

# BLOODLUST

## LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

### CONVERSATIONS MÉTALLIQUES

Dans le livre de base de *Bloodlust Édition Métal*, le haut de la page 72 est consacré à la communication télépathique entre les Armes-Dieux. Ce sujet a soulevé, à plusieurs reprises, des questions ; en particulier sur la manière dont sont gérées les discussions restreintes. Voici donc quelques explications complémentaires sur le fonctionnement des conversations entre Armes-Dieux.

### LES MÉCANISMES DE BASE

L'idéal, avant de commencer la lecture de cet article, serait de rejeter un oeil à la page 72 de *Métal*. Voici tout de même un résumé rapide des éléments fondamentaux de la communication entre Armes :

- Une Arme-Dieu est capable d'émettre des messages télépathiques verbaux qui ont une portée de 50 mètres.
- La « voix mentale » d'une Arme-Dieu est unique et reconnaissable. Elle constitue la signature mentale de l'Arme et ne peut pas être masquée ou modifiée. Une Arme peut mentir sur son nom, sa localisation, sa nature, mais ne peut jamais changer de signature.
- Quand une Arme-Dieu entend un message télépathique, elle ne dispose d'aucune autre information que le contenu du message, la signature de l'Arme qui parle et la puissance ressentie (cf. page 306 pour ce point).
- Il suffit à une Arme-Dieu d'entendre une fois la signature d'une autre Arme pour toujours la reconnaître.

### MESSAGE PUBLIC

Il s'agit du mode de communication de base. L'Arme-Dieu s'exprime mentalement « à voix haute ». Toutes les Armes présentes à moins de 50 mètres entendent le message.

La communication entre les Armes étant uniquement verbale, il est impossible de savoir où se trouve précisément l'Arme-Dieu qui parle, ou d'avoir la moindre idée de ce à quoi elle ressemble. C'est exactement comme si vous aviez une radio allumée et que vous receviez un message. Vous entendez la voix, mais rien ne vous permet d'en savoir plus sur la personne qui parle, à moins de lui demander.

Il est tout à fait possible de parler dans le vide. Si aucune Arme n'est à portée personne n'entendra le message. Et si l'Arme ne reçoit aucune réponse, elle ne peut pas savoir si elle est seule ou entourée d'ennemis ou – pire – de malpolis.

*Prenons un exemple :*

*Albaſter, Killjoy et Krupnik participent à une petite soirée mondaine à Glassud. Un nouveau porteur d'Arme arrive à la réception. Son Arme lance un message public : « Bonsoir à tous, je suis Siniſter. Moi et mon Porteur sommes là pour affaires ».*

*Ce message est une façon de se présenter et de solliciter une réponse. Albaſter, Killjoy et Krupnik entendent le message, ainsi que Zarzace qui passait dans une rue voisine avec son Porteur.*

*Les quatre Armes connaissent maintenant la signature de Siniſter et connaissent le nom que l'Arme se donne. La prochaine fois qu'elles entendront un message de Siniſter, elles reconnaîtront la signature et se souviendront de son nom.*

*Albaſter répond par un message public. « Je suis Albaſter, épée d'os de mon état et je suis portée par la noveſti Sylwia Primaere, la petite brune en robe bleu ». Toutes les Armes présentes connaissent maintenant la signature d'Albaſter. Elles savent aussi à quoi elle ressemble et où elles vont pouvoir la trouver, à moins qu'Albaſter ait menti.*

*Krupnik répond par un message public « Salut Siniſter. Amène-toi du côté du buffet, il y a un putain de bon vin rouge de Modaine. Une tuerie ». Les Armes présentent connaissent maintenant la signature de Krupnik mais ne savent ni son nom, ni son aspect ou celui de son Porteur ou même l'endroit où il se trouve. On peut quand même parler qu'il est près du buffet.*

N°11 - 28 AOÛT 2013

Alors que la rentrée approche et que l'écran du meneur part chez l'imprimeur, l'équipe sort doucement de sa torpeur estivale.

Ouais, non, même pas en fait. Nous sommes tous en état grave de manque de sommeil, les paupières lourdes et l'air con. C'est même un miracle si je trouve l'énergie de mettre en page ce Chagar Enchaîné, que François a rédigé dans un quasi-coma.

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 Le Grümph



## Nouvelles limitations :

### VOIX FLAGRANTE - MAJEURE

La voix mentale de l'Arme-Dieu a des intonations qui attirent l'attention des autres. Qui les attirent même beaucoup trop. Toute Arme qui entend sa voix mentale à moins de (score x 10) mètres est consciente de la direction dans laquelle elle se trouve.

Si un interlocuteur est en vue du porteur de l'Arme – dans la limite des (score x 10) mètres – il l'identifie immédiatement comme tel, sans pour autant identifier l'Arme elle-même.

### GROSSIÈRETÉ COMPULSIVE - MAJEURE OU MINEURE

L'Arme ne peut pas s'empêcher de lâcher des insanités et des jurons. Elle souffre d'un syndrome de Gilles de la Tourette en mode divin. *Bite.*

Cette limitation fonctionne comme une faille et peut faire perdre des dés lors de tests de diplomatie avec d'autres Armes-Dieux. *Bite couilles.*

Pour les Armes dotées d'une Voix ou d'une Bouche, le problème est plus grave car elles sont capables de lancer les pires grossièretés à voix haute. Je vous laisse imaginer l'effet que ça peut avoir quand on traite un capitaine mercenaire de gros phacochère sodomite (et encore, là c'est la version polie). *Nichons bite.*

Cette limitation est considérée comme « majeure » pour les Armes avec une Voix ou une Bouche et « mineure » pour les autres. *Marketing.*

*Killjoy et Zarzace ne répondent pas. Le premier veut rester incognito et le second n'en a rien à faire, il ne fait que passer par là. Personne ne saura jamais que Zarzace était à portée et Siniſter va penser qu'il n'y a que deux Armes à la soirée. Comme il est parano, il se doute qu'il peut y en avoir plus.*

*Si Siniſter, Albaſter et Krupnik se mettent à discuter par des messages publics Killjoy va pouvoir suivre la conversation en toute discrétion.*

## MESSAGE PRIVÉ

Une Arme qui connaît la signature d'une autre peut lui adresser un message privé qui ne sera entendu que par elle, du moment qu'elle est à moins de 50 mètres, bien évidemment. En l'absence de réponse, l'Arme qui a lancé le message ne sait pas si le destinataire est hors de portée ou ne souhaite pas lui répondre.

Un message privé peut être envoyé à plusieurs Armes à la fois, sans limite de nombre. C'est ainsi que des groupes d'Armes-Dieux peuvent discuter entre elles sans craindre de se faire espionner par une autre Arme à portée.

Comme il faut obligatoirement connaître la signature d'une Arme pour lui envoyer un message privé, une Arme ne peut s'adresser de cette manière à une autre Arme avant de l'avoir entendu parler. Avoir une conversation privée entre Armes-Dieux, c'est un peu comme se passer un coup de téléphone : si on n'a pas le numéro de son interlocuteur, ça ne marche pas.

*Reprenons notre exemple précédent :*

*S'ils sympathisent lors de la soirée, Siniſter, Albaſter et Krupnik vont sûrement utiliser des messages privés « à 3 » plutôt que continuer à hurler à tout vent. Killjoy ne pourra donc plus suivre la conversation.*

*Siniſter pourrait envoyer un message privé à Albaſter et Krupnik, mais pas à Killjoy qui ne s'est pas manifesté.*

*Killjoy lui, peut envoyer un message privé à Siniſter, Albaſter et Krupnik, puisqu'il les a toutes entendues parler.*

## LA NSA ? CONNAIS PAS !

Les communications privées entre Armes ne peuvent pas être interceptées. Aucun pouvoir connu ne permet de faire cela. Quand une Arme-Dieu adresse un message privé à l'une de ses consœurs, elle a la certitude que cette conversation est sûre.

Et là, bande de pénibles, vous êtes tous en train de vous dire « oui mais... est ce que c'est possible, est ce que je peux avoir un pouvoir qui fait ça ? ».

Un pouvoir de ce genre représenterait un tel avantage dans l'univers de *Blooduſt* qu'il attirerait fatalement l'attention d'Armes-Dieux puissantes ou de fusionnés. Ces gens-là voudraient obtenir le contrôle d'une telle source d'information, ou au contraire s'assurer que ce pouvoir ne leur nuira pas. D'une manière ou d'une autre, ça ne serait pas très agréable pour l'Arme possédant ce pouvoir exotique.

## INFLUENCE DE CERTAINS POUVOIRS

### Bouche et Voix

La voix « physique » d'une Arme-Dieu ayant un de ces pouvoirs est différente de sa voix « mentale » ; autrement dit, elle ne véhicule pas sa signature.

Il arrive même qu'une Arme avec le pouvoir de Voix essaie de jouer les ventriloques pour plonger un humain ou une autre Arme dans l'embarras. C'est que ça peut être taquin une Arme qui s'ennuie ...

### Communication longue distance

Ce pouvoir permet d'accroître la portée de communication de l'Arme de manière importante, entre 200 et 500 mètres.

Cela signifie que l'Arme entend toutes les communications publiques et les messages privés qui lui sont destinés, s'ils sont émis dans les limites de sa portée à elle, et qu'elle peut envoyer un message, public ou privé, jusqu'à cette portée.

L'Arme peut choisir de limiter sa portée à 50 mètres lorsqu'elle envoie un message. Elle sait aussi faire la différence entre un message qui est émis à moins de 50 mètres et ceux qu'elle entend grâce à son pouvoir de communication longue distance.