

BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°66 - 7 OCTOBRE 2015

Un numéro qui traite d'un aspect un peu délaissé de la version Métal, côté Armes-Dieux : les bizarreries connues sous le nom de « pouvoirs exotiques ».

Invulnérabilité à la magie / épice

Porteur sain

Image miroir

Enquêteur éveillé de MV

Augure de Thibaut

Krupnik

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.



ARMES-DIEUX : LES POUVOIRS EXOTIQUES

(ARTICLE À DESTINATION DES MENEURS)

Dans le livre de base, nous vous parlons en page 319 des « pouvoirs exotiques ». Pour rappel, un tel pouvoir est rarissime, possédé par une poignée d'Armes, voire par une seule. La qualité et le potentiel de ces pouvoirs varient grandement : ce peut être un pouvoir ridicule ou fantastique, presque inutile ou infiniment puissant.

Pour le meneur, l'utilité des pouvoirs exotiques est simple : c'est votre joker pour introduire dans le monde un élément utile pour votre campagne, mais absent du livre de base. Cela peut être un moteur à scénario ponctuel, ou la justification de votre saga toute entière. Cela peut ne concerner qu'une seule Arme – pour caractériser un figurant essentiel – ou tout un groupe pour lui donner un avantage particulier. Cela peut aussi être utile pour donner à un joueur le pouvoir de ses rêves.

Cet article contient essentiellement des réflexions sur les usages que vous pourrez en faire en partie, des variations, quelques notions techniques, et pour finir, quelques exemples de pouvoirs.

UN POUVOIR EXOTIQUE POUR UN JOUEUR ?

Chaque joueur a un pouvoir qui lui fait horriblement envie et qui n'est pas dans la liste conventionnelle. Le joueur peut avoir trouvé l'idée dans les sorts de D&D, dans les super-pouvoirs de Champions, ou même dans sa série télé favorite. L'important, c'est qu'il le veut, qu'il le réclame, et pas moyen de le calmer. Ne niez pas, vous connaissez ce joueur, vous savez de quoi je parle.

Comment bricoler le pouvoir

Grâce aux listes de base, vous disposez déjà d'une foule d'exemples pour vous faire une idée de la valeur et de la portée d'un pouvoir. Cherchez donc un effet ressemblant à celui qu'on vous réclame, et bricolez une description adaptée, en respectant l'échelle du pouvoir de départ. Vous découvrirez souvent, à ce stade, que le pouvoir demandé est déjà dans la liste, à quelques ajustement près.

Si vous devez réellement inventer, rappelez-vous d'un élément essentiel : votre pouvoir sera doté d'un score, et ce score doit être utile. Il peut servir à déterminer les dégâts du pouvoir, les points d'efforts consommés (plus le score est élevé moins le pouvoir coûte cher), ou étendre la portée du pouvoir. À vous de voir, mais vous devez réfléchir à son importance, et vous assurer que le joueur aura intérêt à améliorer le score, sans pour autant le rendre trop puissant.

De plus, souvenez-vous que le niveau de base est le rang 2, puisqu'on achète toujours un pouvoir au rang 2 minimum. Le rang 1 n'existe pas, en réalité.

Est-ce une bonne idée ?

Avant d'accorder le pouvoir tant désiré, tant réclamé, ou payé en nature dans les clubs de jeu les plus tendancieux, prenez le temps d'un instant de réflexion. Certains pouvoirs peuvent être de vrais problèmes, et pourrir les scénarios les mieux ficelés. Nous pourrions vous fournir une liste de tels pouvoirs, mais le danger dépend essentiellement de VOTRE genre de parties. Si vous jouez des scénarios de guerre et d'action non-stop, une capacité à extirper la vérité d'une cible n'est pas très dangereuse. Si vous jouez surtout des scénarios d'enquête, elle peut gâcher la campagne toute entière.

Réfléchissez donc soigneusement à ce que vous accordez à votre joueur, et mettez en place les barrières nécessaires. Et si le joueur n'est pas satisfait par vos propositions, s'il continue à réclamer des modifications gênantes, rappelez-vous que rien ne vous oblige à lui faire ce cadeau. Satisfaire un fantasme ou l'envie d'un joueur sympa, pourquoi pas. Céder à un caprice d'enfant gâté ? Non. Simplement non.

UNE VARIATION POSSIBLE : LE POUVOIR DE GROUPE

L'idée est la suivante : unir le groupe, le rendre unique, différent, pas le biais d'un pouvoir exotique partagé par tous les membres. Les groupes d'Armes vraiment unis sont rares, toujours un peu étranges, mais un pouvoir unique est un moyen royal pour souder votre bande de tarés.

Attention : on parle ici d'un vrai pouvoir de groupe, utile et intéressant, pas d'un gimmick vaguement amusant. Le pouvoir doit avoir un aspect unissant le groupe, d'une manière ou d'une autre.

Cela peut être un pouvoir réellement communautaire : une communication plus étendue, la possibilité d'échanger leurs esprits ou leurs motivations, une conscience des situations vécues par les autres ou un délire dans ce genre.

Cela peut aussi être un pouvoir mettant en commun certains aspects, ou facilitant la coopération ; ou une capacité spéciale, amplifiée quand les joueurs collaborent.

Cela peut enfin être une limitation, qui gêne le groupe quand l'un d'entre eux agit sans l'aide, le soutien ou simplement le conseil d'un autre.

Deux exemples :

LES ARMES DE JADE SONT une bande de quatre Armes venant du grand nord, taillées dans une roche verte étrange, et serties de runes métalliques d'origine inconnue (naines ? thunks antiques ? un peuple alweg d'avant les Piorads ?)

Le pouvoir commun des Armes de jade est une composition exotique. Pourquoi pas ? Au fond, le but est de s'amuser en inventant des trucs bizarres, non ?

LES REBUTS DE TEHEN SONT une bandes d'Armes assez jeunes, qui se sont éveillées ensemble lors d'un incendie cataclysmique dans le quartier des entrepôts. Elles sont issues d'armes portées par des gardes, ou peut-être un ou deux voleurs, morts dans l'incendie.

Malgré leur air abîmé, tordues par la chaleur, marquées de suies et de coulures bizarres, ce sont bien des Armes-Dieux, et elles forment un groupe soudé depuis leur premier cri commun.

Leur pouvoir ? Elles augmentent les capacités des épices que prennent leurs Porteurs. Parfois c'est assez léger, parfois terriblement puissant, et de temps en temps, carrément gênant. Mais c'est drôle, et les junkies de toutes sortes rêvent d'être acceptés par l'un des membres du groupe.

En conséquences, toutes leurs aventures ont un lien avec l'épice, sa production, ses trafics ou ses secrets.

QUELQUES EXEMPLES...

Les pouvoirs ci-dessous sont des exemples rapides, et quelques idées plus ou moins étranges. Notez que contrairement aux pouvoirs à destination des PJ's, les pouvoirs exotiques des figurants n'ont aucunement besoin d'être équilibrés. Ils ont juste besoin d'être cohérents, intéressants et utiles au scénario, et c'est déjà beaucoup.

Forme éthérée

Le Porteur peut prendre une forme brumeuse et translucide, insensible aux coups et aux chocs. Seules les énergies le blessent, et il peut se glisser dans tout interstice qui laisserait passer de la fumée. Ce pouvoir est aussi idéal pour lancer des rumeurs de spectre ou de hantise, si l'envie vous en prend.

Soins

Il n'existe pas de pouvoir de « soins » dans Bloodlust, à part Régénération qui ne concerne que le Porteur lui-même. Un pouvoir de soins pourrait exister, permettant de rendre des points de faiblesse, de soigner des maladies ou des effets négatifs, ou de rendre à une cible l'usage d'une partie perdue de son anatomie.

Manipulation de naissance

Le pouvoir de Molniker est étrange : il peut, en participant à une partie à trois avec un couple volontaire, assurer la naissance d'un enfant issu de l'union de ce couple. Il choisit d'ailleurs le sexe de l'enfant, et les mômes en question sont des exemples de santé, de beauté et de grâce. Mol' et son Porteur sont des habitués des salons de la noblesse, et leurs services sont aussi exorbitants qu'efficaces...

Lycanthropie monstrueuse

Imaginez une Arme capable de déclencher chez son Porteur l'apparition d'une sélection d'altérations monstrueuses. Une seconde, le Porteur est un petit gars sympa, plutôt calme, avec une toute p'tite Dague, et la seconde d'après, c'est un monstre affamé de trois mètres et deux tonnes, couvert de poils et de griffes. Heureusement, il paraît que ça ne marche que la nuit, sous la lumière de Naenerg.

Possession

Snieche est une légende, un ragot de vieilles Armes. On raconte qu'en changeant de mains, elle donne à son Porteur le pouvoir de se glisser dans la tête d'une autre personne, pour une heure, un jour, ou définitivement. La cible se retrouve alors dans le corps du Porteur précédent, sans rien comprendre à ce qui vient de se passer. Selon les versions de l'histoire, Snieche utilise ce pouvoir pour satisfaire sa curiosité sans limite, finissant toujours par trahir ses Porteurs, ou, au contraire, utilise Possession pour garder « en vie » le même Porteur depuis près d'un millénaire.

Augmentation de désir

Imaginez une Arme capable de booster temporairement un désir chez son Porteur ou chez ses cibles. Besoin de déclencher une bagarre pour une diversion ? Vlan, un boost de Violence sur un garde déjà bien tendu. Besoin d'obtenir un passe-droit ? Pouf, un boost de Richesse chez ce fonctionnaire d'habitude incorruptible.

Et c'est même utile pour les amis ! Envie d'une soirée de détente bien efficace pour évacuer quelques points de tension ? Hop, un boost de Plaisir pour tout le monde, et direction la Maison des alcools et cuisses sucrées de Mademoiselle Nazia.

- Pour tout le monde ? Vraiment ? Chouette chouette chouette !

- Non Gro'bésix, pas de boost de Plaisir pour toi ! Tu sais bien que tu es tombé dans une partouze quand tu étais petit.

Composition exotique : Jade

Une composition exotique doit être, comme tous les pouvoirs exotiques, un truc rarissime et bizarre. De plus, c'est une particularité qui est présente dès l'apparition de l'Arme, et ne peut donc pas apparaître en cours de campagne. Dernière spécificité, c'est un « pouvoir » sans score, et la mécanique attachée doit donc dépendre d'autre chose (pouvoir stable, ou avec des tests dépendant des scores du porteur lui-même).

Le jade, par exemple, gère le fluide sans avantage particulier, comme le fer (sans résistance, donc). En revanche, il interagit bizarrement avec les autres Armes. À chaque fois que l'Arme de jade inflige des dégâts à un Porteur, le joueur jette 3 dés contre un seuil de 12. En cas de réussite, l'Arme du porteur ciblé est incapable d'utiliser des pouvoirs instantanés ou maintenus pendant une passe, plus une par qualité. Si le test est raté, le meneur ajoute à l'exal autant de dés que le nombre de résultats impairs du test.

Croyez moi, c'est plus simple à utiliser que ça n'en a l'air, et rien que pour la panique des joueurs qui comprennent soudain tous les risques encourus, cela vaut le détour.