

BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

BLOODLUST / MÉTAL LÉGER V.3 (par François)

**Bloodlust Édition Métal revisité à 100% de rattrapage
Plus de morceaux de règles en moins et de légèreté en plus !**

N°194 - 08 JUILLET 2020

Troisième Opus sur le Métal Léger V3, avec les règles annexes, pour avoir enfin un corpus complet à tester. Il restera une petite révision des épices à cuisiner, mais le sujet demandera un peu plus de réflexion.

RÈGLES ANNEXES

DANGERS ET JET DE RÉSISTANCE

Tout effet néfaste susceptible d'affaiblir, blesser, voire tuer un personnage est un Danger. Cela peut être une chute, être poussé dans un feu, une explosion, un rocher qui dégringole, etc.

Un Danger est défini par une difficulté et la compétence à utiliser pour lui résister.

Un personnage confronté à un danger doit dépenser une action pour faire un jet de résistance avec la compétence appropriée.

- Si le jet est raté, il encaisse une Blessure
- Si le jet est une réussite partielle, il encaisse 5 points de Fatigue ou de Tension, selon la nature du danger
- Si le jet est une réussite il s'en tire sans mal.

Le joueur peut choisir de ne pas utiliser d'action pour faire le jet de résistance, mais dans ce cas, la difficulté est doublée.

Un personnage n'ayant aucun moyen de réagir rate automatiquement son jet de résistance.

Un Danger peut être estampillé "mortel". Si c'est le cas le personnage meurt s'il rate son jet de résistance, encaisse une Blessure sur une réussite partielle et 5 points de Fatigue sur une réussite.

Un Danger peut être continu. Cela correspond à une situation extrême qui dure quelques instants, comme un incendie, ou plus longtemps, comme la traversée d'un environnement hostile.

Dans ce cas, le personnage doit faire des jets de résistance avec une régularité dépendant du Danger, jusqu'à lui avoir échappé.

Un exemple ?

Une chute de quelques mètres : Danger 4, Athlétisme

Piège déclenché par une dalle de pression : Danger 6, Perception

Zone enflammée : Danger 4, Ténacité

Explosion d'une caisse d'épices : Danger mortel 6, Athlétisme

Asphyxie : Danger 4, Ténacité / minute, jusqu'à être sorti de la zone dangereuse

Incendie : Danger 6, Ténacité / minute, jusqu'à être sorti de la zone dangereuse

SOMMAIRE ET RÉFÉRENCE

Dangers et jet de résistance..	01
Poisons.....	02
Exal et poches de magie	
Tableau d'effet	03

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article ou pour des questions plus générales, passez donc nous voir sur BadButa.fr, et postez sur notre forum ► www.badbuta.fr/forum

Numéro réalisé par Rafael et François.
Illustré par Le Grümph et Christophe Swal.
Corrigé par Fred «Balt» Lipari.



POISONS

Un poison ou un venin a un score allant de 1 à 10. Seuls des poisons magiques (Arme, monstre ou épice) peuvent avoir un score de 6 ou plus.

Un poison peut avoir des effets très différents. Voici quelques options possibles :

- Danger (3+Sco), Ténacité
- Danger mortel (3+Sco), Ténacité
- Danger 4 (Ténacité) / minutes pendant (Sco) minutes
- Cible Neutralisée pendant (Sco x2) minutes. La cible fait un jet de Ténacité pour réduire la durée de 1 minute +1 par Qualité.
- La récupération lors des pauses et repos et divisée par 2 pendant (Sco) jours. La cible fait un jet de Ténacité pour réduire la durée de 4 heures +4 par Qualité.
- La difficulté de toutes les action augmente de 2 pendant (Sco x2) minutes. La cible fait un jet de Ténacité pour réduire la durée de 1 minute +1 par Qualité.

Pour injecter un poison lors d'une attaque (poison de lame, morsure venimeuse, dard, etc.) il faut que l'attaquant inflige une blessure à la cible ou dépense 3 Qualités sur une attaque réussie.

EXAL ET POCHE DE MAGIE GLAUQUE

L'exal désigne le fluide en mouvement qui tourne dans une zone après avoir été libéré par une Arme-Dieu. L'exal se dissipe en quelques minutes, mais si trop de fluide s'accumule en très peu de temps cela peut provoquer des effets désagréables.

Une poche de magie glauque est ce qu'on obtient quand l'exal atteint un seuil critique et se met à stagner. Une telle poche se dissipe très lentement.

Une zone d'exal ou une poche de magie glauque fait une quinzaine de mètre de diamètre.

Une zone d'exal et une poche de magie glauque sont définies par leur score de fluide mais leur dynamique magique est sensiblement différente.

Dynamique d'une zone d'exal

Chaque fois qu'un pouvoir avec le tag [fluide] est utilisé, le score de la zone d'exal augmente de 1, ou plus dans certains cas (exal lourd ou exal intense).

A la fin d'une passe de combat où le score de la zone d'exal a augmenté le meneur le meneur fait un jet d'exal. Il lance un nombre de dés égal au score de la zone contre un seuil de réussite de 15. Il est donc inutile de lancer les dés tant que le score n'est pas au moins égal à 3.

Si le jet est réussi, le nombre de Qualités détermine l'effet d'exal qui a lieu (voir le tableau plus loin) et le score de la zone d'exal baisse d'un nombre de point égal au nombre de Qualités.

A la fin d'une passe de combat où le score de la zone d'exal n'a pas été modifié, celui-ci baisse de 1 point.

Hors combat il n'est nécessaire de faire un jet d'exal que si un ou plusieurs pouvoirs, actifs à moins d'une minute les uns des autres, génèrent un score d'exal supérieur ou égal à 3.

Dynamique d'une poche de magie glauque

Utiliser un pouvoir dans une poche de magie glauque ne modifie pas le score de la zone. C'est la seule bonne nouvelle.

Dès qu'un pouvoir avec le tag [fluide] est utilisé dans une poche de magie glauque, le meneur fait un jet d'exal. Il lance un nombre de dés égal au score de la zone plus le nombre de points d'exal du pouvoir, contre un seuil de 9. Si le jet est réussi, le nombre de Qualités détermine l'effet d'exal qui a lieu (voir le tableau plus loin) et le score de la zone n'est pas modifié.

Il existe deux types de poches de magie glauque : les poches éphémère et les poches durables. Le score d'une poche éphémère baisse de 1 par jour. Le score d'une poche durable baisse de 1 tous les 10 ans.

Qualités	Effet
0	Rien, ou presque - L'air crépite d'étincelles de fluide visibles. C'est sans danger, mais suffisant pour inquiéter tout le monde
1	Effets mineurs - De petits éclairs de fluide crépitent dans la zone. Tous les non-Porteurs encaissent 1 point de Tension.
2	Vortex - Le score d'une zone d'exal double, avant d'en retirer le nombre de Qualités du jet d'exal. Le score d'une poche de magie glauque augmente de 1.
3	Disruption - Tous les effets émanant d'un pouvoir d'Arme sont annulés dans la zone. Un Porteur peut dépenser une action pour faire un jet de Porteur difficile (4). S'il réussit il est capable de maintenir un effet de son Arme qui aurait dû être annulé. Sur une réussite partielle cette action lui fait encaisser 3 points de Tension.
4	Une zone d'exal se transforme en poche de magie glauque éphémère. Le score d'une poche de magie glauque augmente de 1.
5	Éclairs de fluide - Toutes les personnes à moins de 5 mètres du Porteur (lui y compris) subissent un Danger 6, Ténacité. Un Porteur peut utiliser sa compétence Porteur à la place de Ténacité.
6	Brasier - L'air s'emplit de flammèches de fluide. Chaque déclenchement d'un pouvoir provoque une décharge qui fait encaisser 5 points de Fatigue au Porteur. Dans une zone d'exal l'effet dure jusqu'à la dissipation de celle-ci. Dans une poche de magie glauque l'effet dure une journée.
7	Une zone d'exal ou une poche de magie glauque éphémère se transforme en poche de magie glauque durable. Le score d'une poche de magie glauque durable augmente de 1.
8	Brèche - Des esprits errants dans le fluide sont attirés par la zone et peuvent profiter de la brèche pour s'incarner. C'est l'occasion de créer une nouvelle Arme-Dieu, un mort-vivant éveillé ou un monstre éphémère et bizarroïde, etc.
9	Explosion - Toutes les personnes à moins de 10 mètres du Porteur (lui y compris) subissent un Danger mortel 12, Ténacité. Un Porteur peut utiliser sa compétence Porteur à la place de Ténacité.
10	Tempête - Toute la zone est envahie par un déferlement incontrôlable de fluide qui brûle et distord la réalité. Tous les êtres vivants présents dans la zone sont soit détruits soit transformés en monstre déments.