

BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

LIMITATIONS & DÉSIRES (par François)

Un article de réflexion sur les limitations liées aux Désirs. Oui, c'est un peu effrayant comme sujet, ça fait bac de philo. Mais en fait non. On va parler des ces trucs qui font que vous êtes encore plus obsédé par le cul et la violence, ou au contraire carrément révulsé par l'argent ou les secrets. Vous voyez, tout est plus drôle quand on réfléchit en psychopathe compulsif !

INTRODUCTION EN DOUCEUR

La limitation *Désir exacerbé* est probablement la plus emblématique de Bloodlust, car elle met en exergue— encore plus que d'habitude — le côté excessif des Armes-Dieux et de leur Porteurs. Qui n'a jamais entendu parler de la « *Hache Tronçonneuse avec Désir exacerbé de Violence* ». Tout un symbole à une époque.

Il ne serait sûrement pas intéressant de faire tout un Chagar enchaîné sur les grosses Armes à lame tronçonneuse⁽¹⁾, donc on va plutôt parler de ces limitations qui permettent de jouer encore plus avec les Désirs des personnages.

Au-delà de leur aspect technique, ces limitations permettent de faire des choses intéressantes en termes de roleplay. Concernant cet aspect, il y a deux façons de l'aborder. Soit la limitation est provoquée par la personnalité de l'Arme, soit c'est une influence passive sur la psyché du Porteur. En se basant sur ces deux approches nous allons vous proposer diverses pistes d'interprétation qui pourront ajouter un peu de profondeur à vos Armes.

Une chose importante à garder à l'esprit avec les limitations : en aucun cas elles ne sont censées obliger un Porteur à se comporter d'une certaine façon. Le joueur conserve toujours son libre arbitre en la matière. Il choisit si le personnage cède à une pulsion ou lui résiste. La seule limite étant quand le Porteur a sa barre de Tension entièrement remplie ! Là, il pète les plombs et ne se contrôle plus. Mais même dans ce cas-là le meneur peut laisser le joueur décrire comment son PJ part en vrille, du moment qu'il joue le jeu.

UN PEU DE TECHNIQUE

Pour commencer, corrigeons un peu les règles actuelles en place pour les limitations *Désir maximum* et *Désir minimum*. Il s'avère que la mécanique de ces deux limitations n'est pas très intéressante.

Comme les joueurs ont le plus souvent le contrôle sur la création des Porteurs, ce n'est pas difficile de créer des Porteurs qui sont systématiquement en phase avec cette limitation. La limitation *Liens du sang* fonctionne de la même manière, mais elle est plus contraignante d'un point de vue géographique. Trouver un nouveau Porteur Piorad en pleine jungle est difficile et risque au moins de poser des contraintes de background intéressantes.

Bref, voilà une version alternative de ces deux limitations.

Désir maximum – Mineure

Cette limitation s'applique à un des cinq désirs humains, au choix.

Toute perte de Tension relative au désir sélectionné vaut au maximum (5 - Score).

L'Arme ne peut pas avoir de *Désir minimum* sur le désir sélectionné.

Désir minimum – Mineure

Cette limitation s'applique à un des cinq désirs humains, au choix.

Tout gain de Tension relative au désir sélectionné a une valeur minimum de (Score).

L'Arme ne peut pas avoir de *Désir maximum* sur le désir sélectionné.

(1) Non, ne demandez pas. Ce n'est pas un défi ni un implant. Juste un mauvais souvenir qui remonte, et trop de mauvaises rencontres en conventions qui ont laissé des traces.

N°188 – 15 AVRIL 2020

Un Chagar Enchaîné du 1er avril. Quelle meilleure occasion pour parler humour et blagounette ? La fête des fous, les canulars hilarants, les rires innocents des enfants et tout et tout ?

Ouais, vous avez raison. Ce n'est pas forcément le moment, et les rires des mômes c'est insupportable.

Ou alors on dit qu'on s'en fout et que je n'ai pas d'autre idée ? Au point de ressortir ça en espérant que ça fera rire deux pégués ?

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.



Avec cette nouvelle mécanique il est facile de considérer le *Désir minimum* comme une version moins contraignante de *Désir exacerbé*. Ces deux limitations vont donc avoir des façons similaires de fonctionner, juste à un degré d'intensité différent. Cela cadre bien avec le fait que la première est une limitation Mineure et la seconde une limitation Majeure.

La même chose est vraie pour *Désir maximum* et *Désir atrophié*.

DÉSIR MINIMUM ET DÉSIR EXACERBÉ

Les limitations qui poussent les Porteurs à suivre leurs désirs, le font en augmentant le nombre de points de Tension qu'il gagne en résistant aux pulsions liées à un désir. Elles n'ont aucun impact sur les pertes de tensions liée à la satisfaction des Désirs, sinon leur côté désavantageux serait largement réduit.

Que la limitation soit due à la personnalité de l'Arme ou à une influence passive, il faut moduler la description et l'impact roleplay de la limitation en fonction de son degré de pénibilité. En réalité, un *Désir minimum* élevé peut être plus pénible qu'un *Désir exacerbé* faible. On peut se faire une idée de la graduation de cette pénibilité en regardant le nombre de points rapportés en fonction du score de la limitation :

- ◆ Désir exacerbé 5 (82 pts)
- ↓ Désir exacerbé 4 (42 pts)
- ↓ Désir minimum 5 (41 pts)
- ↓ Désir exacerbé 3 (22 pts)
- ↓ Désir minimum 4 (21 pts)
- ↓ Désir exacerbé 2 (12 pts)
- ↓ Désir minimum 3 (11 pts)
- ↓ Désir minimum 2 (6 pts)

Personnalité de l'Arme

En termes de comportement de l'Arme, il y a une différence entre un *Désir minimum* et un *Désir exacerbé*.

Dans le cas d'un *Désir minimum* l'Arme a du mal à s'entendre avec un Porteur qui délaisse le désir concerné. Elle lui fait surtout des reproches quand il laisse passer une occasion de satisfaire une pulsion. Elle peut éventuellement l'encourager à satisfaire son désir, mais c'est plus rare.

Quand l'Arme a un *Désir exacerbé*, elle est plus active. Elle ne rate pas une occasion d'indiquer à son Porteur les bonnes occasions, même minimales, pouvant aller jusqu'à le harceler pour qu'il cède. En termes de comportement de l'Arme c'est une limitation plus envahissante, même quand ses conséquences techniques sont moins pénibles.

Exemple —

- *Meïstre a un Désir minimum de Richesse à 5. L'Arme bombarde son Porteur de remarques passives-agressives dès qu'il refuse une bonne occasion de gagner de la thune. Meïstre ne s'abaisse pas à l'encourager à s'enrichir, considérant que c'est une évidence qui ne mérite pas d'être énoncée. Le moindre scrupule en matière pécuniaire se traduit pour le Porteur par un gain de 5 points de Tension, jamais moins. Pas facile à vivre.*
- *Ferret a un Désir exacerbé de Connaissance à 2. C'est une curieuse compulsive, aux aguets du moindre secret ou mystère potentiellement intéressant. Ses mots préférés sont sûrement "Pourquoi ?" et "Comment ?". Son enthousiasme est amusant, mais s'avère parfois pénible, surtout quand le Porteur a des trucs plus importants à faire. Tous ses gains de Tension liés à la Connaissance sont majorés de 2, ce qui est un peu chiant, mais relativement gérable.*

Influence passive

Dans ce cas-là, l'Arme ne fait aucun reproche, elle n'attend rien de son Porteur en terme de comportement. La limitation provoque une altération des pulsions du Porteur sur laquelle l'Arme n'a aucun contrôle, comme une influence psychotrope, une addiction ou même une sensation de malaise physique.

Outre le fait de définir à quoi ressemble l'effet que ressent le Porteur, il peut être intéressant de voir aussi comment l'Arme réagit à cela. Est-ce qu'elle apprécie l'effet, ou est-elle le déplore ?

Exemples —

- *Velvetsbroud est une Arme discrète, qui n'aime pas se faire remarquer, mais qui apprécie le luxe et les plaisirs de la chair. Mais elle a un Désir exacerbé de Pouvoir à 5. Ses Porteurs développent presque instantanément une addiction féroce à tout ce qui peut leur assurer une position sociale dominante, de la réputation, du prestige. Cela permet à Velvetsbroud de satisfaire ses propres motivations, mais elle se sent dépassée par la manière dont ses Porteurs deviennent des carriéristes sociopathes prêt à se mettre en marche pour la moindre parcelle de pouvoir. S'ils résistent, ils pètent les plombs en quelques semaines.*

ET SI ON COMBINE ?

Il est tout à fait envisageable de donner à une Arme un *Désir minimum* et un *Désir exacerbé* portant sur un même désir.

Cela veut dire que quand le Porteur résiste à une pulsion, le gain de Tension sera au minimum égal à son *Désir minimum*, avant d'y ajouter le score du *Désir exacerbé*.

Oui, cela veut dire que dans la Mort carmin il y a quelques Armes dont le Porteur gagne 10 points de Tension dès qu'il essaie de résister à la plus petite des pulsions de violence. Flippan.

• *Taunt a un Désir minimum de Plaisir à 2. C'est une bavarde qui adore raconter à ses Porteurs à quel point la vie peut être fabuleuse et les nouvelles expériences agréables.*

Elle ne fait que très rarement des reproches à ses Porteurs, elle a une personnalité trop guillerette. Cependant elle induit chez eux un sentiment lancinant de culpabilité dès qu'ils renoncent à de petits plaisirs simples, facile d'accès. Dans ces cas-là, le Porteur gagne 2 points de Tension au lieu de 1. C'est purement de la honte personnelle et Taunt n'a fait aucune remarque particulière, peut-être même essaie-t-elle de minimiser la situation par un « Non mais c'est rien, c'est pas grave » qui finalement n'arrange rien.

DÉSIR MAXIMUM ET DÉSIR ATROPHIÉ

Ces limitations tendent à brider l'un des désirs du personnage. Cela se traduit par une réduction du nombre de points de Tension effacés en suivant une pulsion liée au désir concerné. Elles n'ont aucun impact sur les gains de Tension liés à ce désir. Le personnage continue à avoir des pulsions aussi fortes qu'avant, mais il a du mal à être apaisé par la satisfaction de ces pulsions. Dans certains cas même, ça le stresse.

Frustrant, n'est-il pas ?

La remarque concernant la graduation de pénibilité faite plus haut est également valide pour ces deux limitations.

Concernant le **Désir atrophié** on remarquera que les règles disent que le Porteur encaisse (score) points de Tensions lorsqu'il cède à une pulsion. On pourrait dire que cela revient à réduire la perte de Tension en fonction du score, mais ce n'est pas le cas. Cela veut dire que dans pour une limitation très forte, satisfaire une petite pulsion va se traduire, au final, par un gain de Tension.

Personnalité de l'Arme

Comme précédemment, on peut noter une différence de comportement entre un **Désir maximum** et un **Désir atrophié**. Je pense même que vous voyez déjà où on va.

Dans le cas d'un **Désir maximum** l'Arme réagit dès que le Porteur satisfait une pulsion qui lui fait récupérer plus de Tension que le score de la limitation. Tant que le Porteur reste en deçà, l'Arme peut éventuellement râler un peu, mais sans plus. Un Porteur qui arrive à se tenir, à limiter ses pulsions en la matière s'évite les remontrances de son Armes. Bien sûr plus le score est élevé et plus c'est difficile.

Quand on est le Porteur d'une Arme avec un **Désir atrophié**, le moindre soupçon d'intérêt pour le désir concerné provoque des remontrances, des sermons, ou des menaces. Aucune pulsion n'est ignorée. Imaginez vivre avec un membre d'une ligue de vertues ayant directement accès à ce que vous ressentez. Bien sûr, avec un score bas c'est désagréable mais gérable. Cela va juste pousser le Porteur à des comportements excessifs s'il veut juste récupérer quelques points de Tension. Ça a presque un côté Prohibition, vous ne trouvez pas ?

Exemples —

• *Sharpcut a un Désir maximum de Violence à 2. Cela veut dire qu'une perte de Tension par acte de violence vaudra au maximum 3, même si son Porteur a 4 ou 5 en Violence.*

Sharpcut n'a rien contre la violence, ce n'est pas un pacifiste et il apprécie le sentiment de puissance que ressent son Porteur lorsqu'il tue un adversaire ou réagit brutalement à une provocation. Cependant, si son Porteur se lance dans une séance de torture pour le plaisir, ou massacre inutilement des adversaires pour se défouler, Sharpcut va le lui reprocher, l'encourager à plus de retenue.

• *Asket a un Désir atrophié de Plaisir à 5. Il considère que les plaisirs, tous les plaisirs, détournent son Porteur de l'excellence martiale qu'il attend de lui. Il n'est pas vindicatif, au contraire, il se comporte comme un professeur patient capable de passer de heures et des heures à expliquer à son Porteur pourquoi l'alcool, les nourritures savoureuses ou les parties de jambes en l'air sont autant de pavés sur la route le menant à un trépas violent. Les hédonistes qui deviennent par mégarde son Porteur s'adaptent et changent radicalement, ou perdent l'esprit en un rien de temps.*

Influence passive

Dans le cas d'un **Désir maximum** le Porteur ressent quelque chose qui le met mal à l'aise uniquement pour les pertes de Tension dépassant le score. Ça peut être une sensation de dégoût, ou alors une simple perte de motivation, l'impression que la source de son désir est fade, sans réel intérêt pour lui. Il peut même paraître blasé par les manifestations les plus forte du désir concerné

Les impressions peuvent être les mêmes pour un **Désir atrophié**, mais l'effet est constant. Ainsi les petites satisfactions paraissent complètement vides de sens ou source d'une gêne lancinante. Le pire dans tout cela, c'est que le Porteur continue à ressentir des pulsions, et à gagner de la Tension s'il les ignore. Mais satisfaire les dites pulsions ne lui apporte qu'un réconfort limité, au mieux. Cela peut rapidement donner au Porteur un air blasé, ou une attitude de junkie.

Exemples —

• *Virvir a un Désir maximum de Connaissance à 5. Virvir a une personnalité qui évoque le sous-off bas du front ou l'instructeur obtus. Il aime que son Porteur suive les ordres, comme un bon petit soldat. Cela induit une pression mentale très désagréable chaque fois que le Porteur se pose trop de questions, ou tente de s'intéresser à des sujets sans lien avec les objectifs de l'Arme ou la mission du moment. Ainsi aucun acte relevant du désir de Connaissance ne peut lui faire récupérer de points de Tension.*

Virvir s'accommode de la situation, même s'il ne la provoque pas sciemment. Il lui arrive même de regretter que ses Porteurs ne fassent pas preuve de plus de curiosité intellectuelle.

• *Diamondshine est une arme chatoyante, une œuvre d'art sans pareille, et elle a un Désir atrophié de Richesse à 2. Dès l'instant que le lien se crée, le Porteur de Diamondshine est en extase devant l'apparence de son Arme. Aucun métal précieux, aucun bijou ne peut rivaliser avec elle. Même s'il est toujours capable de désirer d'autres richesses, de se laisser séduire par une cassette pleine de thams, dès l'instant qu'il obtient l'objet de son désir il réalise avec malaise qu'il est bien fade, comparé à Diamondshine.*

POUR ALLER UN PEU PLUS LOIN

Variation douloureuse, mauvaise pour la santé

On peut imaginer une variation des limitations de *Désir exacerbé* et *Désir atrophié* ayant un impact sur la Faiblesse plutôt que sur la Tension.

Dans le cas du *Désir exacerbé* le Porteur encaisse (score) points de Faiblesse quand il résiste à une pulsion. Il encaisse bien entendu aussi des points de Tension, mais juste le score normalement prévu.

Pour le *Désir atrophié*, le Porteur encaisse (score) points de Faiblesse dès qu'il cède à une pulsion lié à ce désir.

Cela peut prendre la forme d'un Porteur se sentant physiquement malade à vomir juste parce qu'il est content.

Variation malsaine, mauvaise pour la tête

Et voici le moment de se poser une question tordue. Et si mon Arme avait à la fois un *Désir atrophié* et un *Désir exacerbé* ? Là on parle d'appliquer les deux limitations à un même Désir.

De prime abord on pourrait se dire « *Non, c'est incohérent* ». Simple et final.

Mais à y regarder de plus près, la mécanique de ces deux limitations ne s'excluent pas mutuellement. Le *Désir atrophié* augmente la Tension du personnage quand il cède à une pulsion, et le *Désir exacerbé* le fait quand il résiste à une pulsion.

Donc finalement, la réponse serait plutôt « *Pourquoi pas ?* ». Cela veut juste dire que le Porteur va TOUJOURS morfler quand il est confronté à son « *Désir maudit* ».

Si un de vos joueurs a envie de jouer à ça, à vous de voir.

Je vous recommande juste de trouver une bonne raison à la coexistence de ces deux limitations. Il y a mille possibilités en fait. Est-ce un effet de personnalités multiples, un peu facile mais si efficace ? Ou un défaut de développement, l'Arme ne comprenant rien au Désir et à sa mécanique (*Désir atrophié*) et étant donc obsédée par lui (*Désir exacerbé*) ?

Ou peut-être que l'une des deux relève de la personnalité de l'Arme et que l'autre est un effet passif que l'Arme vit comme une malédiction. En reprenant l'idée de la variation douloureuse, la limitation venant de la personnalité de l'Arme affecterait la Tension du Porteur et la limitation « *maudite* » aurait un effet sur sa Faiblesse.

Exemple —

• *Luparna est une Arme érotomane, fascinée par la sexualité sous toutes ses formes. Elle a un Désir exacerbé de Plaisir à 4 qui reflète sa personnalité obsessionnelle. Elle encourage ses Porteurs à essayer toutes sortes de délices, à ne laisser passer aucune opportunité. Et puis tant qu'à faire autant profiter aussi à fond des autres plaisirs de la vie. C'est une insatiable hyperactive, mais qui tente d'être « la meilleure amie » de ses Porteurs.*

Mais cette médaille a un revers, un Désir atrophié de Plaisir à 3 (version Faiblesse). Luparna se nourrit des expériences sexuelles de ses Porteurs avec tellement d'avidité que pour eux le plaisir s'accompagne de profondes sensations de douleur ; bref ils encaissent 3 points de Faiblesse.

