

BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°49 - 11 FÉVRIER 2015

Un petit coup de projecteur sur une des unités spéciales les plus efficaces du continent : Les cavaliers volants.

Par efficace, on entend bien-sûr dangereuse et brutale. Je ne dis pas que les cavaliers ignorent tout de la finesse, de la discipline, de la tactique et des bonnes manières. Non. Mais quand une meute de junkies bavants et hurlants, les yeux écarlates et exorbités, vous chargent, c'est tout de même les côtés « danger » et « brutalité » qui ressortent le mieux.

LES CAVALIERS VOLANTS

La vie dans l'Ouest n'est pas forcément facile. Bon ok, c'est vrai dans beaucoup d'autres régions du continent. Mais dans la Nation, il faut bien avouer que les raisons de flipper ne manquent pas : tempêtes normales, tempêtes d'épices, bestioles plus ou moins venimeuses ou vicelardes, maladies dégoûtantes provoquées par un épice frelaté, médecin essayant de vous refler un autre épice hors de prix pour vous désintoxiquer du premier, et je ne parle même pas de la chaleur, de la misère, des esclavagistes en maraude ou des brigands de tout poil. Citons aussi, car c'est important, Amir Kadil, vendeur de petits-pains-à-la-saucisse-qui-pique sur le petit marché, porte des sources, à Durville. Amir, dont la sauce « Vous-verrez-ça-réveille-bien » a troué les intestins d'une armée de voyageurs naïfs, quand ses clients ne prennent pas feu spontanément à la troisième bouchée.

Mais où est-ce-que je veux en venir, te demandes-tu, lecteur attentif. Quel est l'objet de cet introduction ? L'article étant consacré aux cavaliers volants, tu supputes déjà que je vais les présenter comme des gardiens de l'ordre, barrière entre la population apeurée de l'Ouest et les mille dangers évoqués ci-dessus.

Non. En fait, ce préambule n'était destiné qu'à te rappeler que la Nation est une terre de danger permanent. Ici, le péquin moyen est douloureusement conscient que sa vie ne vaut pas plus cher que ce qu'il peut verser en bakchich ou dépenser en épice de soins. Et c'est précisément ce qui explique que les Cavaliers volants existent ici, et soient supportés par les gens du cru. Car partout ailleurs, ils seraient vus comme des fous, comme une menace permanente à l'ordre public. Même dans les jungles, leur bizarrerie ferait peur. Même dans le Nord, leur brutalité serait jugée excessive. Même à Pôle, leur perversité de junkies... ah non tiens, à Pôle ça passerait probablement.

Mais c'est quoi un cavalier volant ?

Pour résumer – et pour vous éviter de chercher votre livre de Bloodlust Métal sous une pile de linge sale⁽¹⁾ – un cavalier volant est un guerrier d'élite au service d'une noble famille Bathras. Il travaille exclusivement pour cette famille, qui l'équipe, l'entretient et surtout... le drogue.

Car la spécificité du cavalier volant, c'est qu'il est drogué. Et je ne parle pas d'un peu de Sueur de Paline pour booster l'agressivité. Non. Je parle de litres, de kilos, de sacs entiers de poudres, liquides et bouchées diverses à avaler, sniffer ou fumer. Les drogues de combats, de soins, de récupération, constituent le lot commun des cavaliers.

Sélectionnés dès leur plus jeune âge, les cavaliers sont d'origines diverses. Certains sont des esclaves, d'autres des gamins du commun, et certains viennent de bonnes familles, voir des rangs Bathras. Tout dépend du style de la cohorte. Les critères sont une bonne santé générale, un métabolisme correct, et un bon contact avec l'épice. Pour les premiers, un recruteur attentif et observateur suffit. Pour le côté drogue, quelques tests peuvent être nécessaires, mais ce sont surtout des rabatteurs qui font le travail. Ainsi, les revendeurs d'épices récréatives, les camelots, les petits dealers qui diffusent les drogues auprès des gamins, sont autant de contacts utiles. Ils signalent les mêmes plus attirés par les épices que leurs petits camarades, ou plus résistants. Quelques médecins sans scrupule sont aussi de la partie. Il n'est pas rare que lors de leurs visites, ils offrent des confiseries épiciées aux gamins pour voir lequel réagit mieux que les autres, ou paraît ressentir des effets pourtant discrets.

L'éducation des cavaliers

Une fois sélectionnés, les gosses sont envoyés dans un des fortins de la cohorte, où ils sont formés par des vétérans ou des maîtres d'armes spécialisés. Ils sont entraînés au combat, à la monte et au maniement de diverses armes. Les professeurs sont nombreux, variés, et souvent très motivés. C'est une véritable formation militaire, parmi les plus efficaces du continent. Elle est comparable à l'éducation particulière que reçoivent certains fils des noblesses militaires de Pôle ou de l'Est.

(1)Vous pourriez d'ailleurs être un peu plus soigneux avec ce livre. Oui c'est le vôtre, mais tout de même. Mais... c'est une version dédicacée en plus ! Mais vous êtes un sagouin !

Participer, commenter, questionner !

Sur le forum de John Doe, un fil de discussion est consacré au chagar enchaîné. Vous pouvez y laisser vos commentaires, vos questions, ou nous y signaler les sujets dont vous aimeriez qu'on vous parle.

Ca se passe par là :

<http://bit.ly/JDforumFAQ>

Numéro réalisé par Rafael et François.
Illustrations par Swal et Le Grümph



L'ORGUE À ÉPICES

Cet appareil étrange est une exclusivité des cavaliers volants, et de quelques guerriers d'exceptions au sein des familles Bathras.

Il s'agit d'un appareillage mécanique assez complexe, conçu par un bricoleur de génie il y a quelques décennies, et dont le secret est soigneusement gardé par les vieilles lignées. Il se présente comme un sphéroïde aplati, assez petit pour loger dans la bouche du guerrier, dont dépasse des tiges, touches, boutons, tuyaux et supports. Un mors en bois remplaçable permet au cavalier de le garder en place et de ne pas l'avaler dans la fureur du combat.

L'orgue peut être ouvert, et contient des emplacements pour plusieurs cartouches d'épices, dont le contenu sera au choix, déversé dans la bouche, vaporisé vers le pharynx nasal, ou même expulsé vers l'extérieur.

L'utilisateur actionne les cartouches en pressant un bouton de la langue, en soufflant dans un des tuyaux, ou même parfois en actionnant le mors principal avec force. Tout cela permet à un cavalier volant d'utiliser un épice particulier au beau milieu de la mêlée sans avoir besoin de cesser le combat ni baisser sa garde.

L'orgue est, sans aucune doute, l'un des outils les plus techniques et les plus précis actuellement disponibles sur Tanæphis. C'est d'ailleurs ce qui assure son exclusivité aux Bathras, puisque personne n'est en mesure de fabriquer, d'entretenir ou de recharger longtemps un orgue sans l'atelier et les connaissances ad-hoc.

UN MOT DES AUTEURS

Nous ajoutons un petit mot hors-jeu des auteurs, pour vous indiquer la manière bien personnelle dont nous voyons les cavaliers volants, et pourquoi nous y sommes tant attachés.

Pour nous, les cavaliers volants sont les samourais de Tanæphis. Des soldats d'une loyauté impeccable, convaincus du bon droit de leur maître, incorruptibles et passionnés. C'est probablement une idée un peu bizarre, issue de nos cerveaux malades de fans de *Legend of the 5 Rings*, mais on assume.

Ajoutez à cela l'épice, qui permet des missions bien déjantées et une bonne dose de merveilles sans besoin d'y mêler les Armes, et vous obtenez un tout nouvel angle de jeu pour découvrir Bloodlust et Tanæphis.

Les enfants sont aussi suivis par des épiciers et des médecins. En plus de réparer les dégâts de l'entraînement, ceux-ci préparent les cavaliers à leur future carrière de machines à épices. Par paliers, ils habituent les gamins à absorber des doses obscènes de drogues diverses, et à réagir correctement aux mélanges. Avouons-le : il y a un peu d'écrémage lors de cette période.

Une fois la formation initiale terminée – vers neuf ou dix ans selon les mômes – les petits sont envoyés dans les fortins de la cohorte. Ils servent d'estafettes, de messagers, puis d'écuyers auprès des officiers. C'est l'occasion d'apprendre la réalité du boulot, d'assister aux premières violences réelles, et d'en subir quelques-unes. Dès qu'il est jugé apte, le gamin est affecté à une unité, concluant ainsi sa formation.

Mais à quoi ça sert un cavalier volant ?

Le rôle des cavaliers est perçu assez différemment selon l'observateur. Pour les gens du commun, les cavaliers sont des brutes agressives, qui prennent ce qu'ils veulent sans règle ni limite. Pour les ennemis de leurs maîtres, ils sont la mort incarnée ; des chasseurs, des enquêteurs agressifs et des tueurs sans pitié. Pour les Bathras, ils sont des lames à tout faire, pour qui aucune tâche n'est supposée impossible.

Le statut de troupe d'élite des cavaliers volants les destinent d'abord aux opérations militaires. Il peut s'agir d'assaut sur une position adverse, d'agression sur une caravane, une plantation rivale ou un village rebelle. Les cavaliers opèrent aussi bien seuls qu'en compagnie d'unités communes, mais ils ne sont jamais sous le commandement d'un sahin issu du rang. Ils ne reçoivent leurs ordres que d'un Bathras. Cela les rend difficiles à gérer, mais leur efficacité est à ce prix.

Les cavaliers sont aussi utilisés pour défendre une position. Il s'agit généralement de missions courtes, tant leur présence est difficile à supporter par les populations non habituées. De plus, les cavaliers sont rarement discrets, et leur présence ne reste pas secrète longtemps. C'est tout de même une méthode très efficace : demander à des troupes d'attaquer une position défendue par ces monstres n'est pas facile. Bizarrement, le soudard moyen traîne des pieds pour ce genre des missions suicides.

Enfin, les cavaliers volants peuvent être des enquêteurs, ou plutôt des chasseurs. En effet, ils ne sont vraiment utiles que pour des recherches où la force sera plus importante que la finesse : poursuivre un ennemi en fuite, débusquer une troupe de brigands ou de contrebandiers, extirper des rebelles d'une population...

Pour les missions plus fines, les cavaliers sont parfois placés sous le commandement direct d'un Bathras. Il s'agit souvent d'un fils du maître actuel de la famille, apte donc à se faire obéir sans aucun risque de discussion. Pour la sécurité du Bathras, il est toujours accompagné de gardes du corps, chargés de protéger le maître pendant que les cavaliers vaquent à leurs tâches. Cette habitude montre bien la manière dont les familles voit les cavaliers volants : des chiens enragés, terriblement efficaces et utiles, mais aussi dangereux pour soi que pour l'ennemi, lorsque la folie les prend.

Mais à quoi ressemble les cavaliers volants ?

Les cavaliers volants sont assez faciles à résumer en une phrase : ce sont des guerriers d'élites, opérant sous drogue, et d'une parfaite loyauté. Chaque élément de cette phrase est important, et se reflète dans leur apparence.

Pour commencer, ce sont des guerriers, et lorsqu'ils sortent du fortin, c'est toujours en armes et en groupes. Il est rare de voir un cavalier seul, même un officier, et vous n'en verrez jamais un se promener en bras de chemise, avec un bête poignard au côté. Dans la Nation, l'identité d'un homme se résume souvent à sa tâche et à son allégeance. Un cavalier portera donc toujours son uniforme, ses armes et son matériel.

Une bonne partie de ce matériel reflète d'ailleurs le côté drogué de la bête. Ceintures à cartouches d'épice, gants protégés avec des fioles métalliques attachées, revers de cape décoré de pochettes de papier contenant des poudres diverses, et je ne cite là que les méthodes les plus communes et les plus évidentes. Les officiers et les vétérans ont parfois droit à un orgue à épices (cf. colonne), mais chaque troupe a ses habitudes.

Citons l'exemple des cavaliers de la famille ab'al Nernjial isn Lehuna : en plus d'un uniforme vert sombre et or - couleurs de la famille - ces cavaliers portent des piercings sur presque tout le corps. Il s'agit d'aiguilles, passées sous un pli de peau puis ressorties, un peu à la manière d'une épingle de broche. Chaque aiguille est laquée d'un épice particulier, qui s'active lorsque le porteur retire l'aiguille, faisant ainsi pénétrer la drogue sous sa peau. Cela suffit à donner un style bien particulier à cette troupe.

Et cela nous amène au sujet de la loyauté. Chaque troupe est inféodée à une famille Bathras, et chacune a choisi un style, une apparence bien spécifique qui la rend immédiatement identifiable. Les tenues impeccables des ab'al Cuštana isn Tajran, qui ressemblent autant à des tenues de soirées qu'à des armures, ou les capes de peaux de léopards des ab'al Djebriil'Adit, sont autant d'uniformes spécifiques qu'il est interdit d'imiter, sous peine d'attirer l'attention des cavaliers.