

BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°30 - 21 MAI 2014

Nous aurions dû, cette semaine, publier la suite de la série de François sur les factions. Et puis la nouvelle du décès de Giger est tombée. Nous nous excusons donc de cette interruption de nos programmes, afin de diffuser un hommage à un créateur cher aux cœurs de toute l'équipe Bad Buta.



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. Photo de HR. Giger de Wikimedia Commons.



HANS RUDOLF "RUEDI" GIGER - 5/2 1940, 12/5 2014 (ARTICLE À DESTINATION DES MENEURS)

Il y a des gens qu'on admire simplement, sans en être étonné. Des gens faciles, dont on sait et on sent pourquoi on les aime bien. Il y en a d'autres qu'on admire avec réserve, parfois avec un plaisir coupable. Et il y a ceux dont on aime les œuvres, le travail, mais dont on ne réalise l'importance que lorsqu'ils disparaissent.

Giger, pour nous, fait parti de ces derniers. Depuis des années, nous aimons ses créations, ses tableaux, ses sculptures ou ses designs. Nous aimons aussi toutes ces œuvres d'autres gens, où on voit si clairement l'empreinte du maître, consciente ou non chez l'artiste. Et avec sa disparition, on réalise brutalement que c'est un pan entier de notre imaginaire qui perd son origine, sa source essentielle.

Ce chagar est donc un humble hommage à ce Suisse déjanté, sans qui notre petit monde geek serait moins beau et bien moins surréaliste aujourd'hui.

UN NOUVEAU POUVOIR : FORME MONSTRUEUSE

Forme Monstrueuse
Supérieur – Instantané – Libre
2 fois par jour – Exotique – Exal lourd

Quand ce pouvoir est utilisé, le Porteur se transforme en monstre pour la durée d'une scène. L'apparence et les altérations⁽¹⁾ de la forme monstrueuse sont choisies lors de l'achat du pouvoir, et ne changent pas avec le temps ou le porteur.

Les règles de choix pour ces altérations sont les suivantes :

- La forme monstrueuse dispose d'une altération majeure par rang de pouvoir.
- Il est possible de prendre une – et une seule – altération supérieure à la place de deux altérations majeures.
- A l'achat du pouvoir, le joueur peut aussi choisir une altération mineure par rang de pouvoir (en plus des altérations majeures).
- Chaque fois que l'Arme gagne un nouveau rang dans ce pouvoir, il choisit une nouvelle altération majeure et peut prendre une nouvelle altération mineure.
- Les altérations qui reprennent un pouvoir d'Arme-Dieu ne sont pas autorisées.
- Si une altération a deux valeurs possibles, le joueur peut choisir la plus élevée.

Règles additionnelles :

La transformation en monstre n'affecte que le corps du Porteur. Si ses vêtements ne sont pas adaptés à sa nouvelle forme, ils se déchirent. Dans le cas d'une armure, le personnage encaisse un nombre de points de faiblesse égal à sa Solidité.

Si l'Arme-Dieu provoque un effet d'exal qui conduit à la création d'une poche de magie glauque, cette dernière produira obligatoirement des montres ayant des altérations similaires à celles de ce pouvoir.

UNE NOUVELLE CONDITION : SOUS FORME MONSTRUEUSE

Sous forme monstrueuse – Tous

Cette condition ne peut être utilisée que si l'Arme dispose du pouvoir de forme monstrueuse.

Le pouvoir auquel cette condition est associée ne peut être utilisé que lorsque le Porteur est transformé.

(1) Référez-vous aux pages 362 et 363 du livre de base de Métal pour la liste des altérations.

XENOMORPH

Épieu en acier noirci – personnalité alien

Arme-majeure – Puissance 4 (461 points)

Menace 2 – Couverture 2 – Long 2

Combat +3 – Rupture +3

Aspects :

Agilité surnaturelle 4, Charge 4, Furtivité 4ds, Harceler 4, Instincts de chasseur 4ds

Pouvoirs :

Bond 4 (Cond : Sous forme monstrueuse 3), Détection de la vie 3, Forme monstrueuse 5, Fusion 2, Nappe d'ombre 3, Peur 5 (Cond : Sous forme monstrueuse 4), Régénération 3, Vision nocturne 4, Vitesse surhumaine 3

Limitations :

Désir minimum (Violence) 3, Obligations (chasser un animal dangereux ou un humain) 3

Motivations :

Être le prédateur ultime 5

Forme monstrueuse :

Altérations mineures : altération de taille (+20%), carapace chitineuse sombre et luisante, morphologie altérée (membres maigres, crâne allongé et mâchoire multiple), queue.

Altérations majeures : armure naturelle (Pr 2) ; armes naturelles (Me 1 Co 0) ;

Aspect effrayant majeur (6 points de Tension).

Altération supérieure : Sang acide.



Cette Arme-Dieu est un cas un peu particulier. Il s'agit clairement d'une Arme-majeure, mais de l'avis de ses – nombreux – détracteurs, sa personnalité ne vaut guère mieux que celle d'une Arme-mineure instinctive. Il faut dire que Xenomorph ne parle pas, jamais. Toutes ses interactions avec ses Porteurs ou d'autres Armes se font par le biais de sensations et de sifflements reptiliens. Le truc flippant avec ces sifflements, c'est qu'ils sont parfaitement compréhensibles. Les Armes à qui Xenomorph s'adresse comprennent ce qu'elle veut lui dire, que ce soit juste « Salut, gare à ta gueule » ou « On ferait mieux de contourner cette ravine, j'y détecte des formes de vie ». Ce mode de communication particulier met très mal à l'aise la plupart des Armes qui cohabitent avec Xenomorph.

Le Dieu dans cette Arme s'est incarné il y a cinq siècles, dans les hauteurs de Mortepente. Pendant plus de quatre-cents ans, elle a été portée par des sauvages de cette région et a semé la terreur à l'ouest du lac noir.

Xenomorph n'a quitté Mortepente que récemment et il voyage maintenant autant que possible, afin de trouver de nouvelles proies. Car Xenomorph est un prédateur dans l'âme. Il pousse son Porteur à traquer des proies de plus en plus dangereuses jusqu'à ce qu'il en meure. La seule limite que l'Arme se fixe est celle de sa propre sécurité. Jamais elle ne se risquera dans une traque où il existe un risque d'être définitivement perdue. Cela crée un contraste étonnant : tant que l'Arme ne risque rien elle encourage son Porteur à prendre les risques les plus fous mais face au danger de la solitude elle le pousse à fuir immédiatement, sans l'ombre d'une hésitation.

Le pouvoir de forme monstrueuse de Xenomorph s'est développé au fil des décennies. Comme il a maintenant atteint son plein potentiel, l'Arme cherche à aller encore plus loin, ce qui implique de fusionner. Xenomorph espère rendre sa forme permanente de cette manière. L'Arme-Dieu traque maintenant des monstres et des Armes puissantes afin de mieux comprendre le fonctionnement du fluide en les combattant. Cela a provoqué la création de plusieurs poches de magie glauques qui risquent de créer des monstres similaires à l'apparence monstrueuse de Xenomorph. Encore heureux que les monstres soient stériles.

~ Porteur actuel : Garon

Garon était double-solde de la légion vorozionne. Il combattait dans les Crêts cendrés quand son unité fut traquée et décimée par Xenomorph et son Porteur. Garon, issu d'une famille de chasseurs des bois Brimault, sut tenir tête au Porteur et le tua. Il devint le nouveau Porteur de l'Arme et, sous son influence, massacra ses derniers camarades de légion.

Quand il était dans la légion Garon était déjà un salopard agressif, mais sa rencontre avec Xenomorph a fait de lui un psychopathe de premier ordre, le genre efficace acharné et sans pitié.

L'apparence de Garon a de quoi attirer l'attention. Il ne porte en général qu'un pagne succinct et un grand manteau de cuir. Cela lui permet de facilement se transformer et d'exhiber un corps d'athlète couvert de bien trop de cicatrices.

TRAME SCÉNARISTIQUE

Avouons-le carrément : quand on est un vieux fan d'Alien, introduire un pseudo-xenomorphe dans un univers de jeu, c'est juste trippant. Mais pour Bloodlust, un problème se pose. Comment reproduire les vagues de créatures des deuxième et quatrième films alors les monstres de Tanæphis sont stériles ?

Voici une proposition de suite d'événements dont vous pouvez vous servir pour construire une campagne ou pour ajouter un arc « Xenomorphes » à vos scénarios habituels.

1 – Un rejeton de Xenomorph

Dans sa quête violente d'informations sur la fusion, Xenomorph laisse derrière lui plusieurs poches de magies glauques. Certaines d'entre elles ont déjà engendré des monstres, portant tous les mêmes stigmates et capacités.

Lors d'un scénario dans le Centre ou le Sud, confrontez les Porteurs à un deinonychus monstrueux portant les marques de Xenomorph. Cela pourrait, par exemple, se dérouler dans des carrières et des mines voroziones, histoire de retrouver la saine ambiance claustrophobe du premier film.

2 – Comment-ça il y en a d'autres ?

Les Porteurs croisent une Arme de le Route sans fin qui va leur parler d'un singe monstrueux dont l'aspect est très similaire à celui du deinonychus. Si cela intrigue suffisamment les personnages pour qu'ils se lancent sur la piste de la créature, ils vont se retrouver dans un coin sordide des marais pour jouer à cache-cache-massacre avec un « babouin-alien ».

3 – Trouver la source

La Route sans fin, l'Éclipse de lune et un groupuscule du Miroir du passé ont maintenant connaissance du phénomène mais sans savoir ce qui le cause. Une Arme d'une de ces factions sollicite l'aide des personnages – la raison étant à définir en fonction du contexte (vieille amie, les PJs ont déjà combattus plusieurs des monstres, etc.).

Xenomorph n'est pas un Dieu très social, et il n'est actif que depuis peu de temps hors de Mortepente. Ses capacités particulières sont donc très peu connues. En fait, les quelques personnes qui ont survécu à ses attaques sont persuadées d'avoir été agressées par un monstre « normal ».

Les Porteurs vont traquer les apparitions de monstre dans diverses régions. Ils rencontreront encore un ou deux rejetons de Xenomorph mais finiront par comprendre qu'il y a un monstre particulier en vadrouille qui est responsable de la majorité des attaques. Le lien entre tous ces monstres restera un mystère mais, connaissant les joueurs en général, ils seront certainement convaincus que c'est la faute d'une Arme.

Dès que Xenomorph découvrira que des Armes la cherchent, elle contre-attaquera, furieuse à l'idée d'être traitée comme une proie. Une idée, pour cette confrontation, serait de la placer dans un environnement que les personnages n'apprécient pas et dans lequel Xenomorph pourra utiliser ses capacités au mieux. Si Garon se fait tuer, arrangez vous pour que les joueurs ne mettent pas la main sur son Arme, histoire d'entretenir une bonne ambiance de mystère autour d'elle.

Si vous avez des idées pour provoquer d'autres rencontres violentes avec Xenomorph ne vous gênez pas. Cette Arme a du potentiel pour être un ennemi récurrent, surtout si vos joueurs aiment changer de Porteurs régulièrement.

4 – Fusion foireuse ?

Au bout d'un moment Xenomorph n'y tient plus et estime être prête à fusionner. Elle s'y prend probablement trop tôt, mais cette Arme n'est pas un paragon de patience. Pour amorcer le processus, Xenomorph massacre la population d'un fortin de la légion quelque part dans un coin reculé de l'Hégémone (ou là où cela vous arrange). Il s'enferme ensuite dans les sous-sols du fortin et entame sa mutation. Mais là, tout part en sucette. Le processus se bloque en cours de route et un cocon de chitine à l'aspect malsain se forme autour de l'Arme et de son Porteur. Jusque-là on pourrait dire « bof, c'est pas grave, tant pis pour eux », mais voilà que des émanations de fluide glauque emplissent les sous-sols du fortin provoquant la mutation monstrueuse de toute une population de rats. Nous voilà donc avec une petite horde de gros rats aliens qui vont se reprendre dans la ville / campagne / région environnante.

Et après ? A vous de voir.

- Peut-être qu'il y a moyen de détruire le cocon, mais est-ce que cela ne va pas finaliser la fusion et donner naissance à un fusionné-alien ?
- On peut imaginer plusieurs factions d'Arme entrant en guerre pour le contrôle du fortin et de sa « machine à fabriquer des monstres ». La légion vorozione serait également très intéressée. Bien entendu une telle histoire ne peut que mal finir.
- Et si le cocon commençait à transformer en monstres les habitantes d'une fourmière juste en dessous. Imaginez des fourmis-aliens plus grandes à chaque nouvelle génération.
- Bref : faites dans l'apocalyptique et terminez tout cela sur une bonne petite tempête de fluide salvatrice, façon explosion de réacteur nucléaire.

