chaque jour qui passe ; des griffons balafrés par le souvenir d'une bannière, par le visage de l'assassin.

Au plus fort des conflits, ces êtres consumés par la perte et la colère ***s'apparient de nouveau*** aux chevaucheurs veufs de leurs propres griffons. Entre volontaires de la vengeance suicidaire, il n'est d'union que celle de la destruction : les couples qui se forment sur pareille promesse sont des ouragans de fureur que seul Kérias a le pouvoir d'apaiser.

DERNIER VOL

Une comète de chair et de plumes fendit le ciel à vive allure, son sillage un panache de volutes gris. Le couple s'écrasa dans un fracas métallique, soulevant une gerbe de terre.

Sonné, le corps ravagé par la douleur, le lieutenant ouvrit les yeux. Il battit des cils. Fixa le ciel strié de fumée avant que ne frappe la réalité.

« Je suis… vivant ? »

Achille défit les sangles qui le maintenaient à la selle et glissa au sol, ses traits tordus par une grimace. À quelques toises de là, des silhouettes floues continuaient leur danse létale dans un silence absolu. Achille porta un gant à son oreille ; il le retira poisseux de sang.

« Ragna ! »

Une vague de terreur glaça ses entrailles, son cœur s'emballa, ruant contre ses côtes. À la périphérie de sa vision, sa compagne ailée. Sourd au monde et à la souffrance, le chevaucheur rampa jusqu'à la masse inerte et posa une main sur son cou.

« Ragna. »

Achille poussa doucement la bête. Rien. Il y mit un peu plus de force. Rien. Sa gorge écrasée par la panique, il la secoua avec véhémence – refus de l'évidence. Il se traîna encore sur quelques pouces. La griffonne fixait le firmament d'un œil ambré que la vie avait déserté. Achille fut pris de tremblements incontrôlables, sa vue se brouilla. Le gémissement qui franchit ses lèvres se mua en plainte, enfla en un hurlement d'animal où perçait la souffrance de la perte. Il se répandit comme un blizzard et couvrit le son des tambours, s'insinua jusque dans la chair des hommes alentours, sembla faner le jour.

– Hestia

j

a. Le griffon devient un personnage
b. Lien entre chevaucheur et griffon
c. Missions
d. Quotidien du chevaucheur
e. Matériel et entretien
f. Voyager avec son griffon
g. Combat aérien
h. Combat au sol
i. La mort du griffon
j. La retraite

Cette vérité afflige les hommes et les griffons comme elle le fait des outils : l'usure vient à émousser les tranchants les mieux aiguisés. Vers le milieu de la quarantaine, les chevaucheurs et leurs montures commencent à ralentir dans leurs réflexes, leurs vitesses de pointe ; leurs sens s'estompent plus rapidement que l'expérience ne compense le déclin du corps.

Pour les officiers et leurs montures, il s'agit souvent du ***tournant dans la carrière*** où le commandement et les rôles de support remplacent l'action sur le terrain. Celles et ceux qui n'avaient pas déjà été promus gravissent les échelons, sont éventuellement réaffectés à des postes plus confortables qu'un éperon rocheux d'observation dans une cordillère reculée.

Les flambeurs qui sont encore d'active dans une unité de combat, de reconnaissance ou de recherche profonde, se voient offerts ***un choix entre la reconversion dans la filière logistique et le départ en retraite anticipée*** – une pension permanente leur est alors due pour services acquittés à la patrie. Quelques profils pouvant avoir échappé à la détection des potentiels sont également récupérés pour une mise à niveau : si les flambeurs ne sont pas recrutés à leurs capacités de commandement, certains développent ou révèlent un charisme, une autorité qui les rend aptes à plus de galons.

Qu'ils poursuivent leur carrière dans les niveaux supérieurs de la Légion ou non, tous les chevaucheurs qui n'ont pas saisi « le panache de mourir en selle » sont un jour ou l'autre encouragés à ***raccrocher leurs ailes.*** Seuls les généraux à l'état-major pourraient, à l'extrême rigueur de leur caractère indispensable, se maintenir jusqu'à un âge ou les causes naturelles seraient susceptibles de les ravir à leur cuirasse. Pour toutes celles et tous ceux dont l'engagement est arrivé à terme, une branche dédiée à l'accommodation et au suivi des retraités prend le relai de la hiérarchie. Par égard à la vaillance lantardienne, qui répugne à déserter le champ de bataille, l'on n'y parle d'ailleurs point de « soldats retraités » mais de ***« légionnaires accomplis ».***

L'ARCHITECTE

Un concours, de ceux qui assurent assez de couronnes pour s'en payer une de baron, circulait dans la guilde depuis un mois. Roger n'était donc pas le seul compagnon qui se présentait à Varreuilles. Ses pairs le regardaient en chiens de faïence ; lui dénigrait leur maquette en silence ; tous convergeaient cependant vers la place centrale.

Le client se détachait des notables en commission. Sa carrure, qu'une carrière dans la Légion avait taillée, valorisait l'habit rouge de sa Maison – la retraite lui permettait désormais de la revêtir. C'était à sa naissance que s'expliquaient ses moyens, mais à son service de tarset que se devinait l'excentricité du projet.

Un verroi d'une livrée au rouge de son chevaucheur fondit soudain sur l'assemblée, une voltige dont la maîtrise le posa avec l'élégance d'un cygne. Des clameurs secouèrent la foule. Un Roger émerveillé s'empressa d'applaudir. Et l'idiot de laisser choir maquette et ambition.

– Fifi Roukine

Cette administration parallèle se charge de réunir les conditions à ***une installation paisible du vétéran et de son compagnon.*** Aux cas échéants, elle leur attribue un lopin de terre cultivable, une maison de ville couplée à une pension dans une guilde de tisseplumes voisine pour le griffon, ou tout autre arrangement qui puisse leur agréer. C'est à ce stade que s'exhument des fortunes en soldes intouchées par les tarsets qui n'avaient de dépenses que leur imagination en pleine nature, et que ***des constructions excentriques*** émergent pour saluer une fantaisie trop longtemps contenue.

Ainsi des tourelles solitaires sont-elles érigées sur le souhait de ces légionnaires qui ne voulaient pas quitter leur verticalité chérie – on les garnit de perchoirs, de passerelles, d'alcôves et de niches, on y emploie les architectes aux créativités les plus riches. D'aucuns jureraient au repaire de sorcier, avant de constater que l'unique magie à l'œuvre dans ces aiguilles est la force indestruc-

tible entre un vieux légionnaire et un vieux griffon.

Il ne tient qu'aux retraités de conserver une part dans les évènements de la Légion. Défilés, hommages aux drapeaux, remises de décoration et parrainages de promotions jalonnent les mois de l'année ; un répertoire d'adresses joue alors le double rôle d'invitation et de recensement des portes closes.

Certains couples sans attache s'harnachent en effet pour ***un voyage sans retour à travers l'immensité du monde***, abandonnent leurs trésors de cartes, de carnets, une armure cabossée, des insignes patinés.

Ils éparpilleront avec eux la rumeur d'un pays où les griffons se chevauchent, où la fidélité continue de briller jusque dans les dernières lueurs du crépuscule.

Son bercail se cache parmi les rocailles
Où elle couve les penchants d'une malice
Comme la canaille, dérobe votre quincaille
Sensible à l'æther, en perce maléfices
Et son camail se hérisse face aux écailles
Puisqu'elle les brocarde à coup de bec, la brémice

– Fifi Roukine

V

I. Préambule
II. Le chevaucheur
III. Le griffon
IV. Jouer son chevaucheur
V. Conclusion

a

a. Adapter ce supplément
b. Pour aller plus loin
c. Mentions légales
d. Glossaire

Parce qu'on ne pourrait rien ancrer sans un *modicum* de *world building*, de *background*, et autres emprunts à des langues vivantes ou éteintes pour désigner la construction d'un univers, cet ouvrage s'appuie évidemment sur la licence Pangar.

Ceci étant dit, vous pouvez très facilement extraire tout ou partie des mécanismes présentés dans ces pages pour les incorporer à vos châssis d'histoires personnelles. Les noms des personnages, des lieux, des races, l'organisation selon une hiérarchie militaire et les détails de celle-ci sont modifiables pour atteindre le rendu que vous désirez.

En toute logique, nous nous sommes efforcés de résoudre la problématique dans son intégralité : si vous retirez un ou plusieurs éléments de ce supplément, nous vous recommandons de compenser en apportant vos propres réponses aux questions, de façon à préserver l'équilibre général de votre monde.

D'un autre côté, vous pouvez parfaitement prendre le bloc tel quel, changer les étiquettes, et le rajouter à un univers préexistant comme celui des *Royaumes Oubliés* pour insuffler un renouveau à un environnement connu sur le bout des doigts.

Qu'il s'agisse de romans, de jeux, de campagnes rôlistiques, nous vous avons surtout proposé un modèle d'intégration pour la figure canonique du cavalier à monture volante : à vous de personnaliser selon votre goût les archétypes de

D'autres ouvrages du même acabit sont prévus pour compléter votre vision du monde de Pangar. Ils pourront être employés individuellement, selon vos besoins scénaristiques, ou combinés afin de reproduire l'univers de Pangar le plus fidèlement possible.

Les pistes lancées par les différents textes d'accompagnement sont autant de portes que nous ouvrirons les unes après les autres, alors restez à l'écoute de nos prochaines publications !

griffons, leurs caractéristiques, leur prévalence dans vos écosystèmes et sociétés, etc.

D'ailleurs, pourquoi se limiter aux griffons ? De nombreuses espèces sont compatibles avec ce guide – dragons de tailles modestes, ptérodactyles rappelant la série *Dinotopia*, et pourquoi pas des raies mantas voire des squales pour un peuple aquatique.

De la même manière, le niveau technologique pangarien correspond peu ou prou à la période du Moyen Âge tardif, mais rien ne vous empêche de concevoir une variante antiquisante, préhistorique, inspirée de la renaissance du steampunk ou encore de la science-fiction, pour ne citer que ces quelques genres parmi la multitude des possibles.

Quel impact des chevaucheurs pourraient-ils avoir sur le développement de l'aviation motorisée ? Peut-on imaginer une uchronie où le « Baron rouge » ne pilote pas un Fokker mais un verroi tout aussi flamboyant ? Quelle serait la place de ces zélés alliés ailés dans le monde d'aujourd'hui ? ***Votre inspiration a carte blanche !***

Vous l'aurez aussi remarqué : nous n'avons pas accompagné ce supplément de règles à proprement parler. En cause, la difficulté d'anticiper tous les conflits que susciterait une gestion « maison » des compétences de chevaucherie et des combats aériens avec votre système de jeu préféré.

La plupart ont toutefois prévu l'éventualité du combat monté sur la terre ferme ; certains disposent en outre d'un bestiaire comportant déjà des profils de griffons, de dragons, de wyvernes… En combinant les deux, vous obtiendrez sans doute un robuste point de départ pour intégrer des chevaucheurs à la partie, sans détruire l'architecture interne du système pour autant.

b

a. Adapter ce supplément
b. Pour aller plus loin
c. Mentions légales
d. Glossaire

Quoique nous l'ayons voulu le plus exhaustif possible, ce guide ne saurait suffire à couvrir tout le terrain de jeu qu'est Pangar. Si vous souhaitez approfondir votre exploration de l'univers, toute une palette de supports et de médias est à votre disposition : vous pourrez y arpenter d'autres lieux, découvrir d'autres créatures, d'autres métiers, d'autres sociétés.

Pangar est une licence transmédia ; elle se décline selon une grande variété d'activités éphémères ou récurrentes, sur différents canaux. Suivant le type d'expérience que vous recherchez, vous trouverez certainement bonheur parmi celles que nous avons à offrir, dont :

PANGAR.FR

Cœur de notre littérature immersive, la plateforme ***pangar.fr*** comprend le roman socle de la licence, ***Les Serres du Griffon***, des aventures interactives empruntant au genre des Visual Novels japonais, ainsi qu'une encyclopédie réagissant à vos pérégrinations. Vivez votre propre histoire au rythme des chapitres, liez-vous d'amitié avec vos personnages préférés, et complétez le puzzle de l'intrigue romanesque par vos décisions.

TWITTER

Sur ***notre compte Twitter***, vous pourrez à la fois rester à l'avant-garde des nouveautés pangariennes, et participer à des évènements temporaires – Threads Dont Vous Êtes Le Héros, dilemmes impossibles et autres activités !

Compte secondaire, ***Les archives de Pangar*** indexent également tous les contenus essentiels ; il vous suffit de vous y rendre pour vous immerger dans une mer de visuels, de threads, et de podcasts.

DISCORD

Notre ***serveur Discord communautaire*** héberge non seulement les discussions avec les créateurs de la licence Pangar, mais aussi des salons de Role Play, et des jeux dérivés comme ***Val Pendu***, une variante du célèbre Loup-Garou de Thiercelieux dans laquelle vous incarnez des personnages pangariens… dont une chevaucheuse de griffon !

FACEBOOK

Nos comptes ***Facebook*** et ***Instagram*** vous proposent enfin un condensé de contenus Pangar à intervalles réguliers ; suivez-les pour ne rien manquer des actualités !

INSTAGRAM

C

a. Adapter ce supplément
b. Pour aller plus loin
c. Mentions légales
d. Glossaire

Ce document est gratuit. Cependant, il reste protégé par la ***Licence Creative Commons CC BY-NC*** : vous pouvez le copier, le distribuer, le communiquer et l'adapter (transformer, remixer, créer) par tous les moyens et sur tous les supports.

Toute exploitation commerciale en est cependant interdite. Sont également interdites toute utilisation commerciale des illustrations de cet ouvrage, et toute reprise d'élément appartenant à l'univers visuel de Pangar sans son consentement explicite par écrit : logotype, couleurs, associations de polices, etc.

Courtoisie évidente mais obligatoire, vous devez créditer Pangar, intégrer un lien vers la licence originale ***(www.pangar.fr)***, indiquer la présence de modifications rapport à l'œuvre originale, et son titre complet ***(Le Guide du Chevaucheur de Griffon)***, si vous en publiez une version alternative pour répondre à vos propres besoins.

Pangar autorise et encourage toutes les formes de créations dérivées de sa propriété intellectuelle, aux conditions indispensables de ne faire l'objet d'aucune exploitation commerciale, de créditer Pangar et de faire apparaître, sans ambiguïté, la nature non-officielle de votre création.

Vos œuvres n'ont pas à obéir rigoureusement au canon officiel de l'univers pour être validées en tant que ***« fan créations Pangar »*** : nous vous invitons à nous contacter pour que nous puissions considérer leur diffusion auprès du public.

Nous serons ravis de vous faire connaître auprès de notre communauté.

Pangar ne saurait être tenu à une obligation de vérification, de contrôle qualité, de garantie anti-virus, d'avertissement quant aux propos tenus, ou toute autre forme d'influence sur les contenus non-officiels qui le créditent. Vous entrez en possession de ces documents à vos risques et périls et dégagez Pangar de toute responsabilité vis-à-vis des créations dérivées de sa propriété intellectuelle.

L’ouverture de Pangar à la communauté créative est entre vos mains : non seulement le non-respect de ces quelques consignes simples vous expose à des poursuites judiciaires, mais il pourrait aussi amener Pangar à révoquer le libre accès à ses ressources. Nous avons la conviction qu’il est possible de construire un environnement sain et stimulant qui bénéficiera à tous et à toutes ; aidez-nous à porter cette ambition !

d

a. Adapter ce supplément
b. Pour aller plus loin
c. Mentions légales
d. Glossaire

ABYSSALIN

Aussi appelé « hurleur du Dolant », l'abyssalin est une créature de cauchemar dont la difformité squelettique et poisseuse interroge son appartenance à la famille des dragons. Sa mâchoire fendue pousse un hurlement qui paralyse, aveugle, mutile, voire tue.

ACADÉMIE ROYALE

École centrale des officiers lantardiens. L'Académie royale est accessible sur concours gratuit et ouvert à tous les sujets du royaume ; son cursus éducatif est composé d'une année de formation commune, puis d'une année de spécialisation suivant l'arme choisie par les cadets. À leur sortie, les élèves sont promus au grade de sous-lieutenant pour une dernière année en contingent.

ÆTHER

Substance arcanique de laquelle les sortilèges sont tissés. Ses propriétés uniques en font une ressource plus importante encore que l'or pendant les conflits. L'æther cristallisé dans le sous-sol est extrait par des mineurs, principalement à Nevarda. Toute utilisation d'æther laisse une signature traçable par les êtres vivants sensibles à la magie. Il s'agit en outre d'un puissant mutagène.

AFFAITAGE

Préparation des griffons au travail avec l'espèce humaine. L'affaitage est une forme de dressage doux, qui cible avant tout l'insertion de l'animal dans les mécanismes complexes de la société lantardienne. On dit d'un griffon bien affaité qu'il considère le pays comme sa harde.

AFFECTATION

Jargon militaire désignant l'endroit, la cohorte, l'unité et le poste occupé par un légionnaire. Ex. : « *J'ai été affectée à la IIe cohorte, troisième compagnie de logistique, en tant que fourrière.* »

ALNORR

On la surnomme « Alnorr la grise ». Ce vaste empire recouvre les terres volcaniques d'où les dragons sont issus. Sordide prouesse que la leur ; ils ont réduit les tyrans d'écailles à l'esclavage, et les emploient désormais dans leurs guerres. Alnorr est un pays contrasté, traversé par les nomades et les obélisques d'obsidienne, les courants artistiques mélancoliques ou fiévreux, les intrigues politiques.

APPAIRAGE

Utilisé pour décrire la correspondance intime entre un chevaucheur et son griffon, ce terme est le mariage de la griffonnerie, et le couplage, sa cérémonie.

BANNERET

Est appelé « banneret » tout seigneur ou toute dame jouissant du droit d'arborer une bannière à ses propres armoiries. En Lantardie, ce privilège est décerné par les ducs ou, pour le territoire sous sa férule directe, par le roi lui-même.

BASSE GARDE PRÉTORIENNE

La basse garde est la seconde moitié du premier escadron, et la seule accessible au major de promotion de l'Académie royale qui choisit de rejoindre la garde prétorienne. Plus jeunes que leurs camarades de « la haute », les chevaucheurs de « la basse » protègent les monarques régnants ; ils en tirent des enseignements précieux en termes de politique et de pouvoir.

BOURRELIER

Artisan spécialisé dans la fabrication, l'entretien et/ou la vente d'objets en cuir, et plus particulièrement du harnachement.

BOUTEFEU

Dit « d'Angstaire », en référence à sa région d'origine, ce dragon massif détruit l'ennemi à la seule puissance de sa gueule. Ses membranes nictitantes lui épargnent l'éblouissement de son souffle enflammé, à la portée exceptionnelle, ce qui lui permet de maintenir et d'ajuster le moindre de ses tirs dévastateurs. Sa salive contient une toxine rongeant tout ce qui entre à son contact.

CADET

Nom donné aux élèves de l'Académie royale. Bien que les cadets ne soient pas encore des officiers en service, ils perçoivent une solde et sont soumis aux mêmes obligations que les autres membres de la Légion.

CAMPAGNE DE SEPT JOURS

Simulation de guerre d'une durée de sept jours, durant laquelle la promotion de chevaucheurs, puis tous les cadets, opèrent sous les ordres d'officiers supérieurs, avec le renfort de prétoriens sur les derniers jours. Trois fois par an, cette campagne met à l'épreuve l'instinct et les aptitudes des cadets dans une succession épuisante de marches forcées, de manœuvres, de bivouacs, de tours de garde et d'ordres contradictoires. Cet exercice est susceptible de bouleverser le classement des élèves en révélant un meneur né parmi les cancres.

CELLIANS

Ces sommets sont aussi isolés qu'ils sont grands ; il neige sans discontinuer sur les trois pics de Cellians. Les rumeurs de saphirs fabuleux ayant été infirmées par d'innombrables vagues de prospecteurs, les coursiers endémiques de ces lieux ont pu passer inaperçus jusqu'à une période récente. Cellians se perche au beau milieu de Sendel.

CENTRAL

Habitant du territoire royal. Par ordonnance sur l'entretien de milices, les Centraux ont tous quelque expérience dans le maniement des armes ainsi que le combat en formation. Ils forment l'ossature de la Légion par appétence envers les cadres rigides, et les organisations tirées au cordeau.

CHASSE

Spécialité combattante des chevaucheurs. Les « chasseurs » sont employés pour intercepter et neutraliser les menaces aériennes qui pourraient peser sur les troupes au sol. Plus occasionnellement, ils participent aux affrontements qui s'y déroulent, avec l'infanterie et la cavalerie.

CHEVAUCHERIE

Sous-ensemble de la discipline plus large qu'est la griffonnerie. Comme son nom l'indique, la chevaucherie se concentre sur les compétences que doit acquérir un chevaucheur pour exercer convenablement son art ; elle ne recouvre pas les sujets tels que l'élevage, l'anatomie et la médecine approfondies, la sociologie du griffon, et ainsi de suite.

CHEVAUCHEUR

Officier de la Légion ayant été apparié à un griffon. Les chevaucheurs forment une élite de cavalerie aéroportée. Ils sont spécialisés dans les tâches à haute valeur stratégique, comme le maintien de la supériorité aérienne en temps de guerre, le renseignement, la reconnaissance, le transfert de documents sensibles, etc.

COHORTE

Subdivision de la Légion équivalent à un régiment dans les organisations militaires plus modernes. Même si les cohortes sont toutes dédiées à une arme en particulier – infanterie, cavalerie, génie… –,

elles entretiennent des unités leur permettant de fonctionner avec un certain degré d'autonomie.

COMBINAT TAL-KIRO

Mécanoptères délirants et golems gigantesques s'articulent dans les ateliers des Cadens ; nuées d'esclaves orcs et de mercenaires sacrifiables mènent des escarmouches auxquelles leurs maîtres ne sauraient s'abaisser. Le plus grand secret de ces artificiers n'est pourtant ni dans leurs machineries arcaniques ni dans leur maîtrise de la poudre : les Cadens parlent une langue si hermétique qu'elle en paraît brevetée, dont la grammaire n'a jamais été percée.

COUPLAGE

Cérémonie par laquelle un chevaucheur se lie à son griffon de façon irrévocable, et réciproquement. Elle est organisée en préambule de la seconde année de formation à l'Académie Royale.

DYNASTIE DONTAR

Depuis la guerre civile qui vit l'apparition des premiers chevaucheurs de griffons, la famille Dontar règne en maîtresse ininterrompue sur le trône lantardien. Chacun de ses membres est lui-même chevaucheur, et surtout de verroi.

LANTARDIE

Petite monarchie continentale, ce pays ne doit sa survie qu'à la qualité de ses troupes professionnelles, la Légion du Griffon, ainsi qu'au sentiment de vaillance qui imbibe chacun et chacune de ses enfants. Sur son étendard figure un griffon couronné.

ESCADRILLE

Ces unités sont dirigées par un officier au grade de capitaine. Elles constituent l'échelon tactique le plus fin pour appréhender le déploiement et la manœuvre des chevaucheurs sur le terrain. Les es-

cadrilles sont traditionnellement comprises entre quatre et dix chevaucheurs suivant les spécialités et effectifs.

ESCADRON

L'équivalent d'une compagnie ou d'un peloton dans les autres branches de l'armée, l'escadron est généralement dirigé par un officier au grade de commandant. L'escadron se subdivise lui-même en unités plus petites appelées « escadrilles », et en comporte le plus souvent entre deux et cinq.

ESTAFETTE

Jargon militaire pour désigner les agents de liaison, dont le rôle principal consiste à transmettre des messages d'un poste à l'autre. Les estafettes lantardiennes peuvent se déplacer à pied, à cheval, ou à griffon.

FÉRAL

Les griffons dits « féraux » vivent à l'état naturel, dans leurs montagnes d'origine. Ils peuvent y être nés et n'en être jamais sortis, y être retournés de leur propre initiative, ou avoir été élevés parmi les enfants de l'Homme avant de ressentir l'appel des hauteurs.

FIRKANN

Reconnaissable à son habit de pics, de crocs et d'excroissances osseuses, ce dragon de la taille d'un cheval de trait est réputé pour sa vélocité et son extrême agressivité. Il vient au monde avec une jumelle et forme avec elle un binôme de chasseurs en synergie ; l'un est « rabatteur », l'autre « exécuteur ».

FLAMBE

Moment de reconnaissance, la « flambe » correspond à une prise d'altitude soudaine et prolongée du griffon qui se prête à l'exercice de détection de futures recrues chevaucheuses. Aussi appelé « zé-

nith flamboyant » pour le rapprochement vers les soleils qui en résulte.

FLAMBEUR

Celles et ceux qui ont été détectés pour leur potentiel de chevaucheur d'une manière ou d'une autre, et ont ensuite rejoint l'Académie royale, sont appelés « flambeurs ». Ils intègrent le cursus des officiers en seconde année directement, sans nécessité de concours, et leur carrière est limitée à la chevaucherie opérationnelle dans la plupart des cas.

FOURRAGÈRE

Distinction militaire à l'apparence de cordelette tressée dans des fils colorés. La fourragère se porte enroulée à l'épaule ; elle peut comporter divers ornements mais se termine toujours par une pièce de métal appelée « ferret ». La Légion décerne des fourragères pour récompenser ses unités valeureuses.

FOURRIER

Métier de soutien essentiel au bon fonctionnement d'une garnison, le fourrier est responsable des équipements et dotations perçus par les légionnaires. Eu égard au fardeau financier que l'armée impose au pays, il ne peut conserver ce poste qu'en devenant impopulaire auprès de tous, sinon des comptables.

GANARODD

Une pellicule de givre s'est déposée sur le souvenir des nains comme sur leurs bastions effondrés : les orogs ont débarqué toute leur sauvagerie sur les côtes de Ganarodd l'antique, et plus une caravane ne s'en égoutte depuis lors. Peut-être les nains livrent-ils une résistance farouche à l'abri des regards, mais ce ne sont plus leurs chants lancinants qui résonnent dans la toundra.

GARDE PRÉTORIENNE

Souvent abrégée par « la prétorienne », la garde prétorienne regroupe la garnison résidente de la capitale lantardienne, Silvia, ainsi que les deux moitiés de l'unité la plus prestigieuse du pays – le premier escadron de chevaucheurs.

GARNISON

Désigne indifféremment les places fortes tenues par des troupes, ou les troupes qui y demeurent elles-mêmes.

GILDANË

C'est le mystère mieux que les murailles qui garde les frontières de Gildanë. Les elfes ne laissent filtrer qu'une lumière chiche à travers leurs frondaisons, et le peu qui s'en ébruite préoccupe leurs alliés. Le murmure des feuilles trahit un exode loin des manoirs qui piquetaient la lisière ultari, vers quelque guerre que Gildanë est trop fière pour partager avec sa voisine.

GLATISSEMENT

Cri de l'aigle, et par extension du griffon. Le verbe correspondant à cette action est « glatir ».

GRIFFAUD

Vétérinaire qui s'est dédié à l'étude et aux soins des griffons. S'ils ne sont chevaucheurs ou anciens chevaucheurs eux-mêmes, les griffauds en ont le tempérament : il leur faut certes ce laisser-passer inexplicable, sans lequel une main armée d'un bistouri devient un moignon.

HAUTE GARDE PRÉTORIENNE

Première moitié du premier escadron, composée des vétérans affectés à la sécurité personnelle des princes et princesses Dontar. Ces officiers ont une fonction de tutorat essentielle à la bonne édu-

cation des dirigeants lantardiens à venir. Abrégée « haute garde », voire « la haute », dans la majorité des conversations.

KÉRIAS

Maître de la mort et grand ordonnateur des cités qui lui survivent dans l'autre monde, Kérias est la divinité tutélaire d'Alnorr. Son culte en Lantardie se limite aux rites funéraires, mais les impériaux en ont fait un pilier de leur civilisation. Sa figure ambivalente en fait tantôt un scribe doucereux, tantôt un guerrier maniant l'espadon.

LA FLÈCHE D'AIRAIN

Autant école que siège des instances magiciennes, la Flèche d'Airain est immanquable à son sommet de métal miroitant. Tous les jeteurs de sorts lantardiens lui sont immédiatement inféodés, et rendent compte à l'archimageresse en fonction. Raccourcie « la Flèche » par collocation ; elle est localisée à Silvia.

LAURROISE

Surnom donné à la cuirasse réglementaire depuis le décret du ministre royal Reynault Laurrois. Par opposition à la custodis des prétoriens, la laurroise est fabriquée en série dans des ateliers disséminés à travers la Lantardie.

LE CENTRE

À une époque reculée et presque effacée des annales, on l'appelait « Jarmund ». Désormais, il s'agit du territoire sous la férule directe des Dontar. Le Centre est le grenier alimentaire et spirituel du royaume : il produit céréales, fruits, légumes, et législations pour la Lantardie toute entière. Sa frontière montagneuse avec Ultark, les Aldènes, est l'habitat naturel des verrois.

LÉGION

Contingent militaire ayant juré fidélité à la dynastie Dontar, cette armée permanente protège à la fois les frontières de la Lantardie, et le corpus de lois applicables partout sur son territoire. Cet ensemble d'édits et de décrets est généralement surnommé « paix du roi ».

LES ALDÈNES

Cordillère d'altitude moyenne située à la frontière est entre le territoire royal et le duché d'Ultark. Elle ouvre également un étroit corridor entre Ultark et Nevarda. Les Aldènes sont le foyer historique des verrois cendrés. Tout ce qui s'élève au-dessus de mille mètres leur appartient, y compris la vache occasionnelle qu'une touffe d'herbe juteuse aura égarée un peu trop haut.

L'ESTANDEL

Cette chaîne impénétrable forme une muraille naturelle entre la Lantardie et les désolations balayées par le blizzard qui s'étendent plus au nord. On y trouve des keljärs en nombre ; des raids orogs y projettent leur ombre. La forteresse aviaire de Norrasq et la Porte du Septentrion se sont juchées dans les glaciers éternels pour veiller sur le pays.

LUTTE À ÉCHELONS

Jeu d'équipe opposant des couples de chevaucheurs et de griffons, dont l'objectif est de gagner le plus de points possible en immobilisant des adversaires à terre. La partie oppose chaque couple (pour 1 point), puis des duos de couples (pour 2 points), jusqu'à un affrontement entre demi-escadrilles à quatre couples contre quatre. Ce jeu est l'un des favoris des cadets de l'académie des chevaucheurs, qu'ils citent davantage sous l'abréviation « l'échelon ».

NEVARDA

Duché au sud-est de la Lantardie, Nevarda est riche en æther, une ressource cruciale qui en a fait un champ de bataille privilégié des nations éternellement rivales pour son contrôle – la Lantardie et Alnorr. Le territoire est présentement gouverné par une famille de sang mixte – les Aryciss. Entre autres terreurs marécageuses, il est foyer des brémices australes.

NEVARDARI

Habitant des marais, des landes et contreforts localisés dans le duché de Nevarda. L'accent cassant et guttural des Nevardari traduit une culture diluée dans les annexions successives du duché par l'empire d'Alnorr et le royaume de Lantardie. Les Nevardari sont réputés pour leur sensibilité à la magie.

NORDIQUE

Appellation plus traditionnelle pour désigner les Sendiens actuels. Certains parmi les anciens ou les conservateurs insisteront sur ce terme, jusqu'à corriger quiconque les rattacherait trop lourdement au duché.

OROG

Ils ont taillé leurs navires dans les ossements des baleines ; ils ont la rage de combattre qui pulse dans leurs veines. Les orogs infestent les désolations glacées de celle qu'on appelait naguère Ganarodd, ainsi que les forêts sendiennes qu'ils infiltrent à la force du piolet. Ce que l'on sait de leur culture est fragmentaire, et chaque ajout à la fresque la rend plus terrifiante encore.

PAPELARD

Est désigné comme tel l'officier qui a été admis à l'Académie royale pour sa réussite au concours d'entrée, et en a reçu l'attestation écrite – le « papelard ».

PREMIER DE ROTULES

Course entre couples de cadets chevaucheurs et leur griffon, dont le parcours sinue entre les trois tourelles de l'académie, « le maréchal », « la reine noire », et « les trois cerfs ». Le terme « rotule » se référant aussi aux escaliers en colimaçon des tourelles, la polysémie a déteint sur la règle du jeu : on désigne les vainqueurs au premier genou qui franchit la ligne d'arrivée.

PRÊTE-LAME

Euphémisme désignant les mercenaires qui vendent leurs services au plus offrant. A remplacé le désuet et phonétiquement dissonant « épées-louées ».

PSIONIQUE

Se réfère à la capacité surnaturelle de lire, d'interférer avec, voire de dominer les pensées d'autrui. Peut aussi s'utiliser en tant que nom pour désigner un individu doté de pareils pouvoirs.

RALDIA

Bien naturel qu'une nation de marins s'aligne sur le sens du vent : la République Raldianne est une girouette politique sans cesse secouée par le charisme de ses rhéteurs, qui se gagne aux discours et se perd en trois jours. Il se soupçonne que la vieille noblesse raldianne se soit réfugiée en Lantardie ou dans ses colonies ; les meilleurs navigateurs sont ceux qui évitent soigneusement les eaux tumultueuses, quitte à leur immoler des détours…

SAVERNOME

Les racines de cette plante sont consommées partout dans le Pangar occidental pour leurs propriétés délassantes. Mâchées ou fumées, elles apaisent l'anxiété, les fantômes du passé, les troubles du sommeil ou encore les cauchemars persistants.

SENDEL

Duché perché en haut de la carte lantardienne. Sendel a conservé une grande part de ses coutumes ancestrales, y compris les comtes électeurs. La famille Tormont y est assez populaire pour avoir été maintenue à son sommet depuis plusieurs générations, en raison des marchés fructueux qu'elle y a semés. Les massifs keljärs et les coursiers furtifs en sont natifs.

SENDIEN

Habitant du duché septentrional de Lantardie. Les Sendiens sont un peuple revêche et facetté par le climat gelé de leurs montagnes. Dans les recoins isolés, la langue antique et les croyances chamaniques se pratiquent encore, mais c'est la religion du commerce qui l'a emporté : ils font d'âpres négociants.

SERRAILLAGE

Attaque au sol d'un griffon, qui « serraille » ses ennemis pour ne laisser que des poupées de chiffons sanglants derrière lui.

SILVIA

Lourdement fortifiée par une double enceinte nommée « Gabrielle », la capitale lantardienne se targue de n'avoir jamais été prise depuis son baptême. Son cadastre symétrique a été prévu pour fournir une infinité de goulots où étrangler un assaillant. Le premier escadron de la garde prétorienne y est stationné.

SILVIANITE

Habitant de la capitale lantardienne, Silvia. Au-delà du gentilé et de l'adjectif, le mot est désormais un synonyme plus ou moins décomplexé de « centralisateur » ou « arrogant » par les duchés périphériques.

TACLAIN

Jeu de balle opposant le « taclé », possesseur de la balle, aux « tacleurs », qui tentent de l'empêcher de marquer au panier suspendu à trente mètres du sol. Un tacleur devient taclé dès qu'il récupère la balle et tente à son tour de marquer après reprise des positions. Dès qu'un taclé marque un point, il a une chance de marquer à nouveau et d'accomplir un « doublé ». Un succès le déclare vainqueur de la partie, peu importe le score des autres joueurs.

TARSET

Spécialité minoritaire des chevaucheurs, articulée autour de la surveillance profonde des territoires situés loin des infrastructures humaines. Les tarsets circulent entre des bivouacs connus d'eux seuls pour emmagasiner des informations au long cours, sur les activités cachées aux patrouilles plus classiques.

TISSEPLUMES

Guilde officielle regroupant tous les métiers apparentés à la griffonnerie de la société civile. Les tisseplumes s'implantent majoritairement aux abords des réserves naturelles, mais ses membres sont actifs dans l'intégralité de la Lantardie.

ULTARI

Habitant des steppes d'Ultark. Les Ultari ont une réputation de collet-montés justifiée par leur culture cavalière. Ils sont en outre reconnaissables à leur dialecte incorporant de nombreuses références à l'équitation, à la chevalerie, et à leur vision du monde particulièrement retorse.

ULTARK

Aussi appelé « les Marches », Ultark est le duché oriental de la Lantardie, et la deuxième puissance militaire du pays après le trône. Au risque d'inquiéter ses voisins, ce duché entretient un nombre

anormalement élevé de chevaliers, qu'il jette dans une atmosphère de tournois perpétuels. Ultark est toujours tenu par sa lignée fondatrice – la famille Tersola.

VANARONH

Dieu des vents, créateur des griffons, Vanaronh est l'un des patrons que les chevaucheurs prient pour arriver à bon port. L'on dit que son souffle peut chasser les orages qui voudraient foudroyer ses enfants. Il est souvent représenté sous les traits d'un homme mûr aux mèches folles, coiffé par les bourrasques. Ses chapelles sont des cloches percées à tous les courants d'air ; ses prêtres des stentors, dont la voix surpasse les rafales.

VARKANN

De son nom complet « varkann cuirassé », le varkann est un dragon dont la musculature et le caparaçon blindé sont l'aboutissement d'expériences de croisement entre souches de dragons alnorriens robustes. Monument de plaques indifférentes à tout projectile, le varkann sème la destruction à coups de griffes et de crocs, et plus rarement par salves incendiaires qui menacent sa propre vie si la collerette ceignant son cou est endommagée. Sa corpulence triomphe rapidement du peu d'endurance qu'il aurait pu avoir au sol ou dans les airs.

WYVERNE

Reptile quadrupède dont la brutalité vicieuse compense la maigre intelligence. La voilure de ses membres antérieurs, recourbés en un crochet, en fait une excellente grimpeuse, et son dard un danger pour toute créature passant à portée : son poison n'épargne qu'une victime sur dix. Les seigneurs de guerre orogs s'assurent de leur servilité en veillant à bien les nourrir.

AUX CONTRIBUTEURS, LA LANTARDIE RECONNAISSANTE

AURÉLIE M.

Coqueluche de sa garnison – au sens médical du terme.

DONOVAN VILLEMONTEIL

Brillant occultiste mais pyromancien dont l'humour laisse de glace.

ELFYDIL

S'est illustrée par ses illustrations, sans doute à dessein.

ENGUERRAND ARTAZ

Aurait apparemment mal tourné après avoir trouvé une épée hantée.

FEISAR

Aura prouvé que jongler avec des grenades ne laisse pas de place à l'improvisation.

FOGGIE

Spécialiste des frondaisons obscures et des forêts noires.

FIFI ROUKINE

Décoratrice décorée, vous informe en primeur qu'elle a été primée.

GAJI

Virtuose de l'infiltration et de l'espionnage mondialement reconnue.

GHEL DE RHODES

Ce ménestrel a banni flûtes et clairons de son arsenal : il préfère les instruments d'avant.

HEKA

Arbalétrier particulièrement discipliné, réputé pour se tenir à carreau.

HESTIA

Ne portera jamais de lunettes à double foyer ; apparaît sur une carte de *Legends of Runeterra*.

LAURA TOUYET

Se cogne exprès partout, juste pour l'amour du bleu.

LOLD

Barde à barbe, insensible à la musique comme aux exposés barbants.

MARTIN LIOTIER

Inventeur de la potion d'invulnérabilité hélas hémophile ; s'est coupé à mort avec le rebord.

MAËVA TOUYERES

Célébrité dans le microcosme bouillonnant des fabricants de coquettier.

R. SENELIER

Manie la pique dans les armées du roi ; est restée très susceptible néanmoins.

SQUIZZARD

Décoche des traits d'esprit narquois – elle en a plein son carquois.

MERCI

Votre lecture s'achève ici.

Votre périple dans les terres de Pangar, lui, n'en est qu'à son commencement.

D'innombrables régions restent à explorer, chacune un trésor de découvertes dont vous n'avez qu'effleuré le couvercle.

Nous comptons sur vous pour répondre à l'appel, mais aussi pour diffuser cet univers autour de vous.

Votre aventure continue.