

BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

BLOODLUST / MÉTAL LÉGER (n°pfiouuu par François)

Au programme du jour : variantes, erratas et compléments divers. En bref, de l'huile, de la graisse et quelques boulons oubliés pour essayer de faire tourner tout ça à peu près rond. Et bien évidemment, nous sommes preneurs de vos retours et critiques.

N°203 - 4 NOVEMBRE 2020

Note importante : impossible de ne pas relayer l'annonce de la précommande participative de Donjon & Cie, chez John Doe par Benoit Felten.

Donjon & Cie sera publié en co-édition avec Black Book Editions et proposé en précommande participative sur la plateforme Game'On le mardi 10 novembre à 20h.

Donjon & Cie est un jeu de rôle à gamme fermée dans la tradition John Doe, où les joueuses et joueurs interprètent les monstres chargés de tuer et dépouiller les aventuriers pour le compte de Donjon & Cie, qui est en fait une entreprise, avec un plan de comm, des employés du mois, un département des ressources humaines (les ressources vivantes !), etc.

C'est un mélange réussi d'esprit OSR (pour les règles de jeu) et de dérision sur la vie en entreprise.

Et en cerise (marinée dans l'alcool) sur le gâteau (sûrement un peu parfumé au rhum ou à la mirabelle, lui aussi) le système de jeu est basé sur le Macchiato Monsters d'Eric Nieudan.

C'est bon, c'est sur tous vos agendas ?
Le 10 novembre, 20h, sur Game'On.

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.



CRÉATION DE PERSONNAGE

Cette variante permet de cadrer un peu plus la création de personnage. Elle cherche aussi à permettre de créer une ébauche de personnage rapidement jouable. Dans le cas de Bloodlust cela peut être particulièrement utile puisqu'il peut être nécessaire de rapidement remplacer un Porteur décédé.

Nous ajoutons également la création de l'équipement du personnage, qui était absent du Chagar 192.

On commence par la Trogne

Le joueur choisit l'Origine, la Culture et la Besogne du personnage. Cela donne une première idée rapide de ce qu'il veut jouer.

Vous trouverez un récapitulatif des Origines, Cultures et Besogne plus bas.

Rappelez vous qu'il est possible d'avoir une Culture ne correspondant pas à son Origine.

Les compétences

Le joueur choisit les deux compétences les plus importantes pour le personnage. Il leur donne un score de 3.

Le joueur choisit les trois compétences qui correspondent le moins au personnage. Il leur met un score de 1.

Les autres compétences ont un score de 2.

La compétence Porteur est obligatoirement à 0

Le Moniteur

Si une des deux jauges est plus importante qu'une autre pour le personnage, elle a un score de 6 et l'autre un score de 4.

Dans le cas contraire les deux ont un score de 5.

Points libres

Le joueur peut ajouter 1 point à trois scores différents, que ce soit une compétence ou une jauge.

S'il est en train de créer un personnage qui était déjà Porteur avant le début du jeu, le joueur peut mettre un de ses points libres dans la compétence Porteur.

Aspects et Spécialités

À la création un personnage a 3 Aspects et 4 Spécialités, mais le joueur n'est pas obligé de les choisir tout de suite. Il doit définir au moins un Aspect et une Spécialité.

Les autres Aspects et Spécialités pourront être définis en cours de partie, en fonction des situations et des idées du joueur. Cela peut même être fait juste au moment où cela va être utile pour un jet de dés.

Si le joueur manque d'idée au moment de créer le personnage il peut écrire son premier aspect sous la forme d'une combinaison de ses Origine, Culture, Besogne. Par exemple un "Voroziion méridional, astrologue". Cela peut suffire pour se lancer dans la partie.

Dans ce cas là, le joueur pourra par la suite modifier la formulation de ce premier Aspect pour l'affiner, du moment que cela reste cohérent.

ORIGINES, CULTURES ET BESOINES

Origines

Batranoban, Dérigion, Gadhar, Piorad, Thunk, Vorozion, Alweg, Bâtard, Sagrime

Cultures

Cultures batranobanes

Épicier, Noble Bathras, Épouse, Habitant des terres roses,
Habitant des désolations, Tarek

Cultures dérigiones

Banlieusard, Sujet, Défenseur de Pôle, Gueux, Noble dérigion

Cultures gadhares

Tribu de l'orée, Tribu des profondeurs, Tribu tranquille, Extérieur

Cultures piorades

Citadin, Glaiseux, Montagnard, Pillard, Nordh

Cultures Thunkes

Nomade, Frontalier, Sédentaire, Déserrant

Cultures voroziones

Noble Vorh, Légiste, Citoyen du nord, Méridional, Guildien

Cultures alwegs

Négligé, Mercenaire, Esclave, Errant, Horla

Cultures sekeker

Maraudeuse, Cavée, Chrysalide

Cultures hysnatones

Lourdaud, Étincelant, Malbâti

Besoines

Artisan, Artiste, Astrologue, Belle de guerre, Brigand, Chasseur, Chevalier, Courtisan, Domestique, Dresseur, Éclaireur, Érudit, Escrimeur, Fermier, Garde du corps, Gladiateur, Guide, Marchand, Médecin, Mendiant, Messager, Mercenaire, Milicien, Officier, Prostitué, Protecteur, Saltimbanque, Sénéchal, Soldat, Tenancier, Voleur.

Cette liste n'est pas exhaustive.

SPÉCIALITÉS ET ASPECTS D'ORIGINE CONTRÔLÉE

Traits / Aspects

Certains traits spécifiques à un peuple ont une très forte influence sur le comportement ET le rôle social d'une personne. De tels traits doivent être décrits par un Aspect complet. Il s'agit des Souvenants gadhars et des Berserk piorads.

Ce n'est pas très différent d'Aspects décrivant une fonction spécifique à une peuplade, comme un Noble Bathras, un Légionnaire vorozion ou une Guerrière chrysalide. La seule différence vient du fait qu'un Souvenant est obligatoirement un Gadhar et un Berserk est obligatoirement un Piorad.

Traits / spécialités

Certains traits physiques ou talents sont juste spécifiques à une origine.

De tels traits sont matérialisés par une Spécialité. Le personnage doit être de la bonne origine pour y avoir accès.

Batranoban : L'épice dans le sang, Résistant aux épices

Gadhar : Empathie animale (un type d'animal)

Piorad : Œil de braise, Stature du Hors-venu, Voix du conquérant, Empathie animale (chagar ou chien)

HYSNATON

Pour un personnage ayant des traits hysnatons (cf. Bloodlust Métal page 295 à 298), le joueur prend une Spécialité pour chaque trait pouvant être utile sur des jets de dés. Les traits purement « cosmétiques » sont juste intégrés à sa description.

ÉQUIPEMENT

À la création le joueur dispose de 0 à 10 points d'équipement, selon les origines et la situation dans laquelle se trouve le personnage lorsqu'il devient porteur d'Arme.

Le joueur dépense les points d'équipements dans les tables suivantes :

Armes de corps à corps

- 1 point – Arme simple, improvisée, lourde improvisée, défensive légère.
- 2 points – Arme légère, de mêlée, de mêlée lourde, défensive ou défensive lourde.
- 1 point de plus – L'arme est de qualité. Menace ou Défense est augmentée de 1.

Armes de tir / jet

- 1 point – Arc de chasse, fronde, javelot ou lame de jet
- 2 points – Arc de guerre, arbalète
- 3 points – Arbalète lourde
- 1 point de plus – L'arme est de qualité. Menace ou Défense est augmentée de 1.

Armures

- 1 point – Armure légère
- 2 points – Armure intermédiaire
- 3 points – Armure lourde
- Pour 1 point de plus – L'armure est de qualité. Sa Défense est augmentée de 1.

Autres équipements

- 1 point – Un équipement avec un bonus de +1, un animal de bât ou de compagnie, 30 cestes sans sa bourse (ou l'équivalent dans une autre monnaie)
 - 2 points – Un équipement avec un bonus de +2, un animal entraîné à aider dans un type de situation, une monture.
 - 3 points – Un équipement avec un bonus de +3
- On considère aussi que le personnage a également tout l'équipement standard correspondant à son activité actuelle

Comme les règles d'épices pour cette version du système ne sont pas encore finie, nous n'indiquons pas de coût pour des doses d'épice. Mais on y travaille.

GAINS D'EXPÉRIENCE

Ceci est essentiellement une reformulation des règles proposée dans le Chagar 192.

Les personnages gagnent 2 points d'expérience par séance.

Le meneur peut appliquer les modificateurs suivants :

- 1 point pour une séance courte ou anecdotique
- + 1 point pour une séance longue
- + 1 point lors de la conclusion d'une aventure
- + 1 point lors de la conclusion d'une aventure de grande ampleur

COMBAT

Ce qui suit remplace les règles d'attaque décrites en page 9 du Chagar 192.

Cette modification porte sur deux points :

- Le calcul de la Difficulté d'un jet d'attaque qui, maintenant, prend en compte la compétence de la cible.
- Une refonte des effets d'une attaque réussie.

Attaque

Une attaque est un jet de compétence – Combat dans un combat standard – contre une Difficulté égale à la compétence de combat de la cible + son score de Défense.

Si la cible n'est pas consciente de l'attaque la Difficulté est juste égale à sa Défense.

La difficulté d'une attaque peut être éventuellement augmentée d'une valeur dépendant des conditions dans lesquelles le combat se déroule – mobilité restreinte, visibilité pour un combat au contact, couverture ou portée, etc.

- Conditions défavorables : +2
- Très défavorables : +4
- Extrêmement défavorables : +6

Si l'attaque est ratée la cible peut choisir de faire une Riposte (cf. Chagar 192).

Si l'attaque est réussie

- La cible perd 1 point de Défense.
- Si le nombre de Qualités de l'attaque est au moins égal à la Difficulté, la cible encaisse une Blessure ou est Neutralisé (voir plus bas)
- Si la Difficulté est dépassée de 6, la cible fait un jet de Ténacité contre un Danger mortel égal au dépassement. (la règle sur les Dangers se trouve dans le chagar 194).

Blesser, Neutraliser ou Tuer

Quand une attaque permet de Blesser ou de Neutraliser une cible, l'attaquant choisit lequel de ces deux effets il obtient.

Si la cible a une compétence de Combat supérieure à celle de l'attaquant, elle peut inverser l'effet : donc être Neutralisée au lieu de subir une Blessure, ou subir une Blessure au lieu d'être Neutralisée.

Quand une attaque devrait tuer sa cible, l'attaquant peut choisir de mettre la cible hors d'état de nuire pour disposer d'elle plus tard. Il peut l'avoir assommé, contraint à se rendre, ou forcé à fuir de manière durable.

Comme précédemment, si la cible a une compétence de Combat supérieure à celle de l'attaquant elle peut choisir de mourir plutôt que de subir le sort que l'attaquant lui réserve. Oui, parfois il y a des obstinés qui préfèrent mourir plutôt que d'être capturé.

Coups spéciaux

On ajoute le choix suivant à la liste des coups spéciaux coûtant 3 Qualités

- Empêcher la cible de modifier le résultat d'une attaque réussie. (voir Blesser, Neutraliser ou Tuer ci-dessus)

LES POUVOIRS DES ARMES-DIEUX

Parce que ça fait toujours plaisir, voilà quelques nouveaux pouvoirs, ainsi qu'une révision des pouvoirs de poison.

Pouvoirs mineurs

Provocation [action] [fluide 1]

Le Porteur active ce pouvoir en provoquant verbalement un adversaire qui se trouve à moins de dix mètres de lui. Sa cible ressent le désir impérieux de répondre à la provocation. Si elle ne consacre pas son prochaine tour d'action à venir attaquer le Porteur elle encaisse 3 points de tension.

Si la cible de ce pouvoir n'a aucun moyen d'atteindre et d'attaquer le Porteur le gain de tension est réduit à 1 point.

Poison virulent

Prérequis : Poison

Le Score du poison de l'Arme est augmenté de 2 points.

Pouvoirs majeurs

Dégâts spéciaux : contre-attaque [fluide 1]

Lorsque le Porteur subit une attaque réussie, il peut utiliser ce pouvoir pour infliger à l'attaquant une contre-attaque d'un type sélectionné dans la liste suivante : Acide, Choc, Électricité, Flamme ou Froid. L'attaquant doit faire un jet de Ténacité contre un Danger [Pu].

Marque du chasseur [fluide 2] [activation]

Durée : 1 jour

Ce pouvoir permet au Porteur de marquer une cible à vue.

Tant que le pouvoir est maintenu l'Arme sait dans quelle direction et environ à quelle distance se trouve la cible tant qu'elle est à moins de dix kilomètres.

Augmentations :

- + 1 jour (1 qualité)
- plus de limite de distance (3 qualités)
- une cible supplémentaire (2 qualités)

Poison [fluide 1] [contact]

Lorsque l'Arme acquiert ce pouvoir le joueur choisit un des effets de poison décrits dans le Chagar 194, à l'exception du "Danger mortel". Le poison de l'Arme a un Score égal à [Pu].

Quand ce pouvoir est utilisé, la cible subit les effets du poison.

Résistance aux dégâts [fluide 1]

Lorsque le Porteur subit une attaque physique faisant un dépassement de 6 ou plus, il peut utiliser ce pouvoir pour réussir automatique son jet de résistance.