



Rouge sang ! n°7

Par Solaris

La guerre est une des caractéristiques majeures sur Tanæphis. Et, chacune et chacun semble mettre un point d'honneur à ce que cela ne change pas de si tôt, y compris les Armes-Dieux qui participent à toute cette débauche de sang.

Cependant, certains pensent aussi gagner la bataille et n'hésitent plus, en plus de la violence, à utiliser le génie humain pour y parvenir.

Bienvenue dans ce nouveau numéro de Rouge Sang !

LA LÉGION ARTISANE

Que l'on ne s'y trompe pas, la Légion artisanne est une organisation itinérante qui utilise les compétences d'artisans, mais qui fait aussi la guerre et vit de la violence des femmes et des hommes. Elle exploite les talents de ses membres pour révolutionner les conflits et contribuer comme elle peut à la victoire des nations et des compagnies qui l'emploient. En ce sens d'ailleurs, sa structure rappelle beaucoup celle des compagnies de mercenaires, sans pour autant en avoir le statut.

COMMENT ÇA MARCHE ?

Et bien c'est simple. La Légion artisanne regroupe des artisans issus de différents corps de métiers, comme des charpentiers, des ferronniers, des forgerons, des tailleurs de pierres ou encore des armuriers.

L'idée de la Légion est de fédérer les talents artisanaux autour d'un principe simple : le génie militaire sans parti pris.

Chacun des belligérants d'un conflit ne dispose pas forcément des individus et de la logistique nécessaires pour agir efficacement. Le combat est alors réduit à sa plus simple expression : le champ de bataille avec armes et hémoglobine.

La Légion intervient alors pour proposer ses compétences et son matériel pour aider à remporter la bataille avec un nouvel angle d'approche. Ses membres n'hésitent pas à mettre à profit leur technicité pour effectuer des sabotages, construire et améliorer les machines de guerre (tours mobiles, catapultes, balistes...), exploiter les failles d'une structure défensive, favoriser les infiltrations et bien d'autres choses encore.

Peu de décideurs ont l'idée d'y faire appel, la Légion est encore jeune et sa réputation reste à faire. Cependant, sa créativité et son efficacité ne sont plus à démontrer. Il est à parier que la Légion artisanne n'est que la première pierre d'une révolution dans l'art de pratiquer la guerre.

Spécialités : génie et sabotage

Coutumes : organisation en 3 cercles : apprenti, initié, maître. Appelés les légionnaires artisans, ils utilisent des chariots et des forges portatives, mais chaque membre dispose de son matériel léger personnel.

Habits/Emblème : grand tablier de cuir ou, pour les saboteurs, tenue légère en cuir souple, casque en ogive métallique, bottes en cuir. Petit engrenage tatoué sur le haut de la clavicule droite, et rehaussé d'un engrenage à chaque cercle. Ainsi, par exemple, un maître aura trois engrenages, un petit, entouré d'un moyen entouré lui-même d'un grand (2cm de diamètre, puis 3 puis 4).

Peuples : tous. Seuls sont refusés les Porteurs.

Rumeurs : il est dit qu'il existerait des grands maîtres reconnaissables à leurs tatouages à 4 niveaux d'engrenage... et qu'une branche de la légion artisanne spécialisée dans le sabotage sous marin pour les navires se créerait.

Rouge Sang ! Est une aide de jeu pour Bloodlust Métal, jeu de rôle écrit par François Lalande et Rafael Colombeau et édité par les éditions John Doe.

Les illustrations de John Grümph et Christophe Swal sont issues de la gamme Bloodlust Métal.

Corrections : Balt.

Enfin, chaque nouveau membre est recruté de différentes manières pas forcément définies : candidature, parrainage ou encore sur le terrain, par exemple au cours d'une bataille. Il n'y a donc pas vraiment de modus operandi. Par contre, une fois recruté, chaque apprenti doit oublier son ancienne vie et reçoit un nouveau nom, ou plutôt un surnom, qui symbolise son entrée dans la Légion artisanale et son changement de destinée.

QUELQUES ÉLÉMENTS

Voici différents individus, tous membres de la Légion artisanale. Leurs histoires sont différentes, mais la Légion artisanale est comme une nouvelle famille.

- Machefer, apprenti

Machefer aime le métal. Forgeron de formation, il était plutôt destiné à la ferronnerie en reprenant l'affaire familiale du paternel. La Légion artisanale était en repos dans Pôle quand la milice a fait appel aux locaux pour renforcer les défenses afin de contrer une invasion piorade. Machefer a travaillé d'arrache-pied pour renforcer les armures des miliciens et fabriquer des armes improvisées. Les légionnaires artisans présents, neutres mais stupéfaits par son travail, sont venus l'aider et lui ont proposé de rejoindre leurs rangs. Machefer est ainsi né du chaos d'une bataille.

- Ciseau, initié

Ciseau est originaire de Nerolazarevskaya et a passé une grande partie de sa vie dans le génie militaire de l'armée vorozione. Sans cesse bridé dans son travail, il devait se contenter de suivre les ordres et de subir le poids de l'administration militaire pour faire homologuer ses améliorations. Son atelier n'était qu'un bazar rempli d'œuvres non terminées. C'est lors d'une bataille contre les Dérigions qu'il rencontre la Légion artisanale. Stupéfait de leur créativité fait de trois fois rien, il décide de désertir et de la rejoindre.

Ciseau est considéré comme un inventeur fou incompréhensible mais capable de mettre au point des améliorations simples et efficaces et des engins de siège délirants. Il est célèbre parmi les siens pour avoir créé des mini-balistes capables non pas capables d'envoyer des projectiles, mais directement des combattants. Son invention entre autre permis de prendre un fortin de nuit avec très peu d'hommes.

- Bougie, initié

Bougie est une dangereuse pyromane alweg, avec plusieurs faits divers à son actif, dus à l'usage de composants incendiaires ou explosifs. Un soir dans une taverne, elle surprit la conversation de deux Légionnaires artisans à propos de l'un des leurs, prisonnier dans une cellule, en attendant sa sentence. Sans attendre, elle proposa ses services pour le libérer. Plus tard dans la nuit, dans le quartier de la prison de Durville, le sol se mit à trembler, le mur de la cellule vola en éclat, mais le prisonnier était libre. Les habitants de Durville gardent encore en mémoire la nuit où une explosion ébranla le quartier de la prison et Bougie entra dans la Légion artisanale. Si c'est un élément instable, elle n'en reste pas moins indispensable quand il faut frapper un grand coup.

LA TECHNIQUE DES ARMES-DIEUX

La Légion artisanale, même si elle a quelques hauts faits à son actif, n'a pas encore une réputation assez établie pour intéresser les Armes-Dieux et leurs factions.

Cependant, la désertion d'un membre prometteur du génie de l'armée vorozione n'est pas passée complètement inaperçue pour le marteau de guerre Hellstone, une Arme-Dieu membre des compagnons de l'Équerre. Peut-être là le début de gros problèmes pour la Légion artisanale qui aura peut-être à composer avec les Armes-Dieux.

LA LÉGION ARTISANALE EN AVENTURE

- Concurrence libre et non faussée

La Légion artisanale demeure encore plutôt confidentielle mais ses faits d'armes commencent à lui tailler une réputation. Tant mieux, c'est ce qui lui permet de travailler et de rétribuer ses artisans. Mais certaines compagnies de mercenaires commencent à voir d'un mauvais œil cette nouvelle force de concurrence. Les personnages pourraient être recrutés comme gros bras pour intimider la Légion. Ils pourraient aussi être embauchés par la Légion pour défendre les maîtres victimes de chantage et de menaces.

- Si j'avais un marteau

Les personnages partagent leur bivouac avec une petite unité de la Légion Artisanale dans une vieille tour de la chaîne des forts. Une bande de pillards les menace et s'appête à les attaquer. Les cinq artisans font preuve de beaucoup d'ingéniosité et de ténacité mais seul Ciseau survit. Quelque temps après la bataille, quatre cavaliers souhaitent se joindre à eux pour le reste de la nuit. L'un d'eux porte sur lui un marteau de guerre et sait que parmi les artisans, se trouve l'homme qu'il recherche : Gorus Varoni, maintenant appelé Ciseau...

Que vont décider les personnages ? Ils peuvent rester neutres, ou bien prendre parti. Mais s'ils se rangent du côté de Ciseau et l'aident à retrouver la Légion artisanale, ils pourraient alors s'en faire un ami.

- On recommence tout !

Et si les personnages étaient eux-mêmes membres de la Légion artisanale ? Semblable à une compagnie franche de mercenaires, cette option permet au meneur de jeu de surprendre ses joueurs et de proposer une séance, voir une campagne, originale et décalée. Et il est toujours possible de garder en toile de fonds les Armes-Dieux par l'intermédiaire des Compagnons de l'Équerre qui tenterait d'infiltrer la Légion par exemple.

Et surtout, c'est l'occasion de développer la Légion à partir de ce numéro de *Rouge Sang* ! en aidant à bâtir sa renommée, peut-être aussi à lui trouver un site où elle pourra enfin s'établir et former ses apprentis de plus en plus nombreux, connaître des trahisons et des coups-bas, devoir se battre pour protéger ses propres intérêts... Bref, faire vivre la Légion artisanale de l'intérieur !

