



GUIDE DE CONVERSION CLASSIC → MÉTAL

Les systèmes de *Bloodlust Classic* et *Bloodlust Métal* sont très différents. Pendant longtemps nous avons cru qu'il ne serait pas évident de faire un guide de conversion entre les deux systèmes. Mais à force de voir revenir la question, deux neurones ont fini par se toucher.

Ne vous attendez pas à un moyen précis et automatique de transformer un PNJ de l'édition Classic en un figurant prêt à l'emploi pour Métal. Il va falloir vous faire un peu transpirer les neurones. C'est pour cela que ceci n'est qu'un guide.

LES FIGURANTS

Dans le système Métal un figurant est défini par son descriptif, ses scores, ses traits (spécialités et extras) et ses désirs.

Descriptif - Choisissez le descriptif du figurant en fonction de son peuple, de son métier et de son rôle dans le scénario.

Scores - Faites la somme des six compétences les plus élevées du PNJ. Ce score permet d'estimer les valeurs du figurant, en suivant le tableau suivant.

Total %	Valeur	Standard	Spécialité	Extra
90 et moins	1	2	3	4
95-110	1	3	4	5
115-160	2	4	6	8
165-215	2	5	7	9
220-275	3	6	8	10
280-345	3	7	10	12
350-420	4	7	11	13
425-495	4	8	12	15
500-575	5	8	13	17
580 et plus	5	9	14	20

Traits - Donnez au figurant des spécialités (3 à 6), puis des extras (1 à 4).

Voici trois pistes pour les choisir :

- Regardez les trois ou quatre compétences les plus élevées du PNJ. Choisissez des traits correspondants à ces compétences. Ce peut être le même terme (Équitation par exemple) ou quelque chose de plus précis ou plus parlant (« Impitoyable en affaires » pour un PNJ ayant 65% en Marchandage)

- Choisissez des traits en lien avec le background du PNJ

- Laissez jouer votre imagination pour donner un peu plus de profondeur et de diversité au figurant.

Désirs - Dans Métal un figurant ou un personnage répartit 12 points entre ses cinq désirs. Dans Bloodlust Classic chaque peuple n'a pas le même nombre de points de désirs. Comme, de surcroît, les cinq désirs sont différents entre les deux éditions, il est vraiment ardu de définir une méthode de transfert. La meilleure méthode à suivre est de simplement répartir 12 points entre les cinq désirs de Métal en essayant de rester cohérent avec ceux de Bloodlust Classic.

Exemple - Stol ab'al Nernjial isn Lehuna (Stol Nern, Poussière d'ange, page 35)*

Chef de grande famille Bathras honorable 4/8

Spécialité - 12 : Athlète complet, Habitué aux coups tordus, Négociateur charismatique

Extra - 15 : Duelliste, Politique et commerce de la Nation

Désirs : Co 2, Pl 2, Po 4, Ri 2, Vi 2

* Le changement de nom est fait pour mieux coller aux noms batranobans utilisés dans l'édition Métal.

N°10 - 14 AOÛT 2013

Dix numéros. Franchement, on n'y croyait pas plus que vous. Alors que l'équipe est au taquet pour l'écriture de Silences (10% du temps), les tests de scénarios (15%) et la recherche d'excuses originales pour le prochain retard de l'écran (75%), le Chagar continue son petit chemin, tranquillement.

Alors merci pour vos retours, aussi bien sur le forum de John Doe que directement lors de nos rencontres.

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



ARMES-DIEUX

Pour traduire une Arme-Dieu, le plus simple est de prendre le total de points de l'Arme dans Bloodlust Classic et de l'utiliser pour créer l'Arme en suivant les règles de l'édition Métal.

Composition

Si l'Arme a un pouvoir exotique de composition cela vous indique quelle composition donner à votre Arme. Dans le cas contraire vous pouvez choisir fer, acier ou acier irisé. Vous pouvez éventuellement donner une composition plus inhabituelle si ça colle bien avec l'Arme.

Bonus

Choisissez le bonus de combat en fonction du nombre de pouvoirs modifiant les compétences de combat.

Choisissez le bonus de rupture en fonction des pouvoirs permettant d'augmenter le bonus d'armure de l'Arme.

Note : Quand on dit « choisissez » cela ne veut pas dire que vous avez le bonus gratuitement. On vous voit venir. Non, il faut payer, bien évidemment.

Pouvoirs et Aspects

Reprenez les pouvoirs qui existent dans les deux éditions. Vous n'êtes pas obligé de reprendre tous les pouvoirs si l'Arme-Dieu avait une longue liste de pouvoirs sans cohérence d'ensemble.

Choisissez des Aspects en fonction des pouvoirs secondaires et des modificateurs de caractéristiques.

Motivations

Choisissez 3 à 5 motivations en fonction de la personnalité de l'Arme et des modificateurs de désirs puis répartissez 10 points.

Exemple - Quicksilver (Poussière d'ange page 35)

Arme Majeure - Puissance 3 (223)

Fleuret (7) en Mercure (20)

Menace 0 - Couverture 1

Bonus

Combat +2 (20)

Rupture +3 (20)

Aspects

Légère 2 (a)

Maniable 1 (a)

Précis 1 (a)

Botte secrète complexe 4 (21)

Sens du combat 3 (11)

Trouver les points faibles 2 (6)

Pouvoirs

Aspect critique : Botte secrète complexe 3 (22)

Aura d'invulnérabilité 2 (12)

Réflexes surhumains 4 (42)

Vitesse surhumaine 4 (42)

Motivations

Se construire une réputation glorieuse 4

Trouver des adversaires dignes d'elle 4

En mettre plein la vue 2

