

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°154 – 26 DÉCEMBRE 2018

Si vous suivez les édito du chagar, vous savez que l'année a été particulièrement difficile pour l'équipe. Et bien, histoire que ça reste cohérent jusqu'au bout, la semaine de Noël trouve le moyen d'être encore plus problématique que le reste de l'année. On a donc dû changer notre fusil d'épaulé au dernier moment en terme de publication.

Résultat voilà un petit chagar sans lien avec nos sujets du moment, mais qui pourrait alimenter quelques séances, voire ajouter du piment dans un scénario de la campagne.

On vous donne plus de nouvelles en début d'année.

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.



LA LOI DU MEURTRE (MENEUR SEULEMENT)

Pas la peine de vous présenter la Loi du sang, cette sympathique organisation d'Armes-Dieux qui se bâtonnent en respectant un code sportif. Même si les règles qui régissent les duels sont assez strictes, il est toujours autorisé d'y déroger du moment que les deux participants sont d'accord.

Ce genre d'entorses, sont moins bien considérées au sein de la faction et les Armes qui pratiquent trop de variantes sont vues par les puristes comme des « joueurs de seconde zone »⁽¹⁾.

Si on suit cette logique, le groupe d'Armes se faisant appeler la Loi du meurtre se situe quelque part dans la neuvième zone.

ORIGINE

Les choses commencent en 971 dN avec trois Armes-mineures de la Loi du sang nommées Rags (un Stylet), Varvim (une Serpette) et Stabber (un Poignard). Elles étaient membres de la faction depuis longtemps mais n'arrivaient pas à se faire remarquer. Leurs styles de combat et leurs pouvoirs, très orientés furtivité et coups en traître, s'accommodaient mal de règles du duel, un peu comme un petit rondouillard musclé qui voudrait percer dans le basket-ball.

Ces trois compères finirent par imaginer des façons de s'amuser ensemble en marge de la Loi du sang. Ils se choisissaient des Porteurs anonymes dans un patelin puis se traquaient et s'assassinaient mutuellement. Celui qui avait, au bout d'un mois, perdu le moins de Porteur était déclaré vainqueur. Bref, pas un truc digne de la Loi du sang, à en croire les commentateurs sportifs.

Après quelques années de pratique, le trio attira l'attention d'autres membres de la Loi du sang. Beaucoup les prirent pour des tordus sans honneur, mais une poignée d'Armes-mineures partageant les mêmes difficultés qu'eux leur demandèrent, je cite : "Est-ce qu'on peut venir jouer avec vous ?"

Il fut alors temps de poser quelques règles, et de se trouver un nom. La Loi du meurtre était née.

MEMBRES

La vingtaine d'Armes qui constituent la Loi du meurtre sont toujours membres de la Loi du sang. En fait « le Meurtre » peut être considéré comme une ligue mineure au sein de la grande organisation sportive que serait la Loi du sang.

Tous les membres du Meurtre sont des Armes-mineures intelligentes. Ce n'est pas une règle en soi, mais aucune Arme-majeure n'a souhaiter les rejoindre. La première à le faire se ferait sûrement traiter de petit joueur par ses collègues.

LES RÈGLES DU JEU

Voilà comment s'organise un duel de meurtres :

- Il met en compétition entre trois et dix Armes sur une durée allant de une à huit semaines.
- Il se déroule sur une zone géographique bien définie : un bourg, un quartier de ville, une petite région agricole, etc.
- Un groupe de trois Armes sert d'arbitres.
- Au début du duel, les arbitres remettent les participants à de nouveaux Porteurs choisis au hasard dans la zone. Oui, les membres de la Loi du meurtre ne sont pas très soigneux de leurs Porteurs.
- Ensuite les participants se traquent et tentent de s'assassiner les uns les autres.

(1) À ce sujet vous pouvez relire la nouvelle d'introduction du Mois des Conquêtes #1.

- Il est interdit de se faire aider par d'autres Armes, qu'elles soient membres du Meurtre ou pas. Bien évidemment les participants ne peuvent pas s'allier.
- Il est possible d'avoir recours à de l'assistance humaine, du moment qu'on tue soi-même sa cible.
- Chaque fois qu'un Porteur meurt, les Arbitres valident le point et prennent en charge l'Arme vaincue pour lui trouver un nouveau Porteur.
- Si une Arme tue un Porteur avec des témoins (vivants) ou lors d'un combat qui n'a rien d'un assassinat, elle ne gagne pas de point.
- Les Porteurs tués par quelqu'un d'autre qu'un des participants du duel ne rapportent de point à personne. Il est déjà arrivé qu'une Arme sacrifie un Porteur sur le point de se faire débusquer pour échapper à son traqueur. Ce n'est pas interdit mais considéré comme peu fair-play.
- Lorsque la période du duel est terminée (traditionnellement c'est à l'aube), le vainqueur est l'Arme qui a assassiné le plus d'adversaires. En cas d'égalité, l'avantage va à celui qui a perdu le moins de Porteurs.

La Loi du meurtre n'a pas de titre de champion. Les membres gardent juste trace du nombre de meurtres et de duels remportés par chacun.

Le Meurtre lance, à l'occasion, des duels dans des environnements qui présentent une difficulté particulière : un siège, une épidémie, une période de famine, etc. De tels duels sont souvent de petite ampleur car ils s'organisent au dernier moment, en fonction de l'opportunité.

UTILISER LA LOI DU MEURTRE

Un duel en cours dans le patelin où se trouvent les PJ peut rendre une situation simple très complexe, voire foutre un boxon de tous les diables dans un scénario déjà un peu compliqué.

Un ou plusieurs PNJs avec lesquels les personnages devaient interagir ont été impliqués dans le duel et sont mort. Les Porteurs risquent de croire que c'est lié à leurs affaires.

Une connaissance des PJs est devenue le Porteur d'une Arme du Meurtre. Il est super impliqué dans le duel auquel il veut survivre. Cela le rend paranoïaque, il se comporte de manière inhabituelle et essaie d'éviter les Porteurs, de peur que cela nuise au score de son Arme. On parie que les joueurs vont fourrer leur nez là dedans ?

Même s'ils n'ont pas le droit de se faire aider par des Armes, un membre du Meurtre pourrait essayer d'utiliser indirectement les personnages pour débusquer ou affaiblir un de ses adversaires. Ce n'est pas sport, mais s'il le fait suffisamment discrètement, c'est jouable. Ça risque de ne plaire ni aux arbitres, ni aux PJs.

Et si un de vos Porteurs avait un proche qui était mort dans un duel de meurtre et qui, par un sale hasard découvrirait ce qui s'est vraiment passé ? Comment réagirait-il en découvrant qu'un tel duel se déroule là où se déroule l'aventure ?

Vous voulez rendre un scénario encore plus bordélique ? Imaginez qu'une ou deux Armes de la Loi du sang ont décidé de venir foutre la merde dans un duel de meurtre, parce qu'elles trouvent cette pratique complètement débile. Il y a moyen de rajouter une couche de chaos supplémentaire.

FIGURES MARQUANTES

Rags – Stylet d'acier irisé (Puis. 2 – 140 points)

Style : Froid et arrogant. Bon tacticien. Plus efficace quand il prend son temps.

Pouvoir principal : Invisibilité

Motivation : Le mort est une énigme fascinante

Varvim – Serpette d'acier (Puis. 2 – 130 points)

Style : Esthète du meurtre. Meticuleux jusqu'à la paranoïa.

Pouvoir principal : Aspect sous contrôle (Fraper à la gorge)

Motivation : J'existe par la mort de mes adversaires

Stabber – Poignard d'argent embrumé (Puis. 2 – 130 points)

Style : Complexe d'infériorité haineux. Capable de prendre tous les risques pour atteindre sa cible. Déplacements acrobatiques.

Pouvoir principal : Téléportation de combat

Motivation : Je vais leur montrer de quoi je suis capable !