

On avait dit qu'on ne ferait de vrai édito qu'en cas d'utilité ou de news.

Mais pour info :

Opus 290 / 292

Mariage au sommet

Opus 293 / 294

La compagnie des fous

Opus 295 / 297

Le dernier soir

Opus 298 / 300

La seconde aube

Jetez un oeil à l'opus 282 pour des infos sur le contenu de ces Opus là. Ensuite, selon la manière dont ça se déroule, ce sera un 301 très "discret" dans quelques mois, ou une réédition en version complète et finale, avec les trucs manquants dans la première.

Voilà.

by **BADBUTA**
+ Editions 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.



Crise d'adolescence (4 – par Rafael)

Ramener Jangwa et Sunbeam - sans trop de dégâts

Vous savez maintenant ce qui est arrivé à Jangwa et son Arme, ce qui les a occupés et où ils sont à présent. Il ne reste qu'un problème à résoudre : convaincre le duo de suivre les PJs pour affronter Melaus et son armée de tarés meurtriers.

Sauf que précisément, Jangwa commence à avoir fréquenté assez de gens pour savoir ce qu'il aime et n'aime pas. Pour le rallier à leur cause, il ne suffira pas de claquer des doigts ou de hausser le ton. Pour réussir cette mission, les Armes-Brisées vont devoir remplir trois conditions bien précises.

- Convaincre le duo que Melaus est un salaud absolu et une véritable menace.
- Démontrer que Jangwa devrait s'en tirer en vie pour poursuivre son travail.
- Montrer que les Armes-Brisées et leurs Porteurs actuels sont des gens/dieux bien, dignes de confiance, tout simplement...

Maintenant que ces tâches – simplissimes n'est-ce pas ? – sont posées, revenons sur chacune d'entre elles pour voir comment vos joueurs vont pouvoir s'en sortir. Il y a quelques moyens d'accomplir certains de ces points, et quelques filouteries pour esquiver ou passer outre les autres.

Melaus = méchant

Cette partie là devrait être un jeu d'enfant, si vos joueurs ont été attentifs et un peu curieux. Il y a même moyen de fournir des témoins de ses saloperies les plus récentes. Attention cependant à trier correctement lesdits témoignages. La mort de la jeune Malisse serait un excellent exemple de la manière dont Melaus traite les gens... mais Urkdun n'est pas exactement le meilleur témoin possible. Après tout, il a lui-même accompli bon nombre de saloperies, dont beaucoup au service de Melaus. Laeshek sera plus indiqué... si on pense à lui dire de ne pas trop s'étendre sur son pouvoir et ses petits côtés lâches et voyeurs.

Des exemples plus parlant pourraient être les destructions causées par les chutes de météorites. C'est une excellente idée, surtout que Jangwa a vécu l'une d'elles, même s'il n'en a pas de souvenirs précis. Chercher des témoins pourrait être un coup de maître, même si ce ne sera pas évident. Attention toutefois à ne pas tenter le coup du faux témoin payé pour l'occasion. Jangwa est un véritable limier pour renifler le mensonge. Et il n'appréciera pas la manœuvre, même pour la bonne cause.

Un excellent moyen de toucher Sunbeam sera de montrer comment Melaus manipule les Armes, se servant d'une faction ou d'une autre sans pitié ni remords. La façon dont il sacrifie les fusionnés ne sera pas du goût de Sunbeam non plus. Il sera vite évident que la première Arme ne connaît pas bien les fusionnés mais qu'ils l'intéressent au plus haut point. Appuyer sur cet aspect sera un très bon coup à jouer. D'ailleurs, insister sur le rôle qu'a joué Melaus dans l'état actuel de Tangorogrim sera aussi très malin. Après tout, le Cimeterre est une Arme-Première, un des enfants de Sunbeam. Appuyer sur la façon dont l'elfe se sert de lui et le retourne contre sa famille pourrait marquer quelques points.

Dernière idée qui marchera à coup sûr : Mademoiselle. Si vos PJs ont rallié cette étrange créature, voire s'en sont fait une amie, Jangwa et Sunbeam seront tous les deux impressionnés et passionnés par l'histoire. En fait, ils ne lâcheront pas les PJs sans une promesse de les présenter à Mademoiselle, une fois réglée l'affaire Melaus.

En fait, toute cette partie est un bon moyen pour aider vos PJs à fixer pourquoi ils se battent. Trop de groupes affrontent le BBG de fin de campagne juste parce que l'histoire le désigne comme cible. Discuter de Melaus avec le duo devrait aider les joueurs à décider ce qu'ils veulent vraiment. Et en passant, cerise sur le gâteau, ça vous aidera à voir ce qui les a vraiment marqué, choqué. Vous saurez pourquoi votre table pense que Melaus est un méchant digne de ce nom... et ce sur quoi vous devrez donc insister.

La sécurité de Jangwa

Ce point là n'est clairement pas évident à réussir... pour la bonne raison qu'il n'est simplement pas réalisable. Aucun porteur d'Arme n'est en sécurité au combat, même le plus puissant. Si vos joueurs n'ont pas compris ça à ce stade, vous avez un petit souci pour la suite. Mais Sunbeam, même largué après son énorme sieste et à demi conscient, connaît assez bien ce problème. Et il n'est donc pas prêt à risquer son seul Porteur vaguement compatible pour le moment.

Cette condition non-négociable qu'il va falloir négocier risque de faire râler vos joueurs eux-même autant que les personnages, de chair ou de métal.

La solution est pourtant assez simple. Il va falloir évoquer l'idée d'un Porteur temporaire, quel qu'il soit. Le tour que vous avez joué à la table pendant le scénario sekekers, mais renversé. On fait changer Sunbeam de mains le temps d'affronter et d'éradiquer la menace Melaus / Mort carmin / complot des lunes.

Vos PJs risquent d'hésiter à proposer ça, craignant à juste titre que le duo refuse de se séparer. Laissez-les psychoter, chercher des biais ou des méthodes pour adoucir la pilule... et laissez les souffler en découvrant que Sunbeam comme Jangwa approuvent l'idée sans réserve. L'Arme est prête à tout pour assurer la sécurité du jeune homme, et lui fait totalement confiance à son Amie. Il sait qu'elle reviendra vers lui après ça, quelle que soit l'issue des combats. C'est beau l'amour.

Si vos joueurs, malgré votre aide et les événements passés n'arrivent pas à dénicher cette solution, c'est Jangwa qui la proposera alors, certain d'avoir trouver une idée de génie. Dans ce cas, faite râler Sunbeam, craignant que son Porteur n'ai des problème en son absence. Ce sera alors aux PJs de convaincre Sunbeam en appuyant Jangwa, et en assurant l'Arme qu'ils s'assureront de la sécurité du Ghadar. Ce n'est pas tout à fait raccord avec ce qui a été dit au-dessus, ok, mais l'idée c'est avant tout que les joueurs aient l'impression qu'ils font avancer l'histoire, et aplanissent les difficultés.

Armes-Brisées = gentils

Cette section sera plus ou moins compliquée selon trois éléments assez simples.

- Le style de votre table.
- La bonne volonté des joueurs.
- Votre décision de la simplifier, ou pas.

En réalité, Jangwa est le juge essentiel sur cet aspect. Sunbeam est, malgré son état, très conscient de la nature fondamentale des Armes et de leurs mauvais côtés intrinsèques. S'il devait donner son avis, les PJs ne vaudraient mieux que Melaus qu'à court terme, tout au plus. Et encore, leur vague odeur d'Armes-Premières par alliance / héritage aide beaucoup dans ce jugement. Mais Sunbeam s'en fiche en réalité.

C'est Jangwa qui veut savoir qu'il s'engage – ou engage son Arme en réalité – avec des gens biens et / ou pour une bonne cause. C'est un jeune adolescent malgré son apparence de jeune adulte. Il est plein d'hormones et de certitudes, de questions et de tensions diverses. Mais avant tout, c'est un brave gosse idéaliste, qui veut bien faire. Et vos PJs vont simplement devoir faire bonne impression. Il sera franc sur cette condition comme sur les autres, et les PJs sauront donc à quoi s'en tenir. À partir de là, à eux de voir comment ils veulent gérer la situation. Et à vous de juger le résultat. Le but, pour la campagne, est que les PJs réussissent, mais personne n'a dit que ce serait facile.

Les Opus précédents contiennent de nombreuses pistes sur la façon dont les PJs peuvent aider la Faillite pour faire plaisir à Jangwa, moyen évident pour montrer quels bons amis ils peuvent être. Mais ce n'est pas la seule solution. En visitant Pôle pour lui expliquer la situation, ils peuvent aussi se créer des occasions de prouver la même chose. En réalité, il est très possible d'y arriver avant même d'avoir à se poser la question, en racontant leurs aventures et en présentant des amies et des personnes redevables envers les PJs. Là aussi tout dépend du style de personnes que sont vos Porteurs. Des héros s'en sortiront sans une goutte de sueur, alors que des salopards âpres au gain et obsédés par le pouvoir risquent d'avoir plus de mal.

Où en est Sunbeam dans tout ça ?

Pendant cette partie de l'histoire, les PJs vont devoir agir sous le regard de Sunbeam, présente ou sous Disparition. Autant en profiter pour faire un point sur son état. La Première est lentement en train de se remettre les idées en place, s'aidant des schémas mentaux de son Porteur. Mais Sunbeam sait ce que sa puissance et ses actions peuvent faire à un mortel, d'autant plus que Jangwa est encore un enfant. De presque deux mètres. Un grand couillon, quoi. Elle réfrène maintenant son utilisation du fluide, et laisse lentement ses engrammes, ses réseaux réflexifs se reconstituer.

Elle sera donc un juge désincarné, un regard critique et inquisiteur, pour garder les PJs en alerte, respectueux et attentifs à Jangwa et sa volonté. Peu de mots donc, mais des sensations exprimées ; des auras de stress, de joie, de peur ou de soulagement, selon l'attitude du groupe ou les choix présentés.