

BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

MÉTAL PAS DU TOUT LÉGER 00.1 (par nous, plus jeunes)

Pour commencer, je sais, le 1er avril ne tombe pas un mercredi cette année, mais c'est tout de même plus drôle comme ça. Donc oui, ce Chagar Enchaîné #214 est « techniquement » celui du 31 Mars 2021, mais je vais le poster – grâce à mon VPN – depuis la Nouvelle-Zélande (serveur Trust / Wellington NZ). Donc on respecte la règle du mercredi, et largement celle des 15 jours, le dernier Chagar datant d'une semaine. Enfin, celui-ci sera effectivement posté le premier avril. Virtuellement.

On vit une époque bizarre, mais plutôt pratique en fait.

Si j'insiste à ce point pour poster le premier avril, c'est que cela me donne une excuse pour ce Chagar. Un prétexte ? Une justification ? Une explication ? Non, je crois vraiment qu'excuse est le bon terme. Parce que, honnêtement, c'est une honte.

Explication ?

En grattant sur de vieux disques durs, pour d'obscurités raisons de manutentions et de réorganisation chez BadButa, et au hasard d'un dossier perdu sur un HDD improbable, je suis retombé sur un truc.

Un truc effrayant, datant de 2007.

La première version de Métal. La première lisible en tout cas. La première consignée ailleurs que sur des feuilles volantes rassemblées par un trombone ou une pince fatiguée. Un bidule rédigé en quelques heures, après des mois de bricolage, afin de partager le système avec quelques playtesteurs.

C'est bancal.

C'est mal écrit.

Très mal branlé, vraiment.

Les explications sont mal fichues.

Les textes sont lourds comme un discours de Castex.

Bordel, même les foutus exemples sont cringés à pleurer !

Et les règles elles-mêmes...

Bah disons que c'était l'époque de D&D 3.5, et qu'on n'avait pas trop les mêmes attentes. Les gens s'étonnent que je ne sois pas trop fan du système de mon propre jeu, qui date de dix ans, mais celui-ci, bordel...

Alors voilà.

Métal.

Si vieux qu'à l'époque j'écrivais encore ça : Bloodlust édition « métal »

On était pas trop sûrs du terme.

C'est lamentable, cringe au possible, mais ça me fait rire.

J'espère que ça vous amusera aussi.

Mais n'essayez pas d'y jouer. Pitié. Vous pourriez confondre les types de pierres, de jetons, ou les couleurs de dés, et vous tromper de posture de combat sur un test de Busqueaut pour finalement oublier un Rehaut lors du calcul de la difficulté en ajoutant trois au score par risque encouru.

Et ce serait bête, non ?

N°214 - 01 AVRIL 2021

Vu que j'ai de la place cette fois-ci, je colle l'édito dans la section principale, à droite.

C'est mieux pour nos yeux à tous.

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.



Métal XD6

Le système de jeu décrit dans ces pages est destiné à servir à la seconde édition du jeu *Bloodlust*, en préparation chez l'éditeur *John Doe*. C'est un ensemble de règles en cours de réalisation, dont la version la plus à jour peut être trouvée sur le forum de travail du projet⁽¹⁾. Des ajouts permettant d'utiliser ce système pour d'autres jeux comme *Exil*, *Soulassé* ou *Tribe 8* sont fournies en annexes.

Note d'intention

Ce système de jeu est conçu avec deux objectifs en tête :

- D'une part, il est destiné à des univers réalistes. C'est un système naturaliste qui tente de prendre en compte la diversité des cultures, des apprentissages, des expériences personnelles. Il considère que celui qui entreprend quelque chose a de grandes chances d'y arriver, la qualité du résultat final dépendant simplement de la maîtrise professionnelle ou personnelle dans le domaine. La gestion de la santé est descriptive, peu technique, pour mieux rendre compte de la fragilité de l'homme face à tout ce qui est plus dur que lui.
- D'autre part, il s'agit d'un jeu et comme tel, il doit être amusant à manipuler et à gérer. Il contient certains aspects tactiques qui doivent convenir aux joueurs appréciant de réfléchir à l'impact de leurs actions et à leurs conséquences, via des mécanismes simples.

Droits et autres ennuyeuses considérations légales

Le présent document est proposé aux personnes s'étant portées volontaires pour mener des tests sur le système de jeu. Aucune donnée technique, aucun terme particulier et aucune des sections de ce livret ne sont à considérer comme œuvres libres.

Les illustrations de cette version de travail sont des copies d'œuvres soumises à copyright, utilisées ici sans aucun versement de droits et sans perception d'aucun paiement, dans le cadre de l'usage privé non commercial. Ce livret ne peut donc être d'aucune manière vendu, échangé ou diffusé par les recevants, que ce soit dans sa version électronique ou après impression.

(1) <http://www.leludiste.fr/forums/metal/>

Sommaire

02. Préambule
03. Présentation générale
04. Les compétences
05. Les traits
07. Mécanismes essentiels
09. Les succès
10. Les oppositions
11. Le combat
12. Manœuvres simples
13. Manœuvres avancées
15. L'avantage
16. Armes et armures
17. Combat à distance
18. Blessures
19. Séquelles et soins
20. La tension
21. Stress et peur
22. Création de personnage
23. Méthode des apprentissages
25. Méthode des trognes

Version de travail 1.2

Version de test réalisée par John Grümph, François Lalande et Rafael Colombeau d'après le système *Soulassé* de John Grümph.

Présentation générale

Voici les principaux éléments du système de jeu :

- Le système n'utilise qu'un seul type de dé. Il s'agit toujours de dés classiques à 6 faces. Le système utilise également des jetons de deux couleurs différentes.
- Le personnage est défini par des **compétences** et des **traits**. Les compétences sont des domaines professionnels larges, couvrant des ensembles complets de savoirs et de savoir-faire. Les traits - rehauts et failles, caractéristiques ou motivations - dessinent l'individu lui-même et ses particularités.
- Les **compétences** définissent le nombre de dés qu'il faut lancer pour accomplir une action. Les scores vont de 1 dé pour un apprenti jusqu'à 5 dés pour un patron, un maître du domaine. Les **traits** permettent d'améliorer ou de modifier les jets de dés.
- Pour accomplir une action, le personnage doit lancer une poignée de dés, en faire la somme et la comparer à la difficulté demandée. Si la somme des dés est au moins égale à la difficulté, l'action est **une réussite**. Dans ce cas, le joueur peut alors compter le nombre de dés présentant une face paire pour savoir le nombre de **succès** qu'il obtient. Ces succès peuvent être utilisés pour améliorer l'action, les actions suivantes, ou obtenir des effets spéciaux.
- Avant le jet de dés, le joueur peut prendre des **risques** (demander une difficulté supérieure) pour gagner des succès supplémentaires.
- Après le jet de dés, le joueur peut aussi prendre des **facilités**. Cela signifie qu'il abandonne certains succès affichés sur ses dés pour réussir à battre la difficulté malgré un mauvais jet.

Ainsi la maîtrise et le professionnalisme comptent énormément et permettent à un personnage d'avoir des chances très importantes de réussir ses actions quelques soient les circonstances.

Matériel de jeu :

Les joueurs n'auront besoin que d'une poignée de dés à 6 faces.

Les jetons de couleur serviront en deux occasions :

- pour représenter les **pierres de combat** (nous utilisons alors par défaut des jetons noirs)
- pour représenter les **pierres de fluide** (nous utilisons alors par défaut des jetons rouges)

Si vous utilisez la règle de l'avantage (page 15), il vous faudra un dé à 6 faces supplémentaire, d'une couleur ou d'un type bien reconnaissable.

Les compétences

Les compétences représentent des champs d'expérience professionnelle larges, des domaines qui peuvent même, parfois, se recouper. Il ne s'agit jamais de savoirs ou de savoir-faire précis et détaillés.

Les compétences reçoivent un score de 1 à 5 représentant le nombre de dés qu'il faut lancer pour accomplir une action.

Score	Équivalent
1	Apprenti
2	Journalier
3	Compagnon
4	Maître
5	Patron

Personne n'est totalement incompetent dans un domaine précis. Tous les personnages sont considérés comme des **apprentis** dans toutes les compétences et ont donc un score de 1. Ils ont vu faire leurs parents, leurs voisins, ont lu quelques livres, écouté des histoires, entendu des conseils. Tout au plus peuvent-ils au moins savoir que la tâche qu'ils doivent accomplir est trop difficile pour eux et qu'ils peuvent se blesser.

Les **journaliers** sont ceux qui n'ont pas une bien grande connaissance du domaine mais qui peuvent s'en sortir sur des tâches simples s'ils sont guidés, conseillés et qu'on leur dit exactement quoi faire. C'est typiquement le niveau des ouvriers en apprentissage ou non qualifiés,

Le **compagnon** est professionnel dans le domaine considéré. Il peut travailler seul, prendre une petite équipe sous ses ordres, accomplir tous les gestes qu'on attend de lui, y compris pour des tâches complexes. Il suffit alors qu'il prenne son temps pour y parvenir. On attend du compagnon qu'il aille au bout des travaux qui lui sont confiés. Il y a peu de chance qu'il rate une action mais la différence se fera sur le temps qu'il met et sur la qualité finale.

Le **maître** est un professionnel qui connaît son métier sur le bout des doigts. Non seulement il peut accomplir à peu près n'importe quelle tâche, mais il y apporte un tour de main qui lui assure une qualité finale supérieure ou un temps de travail inférieur. Les maîtres sont encore assez nombreux mais, le plus souvent, en fin de carrière lorsque toute l'expérience personnelle fait la différence. Ils sont souvent recherchés pour enseigner leurs techniques aux apprentis et journaliers ou pour conseiller les compagnons.

Les **patrons** sont rares et souvent renommés. Ils maîtrisent parfaitement leur domaine et on vient des voir de loin pour suivre leur enseignement.

Exemple : Vincent est un jeune homme bien fait de sa personne, occupant ses soirées à séduire de jolies femmes, et ses nuits à piller leurs maisons pendant qu'elles se remettent de leurs émotions. Pratiquant son labeur avec assiduité, il possède un score de 3 en **larron**. Son obsession pour la richesse lui vient d'une jeunesse désargentée où il servait comme domestique d'une famille noble. Bien que roturier lui-même, il possède un score de 2 en **gentilhomme** car il a vécu à leurs côtés toute sa jeunesse, observant et apprenant en silence. Cette connaissance lui est d'ailleurs bien utile pour se repérer dans les maisons qu'il visite ou deviner où trouver bijoux et objets précieux.

Bloodlust : Compétences générales

Administrateur
Artisan
Artiste
Batelier
Bougeard
Bricoleur
Citadin
Éclaireur
Érudit
Gentilhomme
Larron
Marchand
Médecin
Orateur
Paysan
Roulier
Saltimbanque
Soldat
Sportif
Veneur

Compétences de combat

Busqueaut
Ferrailleur
Tireur

Compétences de fluide

Tisseur
Porteur
Mâcheur

Une description précise de chaque compétence est fournie dans le système de création de personnage, page XX.

Les traits

Les traits désignent, d'une manière générale, plusieurs éléments assez différents, tels que les rehauts, les failles, les caractéristiques, etc. Les traits sont définis par un mot ou une phrase descriptive et par un score chiffré.

Le nom d'un trait vous indique à quoi il sert ou ce qu'il représente. Cela peut être une qualité, une spécialité, un talent ou une particularité du personnage.

Le score du trait vous indique à la fois le bonus qu'il vous apporte lors d'un jet de dés, et le nombre de fois où vous pouvez l'utiliser lors de chaque aventure.

Les rehauts

Les rehauts sont des traits libres qui vont améliorer les capacités ou les moyens du personnage. Qu'est-ce qu'un trait libre ? Il s'agit d'un mot ou d'une locution courte qui définit une spécificité du personnage. Là où les compétences décrivent assez largement des éléments communs à tous les individus, les rehauts et les failles vont lui donner sa touche personnelle, son individualité.

Ce sont les rehauts, par exemple, qui décrivent les artisanats, les domaines de connaissance ou les champs scientifiques que le personnage peut connaître.

Les rehauts peuvent aussi être simplement utilisés comme éléments descriptifs du personnage - grand, bagarreur, curieux, borgne, six mois de prison, amateur de grands vins et de petites liqueurs, fumeur invétéré, etc.

Comme tous les traits, les rehauts ont aussi un score. Lorsque vous choisissez un rehaut, il commence avec un score égal à 2. Cela signifie que, par deux fois, vous pourrez ajouter un bonus de 2 au résultat du jet de compétence.

Exemple : Hubert est un simple villageois. Après une rude journée de travail, il aime bien passer un peu de temps à l'auberge locale. Il a le rehaut **Grand** (2) et peut s'en servir sur un jet d'intimidation en cas de dispute, ou sur un jet de bagarre si les choses s'enveniment. Les soirs plus tranquilles, les filles du village racontent même en gloussant qu'il peut s'en servir lors de jets plus coquin, mais vous savez comment sont les adolescentes...

Il existe des occasions où un rehaut habituellement très pratique peut devenir un désavantage pour une action précise. Le meneur peut décider qu'un rehaut est gênant pour un jet de compétence, et l'utiliser comme malus sur ce jet.

Exemple : Ce brave Hubert se faufile hors de la chambre de la jolie Marinette, où il s'est malencontreusement endormi. C'est le milieu de la nuit, et Hubert essaie de se déplacer discrètement pour ne pas réveiller les parents de la belle. Taquin, le meneur de jeu annonce au joueur que le rehaut **Grand** (2) de Hubert est cette fois-ci une gêne dans les couloirs étroits et sur le plancher grinçant. Le joueur fera donc son jet de discrétion avec un malus de 2.

Les failles

Les failles sont des traits purement gênants qui indiquent les points faibles, les désavantages ou les défauts d'un personnage. A part cet aspect négatif, elles fonctionnent précisément comme les rehauts.

Exemple : Hubert, enfant, était un véritable cancre, et en garde la trace sous la forme d'une faille **Ignare** (3). Le meneur peut donc lui imposer un malus de 3 point sur les jets faisant appel à une connaissance scolaire ou livresque.

Récupérer un trait

Les traits peuvent être utilisés à chaque partie un nombre de fois égal à leur score. Il existe toutefois des possibilités de récupérer des utilisations en cours de jeu.

- **Repos :** lors de période de repos ou de calme, le meneur peut accorder une récupération de trait.

- **Faille :** lorsque le meneur active une faille d'un personnage, celui-ci peut récupérer un rehaut de son choix. De la même manière, lorsque le meneur utilise un rehaut d'un personnage de manière négative, le personnage récupère une utilisation positive de ce rehaut.

Le meneur peut utiliser une faille aussi souvent qu'il le souhaite, et non autant de fois que son score l'indique.

- **Ellipse :** il est fréquent dans une campagne ou un long scénario de devoir laisser passer un temps lors d'un voyage, d'une attente ou d'un événement bloquant. Le meneur peut alors accorder quelques récupérations pour simuler les moments de repos grappillés lors de cet intervalle.

Les caractéristiques

Les caractéristiques sont des traits assez semblables aux rehauts à deux différences près : d'une part, la liste des caractéristiques est généralement fixée (voir les cadres de jeu en annexe) ; d'autre part, si les caractéristiques peuvent être employées comme un rehaut pour obtenir un bonus au résultat d'un jet, ce n'est pas leur seul usage.

Après un jet de compétence, un personnage peut utiliser une caractéristique pour relancer certains dés dont le score est inférieur à la caractéristique utilisée. Cela permet de refaire un jet particulièrement désastreux, ou bien d'essayer d'obtenir plus de succès en relançant les dés impairs.

Que la caractéristique soit utilisée pour obtenir un bonus (comme un rehaut) ou pour relancer certains dés, elle perd une utilisation pour l'aventure.

Le meneur pourra éventuellement demander des jets de caractéristique, à la manière des jets de compétence, en lançant un nombre de dés égal à son score. Dans ce cas, aucun point de caractéristiques n'est bien sûr dépensé.

Les motivations

Les motivations sont des traits définissant la manière dont le personnage se conduit face à tel ou tel stimuli, telle ou telle situation. Lorsqu'une situation concerne une motivation particulière avec laquelle le héros a une affinité, il peut utiliser son score de motivation comme un rehaut classique.

Exemple : Elise, fille cadette de la noble famille des Aysles-Rodier, possède une motivation *Honneur* (4). Lors d'un bal, elle entend un mauvais plaisant répandre de vilaines rumeurs sur sa famille. Elle l'apostrophe et décide de faire appel à son honneur comme rehaut dans le jet d'orateur qu'elle utilise pour le mettre plus bas que terre. En voilà un qui va passer un sale quart d'heure.

Lorsqu'une motivation est utilisée comme un rehaut par un personnage, la motivation est activée par cette utilisation. Le joueur doit alors se rappeler qu'il a choisi de faire intervenir sa motivation, et en tenir compte dans la suite de la scène.

Exemple : La belle Elise, toute fière de son petit effet, voit soudain débarquer une furie qui se dit la sœur du jeune homme qu'elle a humilié publiquement un peu plus tôt. La mégère, portant pantalon et lame au côté, commence à envisager de défier Elise sur le pré. Ayant fait appel à son honneur au début de cette affaire, Elise ne peut pas envisager de se répandre en excuses ou d'admettre avoir eu tort. A moins d'une fichue bonne idée, il ne reste que quelques heures à la jeune fille pour se trouver un bon professeur d'escrime ... ou une cachette sûre.

Si un joueur prend des libertés avec cette règle, il est assez facile de le rappeler à l'ordre. Les règles de tension, page 20, vous indiqueront comment gérer un personnage qui lutte contre ses motivations profondes.

Selon le cadre de jeu, les motivations d'un personnage sont fixes (choisies dans une liste préétablie) ou libres (choisies à la manière de rehauts).

Bloodlust : Les caractéristiques

Force
Endurance
Rapidité
Agilité
Mémoire
Perception
Volonté

Une description des caractéristiques est fournie dans le système de création de personnage, page XX.

Caractéristiques : Une proposition alternative

Les caractéristiques peuvent être utilisées comme des rehauts, bien sûr, mais vous pouvez aussi dépenser une utilisation pour relancer un nombre de dé égal à votre score dans un jet qui vous paraît peu intéressant ou pour lequel vous souhaiteriez plus de succès.

Bloodlust : Les motivations

Connaissance
Pouvoir
Richesse
Sexe
Violence

Une description précise des désirs et des caractéristiques est fournie dans le système de création de personnage, page XX.

Autres utilisations des traits :

Il est possible d'imaginer de nombreuses autres utilisations du système des traits, selon les besoins de votre campagne et votre manière de gérer votre campagne.

• Les relations

Les relations du personnage peuvent être considérées comme des traits. C'est le score de la relation qui indique les possibilités de contacter la personne et l'aide qu'elle peut apporter.

Les mécanismes essentiels

Le mécanisme de jeu se veut intuitif, rapide et réaliste dans les conséquences de toutes les actions. Il utilise généralement un à cinq dés pour résoudre les actions qui font appel à l'aléatoire. Pour toutes les autres, le meneur est invité à se montrer cohérent, romanesque, équitable ou brutal quand il le faut.

Résolution d'une action simple

En règle générale, un personnage qui veut accomplir une action doit tester l'une de ses compétences, en l'occurrence celle qui est la plus en adéquation avec le résultat visé ou avec les moyens employés. La plupart du temps, la compétence à employer s'imposera avec évidence. D'autres fois, elle pourra changer selon l'approche ou les descriptions faites par le joueur.

- Le meneur, en fonction de la manière dont le joueur essaye d'agir et en fonction des circonstances, désigne la compétence en question et indique au joueur la **difficulté** de l'action.
- Le joueur jette alors les dés, et fait la somme des scores affichés. Si cette somme atteint ou dépasse la difficulté, l'action est une **réussite**. Sinon, c'est un **échec**.
- La qualité de la réussite dépend du nombre de **succès** du jet. Chaque dé affichant un score pair donne un succès au joueur.

Exemple : Martin est dans la panade, après avoir vomi sur les souliers d'un milicien la nuit dernière et passé la nuit au poste. Il rentre chez lui au petit matin, et tombe sur Louison, sa tendre moitié, qui l'attend sur le pas de la porte avec un nerf de bœuf à la main. Après une seconde d'hésitation, Martin commence à mentir à tour de langue pour expliquer sa nuit dehors. Il lui raconte qu'un ami est tombé malade la veille, et qu'il a dû le raccompagner et le veiller toute la nuit durant ! Le meneur demande alors un jet d'**orateur** à Martin, avec une difficulté de **12** (la Louison n'est vraiment pas commode ce matin).

Quelle compétence utiliser ?

Les joueurs et le conteur peuvent être déroutés par le nom des compétences et leur amplitude – les classiques *Perception*, *Trouver Objet Caché* ou *Acrobatie* sont absentes de la liste. Alors quelle compétence utiliser ?

Prenons un exemple courant : le jet de perception. Ordinairement, une seule compétence couvre cette aptitude. Ici, en fonction de la situation, vous pourrez utiliser l'une ou l'autre des compétences. Examiner une scène de combat à la recherche d'indices est un jet de **Soldat** ; Fouiller un entrepôt, des bagages ou un campement est un jet de **Roulier** ; scruter les ombres d'une rue à la recherche de ses adversaires est un jet de **Busque** ou de **Citadin** ; avancer doucement pour repérer une embuscade dans la forêt est un jet d'**Éclaireur**.

Il en va de même pour de nombreuses actions dont la nature dépend fortement du moment, de l'environnement, des conditions.

Exemple : Martin se rappelle soudain qu'il a fait quelques études avant de revenir au pays pour élever des moutons. S'il est assez minable en **orateur**, il est par contre un peu plus doué en **universitaire**. Il demande alors au meneur s'il ne peut pas plutôt utiliser cette compétence, en assénant à Louison des mots compliqués et des locutions latines au sujet des prétendus symptômes de son ami.

Difficulté

La valeur indiquée en face de chaque difficulté est le score minimum à atteindre lors du jet de compétence.

Difficulté	Valeur
Facile	3
Moyenne	6
Difficile	9
Très difficile	12
Exceptionnel	15
Incrovable	18

Il s'agit là de la difficulté de départ du jet. Le meneur peut la modifier en fonction des circonstances, de la préparation que les joueurs ont pu accorder à l'action, etc. etc.

Si une action dépend surtout de l'attention du personnage, de son implication ou de la pure qualité de son jet, il est plus simple de fixer la difficulté à 6 et de laisser le joueur choisir lui-même de prendre des risques pour améliorer son nombre de succès.

Règle optionnelle : l'échec critique

On parle d'échec critique lorsque le jet est raté et qu'il y a plus de dés affichant 1 qu'autre chose.

Dans ce cas de figure, le meneur est encouragé à se montrer vicieux, inventif et mesquin. Ce n'est pas si souvent qu'on peut se laisser aller à persécuter ses joueurs avec une si belle excuse.

Exemple : Notre ami Martin lance donc les 3 dés de sa compétence **universitaire**, et obtient 1, 1 et 3. C'est un lamentable échec, et en plus de cela, c'est un échec critique. Il s'emmêle dans les noms de maladies et bafouille sur certains symptômes. A son grand étonnement, sa femme paraît parfaitement convaincue.

En fait, une heure plus tard, le village entier est en pleine panique à l'annonce de la « peste » qui menace la région. Bon courage, Martin...

Les risques

Avant de faire son jet de dés, le joueur peut choisir de prendre des risques. Chaque risque pris par le joueur augmente la difficulté du jet de **3 points**, mais donne un **succès** supplémentaire en cas de réussite.

Exemple : Martine de l'Alphonse, poétesse et pamphlétaire, essaie de rédiger un sonnet pour une réunion de son club des femmes engagées. Le meneur lui demande un jet d'**orateur**, difficulté **6**. Elle possède cette compétence à **4**. Puisque c'est le nombre de succès qui décide de la qualité du poème, Martine décide de prendre 3 risques, et fera donc son jet contre une difficulté de 15.

Rehauts

Avant de faire son jet de dés, un joueur peut toujours choisir d'utiliser un ou plusieurs de ses rehauts sur cette action. Le rehaut doit être adapté aux circonstances. Que le jet soit réussi ou raté, une utilisation du rehaut sera dépensée pour l'aventure.

Exemple : Martine dispose du rehaut **Poétesse** (3) et du rehaut **Ode** (2). Si le premier est utilisable pour ce jet, ce n'est pas le cas du second puisqu'elle rédige un sonnet. Martine hésite un peu, mais décide d'utiliser **Poétesse**. Elle bénéficiera d'un bonus de 3 points sur son jet de dés. Par contre, elle ne pourra plus utiliser ce rehaut que deux fois au cours de cette aventure.

Les facilités

Après un jet, le joueur peut choisir de convertir certains succès affichés par les dés en bonus de **2 points** au jet. Cela peut lui permettre de réussir une action malgré un jet de dés raté. Le succès est abandonné, mais la valeur du dé continue à compter pour battre la difficulté du jet.

Exemple : Après une nuit de travail, Martine mets la dernière main à son poème et lance les dés. Elle obtient le résultat suivant : 1,2,5,6. Le total du jet est de 14, et c'est donc un échec. Heureusement, il y a deux succès sur les dés. Martine peut donc abandonner un de ces succès et prendre une facilité. Son score bénéficie alors d'un bonus de 2 point, et dépasse la difficulté demandée. Le jet est finalement une réussite, avec 4 succès (1 succès restant sur les dés et 3 risques).

Il est important de se rappeler qu'on ne peut convertir en facilités que les succès affichés sur les dés, pas ceux éventuellement donnés par les risques.

Les Caractéristiques

Les caractéristiques peuvent être utilisées comme des rehauts classiques. Compte tenu de leurs champs d'action assez large, ce sont souvent les rehauts que les joueurs utiliseront avec le plus de facilité. Dans ce cas, utilisez les mêmes règles que pour un rehaut classique.

On peut aussi dépenser un point de caractéristiques après un jet pour relancer certains dés. Le joueur relance les dés de son choix dont le score est inférieur à la caractéristique utilisée. Cela permet de refaire un jet particulièrement désastreux, ou d'essayer d'obtenir plus de succès en relançant seulement les dés impairs.

Exemple : Bastien débute chez un brasseur, et prépare quelques mélanges de grains. Il possède la compétence **artisan** (2) et obtient le jet suivant : 1,4. Ce n'est pas reluisant, et Bastien n'a pas envie de rater ce travail alors que l'heure de la débauche approche. Il utilise un point de **Mémoire** pour se rappeler les gestes de son patron. Bastien ayant un score de 2 en mémoire, il ne peut relancer que le dé affichant 1, et il obtient un 5 à la place. Voilà qui est un peu mieux.

Succès

Réussir une action indique que le personnage est arrivé au bout de sa tâche mais ne présuppose rien de la qualité de celle-ci. Un menuisier peut facilement fabriquer une chaise toute simple, mais sera-t-elle solide, belle ou branlante et inconfortable ?

Si le jet contre la difficulté est réussi, chaque dé dont le résultat est pair donne un **succès**.

Bien entendu, plus la maîtrise de la compétence est importante – plus le personnage lance de dés – plus il a de chance d'obtenir des succès en plus de réaliser un bon score contre la difficulté. C'est l'avantage des professionnels (compagnons, maîtres et patrons) qui font toujours du bon boulot pour leurs clients.

Les succès sont principalement utilisés lors des confrontations mais ils peuvent aussi intervenir pour des actions plus simples. Vous pouvez utiliser ces succès pour indiquer des effets spéciaux liés à votre action :

- Chaque succès indique une meilleure qualité, une plus grande solidité ou ergonomie lorsque vous réalisez une installation, comme poser un piège, ou fabriquez un objet.
- Chaque succès permet de gagner du temps sur la réalisation d'une tâche.
- Chaque succès peut apporter un bonus pour une action à venir : par exemple un jet d'**Éclaireur** réussi pour se glisser entre des lignes ennemies peut rapporter des succès ensuite utilisés pour se cacher, éliminer une sentinelle en silence, etc. En règle générale, chaque succès obtenu qui peut favoriser une action ultérieure rapporte un bonus de +1 au jet concerné.
- Vous pouvez aussi utiliser ces succès pour subtilement modifier les effets d'une action. Un jet d'**Orateur** réussi, par exemple pour calmer une foule, peut apporter plusieurs avantages : certains succès peuvent être directement utilisés pour intimider une personne en particulier au sein de la foule par des allusions voilées - pour ne pas avoir peur, celle-ci peut devoir faire un jet de **Volonté** en espérant obtenir autant de succès que vous ; d'autres succès peuvent être utilisés pour vous faire bien voir de la foule.
- Il est possible de prendre un succès négatif (-1 succès dans les tableaux ci-contre) sur un jet réussi, pour obtenir un succès supplémentaire à affecter ailleurs. On ne peut bien sur

En fait, tous les succès obtenus sur une action peuvent être assignés à des objectifs et conséquences différentes – vous pouvez mélanger allègrement tous les exemples précédents : si vous bricolez une arme improvisée, vous pouvez la rendre plus discrète, travailler plus vite et faire en sorte qu'elle possède une Menace plus élevée... il suffit pour cela d'obtenir assez de succès.

Exemple : Alain, jeune pickpocket des rues de la capitale, court comme un dératé depuis bientôt dix minutes. Il est poursuivi par un quidam à qui il a dérobé une liasse de papiers qui dépassait de sa poche, et à voir la hargne du péquin, ça doit sûrement valoir quelques copecks. Avisant un mur un peu haut, il décide de sauter par-dessus pour semer son poursuivant. Le meneur lui annonce un jet de **Citadin**, difficulté 9. C'est une des spécialités d'Alain, et avec un ou deux rehauts et un peu de chance, il réussit son jet et obtient 2 succès. Il voudrait pouvoir consacrer les 2 à sa **vitesse**, afin de passer le mur avant que son camarade de jeu ne soit en vue. Par contre, un peu de discrétion serait aussi utile pour ne pas faire un barouf de tous les diables en atterrissant de l'autre côté. Puisqu'il n'a plus de succès à dépenser, Alain demande au meneur s'il peut prendre un (-1) en **perception** en échange d'un (+1) en **discrétion**. Alain saute en faisant bien attention à ne pas faire de bruit, mais sans penser à regarder où il va atterrir. Il passe donc au-dessus du mur à toute vitesse (2 succès) et avec peu de bruit (1 succès). Il se retrouve dans le petit parc d'une maison bourgeoise, à quelques pas de la niche où le dogue de la famille somnole et digère son quintal de viande saignante en rêvant de jugulaires à sectionner. Oups ...

Les succès affectés

Les succès obtenus sur un jet de dés peuvent être affectés par le joueur pour obtenir des effets particuliers sur son action. Il s'agit en quelque sorte de qualifier, de préciser le résultat, ou de lui appliquer des effets spéciaux.

	Allure
-1	Ridicule
0	Sans effet particulier
1	Attire l'attention
2	Marque l'assistance

	Qualité générale
-1	Exécrable
0	Normale
1	Bonne
2	Supérieure

	Motivation
-1	Visiblement inexistante
0	Faible
1	Importante
2	Extrême

	Tonicité
-1	Mollassonne
0	Active
1	Tonique
2	Explosive

	Discrétion
-1	Carrément bruyante
0	Normale pour l'action
1	Effacée
2	Imperceptible

	Résistance
-1	Bancale
0	Réduite
1	Solide
2	Inébranlable

	Perception
-1	A l'aveugle
0	Spectateur
1	Attentive
2	A l'affût

	Vitesse
-1	Lent
0	Normale pour l'action
1	Rapide
2	Fulgurant

Les Oppositions

Quand deux personnages s'opposent, qu'ils s'agissent de héros ou de simples seconds rôles, vous pouvez utiliser les règles suivantes pour décider duquel va l'emporter.

Si l'opposition se règle en une seule action ou par la comparaison d'une seule compétence, vous pouvez utiliser la règle d'**opposition simple**. Si le conflit est plus long, plus complexe, ou fait appel à plusieurs compétences, les règles d'opposition étendue sont toutes indiquées.

Opposition simple

En cas d'opposition entre deux personnes, celle qui initie l'action fixe la difficulté du jet. Les adversaires font un jet contre cette difficulté et comparent leurs succès. On peut bien sûr prendre des risques ou chercher la facilité sur ce type de jet.

Exemple : Mohamed Al-Rhoun, un milicien du marché des senteurs de Durville, vient de repérer le petit Nicolas se faufilant entre deux étals. Avec sa réputation, Nicolas est probablement là pour faucher quelques marchandises ou chercher des noises aux touristes. Mohamed essaie de s'approcher de lui sans se faire repérer. Le meneur décide qu'il s'agira d'une opposition simple, et demande un jet de sa compétence **marchand** à Mohamed pour se déplacer en utilisant au mieux sa connaissance du marché. C'est lui qui initie le jet, et il choisit une difficulté de **9**. Nicolas fera un jet de **marchand** lui aussi, à la même difficulté.

Bien entendu, le plus souvent, on se contente de comparer les succès bruts sans les assigner. Vous pouvez toutefois utiliser les règles d'assignation des succès pour résoudre une fraction de scène entière en un seul jet de dés.

Exemple : Mohamed obtient 2 succès, et Nicolas en a 3. Le milicien est tout entier concentré sur son approche discrète, et il met donc les deux succès de son jet en discrétion. Nicolas est en train de « travailler » et le meneur estime qu'il consacre deux succès à être attentif (ce qui est suffisant pour repérer Mohamed), et un à être discret. Lorsque le milicien s'approche, Nicolas s'est déjà fondu dans la foule.

Oppositions étendues

Les oppositions étendues sont assez semblables aux oppositions simples mais font intervenir plusieurs éléments supplémentaires, comme les pierres. Le combat est une forme particulière d'opposition étendue et nous allons le décrire plus en détail dans les pages qui suivent. Dès lors qu'une opposition doit se jouer sur plusieurs jets de dés, nous vous invitons à utiliser les mécanismes du combat, en changeant simplement les compétences utilisées et les conséquences finales : l'humiliation sociale ou la destruction de matériel plutôt que la mort, par exemple.

Comme vous pourrez vous en rendre compte, les principes de l'opposition étendue permettent aussi de mélanger les situations : une opposition verbale qui s'enflamme soudainement quand les armes sortent – pas besoin de changer d'échelle ou de recommencer à zéro, les pierres engrangées ou dépensées restent présentes. De même, il n'y a aucune difficulté pour mélanger les effets et faire rendre les armes à un adversaire par quelques paroles appuyées après l'avoir copieusement éreinté physiquement.

Combat

Le combat est la forme la plus courante d'opposition étendue. Il est donc naturel que nous le développons en détail. Mais sa forme et ses principes peuvent s'appliquer à une foule d'autres situations.

Déroulement d'une passe de combat :

1. On effectue les jets d'initiative de tous les participants. Les personnages reçoivent leurs pierres de combat.
2. Le personnage disposant du plus grand nombre de pierre de combat peut agir (accomplir une action), ou passer (pour attendre de voir ce que fait tel ou tel adversaire, pour laisser agir un allié...).

A chaque fois qu'un personnage agit, il perd un certain nombre de pierre de combat, en fonction de l'action qu'il accomplit. Cela retarde d'autant le prochain moment où il pourra agir. Si malgré son action il dispose toujours de plus de pierres de combat que tout les autres participants, il peut choisir d'agir de nouveau aussitôt.

Cette phase se répète aussi longtemps que les personnages souhaitent agir et disposent d'assez de pierres pour le faire.

3. Lorsque tous les participants au combat ont successivement choisi de passer, la passe de combat se termine et on en commence une nouvelle en reprenant à la phase d'initiative.

Les participants ne sont pas forcés de dépenser toutes leurs pierres de combat (c'est même fichtrement déconseillé). Les pierres de combats non dépensées dans une passe sont conservées pour la suivante, et les pierres obtenues à la nouvelle initiative s'y ajoutent simplement.

Initiative

L'initiative permet donc de déterminer à la fois quel est l'ordre d'action des personnages durant une passe et le nombre de pierres de combat qu'ils gagnent au début de chaque passe.

- Le jet d'initiative est un jet de compétence de difficulté 6 utilisant la compétence de combat la plus adapté à la situation en cours.
- Les personnages gagnent une pierre par succès obtenu au jet d'initiative. Si ce nombre de succès est inférieur à la valeur de **Maniabilité** de l'arme utilisée ils gagnent un nombre de pierre égal à cette maniabilité.
- Lors de son premier jet d'initiative du combat, un personnage ayant un score de **Tension** situé entre 1 et 5 gagne un nombre de pierres supplémentaires égal à son score de Tension.
- C'est toujours le personnage qui a le plus de pierre devant lui qui peut agir avant les autres. Tant que son nombre de pierre est supérieur à n'importe qui d'autre, il peut continuer à agir ou passer la main et agir à n'importe quel autre moment, en ayant l'initiative.

Exemple : Arturus le Vorh et la monstrueuse Selma vont s'affronter dans l'arène. Ce sont des jets de **Ferrailleur** qui serviront lors du combat, et donc lors de l'initiative. Arturus possède cette compétence à 4, et Selma à 3.

Arturus décide de prendre 2 risques, montant sa difficulté à 12. Il obtient le jet suivant : 2,2,3,6. C'est un jet de réussi, et il gagne 5 pierres de combat.

Selma prend 2 risques elle aussi, montant la difficulté à 12. Elle obtient le jet suivant : 1,5,5. C'est un jet raté ! Selma gagne donc le minimum de pierres indiqué par la **maniabilité** de son arme.

Quelques définitions

Passe. C'est l'unité de temps du combat. Le temps exact d'une passe n'est pas fixé – quelques secondes la plupart du temps – mais dépend beaucoup des actions des personnages.

Pierres. Le système de combat utilise des jetons qu'on appelle Pierres de combat. Les combattants gagnent et perdent des pierres durant les passes. Les pierres représentent à la fois la défense du personnage, sa faculté à agir et sa capacité à encaisser les attaques. Lorsqu'un personnage n'a plus de pierres, il perd pied dans le combat, et risque d'être blessé ou tué.

Initiative. C'est l'ordre d'action d'un personnage dans la passe de combat en cours. L'initiative d'un personnage est égale au nombre de pierres dont ils disposent dans sa réserve.

Menace. C'est la dangerosité apparente de l'arme. Plus une arme semble brutale et mauvaise, imprévisible, plus elle peut faire hésiter les adversaires.

Maniabilité. C'est la rapidité d'une arme, sa capacité à être maniée avec souplesse et dextérité.

Couverture. C'est le potentiel défensif de l'arme. Il indique si l'arme est efficace quand on l'utilise pour une manœuvre défensive.

Manœuvres de base

Les manœuvres de base sont celles qu'il est nécessaire d'expliquer aux joueurs pour commencer n'importe quelle opposition. Lors de vos premiers tests, vous pouvez n'utiliser qu'elles, et n'introduire les manœuvres avancés que plus tard, lorsque les joueurs seront à l'aise avec le système.

Se déplacer

Un déplacement simple (suivre un adversaire engagé au combat, faire quelques pas de côté) est gratuit. Si le personnage souhaite faire une action tactique, un mouvement précis ou complexe (se placer dans un escalier pour dominer un adversaire, courir pour fuir le combat, escalader un muret) l'action coûte une pierre de combat. Certains mouvements élaborés peuvent même coûter plus cher, à la discrétion du meneur (bondir d'une mezzanine d'auberge, s'accrocher au lustre et sauter sur un adversaire).

Porter une attaque simple

Pour porter une attaque simple, le personnage doit dépenser une pierre. S'il veut porter une deuxième attaque, il doit dépenser deux pierres, trois pour une troisième attaque, etc.

- Le personnage doit faire un jet de compétence de combat à la difficulté 6. Il peut bien sûr prendre des risques ou chercher des facilités.
- Si le jet d'attaque est réussi, l'attaquant compte le nombre de succès de son jet (les scores pairs sur les dés + les risques pris) ce qui lui donne la menace de son attaque. Les armes disposent d'un score de menace, qui sert de minimum à ce score.
- Si la cible d'une attaque ne se défend pas, la menace de l'attaque est directement retirée de ses pierres de combat.

Exemple : Arturus attaque le premier et dépense une pierre. Il prend 2 risques (difficulté 12), et obtient le jet suivant : 3,3,3,5. C'est une réussite, avec 2 succès.

Se défendre

Un personnage attaqué n'est jamais obligé de se défendre. Néanmoins, s'il le désire, il doit l'annoncer et dépenser une pierre avant que son adversaire n'ait fait son jet d'attaque. • Il peut alors faire un jet de compétence de combat contre 6. Il peut prendre des risques ou chercher des facilités.

- Les succès obtenus indiquent l'efficacité de la défense du personnage. Selon le meilleur résultat, soit les succès obtenus, soit la Couverture de l'arme utilisée pour défendre, sont enlevés aux succès de l'adversaire pour limiter ou annuler la perte des pierres.

Exemple : Selma se défend contre l'attaque d'Arturus. Elle dépense une pierre pour effectuer sa défense et jette les dés. Elle obtient 1,3,5. C'est un jet réussi mais sans aucun succès. Heureusement, son épée offre une couverture de 2 et Selma obtient donc deux succès automatiques (minimum) sur ce jet.

Plus aucune pierre ?

Si un personnage perd toutes ses pierres, les succès supplémentaires obtenus par son adversaire au cours de la passe lui infligent une blessure. Voyez la section consacrée à la santé pour en saisir toute la portée.

Exemple : Malgré tous ses efforts, Arturus est en mauvaise posture. Il ne lui reste que 2 pierres, et il subit une attaque réussie avec 5 succès. Son jet de défense est réussi, mais de manière assez lamentable (2 succès). Il subit donc une touche de 3 (5 succès d'attaque moins ses 2 succès de défense). Il perd alors ses 2 dernières pierres et encaisse une blessure de force 1.

Encaisser sans broncher

Un joueur subissant une attaque peut choisir de ne pas perdre de pierres, auquel cas le nombre de succès (ou la Menace) sert directement à calculer la blessure. C'est souvent suicidaire, mais cela peut permettre une dernière action héroïque ... si le héros est encore debout.

L'opposition étendue

Comme vous pouvez le constater, vous pouvez utiliser exactement les mêmes principes que ceux du combat pour n'importe quelle opposition étendue – par exemple, deux avocats se faisant face pour convaincre un juge du bien fondé de leurs arguments. De même, vous pouvez parfaitement mélanger actions de combat, actions sociales, actions physiques pour forcer un adversaire à perdre des pierres.

Un jet d'initiative est un jet de compétence dont la nature dépend de l'action principale du tour : compétence de combat, compétence sociale, compétence physique, etc. En combat, on utilise principalement la compétence de combat employée, mais dans l'exemple des deux avocats, vous pourriez aussi bien utiliser leurs compétences de d'administrateur ou d'orateur.

Tout ce que cela demande, c'est un peu de souplesse de pensée, à la fois pour les joueurs et le conteur. Appliquez simplement la mécanique, unique et simple, pour gérer toutes les demandes et les idées subites, sans jamais vous laisser coincés par des doutes ou des impossibilités apparentes de règles.

Coup de grâce

Frapper un adversaire somnolent, évanoui ou qui ne vous a pas vu vous glisser derrière lui dans une auberge bondée est un peu différent d'un coup porté au combat.

Dans ce cas particulier, la difficulté du jet d'attaque est égale à 3. De plus, la menace de votre arme ne sert pas de minimum à vos dégâts : elle s'ajoute à vos succès.

Ajoutez à cela qu'un adversaire inconscient ou ne s'apercevant pas du danger n'a généralement pas de pierre, et vous verrez qu'il est assez difficile de rater une telle attaque. Le reste se passe entre vous et votre conscience.

Une fois les manœuvres de base comprises, il est possible de complexifier légèrement et progressivement le combat, proposant ainsi de multiples options tactiques intéressantes.

Postures d'attaque

Généralement, vous pouvez porter plusieurs types d'attaque avec une arme. Attention néanmoins : certaines armes particulières pourront n'autoriser qu'un nombre limité de posture.

- **Attaque normale.** C'est l'attaque de base, telle qu'elle est expliquée dans les manœuvres de base. La difficulté de départ du jet est fixée à 6.
- **Attaque rapide.** Cette attaque est plus rapide, plus difficile à parer, mais elle est aussi moins puissante. La difficulté de la défense est augmentée de 3 points mais vous ne pouvez pas tenir compte de la **Menace** de l'arme pour assurer des dégâts minimums.
- **Attaque brutale.** L'attaque brutale coûte une pierre de plus qu'une attaque normale, et la difficulté de départ du jet est fixée à 9. En revanche, vous pouvez ajouter la **Menace** de l'arme aux succès de l'attaque. Si vous ne faites aucun succès sur votre jet, vous ratez purement et simplement, sans utiliser la menace pour assurer des dégâts minimums.
- **Feinte.** La feinte est une attaque vicieuse qui essaie de profiter des défauts de la garde adverse. La difficulté de départ du jet est fixée à 9. Lorsque vous réalisez une feinte, votre adversaire effectue sa défense normalement. S'il n'annule pas complètement votre attaque, vous pouvez faire une nouvelle attaque aussitôt (difficulté 9) dont les dégâts s'ajouteront à ceux de la première attaque. L'attaque a lieu tout de suite après la première, sans tenir compte de l'initiative, mais vous devez tout de même dépenser les pierres nécessaires pour cette attaque. Si votre adversaire n'essaie pas de se défendre contre votre première attaque, vous rater automatiquement votre feinte.
- **Prendre l'avantage.** Vous effectuez une attaque normale mais, au lieu de provoquer des dégâts, vous prenez l'avantage sur votre adversaire. Reportez-vous au système d'avantage (page 15) pour voir les bénéfices que vous pouvez tirer de cette manœuvre.

Annonces

Afin de garder l'intérêt tactique, l'idéal est que les personnages n'annoncent que s'ils attaquent ou s'ils défendent. Les postures précises utilisées ne doivent être révélées qu'au moment où le jet est résolu.

La première édition de Bloodlust utilisait un dé caché pour simuler cette déclaration d'intention. Des cartes de postures peuvent être utilisées pour l'édition Métal.

Postures de défense

Il existe plusieurs défenses possibles :

- **Retraite.** C'est la défense classique. Vous reculez ou faite un pas de coté en laissant votre adversaire occuper un peu d'espace.
- **Parade.** La parade est complexe. Sa difficulté de base est fixée à 9 mais votre adversaire ne peut pas tenir compte de la **menace** de sa propre arme pour faire des dégâts minimum.
- **Esquive souple.** Vous pouvez faire un jet de défense sans dépenser de pierre. La difficulté est 9. La **couverture** n'intervient pas dans ce jet.
- **Esquive totale.** Activez une esquive totale coûte 3 pierres. La difficulté est de 6. Vous ne pouvez pas faire d'**esquive totale** si vous avez déjà attaqué durant cette passe. A partir de ce moment, vous échappez au combat : vous ne pouvez plus être attaqué cette passe ni attaquer quiconque. La **couverture** n'intervient pas dans ce jet.
- **Riposte.** Vous devez avoir déclaré une **parade**. Si vous réussissez complètement celle-ci (plus de succès que l'adversaire), vous pouvez dépenser une pierre (en plus de celles que vous devriez utiliser si c'était une attaque normale) et lancer immédiatement un jet d'attaque auquel vous rajoutez les qualités de **parade** excédentaires. Le jet d'attaque et le jet de défense opposé ont une difficulté augmentée de 3 cumulatifs (une contre-riposte sur une riposte à une difficulté augmentée de 6).

L'avantage

La notion d'avantage est utilisée pour désigner la personne qui a la main haute sur une situation, dans un combat, une opposition de compétence ou même une simple discussion.

Il y a plusieurs manières d'obtenir l'avantage dans une escarmouche :

- Commencez le combat avec un avantage certain sur l'adversaire : Une embuscade, des alliés encerclant l'ennemi ou une attaque surprise peuvent donner l'avantage à un combattant.

Exemple : Un groupe d'archers Thunk attend discrètement une patrouille Piorad dans un défilé. Le premier Thunk à agir aura l'avantage, à moins qu'il ne décide la laisser au chef de l'unité.

- Un plan subtil ou une bonne idée au bon moment : les joueurs qui essaient de planifier leur action ou d'agir avec finesse pourront recevoir l'avantage.

Exemple : La bande à Jules attend Theo le renard à la gargote de la mère Louise pour discuter de leurs problèmes de territoires. S'étant pointés avec quelques minutes d'avance, les gars de Jules ont planqué leurs armes sous les tables et les chaises, prêts à sortir. En cas de combat, ils auront l'avantage.

- Un avantage tactique tout simple peut permettre au meneur d'attribuer l'avantage, ou au contraire le pousser à le retirer.

Exemple : Un milicien armé d'une lance essaie d'arrêter un malandrin armé d'un simple couteau. Le lancier commence le combat avec l'avantage, profitant de la longueur de son arme. Si le malandrin parvient à entraîner son adversaire dans les ruelles étroites, la situation risque de s'inverser rapidement ...

Bénéfices de l'avantage

Le personnage bénéficiant de l'avantage dispose d'un **dé supplémentaire** qu'il peut utiliser sur ses jets de compétences.

Un personnage peut aussi volontairement abandonner l'avantage pour obtenir un des effets suivants. Il est bien sûr préférable que le personnage essaie d'expliquer comment il obtient ses effets, plutôt que de simplement les réclamer en échange de son dé d'avantage.

- Annuler une blessure reçue.
- Permettre à un allié de refaire un jet en lui apportant une aide inespérée.
- Obliger un adversaire à refaire un jet en le gênant.

Il n'y a pas de limite au nombre de jet sur lesquels le personnage peut utiliser son dé d'avantage, mais il existe deux limites qui peuvent le pousser à se montrer prudents.

- Si le personnage **rate** un jet sur lequel il utilisait l'avantage, il le perd aussitôt. Même si le joueur utilise un point de caractéristiques pour refaire son jet, l'avantage est perdu de toutes manières.
- Un personnage qui possède l'avantage ne peut pas utiliser de **facilités**.

Le dé d'avantage

C'est pour cette règle précise que nous vous recommandons un peu plus tôt de disposer d'un dé particulier, bien reconnaissable.

Ce dé permettra à vos joueurs de mettre en œuvre la règle d'avantage. Il vous permettra aussi de garder facilement trace de qui a l'avantage à chaque moment, en regardant simplement ou est le dé.

Les armes

Voici quelques armes avec leurs facteurs.

Arme	Longueur	Menace	Initiative	Couverture
Mains nues et cestes	0	1	3	0
Couteau	0	1	3	1
Lame courte	1	2	3	2
Lame longue	2	2	2	3
Lame à deux mains	2	3	1	2
Épieux	3	2	2	2
Pique	3	2	1	2
Lance	4	3	1	1
Masse	2	3	2	2
Fléau	3	3	1	0
Hache	2	3	2	2
Couteau de lancer	1	1	3	0

Les armures

Voici quelques armures. (en cours)

Armure	Protection	Malus (1)	Notes	Solidité
Vêtements communs	0	0	(2)	5
Tenue épaisse, d'hiver	1	0	(2)	8
Tenue de cuir légère	2	1	(3)	12
Plastron de cuir épais	2	2	(3)	15
Armure de mercenaire	3	2	(2)	15
Armure de milicien	2	1	(2)	12
Armure du désert	3	2	(3)	15
Pillarde Piorad	4	3	(3)	20
Plaque Vorozion	5	3	(2)	20

(1) ce malus s'applique à tous les jets de mouvement, de discrétion et d'initiative

(2) en cours.

(3) en cours équivalent légal d'une arme des familles.

Usure d'armure

Si vous voulez gérer les dégâts faits à l'armure, une règle simple peut s'appliquer. Pour chaque 6 obtenu sur un jet d'attaque réussi, l'armure de la cible perd 1 point de solidité. Une armure réduite à zéro de solidité est irréparable et inutilisable. Un artisan compétent peut réparer une armure s'il dispose du matériel nécessaire. Un jet réussi rend à l'armure autant de points de solidité que de succès sur le jet, auquel s'ajoute la compétence de l'artisan.

Règles de localisation ?

Il n'y a pas de règles de localisation dans cette version de Bloodlust. Ce n'est ni un hasard ni un coup de fatigue de l'équipe, mais bien un choix réfléchi de notre part.

Les règles de blessures sont volontairement simples et mortelles, et ne sont guères compatibles avec un système de localisation, à moins de fournir une table précise par niveau de blessure et par localisation. De plus, Bloodlust mettant les armes en avant, impossible de se contenter de description basique alors qu'il existe autant de genre de blessures que de genre d'armes.

Nous avons choisi d'aller au plus simple, afin d'accélérer le rythme du combat et celui du jeu.

Le combat à distance

Le combat à distance permet de tirer des flèches ou des carreaux d'arbalètes sur des cibles distantes. L'utilisation de dagues de lancer, hachettes et autres dards répond aux règles générales de mêlée ci-dessus.

- Tirer une flèche demande la dépense de trois pierres (pour encocher une flèche, bander l'arc puis tirer).
- Tirer un carreau demande la dépense de cinq pierres (pour bander l'arbalète, placer le carreau, viser et tirer).

La difficulté dépend de la distance et de la mobilité de la cible. Cette dernière ne peut pas défendre autrement qu'en effectuant une esquive totale.

Arme	Portée	Menace	Maniabilité
Arc de chasse	100	3	3
Arc de guerre	80	5	2
Arc de bataille	150	2	2
Arbalète	150	4	2
Arbalète lourde	250	5	2
Sagaie	100	3	3
Lance	40	5	2

Les Armes-dieux à distance

Il n'existe pas de dieux incarnés dans des arcs, des arbalètes ou quelques autres variantes que ce soit d'armes à distance. C'est une règle immuable, et même si elle fait râler vos joueurs, ne cédez pas.

Les armes ne s'incarnent qu'au contact du sang et de la mort, et si un dieu décide de plonger dans un morceau de métal au beau milieu d'une vole de flèches, ce sera probablement dans ... une flèche.

Libre alors à un personnage d'utiliser cette arme dieu, mais sans arc. Les chances de se faire faucher son arme sont en effet bien trop grandes. Sans parler du dieu lui-même, qui n'a aucune envie de se retrouver perdu au milieu des bois ou au fond d'un étang parce que son porteur aura tremblé du poignet ce jour là. Utilisez alors les caractéristiques d'une dague.

Blessures

Si un personnage reçoit un coup qui lui fait perdre plus de pierres qu'il n'en a de disponibles, il est blessé. La gravité de la blessure dépend du nombre de qualités non amorties par la perte de pierres et de la localisation du coup.

• Dépassement d'une pierre

Vous avez été légèrement touché, pas plus qu'une égratignure ou qu'un bleu.

Faites un jet d'Endurance ou Constitution contre 6. En cas d'échec, vous êtes **sonné** pendant toute cette passe et toute la prochaine. Il n'y aura aucune conséquence à ce coup.

• Dépassement de deux pierres

Vous avez été légèrement blessé. Le sang coule et il faudra voir un médecin. Faites un jet d'endurance ou de constitution contre 9. En cas d'échec, vous êtes **sonné** pour 1d6+2 passes.

La blessure doit être notée et soignée. Vous aurez un malus d'un dé à toutes vos actions (minimum 1 dé) durant une journée pleine si on s'occupe de vous, une semaine sinon. Normalement, il n'y aura pas de séquelles.

• Dépassement de trois pierres

Vous avez été gravement blessé. Faites un jet d'endurance ou de constitution contre 9. En cas de réussite, vous êtes **sonné** pendant le reste du combat. En cas d'échec, vous tombez inconscient jusqu'à ce qu'on vous soigne.

La blessure doit être notée et soignée. Vous aurez un malus d'un dé à toutes vos actions pendant une semaine pleine si on s'occupe de vous, un mois sinon. Il y aura peut-être une séquelle.

• Dépassement de quatre pierres

Vous avez été très sérieusement touché. Vous tombez inconscient pendant au moins une journée, une semaine si vous avez été touché à la tête.

La blessure doit être notée et soignée. Vous aurez un malus d'un dé à toutes vos actions pendant un mois si vous êtes soigné, un an sinon. Il y aura forcément une séquelle.

• Dépassement de cinq pierres ou plus

Vous êtes mort.

Sonné

L'état sonné est utilisé durant les combats. Il signifie que tous vos gains de pierre, lors de l'initiative, sont réduits de moitié. Si vous êtes sonné à plusieurs reprises, cumulez simplement le nombre de passes pendant lesquels vous restez dans cet état.

La tension

Les règles de tension sont destinées à simuler la manière dont les personnages de Bloodlust, toujours tiraillé entre leurs désirs, leurs buts, les nécessités de la vie courante et les envies de leurs Armes dieux, se retrouvent parfois à gérer des niveaux de stress sans équivalents.

Les Motivations

Les motivations représentent la manière dont les personnages perçoivent et conçoivent les éléments motivants essentiels de leur environnement. Il s'agit de score allant généralement de 1 à 5

- 1 à 2 : La motivation est présente mais peu développée. Le personnage s'intéresse à cet aspect de la vie, peut en tirer du plaisir ou de la tension, mais n'y accorde pas plus d'intérêt que cela.
- 3 à 4 : La motivation est marquée, et a une influence notable sur l'individu. Sans être son unique centre d'intérêt, elle est un élément majeur de sa vie et guide nombre de ses actions, qu'il en soit conscient ou pas.
- 5 : La motivation est extrême, et l'essentiel de ce que fait, pense ou dit le personnage s'y rapporte. On n'autorise généralement qu'un seul score à 5 pour un personnage donné, celui-ci définissant en grande partie l'individu.
- 0 : représente un rejet fort de cette motivation. Un seul score à 0 pour un personnage.

Les motivations peuvent servir de rehaut, et fonctionnent exactement de la même manière qu'un rehaut classique. Un désir à 0 ne donne donc aucune possibilité de rehaut mais protège souvent le personnage contre les situations de tension correspondantes.

Situations de Tension

Lorsqu'un personnage se retrouve face à une situation touchant une de ses motivations, il peut être soumis à une situation de tension. Le meneur peut alors lui demander d'effectuer un jet de volonté, afin de ne pas gagner de point de tension. Evidemment, si le personnage choisi d'agir dans le sens de sa motivation sans tenter de lui résister, il ne risque pas de gain de tension.

Le jet de tension est un jet de dés basé sur la volonté du personnage, et d'une difficulté dépendant de la situation. Lors d'une situation de stress, un joueur risque un gain de point de tension égal à la motivation concernée. Pour chaque réussite sur son jet de volonté, le personnage annule un point de gain de tension possible.

Situation	Difficulté
Courante, déjà rencontrée cent fois	pas de jet
Intéressante, excitante ou stressante	6
Particulièrement forte, inattendue ou nouvelle	9
Extrême, avec des éléments propres au personnage	12

Exemple : Horace de Berlund (volonté 3) est un coureur de jupon bien connu (motivation de sexe 3). À la soirée mondaine où il se rend, il croise une foule de charmante invitée sans en être plus émue que cela (situation courante). Le meneur lui signale toutefois que la fille du gouverneur locale est une très belle plante, et qu'elle paraît être en quête d'un galant pour la fin de soirée. Ne voulant pas risquer de se fâcher avec le gouverneur, Horace essaie de résister aux assauts de la belle (difficulté 9, la demoiselle est vraiment charmante). Il effectue un jet de volonté et obtient le jet suivant : 1,4,5 (réussite avec un seul succès). Horace encaisse donc 2 point de tension (son désir de 3 moins un succès) et parvient à grand peine à repousser la fille du gouverneur. Celle-ci file aussitôt se plaindre de sa goujaterie auprès de son papa.

Pour vous libérer de la tentation, cédez-lui !

Le plus sûr moyen de ne pas encaisser de points de tension, c'est de ne pas résister à la tentation. C'est un excellent moyen pour le meneur de guider ses joueurs l'air de rien, sans devoir recourir aux ficelles trop classiques de nos bons vieux scénarios.

Les personnages de Bloodlust ne sont ni des paladins ni des héros de feuilletons à l'eau de rose. Leurs désirs, leurs envies, leurs pulsions, sont des guides aussi importants que leurs idéaux ou leurs quêtes, si ce n'est plus.

Score de Tension - Effets

Le score de tension influe aussi bien sur l'efficacité que sur l'état mental d'un personnage. Pour l'état mental, c'est au joueur d'interpréter la tension de son personnage en choisissant ses actions et sa manière de réagir.

Pour faire ressentir la perte d'efficacité d'un personnage stressé, appliquer la règle ci-dessous

- Moins de 6 points de tension : Pas d'effet négatif. Le score de Tension donne un bonus de pierre égal lors du premier jet d'initiative d'un combat.
- De 6 à 11 point : Toutes les difficultés de vos jets sont majorés de 3 points.
- De 12 à 17 points : Toutes les difficultés de vos jets sont majorés de 6 points. Obligation de céder à la pulsion en cas de gain de points de Tension
- 18+ : Un jet sur la table des folies

Les désirs nuls

Lorsque que le personnage est confronté à une démonstration trop ostentatoire correspondant à un désir nul (luxu démesuré pour la **Richesse**, orgie pour le **Sexe**, etc.) il peut subir une situation de stress. Le risque de gain de tension encouru est alors généralement de 3.

Le stress et la peur

Les motivations ne sont pas les seules pulsions qui feront gagner de la tension aux personnages. Le simple stress ou la peur peuvent eux aussi influencer vos actions

• Stress

Le stress peut intervenir de mille manières au cours d'un scénario. Du cambrioleur entendant du bruit dans la maison qu'il croyait déserte, au professeur réclamant le silence à ses élèves pour la trentième fois de la journée, les exemples ne manquent pas.

Dans ces circonstances, le meneur peut demander un jet de stress, en fixant une difficulté de son choix. Le gain de tension encouru est de 3 points.

• Peur

La peur est l'instinct basique qui prend le dessus face à l'inconnu, au dégoûtant ou à l'incompréhensible. Elle peut aussi intervenir lorsque des événements mettent la vie du personnage en danger, ou rappellent des traumatismes personnels.

Le meneur doit déterminer deux choses avant de faire subir un jet de peur à un personnage.

Il doit fixer le niveau de peur (frousse, frayeur ou terreur). C'est ce niveau qui détermine le nombre de point de tension qu'un personnage risque de gagner. Les trois stades de peur font risquer des gains de respectivement 3, 6 et 9 points de tension.

Puis il doit fixer la difficulté du jet. Elle dépend des circonstances et de la manière dont les joueurs peuvent ou non réagir à la menace. Se retrouver face un dinosaure carnivore lors d'un voyage dans les jungles est toujours effrayant, mais se réveiller en pagne au bruit d'un guide en train de se faire mâchonner par ledit dinosaure, à quelques mètres de là, est plus difficile à encaisser.

Frousse - scène angoissante, mais à caractère naturel et compréhensible : une scène de meurtre particulièrement sanglante, un charnier ...

Frayeur - événement effrayant : fauve dangereux, mort-vivant ...

Terreur : événement surnaturel flippant, créature monstrueuse ou très imposante, armées de morts vivants, soldes sur un marché batranoban ...

Perte de points de Tension

Chaque fois qu'un personnage cède à une pulsion de Désir il doit agir en fonction et, une fois la pulsion satisfaite, il fait un jet de Désir diff. 6. Il perd un point de Tension pour chaque succès du jet.

Une nuit de repos permet au personnage de supprimer un nombre de points de Tension égal à sa VOL. Si les conditions de repos de sont pas propices (nuit trop courtes, bruits, froid intense, etc.) le joueur fait un jet de VOL contre une diff. de 6 (ou plus si les conditions sont vraiment mauvaise). Il perd un point de Tension par succès. En cas d'échec critique il se réveille avec 2 points de Tension en plus.

Faire la fête (boire, s'amuser, etc.) : un jet de compétence appropriée (Bougeard, Gentilhomme, Citadin peut être) va faire perdre un point de Tension par Succès.

Pour ce jet là le personnage peut obtenir des bonus au jet en acceptant des contrecoups (ex : Bonus pour excès de boisson mais gueule de bois le lendemain)

Résumé

Motivation

Score de tension égal au score
Pulsion: Satisfaire la motivation

Toute situation induite par une motivation : porte mystérieuse (motivation de Curiosité), coffre regorgeant de richesses (motivation de Richesse), etc.

Stress

3 points de tension
Pulsion : non

Toute situation stressante ne relevant pas d'une motivation ou bien de la peur.

Peur

3 stades de Peur : Frousse, Frayeur et Terreur. Respectivement 3, 6 et 9 points de tension
Pulsion : Fuite

Toute situation successible de provoquer la peur

Frousse : événement légèrement effrayant, toujours à caractère naturel et compréhensible

Frayeur : événement effrayant : monstre, fauve dangereux, etc.

Terreur : événement surnaturel flippant, créature monstrueuse ou très imposante (Tyranosaure par ex.)

Gestion de la folie

En cours...

Créer un personnage

Selon les univers, vous pourrez employer plusieurs méthodes pour créer les personnages – le plus souvent en définissant son histoire et la manière dont il a appris ce qu'il sait.

Méthode globale

Voici la méthode globale de création du personnage, à laquelle sont rattachées toutes les variantes proposées.

Le personnage dispose d'un capital de points qui vont lui permettre d'acheter des compétences et des rehauts selon le tableau ci-dessous. Les points sont indiqués pour acheter le rang correspondant.

	1	2	3	4	5
Compétences	-	3	6	12	24
Traits	-	3	6	12	24
Caractéristiques	1	3	6	12	24

Toutes les compétences commencent avec un score de (1) gratuit. Tout rehaut acheté commence avec un score égal à (2). Les caractéristiques ont un score initial de (0) si vous n'y investissez pas de points.

En moyenne, un personnage dispose de 250 à 300 points libres pour créer son personnage. On peut donner un peu plus ou un peu moins de points en fonction du nombre de compétences, de rehauts, de caractéristiques, etc.

La fiche de personnages

Une fiche de personnage est fournie en annexe de ce livret.

Un joueur de Bloodlust utilisera normalement deux feuilles distinctes au cours des parties. Celle de son personnage, et celle de son Arme.

Méthode des apprentissages

La méthode des apprentissages part du principe que le personnage est le sujet de son histoire personnelle. Sa vie est donc divisée en cinq phases. Au cours de chaque phase, il peut gagner des points à répartir dans ses compétences, en fonction de ce qu'il a pu faire, ainsi que des traits à choisir.

Peuple. Choisir le peuple d'origine de votre personnage est très important. Mais attention, il ne s'agit pas ici de considérations physiologiques – bien que différents peuples puissent avoir des conformations physiques très marquées – mais de considérations culturelles. Un individu d'un peuple élevé chez un autre aura toutes les apparences culturelles de ceux-ci et inversement. Dans le cas d'un enfant métissé, tout dépendra bien entendu de ce que les parents lui auront montré ou appris. Il pourra éventuellement choisir des rehauts chez les uns ou chez les autres. Dans tous les cas, n'oubliez pas qu'un métis trouve parfois difficile de se faire une place quelque part...

Répartissez 11 points dans les traits (rehauts et caractéristiques).

Age. Vous pouvez donner n'importe quel âge à votre personnage. Bien entendu, évitez d'en faire un jeune enfant à peine propre ou un vieillard cacochyme. Afin de ne pas donner de valeurs numériques précises – qui de plus peuvent varier grandement d'un individu à un autre, d'une culture à une autre – les âges sont définis en cinq catégories correspondant, grosso modo, à cinq stades de développement de la personnalité et des connaissances. Chacun de ces stades vous apportera des compétences et des rehauts – en quantités variables. Vous pouvez choisir de ne pas vieillir au-delà d'un certain stade. Dans ce cas, si vous ne bénéficiez pas des développements ultérieurs, vous aurez des compensations.

Naissance. Ce stade correspond aux toutes premières années de la vie de votre personnage. C'est à ce moment-là que vous apprendrez votre ou vos langues maternelles et que vous découvrirez une grande partie de vos qualités physiques ou mentales, que votre caractère se forgera.

Répartissez 20 points dans les traits (rehauts et caractéristiques, y compris les langues).

Développement. Ce stade correspond aux premières années d'apprentissage du personnage. Le jeune enfant observe les adultes, apprend auprès d'eux, pose des questions, commence à se former à certaines activités en fonction des métiers et des occupations de ceux qui l'entourent. Vous pourrez choisir une occupation professionnelle parmi celles proposées – c'est celle de vos parents ou de vos proches. Si votre maître de jeu est d'accord, vous pourrez en créer une plus conforme à vos attentes. Cette occupation classe les compétences en trois catégories : les compétences majeures (celles qui sont au cœur de la profession), les compétences secondaires (celles qui sont utiles à la profession) et les compétences mineures (celles que l'on peut apprendre sur le tas parce qu'elles sont limitrophes à la profession).

Vous pourrez répartir les points suivants dans les compétences. Bien entendu, vous pourrez mettre des points des compétences secondaires dans les compétences majeures, mais pas l'inverse.

Répartissez 15 points dans les traits proposés par l'occupation professionnelle.

Compétences majeures : (+5), deux à (+4)

Compétences secondaires : cinq à (+3), six à (+2)

Compétences mineures : les autres à (+1)

Scores finaux :

Une fois que vous avez réparti les points de création dans vos compétences et vos traits, le tableau suivant vous en indique les scores :

Points	Valeur
0-5	1
6-10	2
11-20	3
21-44	4
45+	5

Vous trouverez des exemples d'occupations professionnelles – avec leurs compétences majeures et secondaires, ainsi que des rehauts propres – dans le TW consacré à Soulasse.

Apprentissage. Ce stade correspond aux pleines années d'apprentissage du personnage auprès d'un maître ou d'un professeur – dans le cadre d'une école, d'une jurande ou plus librement auprès d'un adulte qui transmet son savoir à un disciple ou un apprenti. Vous pouvez choisir de jouer un personnage de cet âge (l'adolescence moderne). Dans ce cas, vous n'avez pas les avantages des âges suivants mais vous gagnez trois Bonnes Étoiles.

Vous pourrez répartir les points suivants dans les compétences. Répartissez 12 points dans les traits proposés par l'occupation professionnelle.

Compétences majeures : (+10), deux à (+9), deux à (+8)

Compétences secondaires : deux à (+7), trois à (+6), cinq à (+5)

Compétences mineures : deux à (+4), deux à (+3), quatre à (+2)

Indépendance. Ce stade correspond aux premières années de liberté après l'apprentissage. Votre personnage n'aura pas encore de responsabilités et tout à découvrir, prêt à se lancer sur les routes. Vous pouvez choisir de jouer un personnage de cet âge (le jeune adulte). Dans ce cas, vous n'avez pas les avantages des âges suivants mais vous gagnez une Bonne Étoile.

Vous pourrez répartir les points suivants dans les compétences. Répartissez 20 points dans les traits proposés par l'occupation professionnelle ou des traits personnels (y compris les caractéristiques et les relations).

Compétences majeures : (+5), (+4)

Compétences secondaires : cinq à (+3), cinq à (+2)

Compétences mineures : cinq à (+1)

Maturité. Ce stade correspond au plein âge adulte du personnage, y compris jusqu'aux limites de la vieillesse quand le corps et l'esprit commencent à faiblir identiquement. Votre personnage aura certainement des responsabilités familiales ou professionnelles. S'il est resté un vagabond sans attaches, il sera souvent considéré comme un marginal dans son milieu.

Vous pourrez répartir les points suivants dans les compétences. Répartissez 25 points dans les traits proposés par l'occupation professionnelle ou des traits personnels (y compris les caractéristiques et les relations).

Compétences majeures : (+5), (+4)

Compétences secondaires : trois à (+3), quatre à (+2)

Compétences mineures : quatre à (+1)

Méthode des trognes

La méthode des trognes est celle utilisée dans Bloodlust. C'est la méthode la plus rapide. Les points sont précalculés et permettent de créer des porteurs aussi vite qu'ils décèdent. Un personnage est ainsi défini par une trogne, une culture et une besogne – plus quelques points libres.

L'**origine** représente la base physique du personnage, souvent en rapport avec son origine ethnique. La trogne vous donne une base prédéfinie dans les caractéristiques (en général pour une valeur de 13 points) ainsi que des rehauts prédéfinis avec un score de (2) (quatre à choisir parmi une liste de sept liés à l'ethnie).

La **culture** représente le milieu dans lequel le personnage a été élevé. Il peut parfaitement être différent de l'ethnie de naissance. La culture donne des points dans certaines compétences, offrant ainsi une base pour développer le personnage. Elle offre aussi des rehauts supplémentaires avec un score égal à [2]. Si le personnage possède déjà certains d'entre eux, il peut augmenter leur score de un.

La **besogne**, enfin, représente le métier, l'occupation professionnelle du personnage. Les besognes sont généralement communes à tous les peuples – tous ont des soldats, des marchands ou des scribes – mais quelques-unes peuvent être très spécifiques. Chaque besogne donne des points dans des compétences précises, fixant ainsi leur niveau minimum qui peut ensuite être amélioré par des points venus de la culture ou des points personnels. On conseille de répartir au moins 150 points dans les compétences pour chaque besogne, à la fois dans les compétences et dans des rehauts spécifiques.

Le personnage, en fin de compte, reçoit 50 points personnels qu'il peut utiliser pour améliorer des compétences et des traits.