

Manuel du Poing de Crôm – V01 (pour le MJ et le joueur)

Qui peut devenir Poing de Crôm ?

Premièrement, au contraire des autres métiers du JDR Naheulbeuk, le joueur ne décide pas de « créer » un personnage « Poing de Crôm ». En fait, c'est uniquement au choix du dieu lui-même : on le DEVIENT.

Ceci PEUT donc se produire, à l'appréciation du MJ, lorsque le personnage réussit un fait d'armes particulièrement marquant, une action d'éclat lors d'un combat au contact (la discipline favorite de Crôm), et donc ce n'est pas forcément quelque chose qui peut se prévoir à l'avance. À ce moment-là, Crôm viendra visiter le héros lors d'un rêve (voir plus bas) pour lui expliquer qu'il est devenu l'un de ses Élus. Un joueur peut évidemment prier Crôm et avoir ENVIE de devenir Poing de Crôm, par ses actions ou son mode de vie, mais ce n'est pas lui qui décidera si cela se produit réellement.

Alors évidemment, sur une table de jeu qui possède un certain historique, le MJ peut décider d'activer les pouvoirs de Crôm sur un héros qui aurait déjà réussi un fait d'armes par le passé, ça marche aussi ! Crôm n'est pas forcément pressé de visiter ses élus, il est très occupé au Valhalla à ... euh... Enfin, il est occupé, quoi.

Comme vous le constatez, je n'ai pas prévu de restriction de quelque nature que ce soit au niveau des caractéristiques requises pour devenir Poing de Crôm, afin de simplifier la démarche et d'éviter le metagaming, mais il convient d'utiliser le simple bon sens pour savoir si c'est quelque chose qu'un personnage peut et/ou doit atteindre. Il devra posséder un minimum acceptable de Courage, car il sera souvent en première ligne. Il lui faudra un peu de Charisme pour réussir ses épreuves, et évidemment, de la Force, qui est la caractéristique favorite du dieu de la Baston. Le reste est relativement accessoire.

Peut-on PERDRE les pouvoirs de Crôm ?

Oui ! Il n'y a pas réellement de culte organisé ou codifié pour Crôm, même s'il possède quelques temples. Ce n'est donc pas une religion claire, et le dieu fait un peu ce qu'il veut. De la même façon qu'un héros peut gagner les faveurs de Crôm, il peut aussi les perdre, par exemple en accomplissant un acte d'une grande lâcheté (à l'appréciation du MJ également), en ratant systématiquement ses demandes de Faveurs, ou momentanément par le biais du tableau spécifique des maladdresses. Le personnage qui parle quotidiennement à Crôm et qui agit comme un adepte de ce dernier aura bien sûr moins de chances de perdre ses faveurs que quelqu'un qui a gagné les pouvoirs « par hasard » et se conduit comme un couard... Et, d'une manière générale, les pouvoirs pourront revenir si le héros s'illustre à nouveau par une action d'éclat.

Quelle origine ? A priori, n'importe qui possédant un mix acceptable de Courage, Charisme et Force. Il n'y aura donc aucune chance qu'un goblin soit élu par Crôm, ni un gnôme, et très peu de chances pour un semi-homme, car le dieu a tendance à ne pas s'intéresser le moins du monde aux créatures de petite taille. Les origines qui vont accéder le plus facilement aux pouvoirs de Crôm sont évidemment les Barbares et les Amazones. Il n'y a aucune différence pour lui entre les sexes, seule compte la Baston.

Quel métier ? Aucun personnage possédant des pouvoirs magiques, ou des pouvoirs venant d'un autre dieu, ne pourra devenir Poing de Crôm ! Car Crôm n'aime pas la magie, et trouve que les autres dieux sont faibles. Donc, cela exclut entièrement les mages, sorciers, paladins et prêtres. Les métiers qui auront le plus de facilité seront, évidemment, les guerriers, mais pour le reste des métiers, rien n'est figé : il faut voir sur le terrain.

Les soldats ? Il n'est pas exclu, par ailleurs, qu'un SOLDAT soit remarqué par Crôm durant une bataille, et qu'il gagne les pouvoirs du Poing ! Il faudra juste espérer que cela ne fâche pas trop sa hiérarchie, il devra donc utiliser ses Faveurs avec parcimonie et intelligence.

Colifichets et conditions

Crôm apprécie qu'un héros affiche les preuves de ses actes de bravoure. La collecte de colifichets et de pièces d'équipement particulières, listées dans le manuel, donneront autant de quêtes secondaires au héros.

J'ai rêvé de Crôm !

Il n'y a pas de véritable « Manuel de Crôm » en jeu, car les Barbares n'ont pas de culture écrite. Alors comment va-t-on apprendre ses techniques ? En fait, Crôm a l'habitude de visiter ses élus durant leurs rêves, et c'est là qu'il leur parle et leur explique des choses.

La première fois qu'un héros se fait remarquer par Crôm et qu'il est élu par ce dernier, il recevra durant la nuit la visite onirique de la divinité, qui lui parlera de ses pouvoirs, et des choses qu'il attend de son élu. Ensuite, eh bien, ce sera parti pour la BASTON !