

↓ / Éditorial / Infos / Annonces / ↓

Monsieur,

Après des efforts considérables pour trouver une nouvelle idée de vanne à utiliser, dans le but de poursuivre notre série d'éditos sur le thème « 250 et plus », nous déclarons finalement forfait.

L'essentiel de nos travaux ayant porté sur ce sujet, nous devons donc admettre que nous n'avons aucun édito à vous proposer.

Veuillez agréer le fait qu'on est vraiment naze et qu'on n'a rien trouvé de bien, navré, désolé, honte, tout aplati par terre, pardon pardon pardon. Cordialement. Bisou.

La rédaction.

MENEURS ONLY !
CAMPAGNE
ÉCLATS DE LUNE

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

FIGURANTS MÉTALLIQUES (2/x - par François)

Pour une fois, nous vous proposons des stats de figurants, plus où moins complètes et probablement utilisables. L'auteur du présent Opus étant en train de travailler sur la version remaniée et allégée du système Métal, cet exercice s'avère un peu périlleux. N'hésitez pas à adapter ces stats en fonction de votre table.

Cependant, si le premier des figurants de cette liste vous semble hors-gabarit en termes de mécanique, ce n'est ni une erreur, ni une étourderie, ni le résultat d'une soirée trop arrosée. Il s'agit bien du pire adversaire que vos PJs puissent rencontrer, et ce combat est là pour le démontrer. Injuste, mais nécessaire.

LA TRAQUE SANGLANTE

Ce nom désigne Melaus et sa garde rapprochée, qui est composée d'Armes de la Mort Carmin et du Miroir du passée, toutes plus fidèles au fusionné qu'à leurs factions respectives.

Melaus le sanguinaire

Valeurs 6 / 12

Spécialités - 18 : tout ce qui implique le combat, la traque, le commandement, la discrétion, la torture, les prouesses physiques (même en armure), connaissance des fusionnés

Extra - 30 : des actions de combat accompagnées de pouvoirs, l'intimidation sous toutes ses formes, l'endurance, la volonté.

Compteur : 6/6/6/9/9/12/12/15

Désirs : Co 3, Pl 2, Po 5, Ri 1, Vi 5

Bonus dramatique : +5

Bonus de combat : inclus dans ses scores

Seuil de Rupture : 18 (22 avec Tangorogrim)

Nombre d'actions : 3 (6 en cochant 1 case de son compteur)

Initiative : 15

Équipement - Épée en os embuée : Me 3, Co 2
- Demi-plaque vorozione de qualité : Pr 3, So 4

Pouvoirs notables (liste non exhaustive):

- Absorption d'Exal (absorbe tout l'exal et récupère jusqu'à 4 cases de son moniteur)
- Douleur (Faille à 5)
- Détection du danger
- Détection du fluide
- Dégâts spéciaux maintenu (froid)
- Marque du Néant
- Parade de projectiles

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.

Tangorogrim

Tant que Melaus porte Tangorogrim, il bénéficie des avantages suivants :

Cimeterre à deux mains : Me 4, Co 1 (Melaus le manie d'une seule main)

Bonus de combat : +3

Seuil de Rupture : +4

Accès aux pouvoirs suivants:

- Aura de désespoir

- Biomécanique : pseudopode

Impossible de désarmer Melaus quand il tient Tangorogrim

- Biomécanique : Crochet (Me 2)

En dépensant une action : attaque avec 10D, ou 5D de plus sur une attaque de mêlée faite par Melaus

- Projection (10m de vol plané)

Marius & Kapput

Marius est une grande brute hirsute aux cheveux sombres et aux yeux verts. Il pourrait être beau gosse s'il n'entretenait pas un look d'homme des bois couvert de colifichets glauques. Kapput est une Hache de combat dont la lame à la forme d'une gueule remplie de crocs.

Valeurs 4 / 8

Spécialités – 11 : Combat à la Hache, Force exceptionnelle, Mettre à terre

Extra – 15 : Encaisser les coups, Pièges et embuscades, Traquer

Compteur : 6/9/12/15

Désirs : Co 3, Pl 2, Po 2, Ri 2, Vi 4 (Exacerbé)

Seuil de Rupture : 9

Bonus de combat : +3

Nombre d'actions : 2 (4 en cochant 1 case de son compteur)

Initiative : 8

Équipement

- Hache-Dieu : Me 3, Co 2

- Bouclier : Me 1, Co 3

- Tenue de cuir, fourrure et ossements : Pr 1, So 2

Pouvoirs notables :

- Biomécanique : Crocs (Me 2)

- Dégâts massif : +3 Qualités

- DSI (Morsure) : +4D au jet d'attaque

Gaelan & Solito

Gaelan est un albinos de petite taille, à la musculature noueuse et aux cheveux teints en noir. C'est un ancien gladiateur de Pôle, portant la parure du retors. Il dirige les quatre autres gladiateurs Porteurs de la Traque sanglante.

Solito est une Épée courte en mercure

Valeurs 4 / 8

Spécialités – 11 : Détourner l'attention, Faire le show, Sang froid

Extra – 16 : Attaque à deux armes, Vif comme un serpent, coordonner ses gladiateurs

Compteur : 6/9/12/15

Désirs : Co 1, Pl 1, Po 3, Ri 3, Vi 5

Seuil de Rupture : 9

Bonus de combat : +3

Nombre d'actions : 2 (4 en cochant 1 case de son compteur)

Initiative : 8

Équipement

- Épée courte Dieu en mercure : Me 2, Co 2

- Épée courte : Me 1, Co 2

- Plastron de cuir bouilli et casque : Pr 1, So 2

Pouvoirs notables :

- Animation de mort-vivants

- Invisibilité

L'érudit stressé

Pas besoin de caractéristiques pour lui. Il ne participe pas au combat et bénéficie d'une immunité scénaristique. Vous en saurez plus le concernant dans quelques numéros.

Les gardes du corps de l'érudit

Deux Porteurs du Miroir du passé:

Garde #1 : Une grande hysnaton formoirée, Porteuse d'une Hallebarde mineure

Garde #2 : Un hysnaton cadavérique aux yeux de serpent, Porteur d'un Bouclier mineur

Valeurs 4 / 8

Spécialités – 11 : Attaquer avec son Arme, Encaisser sans broncher, Vigilant

Extra – 15 : Parade, Protéger ses alliés, Tenir une position

Compteur : 6/9/12/15

Seuil de Rupture : 9

Bonus de combat : +2

Nombre d'actions : 2 (4 en cochant 1 case de son compteur)

Initiative : 8

Équipement - Armure de cuir renforcée de maille : Pr 2, So 4
Garde #1 - Hallebarde Dieu : Me 3, Co 2
Garde #2 - Bouclier Dieu : Me 1, Co 3
- Épée longue : Me 2, Co 2

Pouvoirs notables :

Hallebarde : Détection du danger : +3D

Bouclier : Aspect critique : +4D pour jet utilisant Protéger ses alliés

Les gladiateurs de Gaelan

Quatre Porteurs d'Armes mineures de la Mort carmin. Deux Dérigions portant la parure du pêcheur, une Batranobane portant la parure du pêcheur et une Piorade portant la parure du retors. Les quatre gladiateurs portent des armures identiques à celle de Gaelan. Normalement un pêcheur est moins protégé que ça, mais on n'est pas dans l'arène ici.

Valeurs 4 / 8

Spécialités – 11 : Action coordonnées, Feintes et attaques sournoises, Endurant

Extra – 15 : Capture au filet, Déplacement rapide, Repérer les points faibles

Compteur : 6/9/12/15

Seuil de Rupture : 9

Bonus de combat : +2

Nombre d'actions : 2 (4 en cochant 1 case de son compteur)

Initiative : 8

Équipement - Plastron de cuir bouilli et casque : Pr 1, So 2
Pêcheur #1 - Épieu Dieu en obsidienne : Me 3, Co 2
- Filet : Me 1, Co 0
Pêcheur #2 - Poignard Dieu : Me 1, Co 1
- Trident : Me 2, Co 2
- Filet : Me 1, Co 0
Pêcheuse #3 - Glaive Dieu : Me 1, Co 2
- Trident : Me 2, Co 2
- Filet : Me 1, Co 0
Retorse - Hachette Dieu : Me 1, Co 1
- Épée courte : Me 1, Co 2

Pouvoirs notables :

Épieu - Vieillessement (4 ans / Points de Fatigue)

Poignard - Téléportation de combat

Glaive - Téléportation de combat

Hachette - DSM (feu) : +3D aux jets d'attaque

Les légionnaires

Cinq porteurs d'Armes mineures de la Mort carmin. Des déserteurs de la légion aveuglément dévoués à Melaus.

Melaus leur a trouvé des Armes mineures bien agressives mais sans pouvoir générateur d'Exal.

Valeurs 3 / 5

Spécialités – 9 : Agir en équipe, Bourrin sans imagination, Combat au glaive et bouclier, Marche forcée

Extra – 11 : Combattre en formation, Endurant, Suivre une stratégie

Compteur : 6/9/12/15

Seuil de Rupture : 8

Bonus de combat : +3

Nombre d'actions : 2 (3 en cochant 1 case de son compteur)

Initiative : 5

Équipement - Tenue de légionnaire redécoupe : Pr 2, So 3
- Glaive : Me 1, Co 2

Légionnaire #1 - Masse d'arme Dieu en fer météoritique: Me 3, Co 3
- Bouclier : Me 1, Co 3

Légionnaire #2 - Épée bâtarde Dieu : Me 3, Co 2
- Bouclier : Me 1, Co 3

Légionnaire #3 - Épieu Dieu : Me 2, Co 2
- Bouclier : Me 1, Co 3

Légionnaire #4 - Hachette de combat Dieu en obsidienne : Me 3, Co 2
- Bouclier : Me 1, Co 3

Légionnaire #5 - Bouclier Dieu : Me 1, Co 3
- Lance courte : Me 2, Co 2

Pouvoirs notables :

Épée bâtarde

- Communication longue distance (relaie les ordres de Melaus quand l'équipe est éloignée)

Épieu

- Résistance à la douleur : une ligne de compteur 6 supplémentaire pour le Porteur

Bouclier

- Biomécanique : crocs (Me 2)

En dépensant une action : attaque avec 6D, ou 3D de plus sur une attaque de mêlée faite par son Porteur.

LE MIROIR DU PASSÉ

Urkdun & Boneshifter

Urkdun est un hysnaton troll très marqué. Du troll, il a la peau verdâtre, le crâne chauve, l'ossature épaisse et la gueule pleine de crocs inquiétants. Mais il fait presque deux mètres de haut, ce qui détonne par rapport aux standards du peuple Troll, qu'Urkdun idolâtre.

Boneshifter est une puissante Rapière-Dieu, qui a été décrite dans le Chagar #22

Valeurs 5 / 9

Spécialités – 12 : Feinte sournoise, Histoire et culture trolls, Ossature résistante, Poésie, Résistance aux maladies et toxines, Tactique d'escarmouche

Extra – 16 : Attaque brutale, Intimidation, Meneur d'homme, Seul contre tous

Compteur : 6/9/12/15

Désirs : Co 4, Pl 2, Po 4, Ri 2, Vi 3 (Exacerbé)

Seuil de Rupture : 11

Bonus dramatique : +2

Bonus de combat : +3

Nombre d'actions : 3 (5 en cochant 1 case de son compteur)

Initiative : 9

Équipement

- Rapière-Dieu en os : Me 1, Co 2
- qu'il transformera en masse d'arme en début de combat : Me 2, Co 2
- Targe : Me 1, Co 2
- Plastron métallique et cuir clouté : Pr 3, So 4

Pouvoirs notables :

- Absorption (inflige 3 points de Faiblesse et récupère 6 cases de Compteur)
- Bio-mécanique: coeur
- Détection du danger,
- DSD (projectiles d'os) : +4D au jet d'attaque
- DSM (froid) : +3D aux jets d'attaque
- Transformation

Malisse & Crawl

Éclaireuse en chef de la troupe d'Urkdun, mais aussi sa fille adoptive. Une hysnaton de petite taille avec des traits de Bête debout qui lui donne un air de fouine.

Crawl est un petit casse-tête batrahaban antique, aspect qui détonne bien avec sa passion pour les Chimères, en particulier les descendants des Bêtes debout.

Malisse ne participe pas directement au combat, se contentant de donner des informations à Urkdun. Elle bénéficie, comme l'érudit, d'une certaine immunité scénaristique.

La capacité de Malisse à marcher sur les parois verticales est un pouvoir exotique de Crawl. C'est une capacité permanente.

Les chasseurs du Miroir

Quatre Hysnatons porteurs d'Armes mineures du Miroir du passé. Ils admirent Melaus presque autant qu'Urkdun, mais gardent leur distances avec les légionnaires et les gladiateurs.

Chasseur #1 : métis d'origine Thunk avec de grand yeux et six doigts par main

Chasserresse #2 : vorozione de presque deux mètres, à la peau sombre et plus résistante que du cuir tanné

Chasseur #3 : vorozion hirsute avec des cornes de formoiré

Chasserresse #4 : Alweg à la peau pâle et aux yeux de serpent.

Valeurs 3 / 5

Spécialités – 8 : Esquive, Frapper les points faible, Monter une embuscade, Traquer

Extra – 11 : Camouflage, Tir à l'arc

Compteur : 6/9/12/15

Seuil de Rupture : 6

Bonus de combat : +2

Nombre d'actions : 2 (3 en cochant 1 case de son compteur)

Initiative : 5

Équipement - Plastron de cuir : Pr 1, So 1

- Arc de guerre : Me 2, Co 0

Chasseur #1 - Poignard Dieu : Me 1, Co 1

Chasserresse #2 - Hachette Dieu : Me 1, Co 1

Chasseur #3 - Glaive Dieu : Me 1, Co 2

Chasserresse #4 - Targe Dieu : Me 1, Co 2

Pouvoirs notables :

Poignard - Invisibilité

Hachette - Chance

Glaive - DSD (Foudre) : +3D à l'attaque

Targe - Bond