

# BLOODLUST

## LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°02 - 24 AVRIL 2013

Quand on a lancé le premier numéro du Chagar Enchaîné, on ne savait pas trop s'il provoquerait le moindre intérêt. Deux semaines après, le PDF totalise plus de 700 hits. On est donc plutôt content. Certes on n'est pas à l'abri qu'une ou deux personnes ultra enthousiastes aient cliqué moult fois sur le lien. Il est aussi possible que quelques hits viennent de robots. Ensuite, si ça veut dire que les googlebots aiment Bloodlust et font des parties de JdR entre deux web-crawlings, on ne va pas se plaindre.

On verra bien comment ce deuxième numéro est accueilli. On laisse de côté les considérations techniques du premier numéro pour passer à des éléments de background.

Afin de donner un peu d'interactivité à cette newsletter, nous avons ouvert sur le forum de John Doe un fil de discussion. Vous pourrez nous y signaler les sujets dont vous aimeriez qu'on vous parle.

Ca se passe par là :

<http://bit.ly/JDforumFAQ>

Numéro réalisé par François et Rafael  
Illustrations par Le Grümph

### DE NOUVEAUX MERCENAIRES ?

Aujourd'hui, penchons-nous sur une question posée par un meneur de jeu lors d'une rencontre avec l'équipe : « Les persos de mes joueurs ont envie de fonder leur propre compagnie mercenaire, en inventant leur étendard et tout le toutim. Est-ce possible ? »

Non. Niet. Ez. Nie. Ikke. No. Et pour faire bonne mesure : même pas sur ma tombe, rejeon vérolé d'une chèvre lubrique ! Voila. C'est dit. Et croyez-moi, ce n'est pas de la mauvaise volonté.

Comme je vous l'expliquais dans l'article sur les mercenaires (*Métal, page 188*), il existe un peu plus de 300 compagnies à ce jour. Il y en avait 352 à la création des compagnies, lors de la rédaction du tout premier Code. Certaines ont été éradiquées ; d'autres ont posé des soucis tels qu'elles ont été rayées du Code et bannies par les autres compagnies. Certaines ont simplement disparues dans un de ces "moments blancs" de l'histoire, comme les historiens surnomment les années dont on ne sait presque plus rien. Mais il n'est apparu aucune nouvelle compagnie. Les effectifs varient, les gens vont et viennent, on perd parfois la trace d'un étendard pour le voir revenir plus tard, mais aucun nouveau nom ne peut naître du néant. On ne décide pas de s'improviser mercenaire et de fonder sa compagnie. Pour le devenir, il suffit de rejoindre une compagnie du Code. Chacune a sa manière de choisir les candidats, ses rites et ses épreuves, mais ça reste très faisable.

Si fonder une véritable compagnie n'est pas possible, rien n'empêche une bande de guerriers entreprenants de monter leur petite bande de soudards. Ils peuvent alors louer leurs bras et leurs lames, se faire connaître et devenir célèbres. Pas de soucis. Tant qu'ils ne prétendent pas être mercenaires.

Si une bande de bras-à-louer se met en tête de se présenter comme de véritables mercenaires et de s'inventer une bannière, les choses vont vite devenir désagréables. La méthode est bien rodée, après un petit millénaire d'usage. Pour commencer, un avertissement - plus ou moins - amical. Puis les petits malins verront leurs clients leur tourner le dos et les ennuis se multiplieront avec les autorités locales. Si cette version polie ne fait pas l'affaire, il n'y aura pas de second avertissement. Une compagnie mercenaire - une vraie - fera un petit crochet pour éradiquer la bande de malpolis, purement et simplement. Ce n'est ni classe ni raffiné, mais c'est efficace, et c'est bien là l'essentiel.

Mais pourquoi cette rigidité chez des nomades, des parias, chez qui la souplesse pourrait être plus logique ? C'est assez facile à comprendre si on revient aux origines du mercenariat. En définissant le Code, les mercenaires ont créé une culture, un mode d'existence, mais surtout une façon de coexister avec les factions et les nations. Il est donc essentiel pour les compagnies de défendre tout cela, et donc de défendre leurs spécificités. C'est d'autant plus facile pour eux qu'ils n'empêchent personne de vivre de sa lame tant qu'il ne marche pas sur leurs plates-bandes. Il y a bien assez de bastons et de carnages sur le continent pour nourrir les bourrins affamés sans qu'ils viennent rognier sur les domaines et contrats réservés des mercenaires.

Si vos joueurs ont du mal à comprendre pourquoi les choses marchent ainsi, utilisez donc un petit exemple plus moderne. Imaginez que demain, un péquin décide de louer un local bien en vue et de fonder le « Troisième Orient Réformé de France ». Le gars n'est pas Franc-Maçon, il ne connaît pas bien leurs rites et leurs méthodes, mais il aime l'idée et veut toucher ce qu'il imagine être « sa part du gâteau ». Il commence à recruter des membres pour son petit club, jusqu'à se faire remarquer par les véritables institutions de la Franc-Maçonnerie. Que croyez-vous qu'il va se passer ? Qu'on le laissera faire son petit business tranquillement, en utilisant le nom, les rites et la réputation de tous pour son compte ? Non, bien sûr. Le gogo va se retrouver avec de soudains soucis avec toutes les administrations possibles, ses fournisseurs, membres et amis vont le lâcher les uns après les autres, et rien ne fonctionnera plus tout à fait comme prévu, jusqu'à ce qu'il mette la clé sous la porte. Pour les mercenaires, c'est à peu près la même chose, avec la violence débridée en prime.



## LA NAJHID, HISTOIRE D'UNE ARME

La najhid est une arme typique des tribus sekekers, détestée en terre batranobane. L'histoire de son origine est bien connue des érudits et des historiens, mais assez peu des masses. Il faut dire que la Nation n'apparaît pas sous son meilleur jour dans ce conte. Cela remonte aux révoltes de Sharcot, lors de la guerre des cendres, là même où naquirent les Sekekers.

Sharcot n'est pas une cité guerrière, et ce n'était pas davantage le cas à l'époque. Lorsque les troupes menées par Massan de Serne s'approchèrent des plantations locales, le conseil de la cité envoya presque toutes ses troupes pour protéger les épices et tenter de repousser l'agresseur.

Pour diverses raisons, les tensions au sein de plusieurs groupes de femmes de la cité étaient au plus haut. Les meneuses virent là une occasion de frapper, donnant naissance à la révolte sekeker. Les femmes venaient de la rue - prostituées et servantes des bas commerces - aussi bien que des maisonnées - esclaves et filles rebelles des grandes familles. Dans les premières heures, elles tuèrent assez d'hommes pour poser un record qui ne serait égalé que six siècles et demi plus tard.

L'odeur de sang et de chair brûlant dans les bâtisses incendiées fut bientôt si forte que les conseillers prirent peur et choisirent de fuir la ville. Ils ordonnèrent à la garde de la citadelle de cesser le combat pour protéger leur fuite. Le commandant de la garde, furieux de cette retraite sans gloire, demanda aux hommes de l'armurerie de briser les hampes de toutes les lances, de brûler les arcs et les réserves de flèches et de briser les poignées des cimenterres. Ainsi, les armes qu'ils ne pouvaient emporter ne serviraient pas à tuer les hommes qu'ils n'avaient pu protéger. En prenant possession de la citadelle, les rebelles ne trouvèrent donc que des salles désertées et des réserves d'armes enfumées pleines de cendres et de lames inutilisables.

Il est difficile de se servir d'une épée à la poignée brisée, mais on peut toujours envelopper sa base de cuir, ou rogner les tranchants pour se redonner une prise. Avec un cimenterre, c'est une toute autre affaire, surtout avec les lames larges et évasées si prisées dans les terres roses. Mais Glasspider, une des Arme-dieux menant la révolte, proposa une solution. C'était une lame si tranchante, si acérée, qu'elle déchirait le métal comme du papier, névitant la pierre que par crainte de retrouver coincée dans un bloc trop épais. Elle commença à creuser des prises dans la base des cimenterres brisés. Les lames d'escrime batranobanes, soigneusement équilibrées, devinrent de solides tranchoirs.

Le nom de ce nouveau type d'arme fut trouvé un peu plus tard dans la nuit quand l'une des lames creusées par Glasspider s'éveilla. Le Dieu nouvellement incarné se nommait Najhid, et toutes celles qui portaient l'une des lames creusées commencèrent à appeler leur arme najhid, pour partager un peu la chance de la nouvelle Porteuse. Depuis lors, les najhids sont restées un symbole sekeker. A vrai dire, il est même rare d'en croiser hors des tribus. Peu d'étrangers se servent de telles armes, de crainte d'attirer l'attention des furies ou de ceux qui les combattent. Bien sûr, quelques lames se sont éveillées au fil des siècles, et les Dieux ont souvent le goût du voyage. On croise donc parfois des najhid ailleurs sur le continent, hors des rangs sekekers, mais ce sont alors souvent des Najhids\*.

### Caractéristiques de la najhid

On peut trouver deux types de najhid. La plupart (type 1) sont faites à partir de cimenterres volés, brisés, puis retaillés en najhid. Sans Arme-Dieu pour aider, c'est long et fastidieux mais faisable. Les autres (type 2) sont directement taillées par les sekekers dans un de leurs matériaux favoris : l'os. Ce sont alors des armes, plus maniables, mais fichtrement cassantes.

Type 1 - Me 2 - Co 2 - Parade 1  
Coût de création pour une Arme-Dieu : 7

Type 2 - Me 2 - Co 2 - Parade 1, Maniable 1, Fragile 2  
Coût de création pour une Arme-Dieu : 8  
L'aspect « fragile » disparaît évidemment lorsqu'un Dieu s'incarne.

\* Petit rappel : Une najhid (avec un n minuscule) est un simple bout de métal affûté. Une Najhid (avec un N majuscule) est un bout de métal affûté avec un Dieu dedans. Rejetez donc un coup d'œil à l'encadré page 71 du livre Métal pour réviser ce genre de finesse linguistique.

