

BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°48 - 28 JANVIER 2015

Depuis la sortie de Bloodlust Métal, nous recevons parfois des questions bizarres, dérangeantes, étrangement décalées ou horriblement précises. Chacun nous demande un éclaircissement sur LE petit point sombre de l'univers du jeu qui lui pose un soucis pour SA vision personnelle de Tanæphis. C'est logique, parfaitement normal, et les questions les plus étranges ont un intérêt pour celui qui les pose ; alors ok, pourquoi pas ?

Et d'autres fois, la question posée est évidente, énorme, au point qu'on se demande pourquoi on n'a pas traité le sujet directement dans le livre de base. Cette semaine, nous abordons justement l'une de ces questions : s'il existe des Armes-Dieux en os ou en pierre, et que cela change les règles de jeu pour ces Armes, cela signifie qu'il existe des armes normales dans ces matériaux, pour que les Dieux puissent s'incarner dedans. Alors où sont les règles spéciales pour ces matériaux normaux ? Hein ? Où ? Ben, là, juste à côté. De rien. Désolé pour le retard. Bonne lecture !

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 Swal et Le Grümph



LES COMPOSITIONS INHABITUELLES ET LEURS EFFETS SUR LES ARMES NORMALES

Vous savez déjà qu'il existe des Armes-Dieux en os, en obsidienne, en pierre de lune et bien d'autres compositions inhabituelles. Mais avez-vous déjà songé que cela implique qu'il existe des armes normales, elles-aussi fabriquées avec ces matériaux ? Penchons-nous sur la façon dont tout cela fonctionne.

Compositions purement magiques

Commençons par évacuer le sujet le plus simple : les compositions spécifiques qui résultent directement de l'incarnation du Dieu dans l'Arme. Il n'existe aucune arme normale en **Acier irisée** ou en **Mercure** car ces deux compositions sont tout autant un pouvoir d'Arme qu'une composition. L'acier irisé n'apparaît jamais autrement qu'à l'incarnation d'une Arme, et il est impossible de « forger » le mercure.

Matériaux normaux

Depuis le temps que les tanaphéens fabriquent des armes, ils ont eu l'occasion d'essayer de nombreux matériaux, plus ou moins efficaces. L'acier est aujourd'hui le matériau le plus utilisé par les peuplades civilisées, mais on trouve encore quantité d'armes fabriquées avec des techniques plus primitives : le fer, l'airain, l'os, l'obsidienne ou la pierre.

Dans un monde où l'acier est roi, les matériaux moins efficaces sont désavantagés. Toute arme normale fabriquée dans une des matières citées précédemment dispose d'un aspect « matériau inférieur ». Le score de cet aspect va de 1 à 3, selon la qualité du matériau employé et la manière dont l'arme a été fabriquée. L'aspect « matériau inférieur » peut être activé comme une faille quand l'utilisateur de l'arme combat un adversaire ayant une arme qui ne dispose pas elle-même de cet aspect.

Dès qu'un Dieu s'incarne dans une arme fabriquée dans un matériau inférieur, celle-ci perd aussitôt son aspect « matériau inférieur », intégralement.

Une arme normale en os est moins lourde que son équivalent en métal. En conséquence, elle obtient 2 points de plus dans l'aspect Légère, ou perd deux points sur son aspect Lourde. Les autres bonus de l'os décrit dans le livre de base sont le résultat de l'incarnation du Dieu. De même le bonus de Menace des Armes en obsidienne est le résultat de la magie du Dieu s'exprimant au travers de ce matériau.

Remarquons au passage qu'une Arme en os ou en obsidienne peut également être le résultat d'une transformation ayant lieu lors de l'incarnation. En termes de technique ça ne change rien, mais cela explique le look vraiment bizarre de certaines Armes d'os ou d'obsidienne.

Le fer météoritique – cas particulier

La pierre de lune n'est pas le seul matériau intéressant tombé du ciel. Certaines météorites contiennent des nodules d'un fer gris et granuleux qui, quand il est forgé de la bonne manière, donne un métal plus résistant que l'acier mais moins souple. Étrangement aucune tentative pour fabriquer de l'acier à partir de ce fer n'a jamais réussi. Le résultat est systématiquement un alliage fragile sans intérêt.

Une arme normale en fer météoritique ne subit pas l'aspect « matériau inférieur » mais ne dispose pas des avantages de cette composition – les bonus de Menace ou de Couverture décrits dans le livre de base. Ces bonus sont le résultat de la présence du Dieu dans le métal.

L'embuage

Ce traitement à base d'épices permet de rendre incassable à peu près n'importe quel matériau. En termes techniques cela permet d'annuler l'aspect « matériau inférieur » d'une arme. C'est grâce à cela que vous pouvez acheter une rapière en os aussi efficace qu'une lame en acier, ou que certains excentriques se promènent avec un glaive en or tout à fait fonctionnel.

Comme cela a été dit plus haut, le bonus de Couverture d'une Arme embuée est le résultat de la présence du Dieu dans le matériau.

Meneur, si le cœur vous en dit, vous pouvez autoriser un joueur à combiner la composition Embuée avec une autre composition, à l'exception de l'acier irisé et du mercure - qui ne peuvent exister pour une arme normale - et de la pierre de lune ou du cristal elfique - qu'il est impossible d'embuer. Bien entendu il faudra payer le coût des deux compositions afin de profiter de tous leurs avantages.

La pierre de lune

Il y a sur le continent à peine plus d'armes normales en pierre de lune que d'Armes-Dieu ayant cette composition. Cela tient à deux choses. Premièrement la pierre de lune est un matériau capable d'influencer la psyché, cela semble augmenter les chances d'incarnation d'un Dieu. Deuxièmement il est long et coûteux de réunir toute la pierre de lune nécessaire à la fabrication d'une arme. Ces armes sont souvent un assemblage de parties en pierre et de parties en acier.

Une arme normale en pierre de lune agit sur les gains et pertes de tension comme décrit page 315 du livre de base. Cependant le modificateur est de 1 point au lieu de 2. Cet effet est valable pour tout objet contenant suffisamment de pierre de lune. L'effet ne touche qu'une personne tenant l'objet.

La pierre volcanique – alliage chimérique

Il s'agit en fait d'un mélange de fer et de pierre volcanique. Seuls les nains connaissent le secret de fabrication de ce matériau très étrange. Les seules armes en pierre volcanique sont de facture naine, donc très anciennes. On les trouve essentiellement chez des collectionneurs civilisés ou en possession de Piorads puissants, pour qui elles représentent un lien symbolique avec le Nord.

Une arme normale en pierre volcanique a toutes les caractéristiques décrites page 315 du livre de base, sauf l'aspect de résonance.

Le cristal elfique – matériau magique

Les armes « normales » en cristal elfique sont rares. On les trouve en général en possession de personnes riches et puissantes. La plupart des très vieilles familles nobles de Pôle en possède une ou deux, et elles y tiennent énormément. L'arme de cristal elfique la plus célèbre est d'ailleurs le fleuret cérémoniel de l'empereur dérigion.

Une arme normale en cristal elfique est incassable et bénéficie des modifications de l'aspect Lourde ou de l'aspect Légère décrites page 314.

Pour ceux qui veulent compter leurs sous

Les prix indiqués dans le livre de base (page 275) sont ceux d'armes de qualité normale, fabriquées en acier. Pour des armes fabriquées dans d'autres matériaux, appliquez les modificateurs ci-dessous.

Composition	Catégorie de prix
Airain	-1
Fer	-1
Cristal elfique	+8
Fer météoritique	+4
Embuage	+2 *
Obsidienne	+0
Os	-1
Pierre de lune	+5
Pierre volcanique	+7
* en plus du modificateur relatif à la composition de l'arme	

COMPOSITION BONUS

Voici une nouvelle composition exotique et rarissime. De quoi rendre jalouses les Armes de vos joueurs...

Albâtre elfique - très rare

Les elfes n'ont jamais fabriqué d'arme en albâtre. Ce matériau blanc luminescent ne servait qu'à construire des habitations. Lorsque les Dérigions prirent possession de Pôle pour y installer leur capitale, certains forgerons récupèrent des échardes d'albâtre et en firent des armes.

Actuellement les armes normales en albâtres sont considérées comme des pièces de musée.

Coût : 15

Effet : L'arme (normale ou divine) émet une lumière laiteuse aussi intense que celle d'une bougie.

Quand le Porteur d'une Arme en albâtre elfique utilise un pouvoir maintenu, il gagne deux augmentations de durée gratuites.

Prix d'une arme normale : +5

