

↓ / Éditorial / Infos / Annonces / ↓

- Mais... il n'y a pas d'édito ?
- Nope. Flemme !
- Je sais, c'est même pour ça que j'ai dû faire ce Chagar. Mais quand même, tu pourrais faire l'édito.
- Oui, mais flemme !
- J'ai compris, mais...
- Et on dit « Opus » maintenant, et plus juste « Chagar ».
- Entendu, mais tout de même...
- Et surtout...
- Oui ?
- Flemme !

BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

LES POUVOIRS DE TÉLÉPORTATION (par François)

La téléportation fait partie de ces pouvoirs qui enflamment l'imagination. Je vais même aller jusqu'à supposer que c'est, avec les pouvoirs de pure castagne, une des capacités les plus présentes aux tables de jeu de Bloodlust. Ça ne serait pas surprenant.

Comme je suis actuellement en train de travailler sur la v2 du Système Métal, je me pose pas mal de questions sur le fonctionnement des pouvoirs, y compris la téléportation. Alors, pourquoi ne pas profiter de l'occasion pour discuter de ces pouvoirs, donner quelques précisions, réfléchir tout en écrivant et – soyons fou – vous proposer des versions modifiées de ces pouvoirs pour la v1 de Métal.

TÉLÉPORTATION

Supérieur – Instantané – Non ciblé

2 fois par jour – Exal lourd

Ce pouvoir permet au Porteur de se téléporter jusqu'à un lieu qu'il voit ou qu'il a déjà vu, situé au mieux à mille mètres de son point de départ.

Le meneur peut infliger un malus entre (1) et (8) au test si le personnage connaît mal le lieu à atteindre ou qu'il ne l'a pas vu depuis très longtemps.

Il est possible d'augmenter la portée de la téléportation pour un malus supplémentaire de (2) par tranche de cinq cent mètres supplémentaires.

Telles que les règles sont écrites ci-dessus, l'utilisation d'un pouvoir de Téléportation nécessite toujours un Test, qui se fait avec le score de Porteur plus le score du Pouvoir, plus d'éventuels Aspects adaptés à la situation. Le jet se fait avec des malus, si le Porteur connaît mal sa destination ou si elle est trop éloignée. Si le jet est réussi, la téléportation a lieu, s'il est raté, le Porteur reste à son point de départ.

Et bien sûr, en combat la téléportation coûte une action.

ON FIGNOLE UN PEU ?

À la réflexion, l'auteur de ce pouvoir (le gars qui écrit cet Opus en parlant de lui à la troisième personne) trouve que ça pourrait être mieux fichu.

Déjà, l'éventail de malus de 1 à 8 pour la familiarité du lieu est abusé. Comment un meneur va-t-il évaluer le malus sur une telle échelle.

Ensuite, le malus lié à l'augmentation de portée ne fait qu'accroître les chances de ne pas se téléporter, et c'est dommage. Ça gâche quelques opportunités de mise en scène.

Le fait d'imposer un Test même pour des téléportations simples, sans aucun résultat autre que le « ça passe / ça passe pas » est également un peu dommage.

On m'a aussi signalé que certains porteurs d'Arme plaisantins, aiment à se téléporter hors d'une zone d'exal déjà bien chargée, dans l'espoir de la faire éclater au nez de leurs adversaires.

C'est un sale coup, mais je le trouve légal. Précisons que dans la v2 du système le fonctionnement de l'Exal sera légèrement différent, et qu'il y aura une chance qu'un éventuel effet d'Exal ait lieu avant que le Porteur ne disparaisse.

by **BADBUTA**
+ Éditions John Doe

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 Discord – www.badbuta.fr/discord

Numéro réalisé par Rafael et François.
Illustré par Le Grümph et Christophe Swal.
Relu par Frédéric Lipari.

En partant de ces réflexions, voilà une proposition de réécriture de ce pouvoir.

TÉLÉPORTATION (RÉVISÉE)

Supérieur – Instantané – Non ciblé

2 fois par jour – Exal lourd – Rare

En activant ce pouvoir le Porteur se téléporte vers un lieu qu'il voit ou qu'il connaît.

Si la destination est à plus de 1000 mètres du point de départ, le joueur doit dépenser 1 Qualité par tranche de 500 mètres supplémentaires pour l'atteindre. S'il n'a pas obtenu assez de Qualités sur son test de pouvoir, le Porteur apparaît à la distance permise par son total de Qualités, dans un endroit au choix du meneur.

Si le Porteur connaît mal sa destination, ou qu'il se téléporte à vue dans de mauvaises conditions de visibilité, il apparaît à un endroit au choix du meneur à une cinquantaine de mètres du lieu de destination. Le joueur peut dépenser 3 Qualités pour s'assurer que le Porteur apparaît bien là où il voulait arriver.

Comme ce pouvoir nécessite un moment de concentration pour bien visualiser la destination, le Porteur subit un malus de (3) sur son test s'il utilise ce pouvoir en combat, avec des adversaires à portée.

Vous remarquerez au passage que ce fourbe d'auteur a rendu le pouvoir rare, histoire de dire « un seul téléporteur longue distance par groupe ».

L'idée derrière cette nouvelle version, est d'avoir plus de situations où la téléportation a lieu, mais avec des complications rigolotes.

Ajoutons que le joueur peut également dépenser des Qualités pour ajouter des effets secondaires à sa téléportation. Par exemple, si le Porteur se téléporte dans un bosquet, le joueur peut demander à dépenser quelques Qualités pour s'assurer qu'il y apparaît en toute discrétion.

TÉLÉPORTATION DE COMBAT

Majeur – Instantané – Combiné

2 fois par scène

Ce pouvoir permet au Porteur de se téléporter jusqu'à 10 mètres. Il peut être combiné avec une action de combat (attaque, défense, préparation), mais peut servir pour un simple déplacement.

Le Porteur doit être capable de voir l'endroit où il veut se téléporter.

Il est possible d'augmenter la portée de la téléportation en infligeant un malus de (3) au test par tranche de cinq mètres supplémentaires.

Le fait que ce pouvoir soit une action Combinée permet de mêler son effet (le déplacement instantané et magique) avec une action au sein du combat.

Si le Porteur l'associe à test d'attaque, cela lui permet, en une seule action de se téléporter près de ton adversaire tout en lui portant une attaque avec un bonus de dés égal au score du pouvoir.

En l'associant à un test de défense, cela permet d'ajouter des dés à sa poignée tout en s'éloignant de l'adversaire.

Dans le cadre d'une préparation, le score du pouvoir s'ajoute à la poignée, apportant ainsi quelques dés de préparation supplémentaires.

Quand on compare ces effets à d'autres pouvoirs on peut se demander si ce n'est pas trop puissant. D'un point de vue technique, ce pouvoir a le même bénéfice qu'un Aspect augmenté – qui est un pouvoir mineur – tout en ajoutant le déplacement instantané de 10 mètres. Téléportation de combat étant un pouvoir majeur, cela semble assez cohérent. Et comme sa fréquence reste de 2 par scène, son utilisation reste limitée pendant un combat. On est loin des techniques martial d'un Nightcrawler (ou tout autre super-héros/ïne faisant de la télépo')

Si ce pouvoir nécessitait une action indépendante, cela n'enlèverait rien à son utilité pour les déplacements en combat, mais il perdrait de son utilité en tant qu'action offensive/défensive. Il resterait possible de l'utiliser pour des préparations, mais on ne pourrait plus y avoir recours pour des esquives audacieuses ou des attaques éclairs.

TÉLÉPORTATIONS EXOTIQUES

Voilà quelques idées de pouvoirs de téléportation exotiques, à utiliser pour des alliés ou ennemis de vos Porteurs

AU PIED !

Majeur – Instantané – Libre

2 fois par jour

L'Arme est capable de téléporter un individu contre son gré. La cible doit se trouver à moins de (10 x Score) mètres du Porteur et elle est téléportée à moins de 2 mètres de lui. Un porteur d'Arme ciblé par ce pouvoir peut choisir d'y résister.

FLÈCHE DE TÉLÉPORTATION

Majeur – Instantané – Combiné

2 fois par scène

Le pouvoir permet de charger une flèche de fluide juste avant de la décrocher. Le Porteur se téléporte à l'endroit où la flèche atterrit. L'action Combiné est un test de Tireur qui permet de déterminer si la cible atteint son objectif. Que le jet soit réussi ou raté, le Porteur est téléporté là où se trouve la flèche. Attention aux mauvaises surprises

Si la flèche est utilisée contre une cible, le pouvoir de téléportation est gâché et le joueur fait un simple jet d'attaque.

TÉLÉPORTATION DÉFENSIVE

Majeur – Maintenu (1 scène) – Libre

1 fois par scène

Une fois que ce pouvoir a été activé, la première attaque qui devrait toucher le personnage déclenche l'effet suivant.

Le Porteur se trouve téléporté à (2 x Score) mètre de l'endroit où il se trouvait et évite ainsi l'attaque. Une fois que l'effet de téléportation a été déclenché, le pouvoir prend fin.

Je reste donc assez convaincu par la mécanique de base du pouvoir. Cependant quand il est juste utilisé pour un déplacement, son score n'a aucun effet. On pourrait considérer que pour un simple déplacement, le personnage fait une action Non ciblée, donc un test de Porteur. Cela semble assez logique (même si ça n'est pas spécifié dans la description du pouvoir) et le joueur pourrait en profiter pour prendre des malus pour augmenter la portée. Mais dans certains cas, le joueur ferait un jet pour pas grand chose. Et si en ratant ce test la téléportation n'avait pas lieu, on aurait une incohérence entre cette utilisation de simple déplacement et l'utilisation "de combat".

Voilà une réécriture possible de ce pouvoir, pour le rendre un peu plus simple à manipuler.

TÉLÉPORTATION DE COMBAT (RÉVISÉE)

Majeur – Instantané – Combiné / Libre

2 fois par scène

Ce pouvoir permet au Porteur de se téléporter sur de courtes distances.

S'il est combiné avec une action de combat (attaque, défense, préparation, réaction), il permet au personnage de se téléporter de 10 mètres maximum dans le cadre de son action. C'est une action Combiné, donc le score du pouvoir s'ajoute à la poignée pour l'action.

S'il est utilisé en action libre, le Porteur se téléporte de (5 x Score) mètre au maximum. Le meneur peut éventuellement demander un test si l'endroit où le personnage se téléporte présente une difficulté particulière.

Écrit de la sorte le pouvoir a deux utilisations assez différentes, mais cela devrait permettre d'en faciliter l'usage.

TÉLÉPORTATION DE GROUPE

Majeur – Permanent

Prérequis : Téléportation ou Téléportation de combat

Ce pouvoir permet de transporter (score) personnes supplémentaires. Elles doivent toutes se trouver à moins de trois mètres de l'Arme et être consentantes.

Précisons quelque chose. Si une Arme des trois pouvoirs de téléportation, l'effet de Téléportation de groupe s'applique aux deux autres sans avoir besoin de l'acheter deux fois.

L'application de ce pouvoir à Téléportation de combat nécessite quelques précisions.

Si le pouvoir est utilisé dans le cadre d'une action de combat, le Porteur fait une action combinée, mais s'il téléporte d'autres personnes avec lui, celles-ci ne font que se téléporter et apparaître au côté du Porteur.