

↓ / Éditorial / Infos / Annonces / ↓

Culture générale : le 1er Mai est la journée internationale des droits des travailleurs. Cette date marque le souvenir du massacre de Haymarket Square à Chicago en 1886, ou des ouvriers et des manifestants furent assassinés par les forces de police. Elle célèbre aussi les conquêtes sociales, comme la limitation à 8h de la journée de travail (en 1919), ou les congés payés (en 1936).

En conséquence parler du 1er Mai en disant « la fête du travail » est une erreur, une étourderie, mais surtout une trahison et une insulte.

Voilà pour la culture générale. Souvenez-vous, ne commettez plus l'erreur, ne passez plus pour un social-traitre, et assurez-vous d'avoir votre carte électorale à jour afin de voter pour l'Union Populaire aux législatives.

Voilà...

by **BADBUTA**
+ Éditions John Doe

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 Discord – www.badbuta.fr/discord

Numéro réalisé par Rafael et François.
Illustré par Le Grümph et Christophe Swal.
Relu par Frédéric Lipari.



MENEURS ONLY !
CAMPAGNE
ÉCLATS DE LUNE

FIGURANTS MÉTALLIQUES (1/x – par François)

Nous vous proposons ici des informations complémentaires sur les Armes-Dieux que vos PJs côtoient pendant la campagne, qu'il s'agisse d'alliés ou d'ennemis. Elles sont au format habituel du Chagar, qui vous donne des lignes directrices pour éventuellement créer l'Arme d'une manière plus détaillée, en l'adaptant à votre table.

Et là, vous me dites: « Il manque sept scénarios ».

Quel sens de l'observation ! Je m'efforcerai de proposer d'autres Opus similaires à celui-ci pour les scénarios précédents.

Et là, vous me dites : « Il manque les Premières ».

Alors déjà, je vous trouve un peu insistants. Ensuite, il y a des informations sur Heartnail dans l'Opus 142, elles-mêmes reprises en partie de l'Opus #18 (oui, il est là depuis longtemps).

Et ensuite, oui, nous ne donnons pas plus d'informations techniques sur les Premières, pour ménager leur aura mystérieuse. Si une Première doit accomplir une action qui correspond à son style, partez du principe qu'elle réussit. En combat, au minimum elles sont capables de se défendre et de fuir sans risque majeur. Et s'il faut combattre, considérez que leur adversaire ne fera pas le poids et profitez de l'occasion pour décrire une scène impressionnante, cool, mais un peu flippante aussi.

Et là, vous me dites: « Il reste un cratère » ⁽¹⁾...

SCÉNARIO 08 – BLANCHE ET ROUGE

Lucris (Opus #141)

Arme-majeure – Puissance 2 (140 points)

Poignard en pierre de Taamish

Personnalité masculine

Affiliation : L'Éclipse de lune

Style : Calme et tranquille. C'est un planificateur méticuleux souvent utilisé par Murmures et Moonglow comme messenger auprès des autres factions de Pôle, surtout les Joyaux et le Mois du bonheur. Sa voix est lente et amicale, bien que chargée d'une perpétuelle lassitude.

Aspects : Étiquette et diplomatie, Mémoire eidétique

Pouvoirs : Aspect critique (mémoire eidétique), Bio-mécanique : bouche, Détection du mensonge

Limitations : Désir atrophié (Violence)

Motivation majeure : Se rendre indispensable

Porteuse : Lianca Garle d'Ardon – Fille d'une petite famille noble sans grande influence. Étudiante en architecture, zoologie et théories sociales. Elle cumule par incapacité à se focaliser sur un seul sujet. Cela fait d'elle une touche-à-tout passionnée.

(2) Si vous avez compris cette référence, vous n'êtes plus tout jeune, mais vous avez de bons goûts.

Mishpoke (Opus #141)

Arme-majeure – Puissance 3 (260 points)

Petit bouclier en bois, fer et cuivre

Personnalité féminine

Affiliation : Le Mois du bonheur

Style : Fière de ses engagements, en l'occurrence le pacifisme et le Mois du bonheur, elle ne rate jamais une occasion d'en parler et de s'en vanter. Elle n'est pas prosélyte cependant, probablement par égoïsme. Elle a également un goût certain pour la mauvaise foi, mais c'est toujours pour la bonne cause, bien sûr !

Aspects : Culture dérigionne, Loi et règlements de l'Empire, Rhétorique et sophismes, Volonté inébranlable

Pouvoirs : Apaisement, Aura de confusion, Détection du danger

Limitations : Liens du sang (Dérigion)

Motivation majeure : Se dévouer à une cause et en tirer un maximum d'honneurs

Porteuse : Dame Ellitia Rombres des Rombres-en-Marialles – Noble dame pleine de bonnes intentions et d'instinct maternel.

Sleeper (Opus #236)

Majeure – Puissance 5 (550 points)

Dague antique en acier

Style : Très intelligent et charismatique. Parangon de pacifisme, dévoué à la cause de sa faction. Il est conscient des dangers de sa philosophie et évite toujours de prendre des risques inconsidérés. Il n'est jamais solitaire et sait s'entourer d'assistants compétents.

Aspects : Art de la rhétorique, Étiquette, Histoire impériale, Inspirer le respect, Rouages de la politique, Rumeurs et intrigues.

Pouvoirs : Aspect Critique (plusieurs), Aura de confusion, Détection du fluide, Détection du mensonge, Malchance, Polymorphie.

Limitations : Désir atrophié (Violence)

Motivation majeure : Résoudre des conflits autrement que par la violence

Porteuse : Dame Alisse des Andres-de-Lorraine – Professeur de philosophie à la retraite. Bonne oratrice, parfois un peu perchée mais terriblement perspicace.

SCÉNARIO 09 – SUSURREMENTS EN TÉNÈBRES MAJEURES

Kairuku (Opus #237)

Arme-majeure – Puissance 3 (170 points)

Glaive en pierre d'Œphis mêlée de pierre volcanique

Personnalité masculine

Affiliation : L'Éclipse de lune

Style : Enjoué et bavard, Kairuku est un insatiable curieux qui aime explorer de nouveaux environnements. Actuellement, ce sont les canaux souterrains de Pôle qui le fascinent et il n'envisage pas de les quitter dans l'immédiat. C'est un fanboy de Heartnail qu'il a rencontré deux fois.

Aspects : Combat défensif, Déplacement acrobatique, Toujours aux aguets

Pouvoirs : Déplacement sur l'eau, Dégâts spéciaux à distance (onde de choc), Vitesse surhumaine

Motivation majeure : Explorer, découvrir et comprendre, mais en prenant son temps.

Porteur : Bakari – Marin gadhar issu d'une famille universitaire de Pôle. Un bon mélange de talents pratiques et de connaissances théoriques.

Rodly (Opus #237)

Arme-mineure – Puissance 2 (120 points)

Poignard fin en os

Personnalité neutre

Affiliation : Les Joyaux de Pôle

Style : une divinité sans grandes ambitions ni motivations compliquées, mais à la curiosité dévorante. Une sorte de commère de la haute société, passionnée de tout et plus fureteuse qu'une chatte.

Aspects : Étiquette de la noblesse de Pôle, Ragots et rumeurs

Pouvoirs : Invisibilité

Limitation : Désir exacerbé (Connaissance)

Motivation majeure : Découvrir des histoires, des petits secrets

Porteur : Max Borenne-Clair-augure – Étudiant et artiste dessinateur, mais également garde du corps pour le compte des Joyaux

SCÉNARIO 10 – LE MASSACRE DES INNOCENTS

Rhéanne (Opus #239)

Arme-majeure – Puissance 4 (400 points)

Ceste en pierre d'Œphis, argent, or et bronze (sans compter le cuir et la dentelle)

Personnalité féminine

Affiliation : L'Éclipse de lune (membre du réseau)

Style : Une courtisane suave et amicale mais qui ne conçoit aucune relation sans un minimum de manipulation. Elle cache son jeu, ne révélant à presque personne l'étendue de ses pouvoirs. Elle est également une des plus proches amies de Murmures, la Matriarche d'Œphis.

Aspects : Érotisme époustouflant, Manipulation subtile, Rumeurs et potins, Sens des affaires

Pouvoirs : Aspect augmenté (manipulation), Aspect critique (érotisme), Dégâts spéciaux instantanés (électricité), Dégâts spéciaux maintenus (tronçonneuse), Téléportation

Limitations : Désir minimum (Plaisir)

Motivation majeure : Assurer la sécurité et le confort de son clan

Porteuse : Antonette – Hysnatone elfique d'origine thunk, patronne passionnée et compétente du siège du pouvoir.

Sarine (Opus #240)

Arme-majeure – Puissance 3 (200 points)

Masse en fer

Personnalité neutre

Style : Sarine ne fait jamais dans la demi-mesure. Elle est intensément sadique et considère les humains comme des jouets qu'elle méprise, sans exception. Elle est prompte à l'amitié envers les autres Armes, même quand ces dernières cassent ses jouets humains. En fait, l'aider dans ses jeux sadiques est un très bon moyen de sympathiser avec elle.

Aspects : Frapper comme un bourrin, Semer la zizanie, Sortir les pires mensonges en les rendant crédibles

Pouvoirs : Aspect critique (mensonges), Dégâts spéciaux maintenus (électricité), Folie, Provocation (cf. Opus 44)

Limitations : Désir exacerbé (Violence), Désir minimum (Pouvoir)

Motivation majeure : En faire trop, repousser les limites de l'extrême

Porteur : Ciris Baba – aventurier vorozion bas de plafond avec des rêves de grandeur violents.

Tween (Opus #241)

Arme-majeure – Puissance 4 (350 points)

Poignard en fer

Personnalité masculine

Affiliation : La Mort carmin (vaguement)

Style : Psychopathe à géométrie variable qui s'adapte aux perversions de son Porteur du moment. Dépourvu de loyauté, il ne pense essentiellement qu'à sa propre satisfaction.

Aspects : Attaque surprise, Observer sans être vu, Survie, Traquer sa proie

Pouvoirs : Aspect sous contrôle (attaque surprise), Douleur, Paralysie, Téléportation de combat

Limitations : Obligation (meurtre de victimes rousses)

Motivation majeure : Le meurtre est l'unique source de plaisir

Porteur : Mercator Dessis – nobliau égoïste et sadique, en charge des opérations de la légion dans les Boisseliers.

TWEEN



Tween est accompagné d'une autre Arme-majeure et de trois Armes-mineures, toutes membres de la Mort carmin

Redhood

Arme-majeure – Puissance 3 (250 points)

Épée bâtarde en acier

Personnalité féminine

Affiliation : La Mort carmin

Style : Incarnée pendant la nuit de Taamish, Redhood adore les massacres en bande organisée, les embuscades et la camaraderie malaisante au sein d'une bande de psychopathes.

Aspects : Aura malsaine et fascinante, Coordonner une attaque, Feinte et coups fourrés, Peintures corporelles sinistres

Pouvoirs : Aspects augmentés (aura malsaine), Animation de morts-vivants, Réflexes surhumains

Limitations : Désir exacerbé (Violence)

Motivation majeure : La violence et le meurtre forment les plus belles amitiés

Porteuse : Ventor Sina Michali – Sous-officier sadique, chargée de la protection rapprochée de Gernille Bressius. Sina est en admiration totale devant Gernille et lui sert autant d'assistante que de garde du corps.

Quelques années après la campagne, Redhood deviendra l'Arme-sœur des Filles pures, une tribu de jeunes Sekekers extrêmes décrite dans l'Opus #131.

Les Armes mineures de la Mort carmin

Scramble (Arme-mineure intelligente)

Puissance 2 (120 points)

Hache de combat en acier

Aspects : Force surnaturelle, Hurler comme un damné

Pouvoirs : Dégâts spéciaux maintenus (tronçonneuse)

Limitation : Désir exacerbé (Violence)

Porteur : Oton Bregpu – légionnaire hysnaton petit et musculeux. Il est taciturne et colérique.

Makéri (Arme-mineure instinctive)

Puissance 1 (50 points)

Épée courte en acier

Aspects : Torture

Pouvoirs : Poison

Limitation : Désir exacerbé (Violence)

Porteur : Dorgo Vigom – Médecin militaire du fort de Parlac

Skaton (Arme-mineure instinctive)

Puissance 1 (50 points)

Fléau d'arme en acier

Aspects : Encaisser sans broncher

Pouvoirs : Aura de peur

Limitation : Désir exacerbé (Violence)

Porteur : Ventor Silus Vigom – Sous-officier en charge de la surveillance des prisonniers