

BLOODLUST

DÉMO SYSTÈME

MÉTAL LÉGER



CRÉDITS

Un remake de François Lalande et Rafael Colombeau

D'après le jeu de Croc et G.E. Ranne

Textes et règles de Rafael Colombeau, François Lalande, John Grümph et Pierrick May

Directeur de publication : Emmanuel Gharbi

Illustrations : John Grümph et Christophe Swal

Et un tas d'autres talentueux et séduisants PNJs...



I AM AN OUTCAST
ON THE PATH OF NO RETURN
PUNISHER AND SWORDSMAN
I WAS BORN TO BURN
BLACK WIND ALWAYS FOLLOWS
WHERE MY BLACK HORSE RIDES
FIRE'S IN MY SOUL
STEEL IS ON MY SIDE

Manowar

Black Wind, Fire And Steel

Croc

Auteur,
Érudit,
Gentleman

Le coq du village n'a pas chanté ce matin-là. Un éclaireur de la légion lui avait tranché le cou avant de s'occuper des sentinelles. Il avait fini sa tournée par la vieille Lison, sortie chercher de l'eau au puits pour sa toilette. La semaine d'avant, elle me serinait que « la chance sourit aux matinaux ». Tuée par un foutu proverbe, c'est une mort conne ou je ne m'y connais pas.

On n'avait pas la moindre chance. Les hommes sortis en armes étaient cueillis sur le pas de leur porte par trois brutes en armure. Les glaives montaient et descendaient en cadence, comme un hachoir chez le boucher une veille de fête. En guise de sommation, on avait droit au rôle d'agonie d'un père ou d'un frère. Ce n'était ni poétique ni glorieux. C'était juste efficace. Le style vorozion dans toute sa splendeur. Il y avait une vingtaine de cadavres et du sang au ras des fossés avant que les cris ne me réveillent. En nous rassemblant sur la place du village, les officiers parlaient d'une belle opération militaire. Comme quoi la beauté est vraiment dans l'œil du mec qui tient l'épée.

Ils cherchaient des rebelles attaquant leurs frontières depuis quelques semaines. Des brigands, sûrement, attirés par la saison des récoltes et les fêtes données à cette occasion. Pour une dizaine de Vorozions dépouillés sur la route, on avait déjà eu plus de trente morts. Comme personne chez nous ne savait rien sur leurs foutus brigands, ils emmenèrent quelques villageois dans une cave, histoire de leur délier la langue. Avant midi, les malheureux avaient dénoncé la moitié de la région et quatre étaient morts sous la torture. Mes deux sœurs avaient aussi été emmenées avec d'autres, mais à l'auberge. Elles ne dénoncèrent personne, mais elles pleurèrent longtemps. Sur le moment, je n'ai pas compris. Probablement que Natine non plus. Faut dire qu'elle avait douze ans ce matin-là.

Ils quittèrent le village le lendemain, en laissant trois décuries derrière eux. Leur préfet, un salopard au visage couturé, partageait son temps entre des soûleries au bouge et de longs sermons à la population.

C'était des discours sans fin sur la nécessité de la discipline et l'urgence qu'il y avait à « rejoindre leur monde ». C'était beau, plein de grandes idées et d'espoir, mais moins crédible que les serments d'amour d'un ivrogne. Le jour, ils parlaient de futur, de visions et de fraternité, et le soir venu, ils clouaient nos portes puis chantaient en vidant nos caves et nos granges. Mais bon, pas le choix. Les mômes étaient rassemblés chaque matin sur la place centrale, obligés d'assister aux harangues.

Avant la fin de la semaine, j'avais appris à haïr l'Hégémone et tout ce qu'il représente. Mais du coup, j'étais aux premières loges lorsque Kharim est revenu au village.

Il était parti depuis deux mois accompagner un marchand jusqu'au bord des jungles. C'est vrai qu'avec ses deux mètres et sa Hache-Dieu incandescente, il avait une présence plutôt rassurante. Surtout pour le mec qui le payait. Les légionnaires l'encerclèrent alors qu'il arrivait sur la place.

Un officier lui gueula de se rendre et de jeter son Arme au sol. Je ne sais pas quelle était la plus grosse erreur. Le laisser s'avancer aussi loin avant de se rendre compte de la situation, ou lui demander de poser Soulcrusher comme si c'était une espèce de bâton merdeux.

Lorsqu'il s'adressa à eux, sa voix avait cette drôle d'intonation, comme si elle râpait contre une pierre. Ce n'était pas juste lui qui parlait, c'était aussi le Dieu vivant dans son Arme. Il demanda ce que la légion faisait au village et pourquoi son épouse et son fils n'étaient pas là pour l'accueillir comme à chacun de ses retours. Maintenant, je pense qu'il savait déjà tout ce qu'il y avait à savoir. Les porteurs d'Arme pigent d'instinct des choses que les gens normaux mettent des heures à comprendre. Surtout quand ça concerne la mort.

La fin de l'histoire ne mérite pas qu'on la raconte. Pas en détails en tout cas. Après une semaine d'enfer, nous étions presque noyés de larmes. Le hurlement de Kharim était tout ce qu'il fallait pour déclencher la crue. Les soldats vorozions étaient trente, nous trois cents. La colère et la haine avaient avalé nos peurs, et ceux des nôtres qui moururent ce jour-là tombèrent en emportant leurs bourreaux. Soulcrusher et Kharim ne s'occupèrent finalement que d'une poignée d'entre eux, mais ils prirent tout leur temps. Préfet en tête, ils découvrirent que même un simple bâtard de Batranoban en savait bien plus qu'eux sur les arcanes de la souffrance. Pendant ce temps, le village se roulait dans sa propre furie. L'instinct nous menait, sans que la moral ou le bon sens aient leur mot à dire. J'ai fait ma part du boulot et j'essaie encore, souvent, d'oublier ce que j'ai mangé ce soir-là.

Le lendemain, avec ma petite bande, nous avons fui le village et pris la route du nord. Pas question de rester là, à attendre le retour des légionnaires et la punition inévitable. Ma famille réduite de moitié, mes sœurs violées et battues, je devins un vagabond du jour au lendemain.

Dans une autre vie, un autre monde, je serai un grand héros dramatique. Ici, je suis juste un putain de cliché.

MÉTAL LÉGER

Bloodlust Édition Métal vous propose un nouveau système de jeu, utilisant une mécanique simple mais parfois déconcertante. L'objectif de ce document est de vous présenter les aspects fondamentaux du système Métal.

Métal Léger est donc une version simplifiée du nouveau système de *Bloodlust*, un peu moins riche en subtilités de gameplay mais plus facile à aborder. Vous pouvez le considérer comme un amuse-gueule en attendant de mettre la main sur le plat de résistance.

LE PERSONNAGE

Un personnage Métal est défini par une série de traits et quelques scores dérivés. Voici une description rapide de ces éléments.

- Les **compétences** sont communes à tous les personnages. Ce sont les grands domaines de connaissances ou de savoir-faire partagés par tous les habitants de Tanæphis.
- Les **aspects** sont des traits libres, indiquant les particularités de chaque personnage.
- Le **compteur d'état** sert à garder trace des dégâts et chocs divers qu'encaisse le personnage, qu'ils soient physiques ou mentaux
- Les points **d'Effort** du personnage représente son souffle ou son état à court terme.
- Le **seuil de rupture** mesure la quantité de dégâts que peut subir le personnage avant de s'affaiblir ou de s'effondrer.
- Les **désirs** sont des motivations et des pulsions communes au genre humain.

LES COMPÉTENCES

Les compétences sont de larges domaines englobant toutes les aptitudes et savoir-faire d'un personnage.

Les compétences, comme les aspects et les désirs ont des scores allant de 1 à 5.

Voici une liste de compétences en phase avec l'univers de *Bloodlust*. La version allégée présentée ici contient 9 domaines.

- **Artisan** – pour construire, bricoler ou fabriquer. On l'utilise aussi pour examiner un objet, le réparer ou le saboter.
- **Athlète** – pour tout ce qui est actions physiques intenses. Escalader, courir vite et longtemps, nager, soulever des trucs lourds, etc.
- **Érudit** – indique le degré d'éducation du personnage, ainsi que la somme des idées et des connaissances qu'il a accumulés au fil de sa vie.

• **Ferrailleur** – dans un monde violent il faut savoir se défendre. Cette compétence regroupe tout ce que le personnage sait de la mêlée et du maniement des armes.

• **Larron** – englobe tout ce qui nécessite de la finesse, de la discrétion et un certain manque de scrupules : se cacher, se faufiler, déléster quelqu'un, manipuler des serrures, etc .

• **Orateur** – indique l'éloquence du personnage, sa capacité à convaincre, argumenter ou séduire.

• **Soldat** – se battre, c'est bien, mais la guerre c'est une autre affaire. La compétence soldat représente les capacités tactiques ainsi que le talent à rester en vie sur un champ de bataille.

• **Tireur** – indique la maîtrise que le personnage a des armes à distance, mais aussi sa capacité à éviter des projectiles.

• **Voyageur** – couvre tout ce qui a trait au voyage et à la survie dans la nature, que ce soit sur la route ou en pleine forêt.

LES ASPECTS

Les aspects sont des traits libres. Ils servent à rendre chaque personnage unique en mettant l'accent sur ses capacités particulières.

Il peut s'agir d'une spécialité (construction de pièges, maniement de la hache d'arme...), d'un métier (officier, contrebandier...), d'un trait physique particulier (montagne de muscle, beauté envoutante...) ou d'un élément de background (gosse des rues, survivant d'un raid piorad...)

En fait, tout ce qui peut définir le personnage et qui pourrait représenter un avantage – d'une manière ou d'une autre – est représenté par un aspect.

LE COMPTEUR D'ÉTAT

Un personnage est rarement en pleine santé : il se fatigue, il prend des coups, il tombe malade, il connaît les affres du stress et ainsi de suite. Tout cela est géré par le compteur d'état.

Le compteur est composé de quatre lignes, chacune correspondant à un palier successif. Chaque fois qu'une ligne se remplit, l'état du personnage se dégrade. Bien entendu, cela a un effet sur la résolution des actions.

□□□ □□□ □	6
□□□ □□□ □	9
□□□ □□□ □	12
□□□ □	15

L'EFFORT

L'Effort n'est pas un trait définissant du personnage, au sens où il est le même pour tous le monde. Il s'agit d'une réserve de points qui se régénère de scène en scène. Un personnage puise dans cette réserve pour utiliser ses aspects ou encaisser des coups légers.

Alors que le compteur d'état mesure la condition générale d'un personnage tout au long de la partie, l'Effort représente son souffle, son engagement ou son état à court terme.

Au début de chaque scène, un personnage dispose d'une réserve de 10 points d'Effort.

À n'importe quel moment, un personnage peut cocher une case de son compteur pour regagner immédiatement 6 points d'Effort.

LE SEUIL DE RUPTURE

C'est un score qui indique à partir de quelle quantité de dégâts subis en une seule attaque le personnage recoit une blessure. Si le dépassement est trop important le personnage est immédiatement mis hors-combat. Une armure augmente le seuil de rupture.

LES DÉSIRS

Les personnages sont mus par des motivations viscérales, plus ou moins intenses, qui influencent leur comportement et leurs actions. Il y a cinq désirs humains primordiaux, dont découlent l'essentiel des comportements.

• **Connaissance** – Ce désir représente la curiosité du personnage et sa volonté d'accumuler le savoir, sous quelque forme que ce soit.

• **Plaisir** – Ce désir englobe l'ensemble des pulsions hédoniste d'un personnage : sexe, alcools, nourriture, jeux du cirque et autres amusements.

• **Pouvoir** – C'est le désir de se sentir supérieur aux autres et d'imposer sa propre volonté, que ce soit en obtenant un poste à responsabilité ou en devenant célèbre.

• **Richesse** – C'est le désir de posséder et donc de se mettre à l'abri du besoin. Il s'agit aussi du besoin de se sentir supérieur aux autres par la possession ou la dépense de richesses.

• **Violence** – Ce désir matérialise la propension du personnage à se laisser aller à ses pulsions agressives et destructrices.

Plus le score est élevé, plus le personnage est attiré par tout ce qui touche à ce désir, et se satisfait en le poursuivant.

EXEMPLE DE PERSONNAGE

Guilvar Téolv – Contrebandier alweg

Compétences

Artisan	●○○○○
Athlète	●●●○○
Érudit	●○○○○
Ferrailleur	●●○○○
Larron	●●●●○
Orateur	●●○○○
Soldat	●○○○○
Tireur	●●○○○
Voyageur	●●●○○

Aspects

Contrebandier endurci	●●●○○
Coup vicieux	●●●○○
Imiter les animaux	●●●○○
Mentir	●●●○○
Combat à la hache	●●○○○
Résistance à l'alcool	●●○○○
Sale gueule	●●○○○
Survie en forêt	●●○○○
Bien organisé	●○○○○
Premiers soins	●○○○○
Sentir le mensonge	●○○○○
Diçtons paysans	●○○○○

Désirs

Connaissance	●●○○○○
Plaisir	●●●○○○
Pouvoir	●○○○○○
Richesse	●●●●○○
Violence	●●○○○○

Compteur

<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	6
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	9
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	12
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	15

Seuil de rupture – 5 (armure incluse)

Équipement

Plaçon de cuir rigide (Protection 1) ; hache de combat (Menace 2 – Couverture 2) ; arc de chasse (Menace 1) ; une roulotte discrète (avec un compartiment secret) ; deux chevaux de trait ; tout le nécessaire pour camper.

LE SYSTÈME


Ces deux pages décrivent la base du système de résolution d'action. Ces principes sont identiques à ceux de la version complète de *Métal*, qui n'apporte que des finesses et des précisions.

LE TEST SIMPLE

Pour réaliser une action, le joueur lance une poignée de dés à six faces. Sur un jet basique, il lance autant de dés que le score de la compétence testée. Le total affiché sur les dés lancés doit être au moins égal au seuil de réussite.

Ce seuil est indiqué par le compteur d'état du personnage : il s'agit de la valeur affichée au bout de la ligne contenant la dernière case cochée.

Pour un personnage en pleine forme le seuil est donc de 6. Il lui suffit d'obtenir un total de 6 ou plus sur son jet de dés pour réussir un test.


Exemple — Miele, gamine des rues de Pôle, veut escalader le mur d'une maison noble. Le meneur demande un test d'Athlète. Miele a 3 points dans cette compétence. Elle lance donc trois dés et obtient . Avec un total de 8, elle réussit sans souci son escalade.



LES QUALITÉS

Si le test est réussi, le joueur peut compter les qualités de son action : chaque dé présentant une face paire (2, 4 ou 6) donne une qualité.

Plus il y a de qualités, plus l'action est accomplie avec aisance, rapidité ou efficacité. S'il n'y a aucune qualité, l'action est tout de même réussie. Elle est simplement réussie de justesse ou sans aucun brio.

Dans le cas d'une opposition entre plusieurs personnages, le nombre de qualités indique qui prend l'avantage.

Exemple — Miele a été repérée par deux gardes, qui la prennent en chasse. La course s'engage. Miele fait un test d'Athlète et obtient . C'est de nouveau réussi, avec 2 qualités.

Le premier garde lance ses deux dés d'Athlète et obtient . C'est raté, et il se fait semer. Le second, un peu plus lesté, lance trois dés et obtient . C'est réussi, mais avec une seule qualité. Il s'accroche, mais perd déjà un peu de terrain. Encore un coup comme ça, et Miele est sauvée.

LA DIFFICULTÉ

Si l'action à accomplir est plus complexe, ou si les circonstances sont contre le personnage, le meneur peut fixer une difficulté au test. Elle se traduit par un nombre de dés qui sont retirés de la poignée de dés du joueur.

Si une poignée de dés est réduite à 0 ou moins par la difficulté, c'est que l'action est tout simplement impossible.

Par convention, on note les tests en indiquant la compétence suivi de la difficulté. Ainsi, un test d'Athlète (3) indique un test sur la compétence Athlète avec 3 dés de difficulté.

Difficulté	Équivalence
+1	Très simple
0	Simple
-1 / -2	Légère complication
-3 / -4	Difficile
-5 / -7	Très difficile
-8 / -12	Extrême

Exemple — Cette fois Miele veut crocheter la serrure d'une chambre cosvue. La serrure est solide, et le meneur annonce une difficulté de 3. Ce sera donc un test de Larron (3). Miele est une voleuse très douée, avec 4 points en Larron, mais avec une telle difficulté, elle n'a plus qu'un dé à lancer pour battre un seuil de 6. Pas évident, à moins d'un gros coup de chance...

Définir la compétence à utiliser

C'est le meneur qui choisit la compétence qui est utilisée pour un test. Pour une action qui pourrait être réalisée de plusieurs manières, le meneur de jeu peut proposer aux joueurs de choisir entre plusieurs compétences avec une difficulté différente, selon la pertinence de chaque choix. Par exemple, les personnages peuvent faire un test de Larron (0) ou de Soldat (2) pour fouiller la tente d'un officier afin de trouver où il cache ses messages secrets.

Un joueur peut proposer une autre compétence en expliquant comment il pense l'utiliser, mais c'est le meneur qui a le dernier mot.

Dans cette version allégée du système *Métal*, la compétence à utiliser s'imposera souvent d'elle-même. Dans la version complète, ce sera parfois plus flou. C'est un peu déconcertant au départ, mais cela permet de varier les approches, et aide les joueurs à faire preuve d'inventivité.

LES ASPECTS

Pour compenser une trop grande difficulté ou obtenir plus de qualités, il est possible d'utiliser les aspects du personnage.

Un aspect activé sur un test ajoute autant de dés à la poignée que son score. Pour activer un aspect, il doit être adapté au test et le joueur doit expliquer comment le personnage souhaite accomplir son action.

On ne peut pas activer plus de 3 aspects sur un même test. Le premier aspect utilisé sur un test est gratuit. Les deux autres activations coûtent chacune 3 points d'Effort.

Exemple — Continuons avec l'exemple précédent. Miele a un aspect « Doigts agile » à 2 et un aspect « As de la cambriole » à 2. Elle les active pour gagner 4 dés, en dépensant 3 points d'Effort (un aspect gratuit + un activé). Avec sa compétence et ses deux aspects, Miele dispose maintenant d'une poignée de 8 dés (4+2+2). Même en retirant les 3 dés de difficulté, il lui reste 5 dés à lancer. Elle a de très bonnes chances de battre le seuil de réussite.

LES RISQUES

Grâce aux aspects, il est possible d'obtenir une poignée de dés confortable. En se fatiguant un peu, un joueur peut rassembler bien plus de dés qu'il n'en faut pour réussir une action simple. C'est utile pour accomplir des actions complexes, ou pour remporter une opposition contre un adversaire particulièrement balaise.

Mais cela permet aussi d'obtenir bien plus de qualités, en prenant des risques.

Un joueur n'est jamais obligé de lancer tous les dés de sa poignée. Il peut « prendre des risques » en écartant de la poignée quelques dés, après que le meneur lui ait indiqué la difficulté.

Chaque dé non lancé sera compté comme une qualité automatique si l'action est réussie. En revanche, les dés risqués sont perdus en cas d'échec.

Exemple — Pour revendre son butin au marché noir, Miele doit réussir un test de Larron (2). Sa compétence est de 3 points, et elle possède les aspects « Sens des affaires » à 3, « Baratineuse » à 3, et « Négociateur » à 2. En dépensant 6 points d'Effort, elle peut donc lancer 9 dés (3+3+3+2-2). C'est plus qu'il n'en faut pour atteindre le seuil de réussite. Miele choisit donc de prendre 5 risques. Elle écarte 5 dés de sa poignée, et lance les 4 restants.

Si une règle vous demande de diviser un score (calcul du nombre d'action, coopération, etc.), vous devez **toujours** arrondir au supérieur.

Elle obtient $\square \cdot \square \cdot \square \cdot \square$. Avec un total de 11, elle réussit son test. Les dés n'affichent qu'une seule qualité (un seul dé pair), mais grâce aux risques, elle annonce une réussite avec 6 qualités (5 risques + 1 dé pair).

L'ÉCHEC CRITIQUE

Un test raté affichant une majorité nette de \square sur les dés lancés est un échec critique.

Le personnage se plante dans les grandes largeurs. Vraiment. Et ça va faire mal. Il n'y a pas de guide précis, mais... rappelez-vous la dernière fois que vous vous êtes planté un couteau à huile dans la main ou que vous vous êtes fracassé le petit orteil dans la table basse du salon.

Exemple — Reprenons l'exemple précédent, et imaginons que Miele obtienne $\square \cdot \square \cdot \square$. Avec un total de 4, elle rate son test et obtient une majorité nette de 1. C'est un échec critique. Il y a de bonnes chances que le receleur soit un milicien déguisé ou qu'elle découvre que tous ses bijoux sont des faux.



LE COMBAT

LE TEMPS QUI PASSE

Dans *Bloodlust*, vous trouverez la mention de deux intervalles de temps : la scène et la passe. Ce sont des valeurs tout à fait relatives permettant d'exprimer le temps en jeu.

La **scène** possède toujours une unité de lieu ou d'action. Généralement, les personnages se consacrent à une activité précise (combat, enquête, diplomatie, repos, etc.) ou restent dans un même lieu géographique à vaquer à leurs occupations.

Les scènes sont souvent clairement identifiées. On peut les séparer par des phrases comme « un peu plus tard », « le lendemain matin », « au bout d'un mois », etc. C'est toujours le meneur qui définit le début d'une nouvelle scène.

La **passe** est l'unité de temps du conflit. Elle dure le temps nécessaire pour que chaque adversaire engagé ait pu agir ou définir sa position. Selon les circonstances, une passe dure quelques secondes ou plusieurs minutes.

INITIATIVE ET SURPRISE

Dans cette version simplifiée, on utilisera un simple tour de table pour gérer l'initiative. Selon la situation, le meneur fera intervenir les PJs ou les figurants en premier.

En cas d'embuscade, d'attaque sur une sentinelle somnolente ou de toute autre situation de surprise on pourra utiliser une passe de surprise. Pendant cette passe, seuls les combattants n'étant pas surpris peuvent agir.

Attention : Une personne qui n'est pas consciente d'une attaque ne fait pas de test de défense et, de surcroît, elle a un score de rupture de 0. Son armure est toujours prise en compte cependant. Dans une telle situation les chances de dépassement, voire même de mort instantanée, sont assez élevées.

DÉROULEMENT D'UNE PASSE

Pendant une passe, un protagoniste peut faire une action. Il peut s'agir d'une attaque, d'un déplacement ou de toute autre interaction avec son environnement.

Pendant une passe un protagoniste peut se défendre contre toutes les attaques qui le ciblent.

ATTAQUE & DÉFENSE

Quand un combattant en attaque un autre, on effectue un test opposé :

- L'attaquant dépense une action et effectue un test approprié. Les circonstances peuvent éventuellement imposer une difficulté.

- Si le test est réussi, l'attaquant compte les qualités de son test, ce qui donne la valeur de départ de son attaque. Les armes ont un score de Menace qui s'ajoute à la valeur d'attaque. La Menace ne s'ajoute, bien sûr, que si le test est réussi.

- Si la cible se défend elle fait un test de compétence appropriée, avec une éventuelle difficulté.

- Si le test est réussi, le défenseur compte les qualités obtenues, ce qui lui donne la valeur de sa défense. Les armes ont un score de Couverture qui est ajouté à ce score. La Couverture ne s'applique, bien sûr, que si le test de défense est réussi.

- La valeur de la défense réduit la valeur de l'attaque. Si cette valeur est réduite à 0 ou moins, le défenseur a réussi à esquiver, bloquer ou détourner l'attaque.

- Si la valeur d'attaque n'a pas été réduite à 0, le défenseur encaisse des dégâts égaux à cette valeur.

DÉGÂTS

Pour chaque point de dégât qu'il subit, un personnage perd un point d'Effort. S'il n'a pas assez de points d'Effort il doit en « acheter » en cochant des cases de son compteur d'état. (6 points d'Effort pour une case cochée)

Quand le score de dégâts est supérieur au seuil de rupture du personnage il subit une blessure.

- Il commence par cocher autant de cases de son compteur d'état que la valeur du dépassement.


- Si le dépassement est de 8 ou plus, oubliez les maths : le personnage est mort, quel que soit le nombre de cases qui lui restait.

- Si le dépassement est de 4 ou plus, le personnage est encore vivant mais il est hors-combat. Il reviendra à lui à la fin de la scène.

Exemple d'attaque — *Nato, un chasseur thunk, tombe nez à nez avec un salopard d'éclaireur piorad. Il est trop tard pour reculer et cribler l'intrus de flèches. Nato dégaine alors son lourd poignard de chasse et saute sur son adversaire.*

Nato est en forme, son seuil de réussite est à 6. La difficulté d'une attaque normale est de (0).


Il a 2 rangs dans sa compétence Ferrailleur, et il active son aspect « Attaque éclair » (4). Sa poignée est donc de 6. Il prend 3 risques et lance 3 dés.

Il obtient . C'est une attaque réussie, avec 5 qualités (3 risques et 2 dés pairs).

Nato annonce donc une réussite à 6 : ses 5 qualités et la Menace (1) de l'arme en plus.

Exemple de défense — *Bajram, sympathique éclaireur piorad, est agressé par une petite ordure thunk. Le nabot essaie de lui planter une lame dans la gorge mais Bajram va se défendre.*

Il a 3 rangs dans sa compétence Ferrailleur, et il active son aspect « Expert de la hache » (2).

Sa poignée est de 5. Il prend 2 risques et lance 3 dés. Il obtient . C'est une défense réussie, mais pas superbe, avec 2 qualités (2 risques et 0 dés pairs).

Bajram annonce donc une réussite à 4 : ses 2 qualités et la Couverture (2) de sa hache.

La valeur finale de l'attaque de Nato est de 2 (attaque 6 - défense 4). La rupture de Bajram est supérieure, et il ne subit pas de dépassement, mais il perd tout de suite 2 points d'Effort.

Les dégâts — Le combat continue entre Nato (rupture 5) et Bajram (rupture 4). Le Piorad est un meilleur guerrier, mais le thunk maîtrise mieux le terrain que son adversaire.

Nato réussit soudain à placer une belle attaque (valeur finale 7) à son adversaire. Les choses s'annoncent assez mal pour le Piorad.

Pour commencer, il perd 7 points d'Effort. Il s'agit des dégâts de l'attaque, et dépassement ou pas, il encaisse cette perte immédiatement. Ouch !

Puis il compare ce score avec son seuil de rupture, qui est de 4. Mauvaise nouvelle : il subit un dépassement de 3. Bajram doit cocher 3 cases de son compteur d'état. Heureusement le dépassement est inférieur à 4. Bajram n'est pas mis hors combat mais il commence à avoir vraiment mal.

COMPTEUR D'ÉTAT

Le compteur d'état indique la situation du personnage, représentant tout à la fois son état de nerf, sa vitalité et sa santé réelle.

Quand la dernière case du compteur est cochée, le personnage s'effondre. Selon les circonstances il est mourant, dans le coma, en pleine crise de démence, ou simplement mort.

Le meneur définit ce qui se passe en fonction de la manière dont les dernières cases du compteur ont été perdues.

FATIGUE, MALADIE, STRESS

Tout ce qui peut affaiblir le personnage a un impact sur le compteur d'état et imposera de cocher une ou plusieurs cases en fonction de la gravité de la situation.

Exemples

Une heure de fuite éperdue, ou une poursuite	1 case
Etre confronté à une scène stressante, risquée	1 case
Une nuit blanche en ville, à boire et s'amuser	2 cases
Une fièvre	1 case / jour
Etre confronté à une troupe de morts-vivants	2 cases 1 si fuite
Poison violent (jusqu'à épuisement ou soin)	1 case / heure

RÉCUPÉRATION

Repos

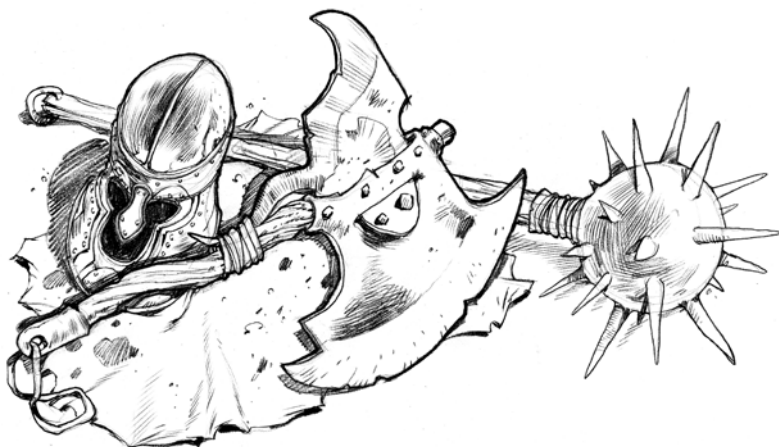
Chaque nuit de repos complet permet de décocher entre 2 et 4 cases du compteur d'état, selon les circonstances. Meilleures sont les conditions de repos, meilleure est la récupération.

Détente

Quand un personnage a l'opportunité de satisfaire un désir ayant un score de 3 ou plus, le meneur peut lui permettre de décocher 1 ou 2 cases du compteur d'état. Le meneur ne doit pas abuser de cette méthode

Récupération bloquée

Quand un personnage a été mis hors-combat à cause d'un dépassement, le meneur peut bloquer la récupération du personnage jusqu'à ce que quelqu'un ait soigné ses blessures.



LES FIGURANTS

Vous pouvez créer et gérer les PNJs et les adversaires des personnages exactement comme ces derniers – compétences, aspects, Effort, compteur, etc. Vous vous rendez compte que, si c'est intéressant pour les PNJs importants, c'est rapidement la plaie pour la masse des silhouettes qui entourent les personnages.

Voici une manière simple de caractériser et de gérer tous ces figurants, ainsi que les bestioles et les monstres, tant qu'on y est.

LE PROFIL D'UN FIGURANT

Voici un exemple utilisant le format habituel de description d'un figurant :

Dojdid, colporteur batranoban – 2 / 5

Spécialités – 8 : As de l'esquive, Barateur, Connaissance de la route des épices, Négociateur de bons prix, Se planquer, Sentir venir les ennemis.

Seuil de rupture – 4

Compteur – 6 / 9 / 12 / 15

Le nom, le descriptif

C'est une esquisse rapide de l'individu. On complète cette description rapide avec son métier, son occupation principale ou sa nature.

Les valeurs

La première valeur qui suit la description (2 dans notre exemple) représente l'importance et l'efficacité basique du figurant. C'est le nombre de dés que le meneur lance pour n'importe quelle action, même sans rapport évident avec son occupation ou sa nature. La deuxième valeur (5 en l'occurrence) indique le nombre de dés que le meneur lance pour les actions en rapport avec l'occupation ou la nature du figurant.

Exemple — Dojdid est donc défini comme un colporteur batranoban, avec les valeurs 2 / 5.

Cela veut dire que pour n'importe quel jet, le meneur utilisera au moins 2 dés.

Si le jet à un rapport avec le métier de colporteur, il utilisera 5 dés. Cela peut être pour essayer de négocier une marchandise, estimer un objet ou choisir une route entre deux villes commerçantes.

De même, si une action ou une connaissance paraît logique pour un batranoban, le meneur utilisera aussi 5 dés.

Enfin, si une action tombe dans le cadre d'une des spécialités de Dojdid, le meneur pourra utiliser 8 dés, et sûrement prendre quelques risques .

Bien sûr, le meneur reste seul maître des poignées de dés de ses figurants. S'il estime qu'une action ou une connaissance particulière est illogique pour le figurant, il suffit de réduire la poignée d'un ou deux dés.

Les spécialités

Les spécialités sont les points forts du figurant. Il peut s'agir de points particuliers de son occupation, de passions personnelles, d'entraînements ou de tours.

Lorsque le figurant tente un test couvert par une de ses spécialités, il lance la valeur indiquée (dans l'exemple, 8 dés). On n'additionne aucune valeur, et on n'utilise qu'une spécialité à la fois.

Notez bien que contrairement aux PJs, les figurants peuvent utiliser leurs spécialités à volonté sans se préoccuper d'un quelconque score d'Effort.

Faire un extra

Un figurant peut vouloir faire un effort particulier dans certaines circonstances. Cela peut-être lorsqu'il est en danger, lorsqu'il voit une occasion à ne pas rater ou lorsqu'il veut absolument réussir une action précise.

Pour faire un extra, le figurant doit cocher une case de son compteur. Il ne peut faire cela que si l'action correspond à une de ses spécialités. Il gagne alors 3 dés pour cette action.

Exemple — Dojdid pourrait lancer 11 dés sur un jet de Baratin (spécialité 8 + 3 dés) en cochant une case de son compteur.

Le compteur

Les figurants ont un compteur unique, décrivant leur état général. Au bout de chaque ligne se trouve un seuil de difficulté, comme pour les personnages classiques.

Les figurants humains normaux utilisent un compteur classique à 4 lignes, avec les mêmes seuils de difficultés que pour les personnages (6/9/12/15). Certaines créatures utiliseront des compteurs particuliers, avec plus ou moins de lignes, et des seuils de difficultés adaptés.

Exemple — Les morts-osseux, fragiles mais insensibles à la douleur, utilisent un compteur (6/6/6). Ce compteur ne contient que trois lignes, et même sur la dernière ligne, un osseux utilise un seuil de réussite de 6.

LES FIGURANTS EN COMBAT

Les figurants ont un seuil de rupture et un compteur d'état tout comme les personnages, mais ils n'ont pas de score d'Effort.

Quand un figurant subit des dégâts, il barre directement des cases de son compteur (au lieu des points d'Efforts). Lorsqu'il n'a plus de cases, il est hors de combat.

Si un figurant subit un dépassement égal ou supérieur à 4 points, il tombe immédiatement – blessé ou mort.

Si le dépassement est inférieur à 4, on lui inflige normalement les qualités de l'attaque en barrant des cases de son compteur, puis on raye immédiatement le reste de la ligne en cours, quel que soit le nombre de case qui lui reste.

EN SAVOIR PLUS

Ce livret ne vous propose qu'une version simplifiée du nouveau système de *Bloodlust*. Voici un aperçu de ce que vous pourrez trouver dans le livre de *Bloodlust Édition Métal*.

- Une liste de compétences plus complète, qui englobe des domaines d'expériences plus variés et qui permet une gestion plus circonstanciée des actions.

- Des aspects désavantageux : les failles.

- Une gestion de l'état du personnage qui s'appuie non plus sur un compteur unique mais sur trois compteurs précis : la Fatigue, la Faiblesse et la Tension.

- Une gestion des qualités qui permet une grande liberté d'interprétation du résultat des tests.

- Des règles utiles pour vous aider à rattraper un test raté.

- Des règles de coopération pour agir en équipe.

- Des règles de préparation, afin d'optimiser vos chances de réussite.

- Des règles pour gérer les réussites automatiques, quand les circonstances le permettent.

- Une gestion des combats où le contexte et les circonstances jouent un rôle important.

- Des règles pour les attaques spéciales (désarmement, mise à terre et autres joyeusetés).

- Une gestion des blessures plus détaillée, avec la possibilité de garder des séquelles (ça fait des souvenirs).

- Des règles plus précises sur les désirs.

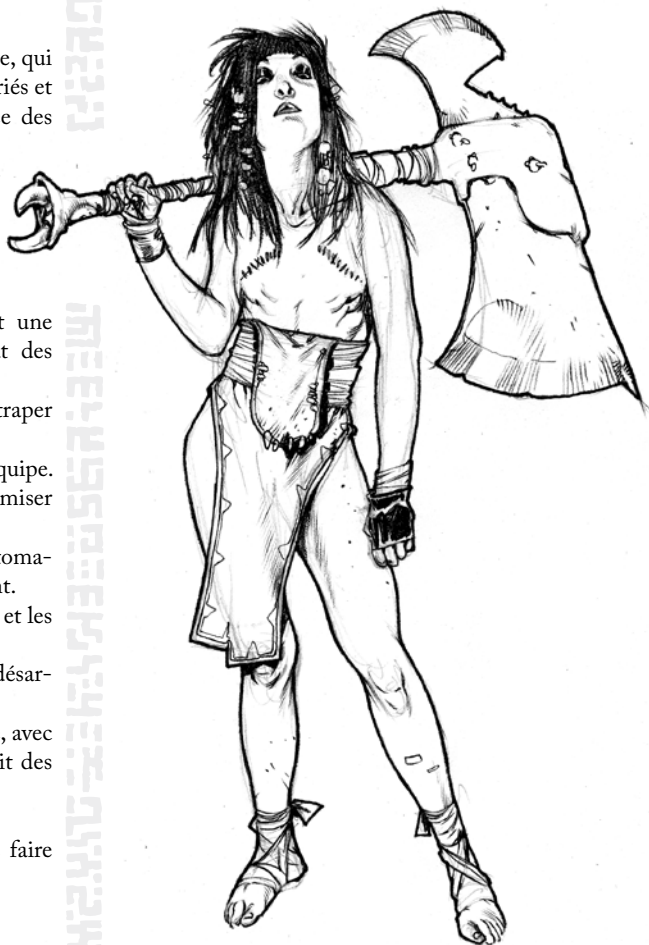
- Des règles pour tomber malade ou se faire empoisonner.

LE SCÉNARIO

Le scénario qui suit utilise les règles allégées fournies dans ce livret. Nous avons essayé de vous proposer un scénario facile à jouer sans le livre de base, adapté à des joueurs ne connaissant pas l'univers de *Bloodlust Édition Métal*. Il utilise donc peu des éléments les plus particuliers du jeu. Pour lui donner un peu plus de saveur, vous pouvez faire lire à vos joueurs la plaquette de présentation de l'univers, disponible elle-aussi sur le site officiel.

Si les personnages et le jeu vous plaisent toujours après ce test, la fin du scénario de ce livret peut faire le joint avec le scénario d'introduction du livre de base.

Vous trouverez sur le site officiel une version de ce scénario utilisant les règles complètes de l'*Édition Métal* et contenant les versions adaptées des personnages prétirés. Enjoy !



HUBERT CHASSON-DES-HERNIER

Dérigion – Noble érudit

Compétences

- Artisan●●○○○
- Athlète●○○○○
- Érudit●●●●○
- Ferrailleur●●○○○
- Larron●●○○○
- Orateur●●○○○
- Soldat●○○○○
- Tireur●○○○○
- Voyageur●●●○○

Aspects

- Botte secrète●●●○○
- L'art de la rhétorique●●●○○
- Bonne mémoire●●●○○
- Séducteur●●●○○
- L'histoire de l'Empire●●○○○
- Trop la classe●●○○○
- Agile●●○○○
- Combat à la rapière●○○○○
- Plus solide qu'il en a l'air●○○○○
- Malin●○○○○

Désirs

- Connaissance●●●●○
- Plaisir●●●○○
- Pouvoir●●○○○
- Richesse●●○○○
- Violence●○○○○

Compteur

- 6
- 9
- 12
- 15

Seuil de rupture – 3

Équipement

Vêtements de voyage de qualité, deux livres d'histoire, rapière (Menace 1 – Couverture 2), stylet (Menace 1 – Couverture 0), 150 ceâtes.

Henri est le second fils d'une noble famille de l'Empire. C'est un diletante, un érudit qui apprend tout ce qui lui passe sous le nez pour s'occuper. Intelligent et stylé, il mène une vie plutôt agréable.

Ce n'est clairement pas un guerrier et il n'a appris l'escrime que pour rassurer sa chère mère lorsqu'il rentre tard le soir. Depuis quelques années, il trouve toute les raisons possibles pour voyager et s'éloigner de son encombrante famille.



0
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

EFFORTS

LORAN FOINGS-NOIRS

Alweg (dérégion/piorad) – Brute à louer

Compétences

- Artisan ●●○○○
- Athlète ●●●○○
- Érudit ●○○○○
- Ferrailleur ●●●●○
- Larron ●●○○○
- Orateur ●○○○○
- Soldat ●●●○○
- Tireur ●●○○○
- Voyageur ●○○○○

Aspects

- Armes improvisées ●●●○○
- Grand ●●●○○
- Sale gueule de tueur ●●●○○
- Encaisser sans broncher ●●●○○
- Musclé ●●○○○
- Cicatrices spectaculaires ●●○○○
- Rusé ●●○○○
- Premiers soins ●○○○○
- Sentir la peur ●○○○○
- Sang-froid ●○○○○

Désirs

- Connaissance ●○○○○
- Plaisir ●●●○○
- Pouvoir ●○○○○
- Richesse ●●●○○
- Violence ●●●●○

Compteur

□□□	□□□	□	6
□□□	□□□	□	9
□□□	□□□	□	12
□□□	□		15

Seuil de rupture – 4 (5 armure incluse)

Équipement

Tenue de cuir renforcée (Protection 1), paire de ceſtes noirs (Menace 1 – Couverture 0), masse à pointe (Menace 2 – Couverture 1), 30 ceſtes.

Loran eſt un batard, issu d'un viol lors d'un raid piorad. Elevé en paria, battu, il quitta vite son village. Il échoua dans les bas-fonds de Pôle, où il grandit en taille, en force et en ruse. Il finit par se trouver une place dans une bande de malfrats.

Depuis quelques temps, il se fait payer pour escorter de riches clients dans des coins peu recommandables. Habitué aux sales coups et aux traquenards en tout genre, il eſt le guide idéal pour ceux qui veulent éviter les mauvaises rencontres.



0
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

EFFORTS

KARIM AB ALOUNDI

Batranoban – Négociateur professionnel

Compétences

- Artisan ●●●○○
- Athlète ●○○○○
- Érudit ●●○○○
- Ferrailleur ●○○○○
- Larron ●●○○○
- Orateur ●●●●●
- Soldat ●○○○○
- Tireur ●●○○○
- Voyageur ●●●○○

Aspects

- Sang-froid ●●●○○
- Sens des affaires ●●●○○
- Regard acéré ●●●○○
- Beau parleur ●●●○○
- Dague ●●○○○
- Sentir venir les ennuis ●●○○○
- Coup fourré ●●○○○
- Jeux d'argent ●○○○○
- Évaluer les objets ●○○○○
- Réflexes éclairs ●○○○○

Désirs

- Connaissance ●●●○○
- Plaisir ●●○○○
- Pouvoir ●●●○○
- Richesse ●●●○○
- Violence ●○○○○

Compteur

- 6
- 9
- 12
- 15

Seuil de rupture – 3 (4 armure incluse)

Équipement

Vêtements amples et colorés, plastron de cuir rigide porté sous les vêtements (Protection 1), dague courbe (Menace 1 – Couverture 1), 3 doses d'épice (gain de 5 points d'effort), 100 cèstes.

Dernier fils d'une noble famille Bathras, Karim a choisi de faire carrière à l'étranger. Les impériaux sont doués pour l'art et les choses de l'esprit, mais côté commerce, rien ne vaut une bonne éducation batranobane.

Karim se fait payer pour négocier les affaires un peu louches, complexes ou risquées. Ce n'est pas de tout repos, mais il préfère largement ce genre de challenge à une vie de petit boutiquier, mort d'ennui derrière un comptoir.



0
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

EFFORTS

SANDRINE

Hysnaton – Eclaireuse et garde du corps

Compétences

- Artisan ●●○○○
- Athlète ●●●○○
- Érudit ●○○○○
- Ferrailleur ●●●○○
- Larron ●○○○○
- Orateur ●○○○○
- Soldat ●●○○○
- Tireur ●●○○○
- Voyageur ●●●○○

Aspects

- Acrobatie ●●●○○
- Piçtage ●●●○○
- Épieu ●●●○○
- Taïtiques d'escarmouche ●●●○○
- Interagir avec les animaux .. ●●○○○
- Griffes & cornes ●●○○○
- Odorat de fauve ●●○○○
- Construction de pièges ●○○○○
- Évaluer une troupe ●○○○○
- Loyale ●○○○○

Désirs

- Connaissance ●●○○○
- Plaisir ●●●○○
- Pouvoir ●○○○○
- Richesse ●●●○○
- Violence ●●●○○

Compteur

- 6
- 9
- 12
- 15

Seuil de rupture – 4 (5 armure incluse)

Équipement

Plastron de cuir rigide (Protection 1), épieu (Menace 2 – Couverture 2), arc de chasse et 20 flèches (Menace 1), 30 ceïtes, collets et matériel à dépecer.

Sandrine porte les traces d'un héritage étrange. Ses cornes et ses griffes font d'elle une hysnaton, une lointaine descendante des chimères. Elle s'est toujours sentie plus à l'aise à l'extérieur, loin des grandes villes et des foules. Elle aime la chasse, les plaisirs simples, et préfère souvent la compagnie des bêtes à celle des hommes.

Cela ne l'empêche pourtant pas de s'intéresser aux gens s'ils ont besoin d'un bon guide et s'ils payent bien.



0
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

EFFORTS

CHAMOU MÈCHE-BRUNE

Alweg hysnaton – Contrebandier des Sangres

Compétences

- Artisan ●○○○○
- Athlète ●●○○○
- Érudit ●○○○○
- Ferrailleur ●●●○○
- Larron ●●●●○
- Orateur ●●○○○
- Soldat ●○○○○
- Tireur ●●●○○
- Voyageur ●●○○○

Aspects

- Musclé ●●●○○
- Incrévable ●●●○○
- Trouver les points faibles ●●●○○
- Discretion ●●●○○
- Taille réduite ●●○○○
- Faire les poches ●●○○○
- Habitué à mentir ●●○○○
- Esquive ●○○○○
- Fouineur ●○○○○
- Attaque brutale ●○○○○

Désirs

- Connaissance ●●○○○
- Plaisir ●○○○○
- Pouvoir ●●●○○
- Richesse ●●●●○
- Violence ●●○○○

Compteur

- 6
- 9
- 12
- 15

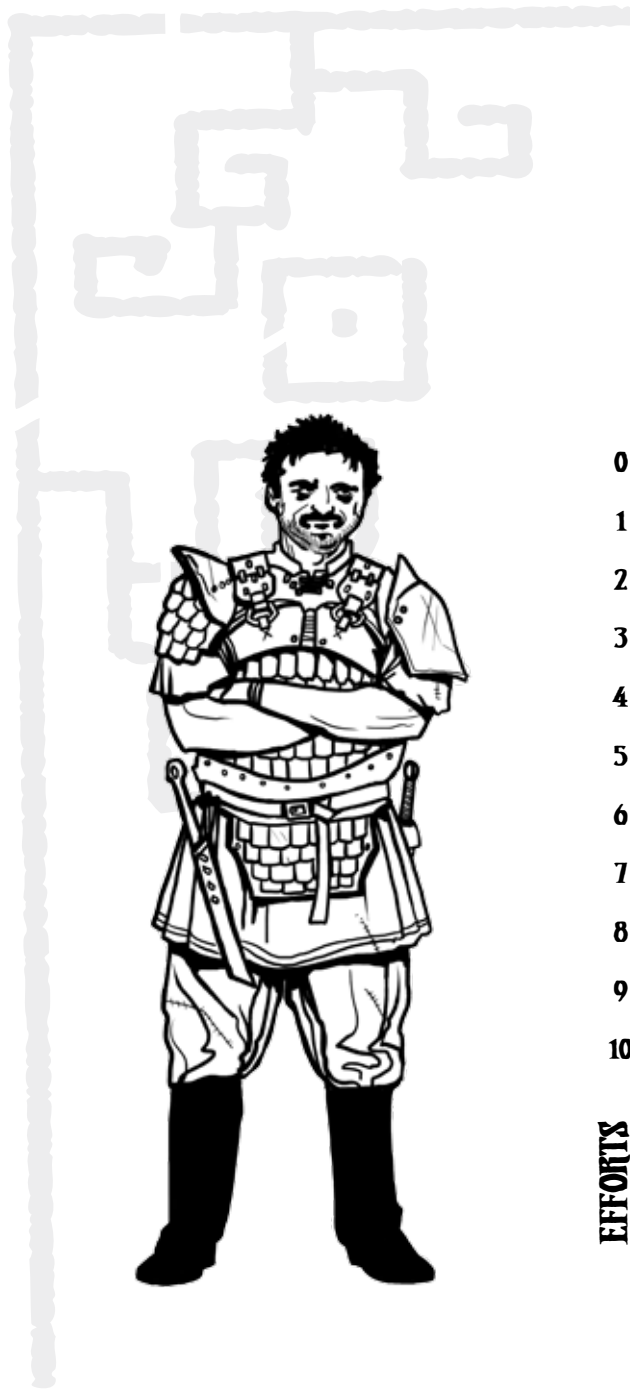
Seuil de rupture – 4 (5 armure incluse)

Équipement

Glaive vorozion (Menace 1 – Couverture 1), fronde et billes de plomb (Menace 1), armure d'écailles de cuir (Protection 1), vêtements sombres et discrets, 4 doses d'épices (soin de 4 cases de compteur), 60 cèstes.

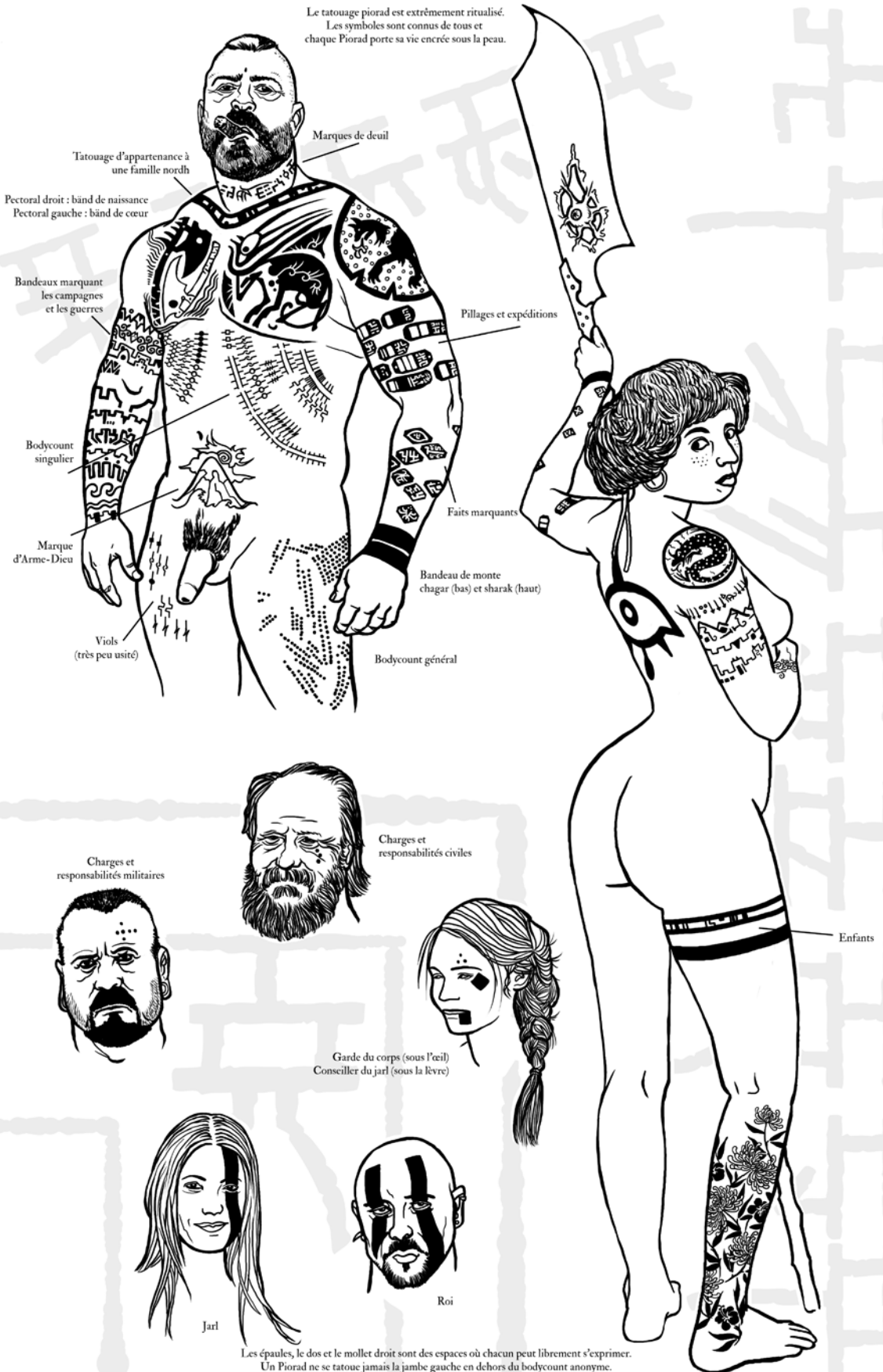
Chamou est une parfaite ordure. Il n'a presque aucune morale, aucune manière, et il vous plantera un couteau dans le dos sans hésiter si cela peut lui rapporter un peu d'argent.

Mais Chamou est aussi loyal. Il fait partie d'une bande de contrebandiers et cette bande est tout pour lui. Le petit village pouilleux qu'ils habitent au fin fond des forêts Sangres est un vrai paradis à ses yeux. Il tuera, volera ou arnaquera n'importe qui si cela peut servir son village et sa bande.



0
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
EFFORTS

Le tatouage piorad est extrêmement ritualisé.
Les symboles sont connus de tous et
chaque Piorad porte sa vic encrée sous la peau.



Tatouage d'appartenance à une famille nordh

Marques de deuil

Pectoral droit : bånd de naissance
Pectoral gauche : bånd de cœur

Bandeaux marquant les campagnes et les guerres

Pillages et expéditions

Bodycount singulier

Faits marquants

Marque d'Arme-Dieu

Bandeau de monte chagar (bas) et sharak (haut)

Viols (très peu usité)

Bodycount général

Charges et responsabilités militaires

Charges et responsabilités civiles



Garde du corps (sous l'œil)
Conseiller du jarl (sous la lèvre)



Jarl



Roi

Enfants

Les épaules, le dos et le mollet droit sont des espaces où chacun peut librement s'exprimer.
Un Piorad ne se tatoue jamais la jambe gauche en dehors du bodycount anonyme.

JOURS DE PLUIE À PONT-AUX-LIÈVRES

Le village de Pont-aux-lièvres fut autrefois un point de passage important. Situé sur une route secondaire reliant Pôle à Bigett, c'était une halte appréciée, pour les petites caravanes et les voyageurs fatigués. Après la chute de l'Empire, la région changea vite. Entre les brigands en maraude et les raids de pillards, le village se vida peu à peu. Aujourd'hui, ce n'est plus qu'une ruine et seule reste l'auberge fortifiée du vieux Mondin. Le pont qui donne encore son nom au lieu-dit est le seul point de traversée sur la Gadole à trente kilomètres à la ronde. Il assure un peu de passage et permet à l'auberge de survivre.

La famille Mondin possède l'endroit depuis plusieurs générations, et malgré l'isolement, ils sont assez connus dans la région ; une sorte de dynastie locale. Une dynastie spécialisée dans l'alcool frelaté, les lits bancals et les prix à la gueule du client, mais une dynastie tout de même.

La situation actuelle

Depuis peu, l'empire dérigion relève la tête. La reconstruction de Bigget et les nouvelles patrouilles envoyées par la capitale favorisent le commerce. Les vieilles routes désertées se repeuplent peu à peu.

Même si le chemin qui passe à Pont-aux-lièvres n'est pas un axe essentiel, il profite aussi de ce regain d'activité. Il est trop tard pour sauver le village, mais l'auberge est bien partie pour redevenir une bonne affaire. Cela n'a pas échappé à quelques vautours, truands et autres arnaqueurs. Plusieurs groupes ont envoyé des représentants dans le coin pour essayer de mettre la main sur la bonne affaire avant la concurrence. En fait, tout cela aurait pu finir en un bel exemple de négociations tous azimuts.

Seulement voilà, le vieux Mondin a attrapé la crève cet hiver, et après des semaines de fièvres et de toux grasses, il se meurt. Du coup, les héritiers divers, les partenaires en affaires et les « vieux amis » sont sur le pied de guerre. Et devinez qui va devoir s'en mêler ?

QU'EST-CE QU'ON FICHE ICI ?

Voici les raisons qui amènent chacun des prétirés à Pont-aux-lièvres. Expliquez-leur tout cela juste avant la partie, histoire de les mettre dans l'ambiance.

Hubert

Passionné d'histoire, Hubert passe beaucoup de temps dans les archives de sa famille. Il y a peu, il a mis la main sur les mémoires d'un aïeul originaire de Sourtie. Le texte contenait des mentions à un vieux manoir situé à Pont-aux-lièvres.

Cet aïeul fait partie d'une branche obscure de la famille et Hubert s'attendait à trouver de précieux documents ou de vieilles reliques familiales au manoir. En découvrant les ruines du village, il a subi une violente déception. Il espère encore trouver un indice sur l'emplacement du bâtiment auprès des habitants du village ou en fouillant lui-même le secteur.

Loran

Engagé par Hubert, Loran est ravi de faire un tour à la campagne, payé, nourri et blanchi. En plus, le petit noble paye bien et la région n'est plus aussi dangereuse qu'autrefois. En bref, ce seront sûrement de petites vacances bien tranquilles.

Et s'il faut gratter un peu dans de vieilles pierres pour faire plaisir au rupin, ce n'est pas si grave. C'est toujours moins risqué que de se battre en duel dans les ruelles de Pôle.

Karim

Une bande de commerçants de Pôle – la guilde des roues d'or – a envoyé Karim à l'auberge. Son but est de préparer le rachat du bâtiment, avec ou sans son personnel. Avec le contrôle du pont et le peu d'auberge dans le secteur, c'est une affaire en or. Seul soucis : d'autres sont déjà sur le coup. Il va donc falloir la jouer fine, et trouver qui influencer, comment et sans dépenser trop.

Sandrine

Engagée par Karim pour lui servir de garde du corps, Sandrine n'est pas ravie de la situation. Non seulement elle sent que la situation risque de traîner en longueur, mais elle n'aime pas du tout le village en ruine. Ce n'est rien de très précis ; elle ne saurait même pas comment expliquer cette sensation. Mais plus vite son patron aura réglé ses affaires, plus vite elle pourra le reconduire à Pôle et toucher son salaire.

Chamou

Avec le retour de l'Empire en Sourtie, la contrebande risque de devenir un peu plus difficile. Chamou est donc venu à l'auberge pour convaincre le patron d'installer un petit commerce d'épices en toute discrétion. Soyons clair : on parle ici de dealer des produits de contrebande au nez et à la barbe des patrouilles de l'Empire.

Bien sûr, il faudra d'abord déterminer qui est le patron, ou qui ce sera la semaine prochaine.

LE CASTING

GONDRAN MONDIN (LE VIEUX)

Le vieux père mourant

Le père vient de mourir d'un sale coup de froid ... et d'un empoisonnement. C'était un vieux grincheux, malhonnête et porté sur la bouteille, mais plutôt doué pour faire tourner une auberge.

GONDRAN MONDIN (LE JEUNE)

Le fils exploré, mais surtout l'héritier ravi

Le jeune Mondin est un trentenaire affable, plutôt sympathique même si on sent qu'il fait surtout ça pour le commerce. Il travaille avec son père depuis un quart de siècle, connaît bien le coin, mais ne s'intéresse pas franchement au boulôt. Il a empoisonné son père pour hâter l'héritage. Flemmard de nature, il l'a surtout fait parce que c'était facile cet hiver – avec la bronchite du vieux – et parce que sa femme l'a poussé.

Aubergiste feignant 2 / 4

Spécialités – 7 : Calmer les gens énervés,

Connaissance des plantes, Faire bonne impression,
Trouver les solutions de facilité

Seuil de rupture – 2

Équipement : tranchoir de cuisine (Menace 1 –
Couverture 0)

□□□ □□□ □	6	Gondran
□□□ □□□ □	9	
□□□ □□□ □	12	
□□□ □	15	

ANELINE MONDIN

Femme du patron, garce manipulatrice

Épouse du jeune Gondran, elle paraît gentille et effacée, et on remarque surtout sa beauté. En réalité, c'est une manipulatrice sans scrupule, qui ne s'est mariée que par intérêt et a poussé son époux à tué son père dès que l'occasion s'est présentée.

Garce manipulatrice 2 / 5

Spécialités – 8 : Adroite, Bien roulée, Mentir avec aplomb, Remarquer les petits détails, Rusée

Seuil de rupture – 2

Équipement : poignard discret de bonne qualité
(Menace 1 – Couverture 1)

□□□ □□□ □	6	Aneline
□□□ □□□ □	9	
□□□ □□□ □	12	
□□□ □	15	

SYLVAN MONDIN

Le fils des aubergistes, sympa malgré tout

Le fils du couple est âgé de quatorze ans. C'est un garçon adorable, surtout avec les parents qu'il se traîne. Il a appris auprès de son grand-père à gérer l'auberge et à entretenir le pont. Ce deuxième aspect du travail lui plaît largement plus et il rêve de reconstruire peu à peu certaines ruines du village pour attirer des gens et faire renaître Pont-aux-lièvres.

Apprenti-aubergiste sympathique 2 / 3

Spécialités – 5 : Bonne bouille, Bricolage, Connaît
les ruines comme sa poche, Vif comme l'éclair

Seuil de rupture – 2

□□□ □□□ □	6	Sylvan
□□□ □□□ □	9	
□□□ □□□ □	12	
□□□ □	15	

BARNAR

Garde et videur local, baroudeur au repos

Un vieux soldat à la retraite, porteur d'une Arme-mineure (une masse, Bumper). Il travaille pour les Mondin depuis une dizaine d'années en échange d'une petite vie tranquille. Logé, nourri et blanchi, il s'est un peu amolli mais aime bien ce calme et ce boulot simple. Avec la mort du vieux, il remet les choses en question. Il aimait bien Gondran et se demande si la vie sera aussi agréable sans un ami avec qui jouer aux cartes ou discuter du passé devant un verre de gnole.

Soldat à la retraite et porteur d'Arme 3 / 7

Spécialités – 10 : Agir en équipe, Combat à la masse
d'arme, Evaluer une situation, Une tonne d'histoires
de guerre, Résistant à l'alcool, Tenir une position

Seuil de rupture – 7

Équipement : plastron de cuir rigide (Protection 1),
Bumper (Masse d'arme – Menace 2 – Couverture 2)

□□□ □□□ □	6	Barnar
□□□ □□□ □	9	
□□□ □□□ □	12	
□□□ □	15	

Pouvoir de chance – Permet de relancer 3 dés au choix
sur un test, 2 fois par scène. □□

POP'POP

Serveur, homme à tout faire, abruti

Un serviteur un peu benêt, pas forcément joli à regarder et dur d'oreille, mais doué pour cuisiner les restes et passer le balai. Avec son air fatigué et son regard en coin, on pourrait penser qu'il entend tout et conspire en douce, mais non. Il est juste très con. Heureusement il n'est pas méchant, et s'il vous renverse parfois une assiette de ragoût sur les genoux, c'est par maladresse, jamais exprès.

Homme à tout faire abruti 1 / 3

Spécialités - 5 : Cuisiner de bon plat avec trois fois rien, Réparer ses bêtises, Suivre les ordres, Trop con pour avoir peur

Seuil de rupture - 2

Equipement : pelle (Menace 1 - Couverture 0)

□□□ □□□ □	6	Pop'pop
□□□ □□□ □	9	
□□□ □□□ □	12	
□□□ □	15	

LÉANE SONDRÉL

Chasseuse et guide, solitaire

La vieille Léane est une chasseuse d'une quarantaine d'années. Elle se balade dans la région et vend des fourrures et du gibier aux voyageurs ou aux habitants des hameaux. Elle évite de trop trainer à l'auberge en temps normal - le vieux avait des vues sur elle - mais puisqu'il est mort et qu'il pleut à verse, elle fait une halte un peu plus longue.

Chasseuse solitaire 2 / 5

Spécialités - 8 : Athlétique, Connaissance de la région, Chasser à l'affût, l'ouïe fine, Tendre des pièges, Tir à l'arc

Seuil de rupture - 5

Equipement : tenue de cuir et fourrure (Protection 1), poignard de chasse (Menace 1 - Couverture 0), arc (Menace 1)

□□□ □□□ □	6
□□□ □□□ □	9
□□□ □□□ □	12
□□□ □	15



LES DUGOURETS

Famille de péquenauds, un peu pique-assiettes

Le père (Jaques), la mère (Jaquette) et leurs gamins (Lucette, Nigo et pt'i Jaques). Ce sont des paysans du village, les seuls habitants, en fait, à part les gens de l'auberge. Ils vivent dans une ferme en piteux état au bord de la rivière, élevant quelques bêtes (porcs, moutons et lapins). Les Dugourets sont sincèrement tristes de la mort du père Mondin. Durant l'orage, ils s'incrustent à l'auberge, moitié pour « veiller le vieux », moitié pour échapper à leur vieille ferme humide.

Péquenauds pique-assiettes 2 / 4

Spécialités - 6 : Agir en équipe, Endurant, malhonnêteté ordinaire, Soigner les bêtes

Seuil de rupture - 2

Equipement : outils agricoles divers (Menace 1 - Couverture 0) - pour les parents seulement.

□□□ □□□ □	6	Jaques
□□□ □□□ □	9	
□□□ □□□ □	12	
□□□ □	15	

□□□ □□□ □	6	Jaquette
□□□ □□□ □	9	
□□□ □□□ □	12	
□□□ □	15	

□□□ □□□ □	6	Lucette (11 ans)
□□□ □□□ □	9	
□□□ □	12	

□□□ □□□ □	6	Nigo (9 ans)
□□□ □□□ □	9	
□□□ □	12	

□□□ □□□ □	6	Pt'i Jaques (6 ans)
□□□ □	12	

GUIL PERROUIN

Agent de la guilde de la croix-rousse

Guil est le représentant d'une grande guilde de caravaniers. Il est ici pour acheter l'auberge, en faire un relais, taxer les concurrents et faire du profit. Guil est une petite ordure avide tout ce qu'il y a de plus banale. Il aime l'argent, le luxe et les privilèges. Il se fiche des moyens ou des méthodes, tant qu'il obtient ce qu'il veut.

Négociateur sans scrupule 2 / 4

Spécialités - 7 : Coup fourré, Fouineur, Mauvaise foi à tout épreuve, Pro de l'esquive, Semer la zizanie

Seuil de rupture - 3

Equipement : glaive (Menace 1 - Couverture 2)

□□□ □□□ □	6	Guil
□□□ □□□ □	9	
□□□ □□□ □	12	
□□□ □	15	

LONGUAN

Faux messager blessé, vrai brigand vicelard

Il prétend être un jeune messager tombé de cheval lors d'un voyage vers Bigett. Il boite, et passe son temps à rire de sa propre mésaventure ; « Vous comprenez, je débute. Je ne suis pas bien parti hein ? ». En fait, il travaille pour Hanroi. C'est une petite frappe, méchante et vicieuse, qui n'hésitera pas à chaparder, reluquer les filles et dragner tout ce qui porte jupon.

Brigand vicieux 2 / 5

Spécialités – 8 : Avoir l'air inoffensif, Drague agressive, Fouiller, Frapper dans le dos, Tenace

Seuil de rupture – 3

Équipement : épée courte (Menace 1 – Couverture 2)

□□□ □□□ □	6	Longuan
□□□ □□□ □	9	
□□□ □□□ □	12	
□□□ □	15	

HANROI DE GUEL-DES-AMBRES

Dérigion bizarre et enfoiré de menteur

Hanroi se présente comme un dérigion lassé de la ville, à la recherche d'une petite affaire pour s'installer à la campagne. En réalité, c'est un aventurier. Il a mis la main sur les notes d'un chef pillard piorad, indiquant un butin caché dans les ruines du village. Il comptait faire parler le vieux Mondin, mais sa mort l'oblige à recourir à une méthode plus simple : faire venir ses gars et fouiller le village. Et s'il faut tuer les témoins gênants, ce n'est pas bien grave.

Aventurier et chef de bande 3 / 7

Spécialités – 10 : Attaque brutale, Coordonner une attaque, Discrét, Eviter les coups, Se faire passer pour quelqu'un d'honnête, Tir précis

Seuil de rupture – 4

Équipement : tenue de cuir (Protection 1), épée longue (Menace 2 – Couverture 2), 4 lames de jet (Menace 1), 3 doses d'épices (soin de 4 cases de compteur)

□□□ □□□ □	6	Hanroi
□□□ □□□ □	9	
□□□ □□□ □	12	
□□□ □	15	

L'HISTOIRE D'HANROI ...

Né dans les bas-fonds de Pôle, Hanroi montra vite des prédispositions pour l'arnaque et le meurtre. En une quinzaine d'années, il amassa un joli magot et se fit quelques ennemis dangereux. Il quitta la ville pour sauver sa vilaine peau et commença une carrière d'aventurier. Il visita le grand centre, les forêts Sangres et le nord piorad. Là, il se fit des amis parmi les pillards en servant d'éclaireur ou d'infiltrateur. Sa spécialité était d'inspecter les villages fortifiés – comme un simple voyageur – pour analyser leurs défenses et ouvrir les portes aux troupes de combat. Peu à peu, Hanroi rassembla une petite troupe de brigands, les Haches rouillées, pour l'aider dans sa tâche.

Il y a quelques années, après une campagne désastreuse, un chef pillard mécontent refusa de payer les services des Haches. Furieux, ceux-ci assassinèrent le chef et une partie de ses guerriers après une soirée arrosée, et quittèrent un village en feu en emportant tout ce qu'ils pouvaient. Depuis, Hanroi évite soigneusement le nord, de peur de tomber sur des survivants ou des alliés de ses victimes. C'est une chose de piller un village de paysans ou un petit bourg tranquille, c'en est une autre de brûler un village piorad.

Dans les affaires du chef assassiné, Hanroi découvrit un vieux journal de campagne rédigé par un des ancêtres du jarl : Angorn des Genarkill. Au milieu de notes diverses sur les méthodes de pillage et les tactiques de combat,

il fit une découverte passionnante. La dernière expédition du vieux Genarkill fut une belle réussite du côté du butin, mais elle coûta la vie à presque toute l'expédition. A court d'hommes, perdant peu à peu ses bêtes de somme, Genarkill décida d'alléger sa charge en enterrant la partie solide – or, argent et armes – près d'une petite bourgade sans importance. Il attaqua le village et fit mine de l'occuper comme un pillard en déroute pourrait le faire. Pendant qu'une partie des hommes s'amusait, une autre enterrait le trésor en toute discrétion. L'idée était bien sûr de revenir le chercher à la saison suivante, une fois la troupe reconstituée.

Mais rien ne se passa comme prévu. Sur le chemin du retour, Genarkill tomba malade et mouru avant de rejoindre le nord. Ses derniers guerriers ramenèrent sa dépouille et ses affaires, mais personne ne prit la peine de lire ses notes, qui furent entassées dans un coin par un héritier distrait. Les soldats survivants décidèrent de garder le secret sur le butin enterré, mais moururent tous avant d'avoir pu remettre la main dessus. Tout cela se passait il y a trois siècles.

En lisant ces notes, Hanroi vit un moyen facile de mettre la main sur une vraie petite fortune. Il lui a fallu un moment pour identifier le village où était caché le trésor, et avec le temps, les repères cités dans les notes ont changés ou disparus de Pont-aux-lièvres. Mais ce n'est pas assez pour renoncer à ce genre d'argent facile. Et gare à ceux qui se mettraient entre Hanroi et son trésor.

RÉPARTITION DES TÂCHES ...

Le scénario que nous vous proposons est très ouvert. Plutôt qu'une trame serrée et précise, nous vous donnons un cadre avec ses intrigues et ses personnages. Une fois imprégné du décor et des acteurs, vous pourrez le faire vivre et réagir aux actions de vos joueurs.

Vous trouverez bien-sûr des scènes et un déroulement « supposé ». C'est en quelque sorte l'histoire telle qu'elle pourrait se passer si les joueurs ne se mêlaient de rien, ou s'ils agissaient de la façon la plus évidente. Mais ce sont des joueurs. Ils ne feront sûrement rien comme prévu. L'un d'eux s'amourachera de la méchante de l'histoire, ou décidera qu'il aime bien le boulet de service et veut en faire un héros. Certains choisiront d'agir en preux chevaliers, d'autres de battre les salauds à leur propre jeu. Toutes les solutions sont bonnes, si à la fin de la soirée ils se sont amusés. Il n'y a pas de déroulement « correct » pour ce genre de scénario. Ou plutôt, il y en a autant qu'il y a de tables de *Bloodlust*.

N'hésitez pas à venir sur le forum nous raconter votre version de l'histoire. Il y a sûrement des choses que d'autres meneurs pourront utiliser, ou des manières de tordre l'histoire pour la rendre encore meilleure, plus drôle ou plus tragique.

- SCÈNE 1 -

EN NOIR, PLUS D'ESPOIR

Après la mort du père Mondin, les personnages apprennent que son fils hérite de l'endroit et qu'il devient leur interlocuteur privilégié. Le représentant d'une puissante guilde de caravaniers est déjà là pour négocier, et un bourgeois déringon un peu bizarre est également sur les rangs. Surtout, la belle-fille de Mondin se demande pourquoi le vieux est mort alors qu'il semblait aller mieux, et aimerait bien que quelqu'un enquête un peu là dessus.

Ambiance – Un orage épais et glacé couvre les plaines depuis la veille, et décourage toute envie de voyager. L'auberge est loin d'être pleine, mais on se tasse autour du foyer pour se réchauffer un peu. Les négociations en douce et les suspensions plombent le peu de gaieté qui pourrait rester.

Enjeux – Faire découvrir l'endroit et le casting aux joueurs, les impliquer dans l'histoire et leur donner l'occasion d'interagir.

Les PJs ont tous leurs raisons de se trouver au village, mais la mort soudaine du vieux Gondran tombe mal. Les négociations, les arnaques ou les discussions vont devoir attendre un peu. Heureusement, la tempête qui sévit sur le secteur donne à tout le monde une bonne raison de rester. C'est l'occasion d'apprendre à connaître les locaux et peut-être se mêler un peu de leurs affaires.

L'une des premières personnes à s'intéresser aux PJs sera **Aneline**. C'est elle qui a convaincu son époux d'empoisonner le vieux, mais elle n'est pas encore totalement satisfaite. Débarrassée de son beau-père, elle envisage maintenant de

devenir veuve, pour tenir l'auberge comme elle l'entend. Pour cela, elle a plusieurs possibilités :

- Séduire l'un des PJs et lui demander de la débarrasser d'un mari violent et sadique qui la maltraite depuis des années. C'est totalement faux, mais c'est une si belle histoire.

- Jouer la belle-fille triste, qui se demande pourquoi son gentil papoune est mort, alors qu'il semblait aller mieux. Elle orientera gentiment les soupçons des PJs vers son mari, n'hésitant pas à cacher le reste de poison dans ses affaires pour finir de l'enterrer.

- Au pire, elle peut carrément essayer de proposer de l'argent ou une nuit torride en échange d'un assassinat franc et net. Ce n'est ni classe ni fin, mais c'est efficace si tout le reste échoue.

Pendant ce temps, **Guil** fera de son mieux pour se faire bien voir des locaux et du jeune Gondran en particulier. Il n'osera pas négocier ou proposer un contrat alors que l'aubergiste est en deuil, mais il préparera le terrain. Pendant toute la tempête, il essaiera de faire causer les gens du village, de les impressionner en leur présentant sa guilde et les bienfaits de sa protection. Il quittera peu l'auberge, préférant traiter ses affaires au chaud et devant une coupe d'alcool sucré.

Hanroi, de son côté, jouera le gentil touriste. Il discutera avec les locaux, mêlant les questions sur la famille Mondin (il s'en fiche mais ça fait bien de compatir un peu) et celles sur le village.

Il essaie de mieux comprendre l'endroit pour mieux se repérer dans les notes de Genarkill. En temps normal, ce ne serait déjà pas évident, mais avec la tempête, la pluie incessante et la pénombre continue, c'est une vraie galère.

Si les PJs s'intéressent à lui et le suivent en douce, ils pourront découvrir une ou deux choses intéressantes :

- Alors qu'il ne lui parle presque pas à l'auberge, Hanroi croisera plusieurs fois Longuan dans le village. Ils essaient tous les deux de se faire une meilleure idée de la disposition des lieux, et se voient en douce pour échanger leurs impressions. Longuan travaille pour Hanroi, et même si ce n'est pas forcément évident, un test de Soldat (2) ou de Larron (1) permettra aux PJs de s'en apercevoir.

- Quand Hanroi discute avec les locaux, il est parfois sujet à des coups de colère. C'est souvent quand les gens ne peuvent répondre sur le village ou les anciens bâtiments. Un test d'Orateur (2) ou de Larron (3) permet de s'en apercevoir.

Les autres habitants de l'auberge mèneront leurs petites vies sans trop se préoccuper des PJs. Le seul susceptible de leur tourner autour est le jeune **Sylvan**. Il adore les histoires, les récits d'aventures et les nouveaux visages. Sandrine surtout, avec son allure exotique, lui plaît beaucoup, mais il n'est pas très doué pour la drague, n'ayant pas eu l'occasion de s'exercer pour l'instant.

- SCÈNE 2 - UN PONT, DES CONS ET DES GNONS

Alors que les joueurs enquêtent, une caravane passe le pont. Le jeune Gondran sort pour les accueillir, leur proposer de s'abriter et réclamer la taxe. La chef de la caravane, qui connaissait le vieux, essaie de négocier une ristourne et les choses s'enveniment rapidement. La caravane finie par monter un camp un peu plus loin au bord des bois.

Ambiance – Il fait toujours aussi mauvais. La visite d'une caravane pourrait être l'occasion de briser un peu la sensation d'enfermement, mais la tension devrait empirer au contraire.

Enjeux – Cette scène peut donner aux PJs l'occasion de se positionner et de marquer des points avec - ou contre - Gondran.

On vous l'a dit, le pont est un point essentiel. Il surplombe la Gadole – une petite rivière profonde et traitresse – et représente le seul point de passage de la région. Les Mondin tiennent l'auberge, mais ils entretiennent surtout le pont. Pour tout dire, s'ils perdaient leur bouge, ils pourraient encore très bien vivre juste en faisant payer le droit de passage du pont.

Un matin, une petite caravane arrive au pont. Il y a six chariots de marchandises tirés par des polacs et une douzaine d'hommes. La caravane est dirigée par Angèle Bretin, une alweg bourru et sûre d'elle, qui connaissait bien le vieux Mondin. Le jeune Gondran sort l'accueillir, mais le ton de la discussion monte vite.

Angèle essaie de profiter de l'occasion pour négocier le prix du passage à la baisse, ce qui ne convient pas du tout à Gondran. C'est une manoeuvre commerciale assez basique, et si on les laissait tranquilles, ils finiraient bien par se mettre d'accord. Toutefois, avec les PJs dans le secteur, il y a fort à parier qu'ils vont essayer de s'en mêler.

Laissez les faire, puisque c'est justement le but de la scène. C'est une bonne occasion pour eux de marquer des points auprès de Gondran en le soutenant. Peut-être trouveront-ils de bonnes raisons de le gêner, au contraire. On ne sait jamais avec les joueurs. Si les choses finissent en baston, Angèle a 3 gardes solides avec elle.

Angèle Bretin Chef de caravane (2/5)
Spécialités – 8 : Dure en affaire, Grande gueule, Musclée, Rancunière
Seuil de rupture – 4
Équipement : plastron de cuir rigide (Protection 1), épée courte (Menace 1 – Couverture 2)

□□□ □□□ □	6
□□□ □□□ □	9
□□□ □□□ □	12
□□□ □	15

Les triplés Gardes de caravane (2/4)
Spécialités – 7 : Gros bras, Intimidation, Manier la hache comme un bourrin
Seuil de rupture – 4
Équipement : plastron de cuir rigide (Protection 1), hache (Menace 2 – Couverture 2)

□□□ □□□ □	6
□□□ □□□ □	9
□□□ □□□ □	12
□□□ □	15

□□□ □□□ □	6
□□□ □□□ □	9
□□□ □□□ □	12
□□□ □	15

□□□ □□□ □	6
□□□ □□□ □	9
□□□ □□□ □	12
□□□ □	15

- SCÈNE 3 - ET EN PLUS, IL PLEUT...

Une éclaireuse de la bande de pillard se fait repérer par les joueurs et une poursuite se déclenche. Elle était clairement en train de compléter un plan du village pour une attaque, et tout le monde prend peur.

Il va falloir choisir entre foncer vers un camp de l'armée tout proche pour ramener de l'aide, ou rester et défendre l'auberge contre les assaillants.

La dernière scène est certainement celle qui changera le plus en fonction de votre table et de la manière dont les choses se sont passées au début de l'histoire. En fait, il y a tellement de possibilités que je ne vais pas m'embêter à essayer de rédiger ce fatras. Démerdez-vous. (...)

Ok. Le reste de l'équipe m'indique que nous ne pouvons pas nous permettre ce genre de facilité. Je maintiens qu'à force de couvrir les meneurs comme ça, on va faire une génération d'assistés ! Mais bon, ok, essayons donc de trouver une jolie scène de fin.

Une fois les personnages habitués au village, qu'ils se sont fait des amis, des ennemis et qu'ils ont échafaudé quelques plans pour le futur, il est temps de tout casser.

Hanroi en a assez d'attendre et il finit par s'apercevoir qu'il n'a rien à espérer des locaux. Personne ne se rappelle de l'ancien village, il n'y a plus aucun plan et les habitants n'ont jamais entendu parler du trésor. Ce dernier point est plutôt une bonne nouvelle, mais cela veut aussi dire qu'il va falloir passer les ruines au peigne fin. Et pour ça, les gens présents à l'auberge pourraient être utiles. Hanroi envisage de faire venir sa troupe pour capturer tout ce petit monde. Il compte les forcer à creuser là où le trésor

pourrait se trouver. Ainsi, même s'ils ne tombent pas juste tout de suite, celui évitera toujours à ses gars d'avoir à creuser les tombes des prisonniers.

Pour préparer l'opération, Hanroi demande à Longuan d'aller chercher la Bernache, la meilleure éclaireuse de sa troupe. Elle est chargée de faire une reconnaissance discrète dans les ruines du village et de préparer la suite des événements – c'est à dire l'attaque sur l'auberge et la fouille des ruines.

C'est pendant cette reconnaissance que vos PJs doivent la repérer. S'ils organisent des tours de gardes (bande de paranoïaques) ce sera facile de glisser une apparition de Bernache. S'ils sont plus à la cool, profitez d'une sortie pour leur faire apercevoir une ombre entre deux murets branlants (test de Larron pour Chamou, ou de Soldat pour Loran) ou des traces bizarres (test de Voyageur pour Sandrine ou Hulbert). Si les personnages sont de vrais flemmards et ne quittent pas l'auberge, vous pouvez toujours profiter d'une sortie pipi pour qu'un des joueur tombe nez-à-nez avec Bernache par hasard. Il n'y a rien de plus drôle qu'une bonne frayeur avec le pantalon sur les chevilles ou le sifflet à l'air. En dernier recours, signalez que Longuan sort un peu plus souvent que d'habitude. Cela pourrait leur mettre la puce à l'oreille.



FOIES JAUNES

Bloodlust n'étant pas forcément un jeu qui récompense la gentillesse et l'abnégation, vos joueurs pourraient décider de mettre les voiles. Rien de plus simple, en effet. Il suffit de se porter volontaire pour aller chercher de l'aide, de partir dans une autre direction, et d'oublier purement et simplement Pont-aux-lièvres. Ce n'est pas une solution classe ou héroïque, mais soyons francs : ça marche.

Peut-être vos joueurs décideront-ils carrément de négocier avec la bande d'Hanroi. Là, c'est carrément vicieux, mais tout aussi efficace. A moins que les PJs aient tué Bernache, Longuan ou Hanroi, la bande n'a aucune raison de refuser de bosser avec des pourris dans leur genre. Et au moins, maintenant, vous savez que vos joueurs sont des ordures sans scrupule. Qui a dit qu'on n'apprenait rien en faisant du jeu de rôle ?

Si les joueurs essayent de capturer Bernache, Hanroi ne l'aidera pas. Sa position actuelle est bien trop pratique. Longuan par contre pourra se dévoiler, essayer d'aider l'éclaireuse, et s'enfuir finalement si les choses deviennent trop risquées. Le plus important est que l'un des deux fiche le camp du village, et que l'autre soit capturé ou tué par les PJs. Par la suite, nous ferons comme si Longuan avait fui et que les joueurs avait attrapé Bernache, mais l'histoire marche tout aussi bien à l'inverse.

Il ne sera pas possible de faire parler Bernache si elle est capturée vivante. C'est une dure-à-cuire, habituée à la douleur et elle sait que les secours sont en route. Elle serrera les dents, refusera de répondre et promettra une vengeance bien sanglante à tout personnage qui se lâchera un peu trop sur elle. Le contenu de sa sacoche est plus intéressant. Pensez d'ailleurs à la lui faire échapper si elle parvient à s'enfuir. Signaler juste à un joueur qu'un de ses coups arrache la sangle et fait tomber la sacoche, il devrait sauter sur l'occasion. Elle contient des feuillets froissés, corrigés à la mine de plomb et remplis de plans, de croquis et d'annotations. Un test d'Érudit, de Voyageur ou de Soldat permettra de comprendre qu'il s'agit d'un plan du secteur. Des flèches et des chiffres indiquent des mouvements de troupes, des positions à tenir et des positions d'embuscade. En bref, un parfait plan d'attaque de Pont-aux-lièvres. De plus, des zones sont indiquées avec un symbole particulier, sans rapport avec le combat. Elles sont toutes à portée d'anciennes ruines, peut-être près de vieilles caves ou de bâtiments importants.

A ce stade, vos joueurs devraient avoir compris qu'une bande organisée et dangereuse s'intéresse au village. Grâce à la fuite de Longuan, ils devraient deviner l'attaque imminente. S'ils oublient ce détail ou ne comprennent pas que le danger les guette, un figurant pourra les mettre sur la voie.

Lorsque les PJs parleront d'une attaque possible sur Pont-aux-lièvres, Gondran, Barnar ou Léane évoqueront aussitôt un campement de l'armée impériale installé à quelques kilomètres de l'autre côté de la rivière : un endroit idéal pour aller chercher de l'aide.

Les joueurs ont alors deux options : ils peuvent décider de foncer chercher des renforts auprès de l'armée, ou proposer de tenir le fort pendant que quelqu'un ramènera la cavalerie (Léane et Sylvan seront les plus indiqués).

Assaut on tavern 13

Si les joueurs décident de tenir le village, vous allez pouvoir improviser un petit siège avec attaque des portes, escalade de fenêtres ou intrusion par les caves. Ne vous embêtez pas à trop préparer cette partie. Demandez à vos joueurs comment ils préparent la défense, et notez leur idées. Ils devraient vous fournir de quoi les occuper un petit moment.

Si vous voulez un plan précis pour l'auberge, utilisez donc celui d'un bâtiment que vous connaissez bien, et que vous pourrez "médiévaliser" un peu pour l'occasion. Pour les puristes, jetez un coup d'œil au numéro 1 de Casus Belli, la toute nouvelle version. L'article Bâtisses et artifices (cf. page 216) contient une description d'une auberge assez vaste. Considérez simplement que la moitié du bâtiment est fermée et inutilisée par les Mondin.

Hanroi restera tranquille, jusqu'à ce qu'il puisse trahir les PJs et aider ses hommes à prendre l'auberge. Votre but, en temps que meneur de jeu, n'est toutefois pas le même. Pour vous, l'idéal est que les PJs le surprennent et que cela entraîne une scène intéressante. Si les joueurs se méfient déjà de lui, laissez-les le surveiller, ou mieux, lui tendre un piège.

Run to the hills, run for your life

Si les joueurs partent chercher de l'aide, ils vont devoir foncer dans un secteur qu'ils ne connaissent pas, sous une pluie battante et dans la pénombre d'un orage de plaine.

La bande d'Hanroi (cf. page 27) ayant vu venir le coup a posté quelques guetteurs et des cavaliers patrouillent. Faites passer vos joueurs par un bois touffu rempli de bruits de bestioles inquiétants ; faites leur traverser discrètement un champ de blé haut, battu par le vent, avec un archer guettant le secteur depuis une colline proche ; faites leur traverser un ruisseau en pleine crue, glissant sur les cailloux du fond, des cavaliers leur fonçant dessus par surprise alors qu'ils sont au beau milieu du courant.

Le but est de les faire suer et frissonner, jusqu'à ce qu'ils trouvent refuge dans un petit camp de l'armée impériale. Là, sous la protection d'une centaine d'hommes d'armes, au sec et un bol de soupe chaude à la main, ils vont pouvoir raconter leur histoire.

- ÉPILOGUE -

THIS IS THE END (S)

Vos joueurs ont choisi leur histoire, à vous de choisir la fin. Selon la façon dont ils ont géré les choses, il y a une foule de manières de finir cette aventure. Voici deux options possibles :

La vie est belle, tout va très bien, les p'tits oiseaux, cué, cué.

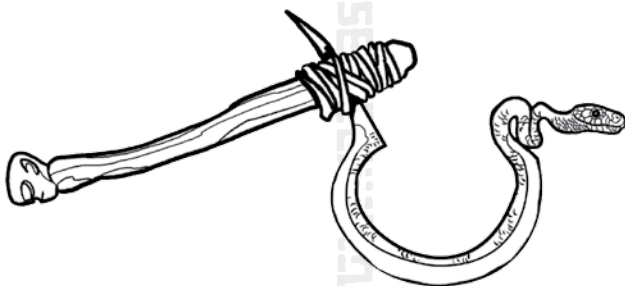
L'armée débarque au village pendant l'assaut de l'auberge. Les brigands se battent un peu, mais voient vite qu'ils sont fichus et tentent de décamper. Les soldats dérigions massacrent quelques trainards, capturent un ou deux blessés, et sécurisent le secteur. Les joueurs sont traités en héros et le village est placé sous la protection de l'armée. L'officier supérieur décide même de déplacer son camp vers Pont-aux-lièvres pour veiller sur le pont.

Les choses vont aller de mieux en mieux au village, et c'est grâce aux personnages qui deviennent des héros locaux. Cela devrait faciliter la fin des négociations pour certains d'entre eux. La vie est belle.

Ok, soyons réaliste.

L'armée débarque au village pendant l'assaut. Les soldats massacrent les attaquants, capturent un ou deux blessés, etc, etc. Les joueurs sont traités en héros et tout le monde s'installe à l'auberge pour vider un verre et essayer de comprendre ce qui s'est passé. En fouillant les documents d'Hanroi, l'officier supérieur comprend l'histoire du trésor caché au village et décide de le trouver ... pour lui. Il place le village sous sa protection, mais s'inquiète un peu du nombre de témoins de cette histoire. Il négocie en douce avec Gondran, sa famille et Barnar, et fait arrêter les autres pour collaboration avec les brigands. Oui, c'est injuste, mais il s'en fiche et il a plus d'une centaine d'hommes sous ses ordres. Plutôt que de tuer les personnages, il les vend à un ami esclavagiste qui passe parfois dans la région, et qui se chargera de les refourguer dans le grand sud. Loin. Très loin.

Soyons francs : cette solution est cynique, crade et totalement injuste. Mais elle fait le joint avec le scénario d'introduction du livre de base de *Bloodlust Édition Métal*. Ce n'est pas une belle surprise ça ?



ET LES ARMES LÀ-DEDANS ?

Pourquoi faire un kit de démo pour le remake de *Bloodlust* sans proposer de jouer des porteurs d'Armes-Dieux ?

Nous y avons pensé, bien-sûr, mais il aurait fallu bien plus de règles, de précisions et de pages. Bien trop en fait. Nous avons choisi de garder tout cela pour le livre de base et de vous présenter seulement l'essentiel du système *Métal*, sans fioriture.

Et puis même si Tanaephis est plein d'Armes, le continent est si grand qu'on peut passer des mois sans en croiser une seule. C'est d'autant plus vrai qu'elles préfèrent les endroits peuplés, où les conflits et les loisirs sont nombreux.

On croise tout de même assez souvent des Armes-mineures. Ce sont des Armes-Dieux de faible puissance, souvent moins éveillées et moins étranges que les Armes-majeures.

Bumper, la masse d'arme de Barnar, est une Arme-mineure. Elle n'a pas une personnalité très affirmée. Elle aime surtout sa tranquillité, son Porteur et la douceur de la vie au pont. Elle n'aime pas trop se battre, sauf s'il faut défendre son Porteur ou ses intérêts. C'est une rareté parmi les Armes-Dieux, souvent agressives et promptes à chercher les ennuis.

Côté pouvoir, elle améliore le seuil de rupture de son Porteur, et lui permet de relancer 3 dés de son choix sur un test, 2 fois par scène (pouvoir de chance).

LES HACHES ROUILLÉES

Voici quelques exemples de membres de la troupe d'Hanroi. Adaptez les effectifs à l'humeur et à l'état de vos PJs. S'ils se sont déjà bien amusé et montrent un peu d'impatience, quelques échanges de coups rapides devrait suffire. S'ils ont besoin de se défouler, rajoutez quelques distributions de baffes, et faites surgir un nouvel adversaire de derrière un fourré. Les figurants ne coûtent pas cher en JdR, profitez-en !

Hanroi et Longuan (cf. page 21)

La bernache

Éclairceuse et guerrière (2/5)

Spécialités – 8 : Attaque surprise, Dure à cuire, Faire le mort, Furtive, Jamais surprise, Imiter les animaux

Seuil de rupture – 5

Équipement : tenue de cuir et fourrure (Protection 1), poignard de chasse (Menace 1 – Couverture 0), épieu (Menace 2 – Couverture 2)

□□□ □□□ □	6
□□□ □□□ □	9
□□□ □□□ □	12
□□□ □	15

Molcor

Lieutenant de troupe sadique (3/6)

Spécialités – 9 : Charger en hurlant, Encaisser sans broncher, Fort comme un bœuf, Mise à terre, Motiver les troupes en gueulant, Repérer les points faibles

Seuil de rupture – 6

Équipement : Cotte de maille (Protection 2), Hache à deux mains (Menace 3 – Couverture 1)

□□□ □□□ □	6
□□□ □□□ □	9
□□□ □□□ □	12
□□□ □	15

Brutes épaisses

Hommes de troupe bêtes et méchants (2/4)

Spécialités – 7 : Attaque brutale et sans subtilité, S'acharner sur une victime, Maîtriser et ligoter une proie, Pillage

Seuil de rupture – 5

Équipement : tenue de cuir renforcé (Protection 1), hache d'arme (Menace 2 – Couverture 2), bouclier (Menace 1 – Couverture 3)

□□□ □□□ □	6
□□□ □□□ □	9
□□□ □□□ □	12
□□□ □	15

□□□ □□□ □	6
□□□ □□□ □	9
□□□ □□□ □	12
□□□ □	15

□□□ □□□ □	6
□□□ □□□ □	9
□□□ □□□ □	12
□□□ □	15

□□□ □□□ □	6
□□□ □□□ □	9
□□□ □□□ □	12
□□□ □	15

Les archers

Les mêmes brutes, en plus lâches (2/4)

Spécialités – 7 : Attentif, Déplacement rapide, Tir à longue distance, Se planquer

Seuil de rupture – 5

Équipement : tenue de cuir renforcé (Protection 1), hachette de jet (Menace 1 – Couverture 1), arc (Menace 1)

□□□ □□□ □	6
□□□ □□□ □	9
□□□ □□□ □	12
□□□ □	15

□□□ □□□ □	6
□□□ □□□ □	9
□□□ □□□ □	12
□□□ □	15

□□□ □□□ □	6
□□□ □□□ □	9
□□□ □□□ □	12
□□□ □	15

Les cavaliers

Les éclaireurs rapides de la bande (2/4)

Spécialités – 8 : Charge à cheval, Coup de hache en passant, Endurant, Mener son cheval dans des environnements exigus

Seuil de rupture – 5

Équipement : tenue de cuir renforcé (Protection 1), hache d'arme (Menace 2 – Couverture 2), cheval

□□□ □□□ □	6
□□□ □□□ □	9
□□□ □□□ □	12
□□□ □	15

□□□ □□□ □	6
□□□ □□□ □	9
□□□ □□□ □	12
□□□ □	15

□□□ □□□ □	6
□□□ □□□ □	9
□□□ □□□ □	12
□□□ □	15

FEUILLE DE PERSONNAGE

Compétences

- Artisan ●○○○○
- Athlète ●○○○○
- Érudit ●○○○○
- Ferrailleur ●○○○○
- Larron ●○○○○
- Orateur ●○○○○
- Soldat ●○○○○
- Tireur ●○○○○
- Voyageur ●○○○○

Aspects

_____	●○○○○
_____	●○○○○
_____	●○○○○
_____	●○○○○
_____	●○○○○
_____	●○○○○
_____	●○○○○
_____	●○○○○
_____	●○○○○
_____	●○○○○

Désirs

- Connaissance ●○○○○
- Plaisir ●○○○○
- Pouvoir ●○○○○
- Richesse ●○○○○
- Violence ●○○○○

Compteur

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	6
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	9
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	12
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	15

Seuil de rupture – (armure incluse)

Équipement



0
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

EFFORTS