

BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°215 – 14 AVRIL 2021

Alors que le Chagar s'était un peu endormi, la mise en place du serveur Discord nous aide à relancer la machine.

Bon point. En revanche, le regain de communication donne des idées étranges à François, qui décide soudain de corriger des articles vieux de dix ans et de « compléter » Bloodlust Métal.

Voici donc les pages 373 bis et ter de votre livre de base.

Jusqu'à nouvel ordre...

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.



AUTOUR DE LA TABLE (OPTIONS I/I) *(par François)*

Dans le livre de base de Bloodlust Métal, nous vous proposons H modes de jeu différents. Oui, on les a numérotés avec des lettres, je ne sais plus pourquoi. Mais il s'avère qu'il y avait un autre mode de jeu auquel on n'avait pas pensé à l'époque et que nous vous présentons aujourd'hui. Une I^{ème} option de jeu.

Et comme il y a une variante de ce mode de jeu, ça en fait une J^{ème} aussi.

Peut être qu'on aurait dû utiliser des chiffres romains...

UNE SEULE ARME DANS LE GROUPE (OPTION I)⁽¹⁾

Cette approche propose de jouer un groupe composé d'un porteur d'Arme et de plusieurs non-porteurs.

Un des joueurs a la charge de créer et d'interpréter l'Arme-Dieu pendant que les autres jouent des humains : le Porteur et ses compagnons. Le rôle de Porteur passe d'un joueur à l'autre, au rythme des morts des personnages.

En début de campagne les joueurs déterminent entre eux qui joue le premier Porteur de l'Arme. Comme d'habitude les personnages doivent avoir une bonne raison de vivre des aventures ensemble. A ce niveau là le fait d'être Porteur ou pas ne change pas grand chose. Le Porteur et son Arme peuvent être au centre du groupe, mais ce n'est pas obligé. Cela dépendra de la personnalité de l'Arme.

Quand le Porteur meurt, ses compagnons ont l'opportunité de le remplacer, selon les circonstances. Cela peut mener à une ambiance assez compétitive dans le groupe, voire donner lieu à des trahisons et des coups bas. En conséquence, il est particulièrement important que tout le monde autour de la table soit d'accord sur le niveau de confiance, ou de trahison, entre les personnages.

Avantages

- Un groupe un peu moins puissant, le meneur aura donc moins besoin d'avoir recours à de nombreuses Armes-Dieux, épices et monstres pour créer de la difficulté.
- Une dynamique de relations intéressante au sein du groupe.

Difficultés

- Risque d'oppositions violentes entre PJs pour devenir le prochain Porteur.
- Le meneur doit trouver un équilibre dans ses scénarios pour que tous les personnages soient mis à contribution malgré leur différence de nature et de puissance.

Et si je ramasse une Arme ?

Dans ce mode de jeu, un joueur pourrait être tenté de ramasser une Arme-Dieu figurante. En termes de roleplay cela paraît tout à fait cohérent, mais comment le gérer autour de la table ? Le meneur doit bien préciser aux joueurs, dès le début de la campagne, qu'un personnage qui deviendrait le porteur d'une Arme-Dieu figurante deviendrait aussitôt un figurant. Si cette règle est bien posée, les joueurs feront le choix de ramasser une Arme-Dieu en toute connaissance de cause.

Si un joueur choisit de le faire, le meneur devrait lui laisser l'opportunité de définir les grandes lignes du comportement de son (ex-)personnage pour la suite. Si ce nouveau figurant est amené à revenir régulièrement dans la campagne, le meneur peut choisir d'impliquer le joueur dans sa gestion.

(1) Rappelons, pour la simplicité, qu'il s'agit ici de la lettre I en majuscule, et pas d'un 1. Je parle de « option I ». Donc « l'option i », en fait. Pas l'option 1 (ou option « un »). Notez que quand je dis « ici », un peu plus haut, je parle du titre auquel renvoie cette note. Parce qu'en ce qui concerne cette note, c'est bien la note (1), qu'on prononcera 1/un, et pas la note I, ou note i, et encore moins la note l, ou L minuscule, mais là, vous cherchez vraiment la merde...

UNE ARME UNIQUE/SPECIALÉ POUR LE GROUPE (OPTION 1)

Maintenant que le mode de jeu « à une Arme » est défini, posons-nous une question : comment rend-t-on cela plus intéressant ?

Quel twist apporter à cette idée pour la rendre TRÈS appétissante ?

Une réponse possible est : un pouvoir exotique spécialement fait pour !

Voilà donc le pouvoir qui fera de l'Arme du groupe un Dieu unique sur Tanæphis.

ALLIANCE, DÉTAILS ET AUTRES

Le Pouvoir « Alliance » est une bonne méthode pour justifier l'existence d'un groupe de personnages hétéroclite. Le lien privilégié que les personnages partagent avec l'Arme et, au travers d'elle, entre eux, permet de transcender la plupart des différences qui pourraient les opposer.

De quoi donner une petite ambiance *Sense8* à votre campagne, effet qui sera renforcé par le pouvoir mineur Osmose.

ET POUR UN ANTAGONISTE ?

Pour un meneur ayant un groupe « conventionnel » de porteurs d'Arme, le pouvoir Alliance permet de créer un antagoniste inattendu. Une bonne occasion de créer une Arme-Dieu furtive et imprévisible.

Ou alors, vous partez du principe que cette Arme antago a une version du pouvoir Alliance qui lui permet de le lier à plusieurs dizaines d'Alliés. Dans ce cas, on se retrouve à la limite d'un petit culte secret, le genre de choses qui énervent beaucoup d'Armes-Dieux. Et là, il y aurait matière à mettre ça au centre d'une campagne.

Alliance

Pouvoir majeur exotique - Instantané - Libre

1 fois par jour

Ce pouvoir permet à l'Arme de créer un lien particulier avec un maximum de cinq humains. Ce lien est similaire à celui qu'elle partage avec son Porteur mais en plus restreint. Les humains qui bénéficient de ce pouvoir sont appelés des Alliés.

Pour conférer le statut d'Allié à quelqu'un, le Porteur doit utiliser le pouvoir Alliance pendant que l'Allié-en-devenir a la main posée sur l'Arme.

L'Arme est capable de communiquer avec ses Alliés s'ils sont à moins de 50 mètres d'elle, ce qui leur permet aussi de se parler télépathiquement entre eux. L'Arme peut également sentir l'état de santé de ses Alliés.

Le Porteur et l'Arme peuvent utiliser le pouvoir pour révoquer le statut d'un Alliés. Lorsque cela arrive l'Allié ainsi rejeté encaisse immédiatement 10 points de Tension. Si un Alliés passe plus d'une journée hors de portée de communication avec l'Arme, il perd son statut d'Allié.

L'Arme peut être portée temporairement par un de ses Alliés, sans que cela n'ait d'effet négatif sur le Porteur qui est alors traité comme un Alliés.

Toutefois, si l'échange dure plus d'une journée, il perd son statut de Porteur avec toutes les conséquences négatives habituelles.

Si l'Arme développe le pouvoir Alliance au delà du rang 2, elle gagne des avantages supplémentaires :

- Rang 3 - La portée de communication avec ses Alliés passe à 500 mètres.
- Rang 4 - Lors d'un test, un Alliés peut faire appel à un, et un seul, Aspect de l'Arme.
- Rang 5 - Une fois par passe l'Arme peut permettre à un de ses Alliés d'utiliser un de ses pouvoirs comme s'il était son Porteur.

Pouvoirs additionnels

Dans les descriptions des pouvoirs ci-dessous tout effet ciblant un Alliés peut également s'appliquer au porteur d'Arme.

Osmose

Pouvoir mineur exotique - Instantané - libre

2 fois par jour

Un Alliés peut utiliser ce pouvoir pour partager ses sens avec un ou plusieurs Alliés à portée de communication. L'effet dure pendant (score x10) minutes.

Les gains et pertes de Tension subies par le personnage actif sont également ressentis par les spectateurs, mais divisés par 2.

Partage d'arme

Pouvoir mineur exotique - Instantané - libre

2 fois par scène

L'Allié ayant couramment l'Arme en main peut la téléporter dans la main d'un autre Alliés se trouvant à moins de (score) mètres de lui.

Téléportation d'allié

Pouvoir exotique majeur - Instantané - action ciblée

2 fois par jour

Ce pouvoir permet de téléporter un allié se trouvant à portée de communication pour le faire apparaître à moins de 5 mètres du Porteur.

Il est possible de téléporter plusieurs Alliés, ce qui impose un malus de (3) au jet par Alliés au delà du premier