

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°06 - 19 JUIN 2013

Vendredi dernier à deux pas de Starplayer, je me suis fait sauter dessus - en tout bien tout honneur - par un lecteur du Chagar, meneur de jeu à ses heures. Il était content des articles mais m'a fait part d'un problème tout con auquel nous n'avions pas pensé. Certains de ses joueurs avaient lu la description de Fanboy et avaient beaucoup ri. En soi c'est cool, mais difficile ensuite d'utiliser cette Arme dans un scénario avec un bon effet de surprise.

Pour limiter ce genre de soucis, désormais nous estampillerons les contenus réservés aux meneurs de jeu.

On a aussi imaginé un système informatique pour surveiller qui lit le pdf et, à partir d'une intrusion automatique sur son ordinateur, déterminer s'il est meneur ou joueur. On a laissé tomber parce qu'on n'était pas d'accord sur le mode de représailles : destruction des données du PC ou envoi de casseurs de rotules bourgondes. Faute d'un consensus on a décidé qu'un simple texte "Pour meneurs de jeu" suffirait.

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 François et Rafael.
Illustrations par Le Grümph



ÉTUDE DE MAGIE APPLIQUÉE : L'EXAL À PÔLE

Toutes les Armes-Dieux ayant visité Pôle le savent, le fluide s'y comporte de manière étrange. L'énergie libérée par les pouvoirs est rapidement absorbé par l'environnement, empêchant ainsi, à part dans des cas extrêmes, de provoquer des effets d'exal.

Il faudrait être obtus comme un légiste pour ne pas comprendre la cause de ce phénomène. Il est très certainement lié aux bâtiments elfiques autour desquels est construite la capitale dérigione. De toute façon dès qu'il se passe un truc magique zarb c'est la faute des elfes. Vous connaissez la chanson : salaud d'elfes... tout ça, tout ça. Des poètes et érudits porteurs d'Armes ont donné divers noms à cet « effet Pôle » : le puits d'exal, le cercle d'albâtre, l'œil impossible, le lac tranquille et pas mal d'autres encore plus fumeuses.

Quelle est la limite de ce puits d'exal ?

Les frontières de la cité ont évoluées au fil du temps, jusqu'à être figé en 658 dN. Est-ce que cette absorption surnaturelle s'est agrandie avec elles ? Bien sûr que non. En fait dès l'implantation dérigione quelques Armes versées dans l'étude du fluide ont tenté d'en comprendre le mécanisme. Elles ont déterminé que l'effet est centré sur le palais - quelle surprise - et qu'il s'étend dans toutes les directions jusqu'à six kilomètres. De fait le puits d'exal englobe très largement la ville. C'est pour ça que malgré l'impressionnante quantité de batailles qui ont eu lieu autour de Pôle durant les deux derniers siècles, les faubourgs ne sont pas constellés de poches de magie glauque.

Au-delà de ces six kilomètres le puits d'exal se fait encore sentir, mais de manière bien moins intense. Pendant encore quatre kilomètres, les émanations de fluide sont partiellement attirées par Pôle, limitant ainsi la montée de l'exal. D'un point de vue technique le nombre de dés de l'exal est divisé par 2 à la fin de chaque passe.

Est-ce qu'il y a des poches de magie glauque à Pôle ?

Si plusieurs Armes utilisent en même temps des pouvoirs lourds en exal il est tout à fait possible de créer une poche de magie glauque. Elle aura cependant une espérance de vie très courte. Normalement l'intensité d'une poche diminue d'un « point d'expérience » par décennie. A Pôle on passe à un « point d'expérience » par semaine. À l'intérieur d'un bâtiment d'albâtre, une poche disparaît encore plus vite ; c'est-à-dire en quelques heures.

Est-ce le seul effet de fluide étrange à Pôle ?

Non, il arrive que le fluide et l'exal se comportent de manière bizarre à Pôle, mais le puits d'exal est le seul effet qui soit systématique et constaté par tous. De temps en temps, une Arme vous racontera qu'un soir de castagne ses pouvoirs ont été décuplés. Ou alors, elle affirmera avoir déclenché une mini-tornade de fluide qui a emporté son adversaire sans laisser de trace. Ces histoires relèvent surtout de la légende urbaine, à moins que le meneur de jeu ait une autre idée.

Qu'en pensent les Armes-Dieux ?

Le puits d'exal est une des raisons pour lesquelles il y a tellement d'Armes à Pôle. Ça évite de s'inquiéter des contrecoups désagréables quand on utilise trop ses pouvoirs à un même endroit. Des Armes-Dieux très curieuses tentent de percer les mystères de cet effet. Certaines cherchent à trouver les limites du phénomène à coup de pouvoirs lourd en exal. Les autorités dérigione voient cela d'un mauvais œil. A l'intérieur de la ville cela risque d'attirer l'attention d'une milice, de murs et marches ou d'une faction d'Armes.

Une idée de figurant

(PARTIE DESTINÉE AU MENEUR)

Ahești est une lance à la pointe d'acier irisé féroce et paranoïaque. Elle est « trop jeune » pour avoir connu les elfes mais elle en a une trouille viscérale. Elle est convaincue que le puits d'exal est lié à leur disparation et - sans aucun doute - à leur retour futur. Elle passe le plus clair de son temps dans les faubourgs à analyser les limites du phénomène et à mettre en garde les Armes qu'elles croisent contre les dangers de Pôle. Depuis quelques années Ahești est carrément convaincue que Pôle est une sorte de souricière montée par les elfes et que des Armes y ont été détruites.

Ahești pourrait entraîner les Porteurs dans des enquêtes rocambolesques à la recherche des mystères illusoire du puits d'exal. C'est un coup à se foutre dans un beau merdier.

Une question fréquente, posée entre autre sur le forum de John Doe – dont vous retrouverez les coordonnées sous l'édito du Chagar. « Qu'en est-il des reliques anciennes ? Existe-t-il des objets magiques actifs datant de l'Age des mythes ? Les elfes et les nains n'ont-ils rien créé qui soient encore utilisable aujourd'hui ? »

Pour répondre à cette question, je vais devoir faire un peu de « hors-jeu ». Pour nous – membres de l'équipe d'auteur sur ce remake – Bloodlust est avant tout un jeu de low fantasy. Ce n'est pas sa seule composante, comme on le verra dans Silences, mais c'est sa composante essentielle, et celle que les joueurs doivent percevoir avant tout, et davantage que toute autre. Et que veut dire low fantasy ? Hé bien cela veut simplement dire fantasy telle qu'un studio de ciné suédois fauché pourrait se permettre de la tourner. Donc pas de magie trop extraordinaire, pas de truc gigantesque qui pète toute les deux minutes, et pas trop de ficelles différentes, histoire de ne pas exploser le budget. On trouve un ou deux trucs marrants, histoire de dépayser le péquin, on les maîtrise, et on laisse le reste à Peter Jackson et sa bande.

Dans Bloodlust, les ficelles en question, ce sont les Armes et les épices. Les armes permettent déjà de faire des tas de choses, et les épices servent lorsque vous avez besoin d'ajouter des pouvoirs à des non-porteurs, d'offrir des pouvoirs bonus aux joueurs pour un temps, ou envie de leur faire une surprise, bonne ou mauvaise. Franchement, vous ne devriez pas avoir besoin de grand-chose d'autre. Lorsque vous voulez épicer la sauce, quelques morts-vivants, un hysnaton bizarre ou – comble du raffinement – un joli petit monstre. Et voilà. Ajoutez des trucs mystiques étranges, des objets magiques ou des structures aux pouvoirs bizarres, et vous prenez déjà le chemin de la fantasy classique, voire de la high-fantasy chez les plus dépensiers. Et là, on s'éloigne de la logique, et un peu de l'intérêt, de Bloodlust.

Voilà. Ce n'était qu'une réponse hors-jeu, histoire de vous indiquer comment nous percevons cette question. Et si vous me connaissez un peu, vous devez vous attendre à ce que je vous dise de ne pas utiliser d'artefacts anciens. Point. Ne le faites pas. Vous vous y attendez n'est-ce-pas ?

Et bien non. Même pas. Je ne vais pas vous le dire. Déjà, je ne vais pas vous le dire, juste pour le plaisir d'être contrariant. Parce que j'aime ça. Mais je ne vais pas non plus vous dire de ne jamais utiliser cette ficelle, parce que je m'en sers moi-même parfois, et sans aucune honte. Après tout, après plus de vingt ans à jouer à Bloodlust, on a envie de gratter un peu les bords, et de pousser les murs pour voir ce que ça change. Et c'est assez naturel. Mais ce devrait être un réflexe de vieux routard, un peu blasé, pas une facilité de flemmard. Si vous vous laissez déjà aller à ça, un an après la sortie du jeu, où en serez-vous dans cinq ans ? Croyez-moi, il vous en faudra toujours plus, et après les armes +5 tueuse de Porteurs, vous finirez par vouloir des bateaux volants ou des armures de space marines.

« D'accord, mais au final, il existe des artefacts magiques en fonctionnement ou pas ? »

Oui. Quelques-uns. Rares et plus secrets que la recette du veau à la Vorh de la cantine du conseil. Les Armes étant jalouses et paranos de nature, elles ont détruit tout ce que les elfes avaient laissé derrière eux. Et pour faire bonne mesure, elles ont aussi nettoyé les restes de nombre d'autres civilisations mineures vaguement magiciennes. Ce n'est pas de la méchanceté, comprenez-moi bien. Simplement, le monopole de la magie est un pouvoir bien trop intéressant pour qu'on ne fasse pas le maximum pour le détenir. D'ailleurs, si les adeptes du muffin ne s'étaient pas amourachés des épices aussi tôt dans l'histoire de l'ouest, les plantes magiques auraient sûrement disparues depuis bien longtemps elles aussi.

Mais il subsiste sûrement des objets, ensevelis dans des ruines anciennes, perdus dans une forêt profonde ou transmis de père en fils dans une puissante famille. Et ses objets sont sans doute puissants à leur manière. Ils peuvent avoir un unique pouvoir, ou donner une série de capacités précises. Aucun, évidemment, n'est le réceptacle d'un Dieu – les Armes sont uniques dans le genre – mais les elfes, les Pères, les sinuts et d'autres ont créés des outils en leur temps.

La seule limite que je vous recommande, et de ne jamais créer un tel objet pour un simple scénario. Un artefact qui a survécu au temps et aux purges des Armes mérite d'être au centre d'une petite campagne, au minimum. S'il vous faut un effet magique, réfléchissez toujours à un moyen de l'obtenir par une Arme, une poche ou un épice. Souvent, les astuces à employer vous donneront plus d'idées que de soucis, et vous serez ravis d'avoir pris le temps de vous triturer un peu le cerveau. Et si une idée géniale vous pousse vers un véritable objet magique, alors ne le gâchez pas en une séance ou deux. Faites-en une vraie campagne, une belle saga qui justifiera son existence ; un truc bien qui fera la différence entre le Tanæphis banal de monsieur-tout-le-monde et le continent original et fantastique joué à votre table.