

# BLOODLUST

## LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°171 – 21 AOÛT 12019

Chagar honnime cette semaine, avec un peu de tristesse et un énorme respect pour le bonhomme. Ça devient rare un disparu qui n'a pas perdu toute dignité avant de nous quitter. Et puis, avec 173 raisons de l'aimer... Il y a sûrement des bouses dans le lot, mais il y a quand même Blade Runner, Buffy ou Hitcher.

Et puis il y a ses films un peu à part. Ceux qui fleurissent bon Tanæphis...

### COMME DES LARMES DANS LA PLOIE (par François – 1 sur 3)

Il y a un mois de cela, Rutger Hauer est mort. Pour tous ceux qui ont baigné dans le cinéma de genre des années 80, difficile de ne pas le connaître. L'équipe *Bad Buta* a grandi avec ces films là, et ils ont nourri notre goût de la SF et de la Fantasy. Sans eux nous ne serions peut-être jamais venu au jeu de rôle. Vu ce que Rutger Hauer a apporté au cinéma de genre, en terme de charisme et de performance, je considère qu'il est un jalon de poids sur la route qui nous a conduit vers *Bloodlust Métal*.

C'est pour cela que nous voulions de lui rendre hommage en évoquant trois de ses films et en tirant quelques idées pour *Bloodlust*.

### LE SANG DES HÉROS

Si vous n'avez jamais vu *Le sang des héros*... ça vaut le coup d'œil. Ce n'est pas un des grands films de la carrière de Rutger Hauer, mais il propose une ambiance post-apo intéressante, centrée sur un sport violent et crade. Au passage le casting du film compte aussi Joan Chen et Vincent D'Onofrio, ce qui est plutôt sympa.

Dans *Le sang des héros*, ce sport violent est juste appelé « The Game »... mais la version qui en est pratiquée dans notre réalité se nomme *Jugger*. Ah ben oui, parce que même si le film n'est pas ultra-connu, ce sport a fait des émules dans le milieu du GN allemand ; émules qui se sont empressés d'en faire une version jouable en vrai – donc moins violente – et qui s'est répandue ensuite dans d'autres pays. Faites une recherche en ligne, vous verrez. Le Quidditch moldu n'est donc pas la première adaptation de ce genre. Je pense même que le Jugger est beaucoup plus jouable.

Transposer le Jugger sur Tanaëphis, ce n'est pas bien difficile. Il y aurait diverses façons de le faire. Personnellement je l'imagine bien comme un sport piorad. Voilà donc ce que ça peut donner :

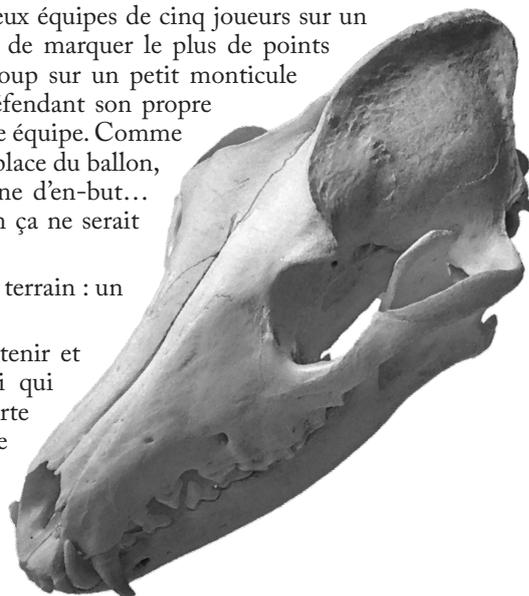
#### Le crâne

Le jeu du crâne (ou juste le Crâne) est apparu dans les Basses Terres de Ross il y a quelques générations et il s'est répandu dans presque tout le royaume de Rockford et un peu dans les Marches. Il commence même à apparaître dans le nord de la Nation, grâce à des marchands itinérants alwëgs.

C'est un jeu de « balle » qui oppose deux équipes de cinq joueurs sur un terrain de 40 x 20 mètres. Le but est de marquer le plus de points possible en allant poser un crâne de loup sur un petit monticule défendu par les adversaires, tout en défendant son propre monticule contre les tentatives de l'autre équipe. Comme du rugby donc, mais avec un crâne à la place du ballon, un petit monticule à la place de la zone d'en-but... et aussi quelques armes. Ben oui, sinon ça ne serait pas vraiment piorad.

Une équipe aligne cinq joueurs sur le terrain : un Vif, trois Brutes et un Protecteur :

Le Vif est le seul qui a le droit de tenir et transporter le crâne. C'est donc à lui qui revient la tâche d'aller marquer. Il porte quelques protections légères et aucune arme. Les deux Vifs luttent l'un contre l'autre pour le contrôle du crâne. Ils ne sont pas censés se battre avec les autres membres de l'équipe adverse, mais ce n'est pas une règle stricte. Un Vif suffisamment vindicatif peut tenter de sécher une Brute.



Participer, commenter, questionner !

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

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



## Navar

Arme-majeure – Puissance : 2  
Personnalité masculine  
Total : 100 points  
Type : Épée à deux mains [14 pts]  
Composition : Acier irisée [15 pts]

Bonus : Combat +2d [20 pt]  
Rupture +2 [10 pt]

### Aspects

Lourde 4 [A]  
Longue 1 [A]  
Résonance (DSD) 2 [C]  
Charisme bestial 2 [6 pts]  
Équitation 2 [6 pts]  
Lancé d'épée à deux mains 3 [11 pts]  
Tir à l'arbalète 2 [6 pts]  
Lois & traditions voroziones 1 [1 pts]

### Pouvoirs

Disparition 3 [22 pts]  
- Tabou : pas le jour 2 [-6 pts]  
Dégâts spéciaux à distance 3 [22 pts] (1)  
Peur 2 [6 pts]

### Limitations

Malédiction 3 (2)

### Motivations

Agir avec honneur face à l'adversité 4  
La vengeance est une affaire sérieuse 3  
Loyal envers ma «meute» 3

(1) Lors que le Porteur utilise ce pouvoir il lance l'épée sur l'adversaire (de quoi faire hurler n'importe quelle Arme-Dieu). A l'impact Navar disparaît et réapparaît dans la main de son Porteur. L'utilisation de ce pouvoir ne met pas en danger le lien entre l'Arme et le Porteur.

(2) De l'aube au crépuscule le Porteur se transforme en un gros loup noir, et le pouvoir de disparition de Navar s'active automatiquement.

Le Porteur reste capable de communiquer par le biais de son Arme. Il conserve son intelligence humaine, mais subit la faille Instincts sauvages à 3.

Les Brutes portent des protections de cuir plus épaisses. Leur but est de neutraliser les joueurs de l'équipe adverse, en particulier le Vif, pour l'empêcher de marquer et lui faire perdre le crâne. Seules des armes contondantes sont autorisées. Les Brutes sont en général équipées d'un bâton, d'un gourdin lourd, de deux matraques ou d'une matraque et d'un bouclier. Ils ont le droit d'assommer, plaquer, immobiliser leurs adversaires. Les Brutes ont aussi le droit de toucher le crâne avec leurs armes, essentiellement pour l'envoyer vers leur Vif.

Le Protecteur est à peine plus armuré que le Vif. Il manie une chaîne de 3 mètres de long se terminant par une sphère de bois. Son rôle est de protéger le Vif quand il porte le crâne ou le monticule quand le Vif adverse a le crâne. Sa chaîne lui permet de tenir les adversaires à distance et de contrôler une section du terrain.

Chaque équipe dispose de trois remplaçants, qui peuvent prendre la place d'un joueur blessé.

Une partie est encadrée par deux arbitres. Le premier observe, gueule sur les joueurs quand la partie est trop molle, garde le score et distribue des points de pénalité lorsqu'il repère des fautes. Le second rythme le temps en lançant des cailloux sur un bouclier, environ un toutes les deux secondes. Une partie se joue en trois manches de 100 cailloux.

Quand un point est marqué, le décompte s'arrête le temps que les joueurs se repositionnent. S'il reste moins de 30 cailloux la manche s'arrête et les cailloux restants sont ajoutés à ceux de la manche suivante.

Au centre du terrain on trace un cercle de 5 mètres de diamètre. Lors d'un engagement le crâne est au milieu de ce cercle et les deux Vifs se tiennent sur le bord. Au son du premier cailloux ils se lancent sur le crâne pour s'en emparer. Les autres joueurs ne peuvent pas entrer dans le cercle tant que le crâne n'en est pas sorti.

Le Crâne se pratique surtout lors de fêtes de villages, mais depuis quelques années sont apparus des joueurs professionnels, qui vont de village en village pour défier les équipes locales. Lorsque deux équipes pro se croisent dans un patelin, c'est du grand spectacle assuré. Même s'il arrive parfois que des joueurs meurent pendant un match, ce n'est pas le but recherché. Un tel accident met prématurément fin à la partie et peut avoir de graves conséquences.

Pour finir, une idée de campagne à caractère sportif : imaginez ce que ça donnerait si des patrons d'arènes à Pôle se mettaient en tête de faire découvrir le Crâne à leurs spectateurs ? Entre recherche de soutiens dans la noblesse, patrons d'arène réactionnaires ne voulant pas de ce sport de piorads dégénérés chez eux, gladiateurs jaloux, fans aux réactions exagérées et les dérives classique du sport spectacle, il y aurait de quoi faire.

## LADYHAWKE

Si vous n'avez jamais vu *Ladyhawke*... voyez le. C'est un beau conte en forme de film, avec un cast excellent, des paysages superbes – no CGI inside – et une musique... que d'aucun qualifieraient de datée. Perso j'adore, mais je veux bien croire qu'elle n'a pas forcément bien vieilli.

L'histoire de Ladyhawke n'est pas très Bloodlustéenne, parce qu'il y est question d'un abbé diabolique et d'une malédiction. Cependant vous trouverez dans la colonne ci-contre une Arme-Dieu inspirée du personnage de Rutger Hauer. Elle est créée sur 100 points, histoire d'être utilisable comme Arme de PJ si le cœur vous en dit.

## LA CHAIR ET LE SANG

Si vous n'avez jamais vu *La chair et le sang*... allez le voir tout de suite ! C'est probablement le film le plus bloodlustéen de la filmographie de Rutger Hauer. Rien que le titre donne le ton (Flesh+Blood en VO). C'est du Verhoeven, violent, crade, sexuel, saturé de sentiments exacerbés qui partent en vrille. De toute façon il est dans la liste des inspi au début du bouquin. Vous savez quoi ? On en parlera la prochaine fois plutôt. Ça vous laisse le temps de le revoir.