

Aide Médiévale

Par Dud

YALNIS

Yalnis s'est installé dans la région alors qu'il avait vingt-cinq ans. Las de louer son épée au plus offrant, il s'est retiré une fois sa fortune faite. Maintenant, son commerce est d'un tout autre genre : il possède un élevage de chevaux dont les qualités ne sont plus à prouver.



Historique

Yalnis est issu d'une famille de fermiers. Si la guerre n'avait pas détruit les champs du baron Onden où sa famille travaillait, sans doute aurait-il continué dans cette voie. Seulement le destin en décida autrement et c'est par une nuit d'orage que des cavaliers entreprirent de raser les champs. Ni lui, ni les autres ne purent les en empêcher. Aussi le baron décida de réunir quelques hommes et de leur donner la chasse. De nombreux paysans volontaires les accompagnèrent. Yalnis en faisait partie.

Il ne s'agissait pas de la première attaque. Depuis quelque temps le seigneur Ilgorl lançait ses mercenaires contre Onden. Les troubles avaient commencé à la mort du Prince alors âgé de quatorze ans. Son père, le Roi, avait succombé au cours d'une chasse aux cerfs. Son fils avait pris sa succession, mais son règne ne dura que quelques mois. Lui et sa mère furent

retrouvés empoisonnés dans une salle du château. Dès lors, les vassaux revendiquèrent le trône, les uns accusant les autres d'avoir décimé la famille régnante. Bien entendu, personne ne chercha le coupable. L'occasion était trop belle pour devenir le maître incontesté de la région. Sur les six seigneurs qui revendiquèrent le pouvoir, il n'en resta rapidement que trois. Deux seigneurs furent tués tandis que le troisième se soumettait à Ilgorl. Les hommes d'Onden retrouvèrent les mercenaires rapidement. Ils les poursuivirent jusqu'à leur campement où ils les attaquèrent soudainement. Cette première bataille fut décisive pour Yalnis. En quelques minutes, les mercenaires avaient été éliminés et le fruit de leur rapine était retourné à leurs propriétaires. De retour au manoir, Onden distribua quelques pièces aux bénévoles dont Yalnis faisait partie. En quelques heures, il avait gagné plus d'argent qu'en trois mois de labeurs. Sa décision était prise : il serait mercenaire.

La première étape pour être un bon mercenaire est de savoir se battre avec autre chose qu'un bâton. C'est sur cette réflexion qu'il demanda à rejoindre l'armée du Baron. Là, durant quelques mois, il apprit le maniement des armes. Non seulement on lui fournissait le gîte et le couvert mais on lui apprenait à se battre. C'était un bon début. Au cours de son apprentissage, les événements politiques se précipitèrent. L'alliance d'Ilgorl et du seigneur Froand leur permit de rassembler une puissante armée qui se dirigea vers les terres du seigneur de Kormar. La position d'Onden n'était pas rassurante pour autant, car il se savait être sur la même liste. Ilgorl semblait seulement le garder pour la fin. Kormar et Onden s'allièrent à leur tour, multiplièrent les assauts en terres ennemies dans le but de désorganiser les arrières et peut-être couper les ponts entre les donneurs d'ordres et l'armée. Mais la chance semblait du côté d'Ilgorl. Le siège du château de Kormar dura trente-huit jours. Certains

assurent qu'Igorl aurait pu le faire tomber en deux jours, mais il fit durer le siège de manière à s'offrir la tête de Kromar pour fêter le jour de sa naissance, trente-huit jours après le début du siège. Des vétérans racontent que lorsque les armées rentrèrent dans la place forte, la plupart des soldats étaient déjà morts de soif ou de faim. La seule joie qu'Onden eut à l'annonce du sac du château de Kromar fut que Kromar lui-même ne fut jamais trouvé. Là encore, les rumeurs circulent. Les vétérans de cette "bataille" prétendent que le seigneur se serait donné la mort en se jetant au fond du puit, juste dans le but de contrarier Ilgorl. D'autres prétendent qu'il serait parvenu à s'enfuir et préparerait sa vengeance.

Quoi qu'il en soit, c'était au tour d'Onden de subir les assauts d'Ilgorl.

Quand les messagers annoncèrent l'arrivée de l'immense armée ennemie, Yalnis pensait être prêt. Toutes les jeunes recrues attendaient le jour de la bataille sans comprendre pourquoi les anciens n'étaient plus aussi sûrs d'eux. Ils comprirent l'objet des inquiétudes quand ils virent déferler les milliers d'hommes à la solde d'Ilgorl.

Ce dernier, dans sa grande générosité, ne décima pas les prisonniers. Comme à chaque fois, un choix leur fut offert : soit ils partaient, soit ils lui faisaient allégeance, soit... ils mourraient.

Yalnis choisit de partir. Non pas qu'il vouait une haine farouche au baron Ilgorl, dont il se moquait éperduement, mais cela lui donnait une bonne occasion de visiter le monde. Il regrettait cependant que sa famille reste sous la coupe d'un tyran. Se promettant d'aller les chercher dès qu'il aurait fait fortune, il profita des derniers troubles pour voler un cheval, une armure et quelques armes. Puis il se mit en route. Comme il l'avait souhaité, il parcourut une grande partie du monde : il rencontra des peuples aux mœurs étranges, des cités titanesques ou encore des régions entièrement désertiques.

Mais sa plus grande joie fut une rencontre dans des steppes enneigées. Un peuple nomade aux yeux bridés et à la peau cuirvée avait établi son camp dans ces régions reculées. Ils étaient si nombreux que l'armée d'Ilgorl lui sembla soudainement ridicule. Yalnis fut un des rares étrangers à être acceptés parmi eux. Au début, cela n'était guère facile. Il devait faire avec les remontrances et les brigades de ce rude peuple. Mais à force de les cotoyer, il découvrit leur vrai visage, leur générosité et leur joie de vivre. Il passa plusieurs années en leur compagnie. Il apprit leur coutume, leur médecine et, plus important, il apprit à capturer et à élever des chevaux. Les leurs étaient beaucoup plus petits que la moyenne mais plus grands que des mulets. Ils étaient solides, infatigables et capables de galoper aussi

bien sur une plaine que dans les montagnes. Cette rencontre avec ces chevaux fut la seconde étape décisive dans la vie de Yalnis.

À cheval pour la vie

Yalnis apprit réellement à monter à cheval avec Suantin, un jeune palefrenier. Il lui enseigna comment utiliser sa monture dans une bataille, comment s'en occuper... En réalité, Suantin était lui-même l'élève d'un autre qui, sans doute, était aussi l'élève de quelqu'un. Chacun apprenait ce qu'il savait à quelqu'un. C'était d'ailleurs les seules choses qu'ils partageaient vraiment. Mais le respect ainsi créé permettait de régler les conflits avec une certaine politesse. Ce qui ne les empêchait pas de sortir les armes après. Mais ça c'était pour le plaisir.

Yalnis prit part, avec eux, à plusieurs batailles. Il ne savait jamais pourquoi, ni contre qu'il se battait mais, une chose était sûre, quand le chef haranguait ses troupes en annonçant une bataille, l'ennemi était toujours au rendez-vous. Il y avait ainsi de nombreuses sphères et de nombreuses castes chargées d'un savoir ou d'une responsabilité. Les milliers d'hommes qui composaient ce peuple bougeaient sur l'ordre d'une seule d'entre elles, comme s'il y avait une entente mutuelle. La confiance était le mot clé de cette société itinérante.

Après plusieurs années, Yalnis décida de partir. Il emporta avec lui plusieurs chevaux et se mit en route vers l'ouest. Les mois passèrent sans qu'il rencontre quelqu'un. Les terres qu'il traversait semblaient abandonnées. Jusqu'au jour où un village l'accueillit. Il devint rapidement l'attraction des habitants. Tous voulurent le voir, lui parler. Il était le premier visiteur depuis cinq ans. Le village était à l'origine un poste frontière placée là pour prévenir les invasions. Des fermiers s'y étaient installés pour assurer la survie des soldats mais jamais personne ne sembla vouloir traverser la frontière. Les soldats finirent par fonder des familles et cultiver la terre à leur tour. C'était une région tranquille. Le seul danger provenait des montagnes. L'hiver, certaines créatures affamées rejoignaient le village et s'attaquaient au bétail, en tuant plus qu'elles ne pouvaient en dévorer. Les villageois avait résolu le problème en levant une sorte d'impôt en vivre qui devait servir à nourrir ces créatures tout l'hiver. Ils avaient bien tenté de les supprimer mais, à chaque fois, d'autres revenaient. Yalnis ne s'en inquiéta pas outre mesure... jusqu'à l'arrivée de l'hiver. Il s'était installé dans une petite maison en bois et torchis accolé à l'enclos où il élevait ses chevaux. À l'approche de l'hiver, le chef du village vint le voir et comme à chacun, il lui demanda plusieurs chevaux en guise d'impôt.

Yalnis tenta de lui expliquer que son bétail était rare et qu'il n'était absolument pas question qu'il soit donné en pâture à des créatures affamées ou à quiconque d'autres. La discussion tourna court et c'est à moitié inconscient que Yalnis vit ses chevaux s'en aller. Qu'aurait fait le peuple de Suantin à sa place ? Eux, ils sont des milliers, on ne discute pas sur le même ton avec mille personnes... Lui était seul. Il allait ruser.

Après s'être armé, il suivit les traces de ses chevaux. Les animaux avaient été conduits dans une grotte, loin dans les montagnes. Là, une quantité impressionnante de nourriture était entassée. Ce que ne s'expliqua pas Yalnis fut la présence de villageois dans ce vaste garde-manger. Ne craignaient-ils pas les créatures féroces et affamées ? Ou celles-ci n'existaient-elles pas tout simplement ?

L'arrivée de Seitig, le chef du village, puis de plusieurs inconnus, renforça cette théorie. Depuis des années, Seitig soutirait la nourriture aux villageois et les revendait aux pillards des montagnes. Sa fortune devait être considérable... Yalnis attendit et les surveilla. La transaction se fit rapidement et Seitig repartit alourdi par quelques sacs d'or. Les vivres, comme les chevaux de Yalnis, furent aussitôt emportés. Le sourire en coin, Yalnis oublia son bétail et suivit le chef du village jusqu'à sa ferme. Il le regarda monter dans le grenier à grain et en redescendre sans les sacs. Yalnis s'assit et attendit que la nuit tombe pour monter à son tour dans le grenier. Chaque épi de maïs, chaque grain de blé fut déplacé jusqu'à ce qu'il découvre où Seitig cachait son or. Une demi-heure lui suffit pour en découvrir la cachette. Plusieurs coffres remplis de pièces l'attendaient sous le plancher. C'est Seitig qui allait faire la tête...

Les choses changent.

L'hiver s'annonçait plutôt bien. Certes, Yalnis avait perdu quelques chevaux, mais il avait gagné suffisamment d'or pour vivre trois vies. L'hiver fut marqué par plusieurs accidents tragiques. Seitig fut d'abord retrouvé mort, près d'un lac. Le villageois qui l'avait trouvé affirmait qu'il était tombé à l'eau en pêchant et que le froid et l'eau glacée avaient eu raison de lui. Puis ce fut au tour d'un villageois de périr. Celui-ci fut victime de l'arbre qu'il coupait en forêt. Sans doute n'avait-il pas eu le temps de l'éviter. Le village commença à parler de malédiction, ce qui amusa beaucoup Yalnis qui avait compris que les complices de Seitig s'accusaient les uns les autres d'avoir dérobé l'or. Le premier à payer fut le chef du village. Ensuite, il ne s'agissait plus de retrouver l'or, mais d'éliminer celui qui l'avait tué. Car de toute façon, le meurtrier devait aussi avoir volé l'or. Alors quand Ebel

apprit que Dapia avait tué Seitig, il l'élimina. Fait qui parvint aux oreilles d'Anzal qui prévint Puldar. Tous deux se rendirent alors chez Ebel qu'ils torturèrent pour lui faire dire où était l'or. Mais Puldar ne put attendre la réponse, et élimina Anzal en espérant s'approprier le trésor. Seulement, Ebel ne parla jamais. Après quelques jours, les crimes cessèrent. Yalnis se mit alors à surveiller Puldar qui continuait à fouiner. Il était le dernier à connaître l'existence du magot, et il ne devait pas parler. Un vulgaire accident de cheval le fit taire à jamais.

Yalnis attendit que les esprits se calment. Aussi, il partit en montagne, espérant voir ce qu'il y avait de l'autre côté. Les montagnes étaient la raison de l'isolement du village. Seitig devait être le seul à avoir découvert la ville qui se trouvait de l'autre côté. Sans doute avait-il fait son possible pour que personne ne l'apprenne. De la même manière, personne en ville ne connaissait l'existence du village...

Les mois qui suivirent furent une succession de voyages. Il vendit quelques chevaux et acheta la ferme de Seitig après avoir convaincu la famille du défunt d'aller s'installer en la ville. Puis, il aménagea la ferme, recruta du personnel, de nombreux mercenaires et assura sa position de nouveau chef tout en se livrant à son élevage de chevaux. L'hiver suivant on lui fit remarquer qu'il n'avait pas levé d'impôts pour nourrir les créatures féroces et affamées. Il s'appliqua à expliquer que dorénavant l'impôt lui serait remis directement. Ainsi, il servira à payer les mercenaires qui iront combattre les créatures dans les montagnes et ainsi protéger la nouvelle route qui rejoignait la ville. Si les villageois ne comprenaient pas pourquoi Yalnis embauchait tant de mercenaires, réponse leur fut faite quand les pillards, courroucés par le changement de situation, vinrent demander des comptes au nouveau chef. Ces derniers vivaient d'expédients, comme tous pillards qui se respectent. Mais ils voyaient l'arrivée de l'hiver d'un mauvais œil : dans l'impossibilité de se ravitailler en ville compte tenu des forces en présences, ils ne savaient pas où trouver la nourriture. Yalnis trouva une nouvelle fois la solution : il les engagea. Yalnis voit maintenant son armée croître au fil des jours. Cela fait plusieurs années qu'en chaque payant se cache un mercenaire, un ancien pillard, un homme aguerri. Un jour, il en est certain, Ilgorl viendra et lui réclamera ces terres qu'il a fait prospérer. Alors, à l'image du peuple de Suantin, ils prendront les armes et chevaucheront au-devant des armées ennemis. Et plus rien, ni personne ne pourra arrêter leur charge mortelle.

La ferme de Yalnis

A - La demeure

Plus qu'une demeure, il s'agit d'une caserne répartie sur deux étages. On trouvera au rez-de-chaussée les communs, la salle commune, les cuisines et les réfectoires. L'étage supérieur a été divisé en plusieurs chambres communes. Un chemin de ronde entoure la bâtisse et lui assure une protection partielle mais efficace.

B - Enclos

Dans cet enclos sont élevés des cochons. Juste à côté se trouve la bergerie.

C - Enclos

Là sont regroupés les chevaux de Yalnis. Ils sont sujets à tous les soins. Le plus grand crime qui puisse être commis est d'en blesser un.

D - Tour de guet

On accède à cette petite tour couverte par une échelle en bois. Elle permet de scruter les environs et de prévenir des arrivées. Une cloche suspendue au plafond permet de donner l'alerte.

E - Grenier

C'est ici que les réserves de grains sont entreposées. Il y a d'autres réserves beaucoup plus importantes dans le grenier de la demeure. Yalnis espère ainsi donner le change en faisant croire que ces réserves de nourriture sont réduites.

F - Les champs

La ferme est légèrement fortifiée. De hautes palissades de bois maintenues par des murets en pierres entourent les champs. Elle a été construite sur un cours d'eau qui permet d'irriguer les champs simplement.

G - Cour

Cette cour intérieure sert à l'entraînement quotidien des mercenaires. Il y a continuellement des gens qui s'y battent.

H - La forge

Un chaudronnier itinérant s'est installé là à la demande de Yalnis. Mais plutôt que des chaudrons, il s'est vu confier la dure tâche de forger des armes, des harnais et du matériel courant. Ses fabrications restent efficaces mais de faibles qualités.

