

Création d'Arme-Dieu pour Bloodlust édition métal

Table des matières

Création d'Arme-Dieu pour Bloodlust édition métal.....	1
Glossaire.....	2
C'est quoi une Arme-Dieu ?.....	2
Et le porteur dans tous ça ?.....	3
Le concept d'une Arme-Dieu.....	3
La création d'une Arme-Dieu.....	4
Choisir le type d'arme.....	4
Les bonus.....	5
La composition.....	6
Augmenter un aspect.....	7
Les pouvoirs.....	7
Limitations.....	17
Les motivations.....	19
Les derniers détails.....	19

Glossaire

Arme-Dieu et Porteur : Les Armes-Dieux sont des armes qui contiennent l'âme d'un véritable Dieu. Ce Dieu peut communiquer avec le Porteur de l'Arme. Le Dieu « vit » à travers les émotions et les sensations du Porteur. Par convention, on écrit souvent Arme (avec un A majuscule) pour désigner une Arme-Dieu.

Fluide et l'éxal: Le fluide représente la magie ambiante dans le monde. Les Armes utilisent le fluide pour faire leurs pouvoirs. L'éxal est une magie négative qui s'accumule dans le fluide quand une Arme utilise un pouvoir. Une trop grande accumulation d'éxal peut provoquer de jolies catastrophes.

Poche de magie glauque : Une poche de magie glauque est l'une des conséquences possibles d'un trop plein d'éxal. Elles sont responsables de la création de monstres (des créatures mutés par la magie glauque) et d'énormément de légendes comme des cavernes hantés et des montagnes maudites.

Santé : La Santé représente les points de vie dans Bloodlust. Ils représentent autant la Santé physique que mentale.

Passe : Une passe représente un tour pendant un combat. Mais certains personnages peuvent jouer plusieurs fois dans une passe.

Augmentations et dés de sang : Dans Bloodlust, pour faire un jet, on additionne en général un aspect et une compétence et jette autant de d6 que ce total. Pour réussir un jet, il faut déjà que le total des dés dépasse un certain seuil (qui est de 6 si le personnage est en pleine forme). Si le test est réussi, c'est le nombre de dés qui ont fait un chiffre pair qui donne le nombre d'augmentation. Une augmentation permet d'améliorer la réussite pour qu'elle soit plus précise. Beaucoup de pouvoir utilisent ces augmentations. Les dés de sang (qui sont ajoutés par certains pouvoirs) sont des dés qui s'ajoutent au test. Ils ont l'avantage de toujours être une augmentation même s'ils sont impair.

Aspect : Les Aspects sont l'équivalent des caractéristiques. Mais ils sont en général moins précis. On trouvera par exemple des aspects comme « discret », « agile », « intimidant », etc ...

Le seuil de rupture : Le seuil de rupture est utilisé en combat pour savoir à partir de combien de dégâts le personnage subit des dégâts graves. Il vaut 1 + une compétence + la protection de l'armure.

Seuil de vieillissement : Le seuil de vieillissement est le seuil d'année à partir duquel une personne commence à vieillir et donc perdre des caractéristiques. Le seuil normal est à 35 ans.

Faïlle : Une Faïlle est un aspect mais à l'envers. Elle apporte des malus dans les situations le permettant. Les Faïlles apparaissent souvent suite à des blessures, mais aussi avec le poison, la maladie, etc ...

C'est quoi une Arme-Dieu ?

Pour résumer le background de Bloodlust en quelques lignes, disons simplement que les Dieux s'ennuyaient énormément, alors que le monde des mortels lui il est palpitant. Tant de choses à vivre ! Les Dieux ont donc décidés de se manifester dans le monde des mortels. Mais pour faire une telle chose, il faut respecter des conditions. C'est pour cela qu'ils sont obligés de s'incarner dans des armes qui contiennent du métal. Seul le métal est assez résistant pour accueillir l'âme d'un Dieu.

Le but de la vie d'un Dieu ? Vivre ! La seule façon pour un Dieu de ressentir des émotions c'est d'avoir un Porteur. Il ressent ses émotions et ses sentiments. Et un Dieu n'est sur terre que pour cette raison : sentir la vie. Cela se traduit différemment suivant les Dieux. Certains veulent de la violence, d'autres du sexe, d'autres encore ne jurent que par la politique et la domination, etc ...

Bien sur, avoir une telle vie est souvent très dur pour le Porteur.

Quand une Arme n'a pas de Porteur, c'est traumatisant pour elle. Car elle ne sent rien. Juste le vide. La seule chose qu'une Arme peut faire quand elle n'a pas de Porteur c'est « crier » mentalement à une portée de 50 mètre au maximum en espérant atteindre un jour un humain.

Cette expérience est tellement traumatisante que les Armes aiment voyager en groupe d'Armes. Comme cela, si une Arme perd son Porteur, ses amies sont toujours là et peuvent faire en sorte de lui trouver un Porteur rapidement.

Pour un Dieu, la vie d'un Dieu est plus importante que n'importe quoi d'autre sur ce monde. La vie d'un humain, même celle de son propre Porteur, ne vaut rien par rapport à celle d'un Dieu. Ainsi les Dieux feront toujours attention à certaines choses.

Par exemple, faire « disparaître » une autre Arme-Dieu est strictement tabou. Une Arme « disparaît » si elle se retrouve dans un endroit où plus jamais personne ne pourra la trouver (au fond de l'océan, au fond d'une caverne, etc ...). De ce fait, les Armes ont une peur atroce de l'eau et sont souvent claustrophobes. Et les Armes feront toujours attention à ce que ce sort n'arrive pas à une autre Arme, même si c'est son pire ennemi.

Et le porteur dans tous ça ?

Dans Bloodlust, vous allez jouer les Porteurs successifs de votre Arme-Dieu. Les Porteurs sont des mortels normaux qui vont vivre des choses extraordinaires grâce à leur Arme. Mais le Porteur aura lui aussi des désirs, qui iront peut être à l'encontre de votre Arme-Dieu. Ou au contraire, il aura les mêmes envies qu'elle.

Si les Armes-Dieux n'avaient pas besoin d'un Porteur pour vivre, elles s'en passeraient bien. Mais l'expérience de vivre « sans Porteur » même pendant une courte durée est tellement horrible que finalement les Armes finissent par tenir à leur Porteur.

En terme de règle, si un Porteur meurt pendant un scénario, vous trouverez souvent un nouveau Porteur très vite. Par contre, la perte du Porteur aura des répercussions sur l'expérience gagnée à la fin du scénario. Quand je vous disais que se retrouver sans Porteur ça traumatise les Armes-Dieux, je ne rigolais pas !

Le concept d'une Arme-Dieu

Dans le monde de Bloodlust, les Armes-Dieux sont des armes indestructibles qui abritent l'esprit d'un dieu. Vous allez incarner les porteurs successifs de votre Arme-Dieu. Les porteurs peuvent mourir facilement et souvent. Votre Arme-Dieu est immortelle et indestructible.

L'Arme-Dieu communique avec l'esprit du porteur et peut lire ses pensées. Elle influera son comportement et ses actions. Et évidemment, une Arme-Dieu est souvent dévastatrice en combat (c'est une arme après tout).

Avant de commencer à créer votre arme à proprement parler, vous pouvez déjà réfléchir au concept de votre arme :

- **Son aspect :** Une Arme-Dieu peut prendre n'importe quel aspect tant que c'est une arme d'un monde médiéval / fantastique. Cela va du petit couteau à la hache à 2 mains de 2m50 de haut en passant par le fouet. Votre arme peut donc ressembler à ce que vous voulez. Il n'y a qu'une seule et unique condition : un Dieu ne peut s'incarner que dans du métal, même si après il prend le contrôle de l'arme entière. Votre arme doit donc posséder du métal quelque part. Vous pouvez aussi choisir d'être un bouclier. Par contre, les dieux ne peuvent pas s'incarner dans un arc ou une arbalète. Mais il est possible de faire une Arme « à distance » en choisissant les pouvoirs adéquats.
- **Sa personnalité :** Le dieu incarné dans l'Arme-Dieu parle et possède sa propre personnalité. Elle peut être féminine, masculine ou neutre. Il faut aussi réfléchir au comportement général de votre Dieu (agressif, solitaire, patient, etc ...).
- **Ses motivations :** Chaque Arme-Dieu a des buts personnels. Les buts des Armes-Dieux sont souvent incompréhensible pour les humains. Certains aiment sont passionnées d'art, d'autres par la guerre et la violence, d'autres par la politique ... Néanmoins, en tant que MJ directif, horrible et castrateur, je rappelle que vous allez jouer une Arme-Dieu qui aime vivre avec d'autres Armes-Dieux. Et les Armes-Dieux psychopathes qui tuent tout ce qui bouge sont très mal vues par les autres Dieux en général.

La création d'une Arme-Dieu

La création d'une Arme-Dieu est assez longue. Surtout si vous voulez l'optimiser. Prenez donc votre temps. Le système de création de Bloodlust est basé sur des points de création. Vous disposez de **120** points de création pour votre Arme-Dieu. Et vous avez énormément de possibilité de les dépenser.

Je ne saurais trop vous conseiller de lire ce guide en entier avant de commencer à créer votre Arme. Pour être sûr d'avoir toutes les possibilités en tête avant de commencer à dépenser vos points.

Choisir le type d'arme

Pour la première étape, vous devez choisir le type de votre Arme. Chaque type d'arme a un coût en point de création différent car ils apportent tous des bonus différents. Si vous avez choisi un aspect « exotique », choisissez ce qui se rapproche le plus (le reste ne sera que du roleplay).

Votre type d'Arme définit plusieurs choses :

- **La menace** : utilisé pour l'attaque
- **La couverture** : utilisé pour la défense
- **Des aspects** : Les aspects de votre Arme pourront être utilisés par votre Porteur si la situation le permet. Par exemple, l'aspect Lourde permet de briser plus facilement des objets ou des armures. Certains aspects sont avec le rang 0, c'est normal. Ils pourront être améliorés plus tard si vous en faite le choix.
- Pour les armes pouvant être lancé, il est aussi indiqué un facteur de portée (Noté FP).

Type d'arme	Coût	Caractéristiques	Aspects
Bouclier	11	Menace 1, Couverture 3	Anti projectile 2, Parade 2
Ceste	2	Menace 1, Couverture 0	
Ceste lourd	4	Menace 1, Couverture 1	Lourd 1
Chaîne de combat	14	Menace 2, Couverture 2	Articulé 2, Longue 2, Lourde 2
Cimeterre	6	Menace 2, Couverture 2	Maniable 0
Cimeterre à deux mains	10	Menace 3, Couverture 1	Lourde 3, Maniable 0
Dague	7	Menace 1, Couverture 1, FP 5	Légère 3, Maniable 0, Précis 1
Épée à deux mains	14	Menace 3, Couverture 2	Lourde 4, Longue 1
Épée bâtarde	10	Menace 3, Couverture 2	Lourde 2
Épée courte	6	Menace 1, Couverture 2	Légère 1, Maniable 0
Épée longue	6	Menace 2, Couverture 2	Maniable 0
Épieu	8	Menace 2, Couverture 2, FP 10	Longue 2
Fléau d'arme	6	Menace 2, Couverture 1	Articulé 1
Fleuret	7	Menace 0, Couverture 1	Légère 2, Maniable 1, Précis 1
Fouet	10	Menace 1, Couverture 0	Articulé 3, Longue 3
Glaive	5	Menace 1, Couverture 2	Lourde 0
Hache	5	Menace 2, Couverture 1	
Hache à deux mains	13	Menace 3, Couverture 1	Lourde 4 , Longue 1
Hache de combat	7	Menace 2, Couverture 2	Lourde 1
Hachette	3	Menace 1, Couverture 1, FP 5	
Hallebarde	14	Menace 3, Couverture 2	Longue 3, Lourde 3
Lance	9	Menace 2, Couverture 1	Longue 3
Main-gauche	9	Menace 1, Couverture 2	Légère 0, Maniable 0, Parade 2
Marteau de guerre	8	Menace 2, Couverture 1	Lourde 2, Longue 1
Masse d'arme	7	Menace 2, Couverture 2	Lourde 1, Maniable 0
Massue	6	Menace 2, Couverture 1	Lourde 1
Pavois	17	Menace 1, Couverture 4	Anti projectile 4, Lourde 2, Parade 2
Rapière	8	Menace 1, Couverture 2	Légère 1, Maniable 1
Stilet	9	Menace 1, Couverture 0	Légère 3, Maniable 0, Précis 2
Targe	7	Menace 1, Couverture 2	Parade 2

Les bonus

Les Armes-Dieux confèrent des bonus permanents à leur porteur. Qui peuvent être augmentés avec des points de création.

- **Bonus de combat :** De base, une Arme-Dieu augmente les jets d'attaques de son porteur de 1d6 (c'est le rang 1). Ce bonus peut être porté à 2d6 pour 20 points de création. Le bonus de combat augmente également la défense de 1 point par rang.
- **Bonus de rupture :** Le seuil de rupture est utilisé en combat principalement pour éviter de mourir suite à une attaque. Une Arme-Dieu augmente le seuil de rupture de 1 (c'est le rang 1). Ce bonus peut être augmenté de 1 pour le prix de 10 points de création. Ce bonus peut être acheté 2 fois au maximum à la création (ce qui porterait le bonus à 3 points).

La composition

Même si votre Arme est faite d'obligatoire de métal, il existe plusieurs métaux différents. Il faut donc choisir de quoi est fait votre arme.

Certaines compositions apportent l'aspect Résonance. L'aspect Résonance doit être choisi par rapport à l'un des pouvoirs de l'Arme-Dieu et un seul. Ainsi, si vous prenez une composition qui donne Résonance au rang 2, vous devez noter sur votre feuille « Résonance <Nom de votre pouvoir> » au rang 2 (la liste des pouvoirs est dans une prochaine étape). Un aspect de Résonance permet d'augmenter la puissance du pouvoir si le porteur décide de l'activer.

Acier (5)

Un matériaux très fréquent. Il donne une Résonance de 1.

Fer (0)

Le matériaux le plus commun pour une arme. Il ne donne aucun bonus.

Fer météorique (30)

Un matériaux très rare mais très efficace. L'Arme gagne 1 point en Menace et en Couverture.

Mercure (20)

L'incarnation du Dieu dans l'Arme a rendu sa surface fluide. L'Arme gagne 1 en Menace. De plus, l'Arme ignore 1 point de rupture de sa cible si celle ci porte une armure.

Os (15)

Votre Arme est en Os renforcé. Elle est très légère. Si l'Arme possède l'aspect Lourde, elle perd 2 points dedans. Sinon elle gagne l'aspect Légère à 2 points. Dans tous les cas, elle gagne 2 points dans l'aspect Maniable.

Acier irisé (15)

L'acier irisé est de l'acier normal qui a été déformé par l'apparition du Dieu dans l'Arme. Il présente maintenant des motifs rouges qui se déplacent lentement sur le métal. L'arme obtient une Résonance de 2. De plus, l'Arme détecte automatiquement les poches de magie glauque.

Cristal elfique (20)

L'arme est forgée dans un verre translucide de teinte rouge, bleue ou verte. L'Arme gagne une Résonance de 3. Si l'Arme possède l'aspect Lourde, elle perd un point dedans. Sinon elle gagne un point dans l'aspect Légère. Dans tous les cas, elle gagne aussi 2 points dans l'aspect Maniable.

Embuée (15)

L'Arme est faite dans un matériaux qui n'est pas censé servir à une arme (bois précieux, porcelaine, argent, ...). Mais une Arme-Dieu ne peut pas être détruite. Cela donne donc une Arme très légère et indestructible. L'Arme gagne 1 point en Couverture

Obsidienne (15)

L'Arme possède un aspect très agressif. Elle gagne 1 point en Menace.

Pierre volcanique (15)

Une Arme forgée dans de la pierre volcanique est toujours tiède. L'arme gagne une Résonance de 2 mais il doit être obligatoire lié à un pouvoir basé sur le feu ou la chaleur. De plus, l'arme ne peut pas couler. Elle flotte.

Une arme qui flotte ?

La seule et unique façon de « mourir » pour une Arme-Dieu c'est de ne plus jamais pouvoir être retrouvée par un Porteur. Donc cela peut arriver si une Arme se retrouve au fond de l'océan ou ensevelie sous une montagne. De ce fait, les Armes-Dieux sont par nature claustrophobes et ont une peur atroce des grandes étendues d'eau.

Une Arme qui peut flotter n'a plus du tout cette peur de l'eau. Et ce sont souvent les seules Armes qui acceptent de monter sur un bateau. Car même si le bateau sombre, le courant ramènera l'Arme sur une plage.

Augmenter un aspect

Tous les aspects de votre Arme peuvent être augmenté jusqu'au rang 5 au maximum. Un aspect s'augmente toujours de 1 rang à la fois. Et le coût en point de création dépend du rang sur lequel on va arriver.

	0 → 1	1 → 2	2 → 3	3 → 4	4 → 5
Coût	1	5	5	10	20

Les pouvoirs

Les Armes-Dieux ont des pouvoirs. C'est ce qui les rends redoutables. Les pouvoirs sont répartis en 3 catégories : Les mineurs, les majeurs et les supérieurs. La catégorie d'un pouvoir détermine son prix en point de création.

Quand on choisi un pouvoir, il faut lui choisir un rang entre 2 et 5 (oui, on ne peut pas prendre de pouvoir au rang 1). Ce tableau montre le prix d'un pouvoir selon son rang et sa catégorie.

Rang	Pouvoir mineur	Pouvoir majeur	Pouvoir supérieur
Rang 2	6	12	18
Rang 3	11	22	33
Rang 4	21	42	63
Rang 5	41	82	123

Important : Le nombre de pouvoir que vous pouvez avoir est limité. Au maximum, vous ne pouvez avoir qu'un seul pouvoir supérieur, 2 pouvoirs majeurs et 4 pouvoirs mineurs. Ce qui fait un total de 7 pouvoirs maximum. Notez qu'il est possible de prendre un pouvoir majeur à la place du pouvoir supérieur. Vous pouvez aussi prendre un pouvoir mineur à la place d'un majeur.

Les pouvoirs ont plusieurs caractéristiques importantes à noter :

- **Catégorie** : Comme expliqué au dessus, la catégorie modifie le prix du pouvoir.
- **Type de pouvoir** : Il existe 3 types de pouvoirs : instantané, maintenu et permanent. Un pouvoir instantané applique un effet immédiat. Un pouvoir maintenu aura une durée qui est indiquée dans sa description. Et enfin un pouvoir permanent est souvent gratuit et ses effets sont toujours là.
- **Action** : Si un pouvoir est marqué en « action libre », alors il réussit automatiquement et le Porteur n'a pas besoin de faire un test pour le lancer. Si le pouvoir est marqué avec une action ciblée, non ciblée ou en réaction, alors le Porteur devra faire un test avec la compétence Porteur (qui est en général à 1) plus le rang du pouvoir. Et enfin, si le pouvoir est marqué en « Action combinée », alors il doit être lancé en même temps qu'une autre action (le plus souvent, une attaque au corps à corps ou un autre pouvoir).
- **Fréquence** : Les pouvoirs ne coûtent rien à lancer. Mais ce serait trop facile de pouvoir les lancer quand on veut et tout le temps. Ainsi certains pouvoirs ont une fréquence d'utilisation. Elle est en général indiquée en « Nombre de fois par scène » ou en « Nombre de fois par jour » (Note : un combat est une scène).
- **Contact** : Un pouvoir avec la particularité contact ne peut être lancé que quand le Porteur touche sa cible avec l'Arme-Dieu. Il doit donc réussir un test pour toucher son adversaire avant de lancer le pouvoir.
- **Exal lourd** : Quand une Arme utilise un pouvoir, elle provoque ce qu'on appelle un éxal dans le fluide. L'éxal s'accumule au fil des pouvoirs lancés et fini par provoquer des catastrophes dans la zone de combat. Un pouvoir avec la particularité « éxal lourd » génère 2 fois plus d'éxal.
- **Augmentation et qualité** : Quand on fait un jet dans Bloodlust, on lance autant de d6 qu'on a dans le rang du pouvoir + la compétence du porteur. On peut y ajouter les aspects de résonance. Chaque dés qui tombe sur un nombre pair devient ce qu'on appelle une « qualité ». Les qualités, quand on lance un pouvoir, servent à acheter des augmentations si ce pouvoir en propose.
- **Prérequis** : Certains pouvoir ont des prérequis. Cela indique qu'il faut prendre un autre pouvoir avant de pouvoir acheter celui là.
- **Rang** : Quand la description du pouvoir parle d'un (rang), on parle du rang du pouvoir.

Absorption

Majeur – Instantané – Libre – 2 fois par scène – Contact

Fait perdre (rang x 2) points de Santé à la cible.
Soigne (rang) points de Santé au Porteur.

Apaisement

Mineur – Instantané – Non ciblée – 2 fois par jour

Soigne 2 points de Santé au Porteur

Augmentations :

- 1 qualité : Soigne 2 point de Santé de plus
- 2 qualités : Permet d'utiliser le sort sur une cible amicale au contact.

Appel d'animaux

Majeur – Maintenu (20 minutes) – Non ciblé – 2 fois par jour

Le Porteur peut appeler un animal qui l'aidera.

Augmentations :

- 2 qualités : Un animal supplémentaire
- 4 qualités : Augmente la puissance de l'animal
- 1 qualité : Dure 20 minutes de plus

Aspect augmenté

Mineur – Instantané – Combinée – 2 fois par scène

Si vous prenez ce pouvoir, il faut l'associer à un aspect. Quand le Porteur utilise cet aspect, il peut utiliser ce pouvoir pour augmenter son aspect de (rang). Ce pouvoir peut être pris plusieurs fois avec un aspect différent à chaque fois.

Note : Comme vous ne connaissez pas forcément la liste des aspects possibles dans Bloodlust, si vous prenez ce sort, on pourra définir ensemble l'Aspect de votre choix. Sachez juste que les Aspects sont l'équivalent des caractéristiques.

Adrénaline

Mineur – Instantané – Libre – 1 fois par jour

Soigne (rang x 4) points de Santé au Porteur

Animation des morts-vivants

Supérieur – Maintenu (20 minutes) – Non ciblée – 2 fois par jour – Exal lourd

Relève un cadavre frais en mort vivant qui obéit aux ordres de l'Arme-Dieu.

Augmentations :

- 2 qualités : Un mort vivant supplémentaire
- 1 qualité : Augmente la puissance du mort vivant
- 1 qualité : Dure 20 minutes de plus

Arme en main

Mineur – Instantané – Libre – 2 fois par scène

Le porteur peut attirer une arme dans sa main qui se trouve à moins de (rang) mètres. Le pouvoir fonctionne avec son Arme-Dieu et n'importe quelle autre arme normale. Mais il ne fonctionne pas sur les autres Armes-Dieux. Ce sort peut servir à désarmer un adversaire.

Aspect critique

Majeur – Instantané – Combinée – 2 fois par scène

Fonctionne comme « Aspect augmenté », mais le Porteur gagne directement des qualités plutôt que des dés en plus.

Aspect sous contrôle

Majeur – Instantané – Combinée – 2 fois par scène

Ce pouvoir fonctionne comme « Aspect augmenté » et « Aspect critique », mais le porteur gagne des dés de sang en plus.

Les dés de sang sont des dés qui font automatiquement des qualités même s'ils sont impairs

Le porteur perd (rang x 2) points de Santé.

Aura de confusion

Majeur – Maintenu (1 passe) – Non ciblé – 1 fois par scène – Exal lourd

Toutes les créatures vivantes, sauf le Porteur, à moins de 3 mètres de l'Arme ont un dés de moins à toutes leurs actions.

Augmentations :

- 2 qualités : L'Arme choisi les cibles sont affectés par l'aura
- 2 qualités : Augmente le malus d'un dés supplémentaire
- 2 qualités : 3 mètres de rayon en plus
- 1 qualité : Dure une passe de plus

Aura de désespoir

Majeur – Maintenu (1 passe) – Non ciblé – 1 fois par scène

Toutes les créatures vivantes, sauf le Porteur, à moins de 3 mètres de l'Arme perd 2 points de Santé au début de son tour.

Augmentations :

- 2 qualités : L'Arme choisi les cibles sont affectés par l'aura
- 2 qualités : 3 mètres de rayon en plus
- 1 qualité : Dure une passe de plus

Aura de peur

Majeur – Maintenu (1 passe) – Non ciblé – 1 fois par scène

Toute personne s'approchant à moins de 3 mètres du Porteur perdent immédiatement 4 points de Santé.

Augmentations :

- 2 qualités : L'Arme choisi les cibles qui sont affectés par l'aura
- 2 qualités : 2 points de Santé supplémentaire
- 2 qualités : 3 mètres de rayon en plus
- 1 qualité : Dure une passe de plus

Biomécanique – Croc

Majeur – Instantané – Libre – 2 fois par scène
Prérequis : Biomécanique – Bouche

Quand son Porteur effectue une attaque au contact, l'Arme peut tenter de mordre la cible et infliger des dégâts.

On utilise le rang du pouvoir pour le test. Les crocs ont une menace de 2. Les crocs comptent comme une attaque de contact et donc d'autres pouvoirs peuvent être activés avec.

Aura de courage

Majeur – Maintenu (1 passe) – Non ciblé – 1 fois par scène

Affecte toutes les personnes à moins de 3 mètres de l'Arme, y compris le Porteur. Toutes les cibles gagnent une action supplémentaire par passe.

Augmentations :

- 2 qualités : L'Arme choisi les cibles sont affectés par l'aura
- 2 qualités : 3 mètres de rayon en plus
- 1 qualité : Dure une passe de plus

Aura d'invulnérabilité

Majeur – Maintenu (1 passe) – Non ciblé – 1 fois par scène

Augmente l'armure du Porteur de 1.

Augmentations :

- 3 qualités : Augmente l'armure de 1 point supplémentaire
- 1 qualité : Dure une passe de plus

Biomécanique – Bouche

Mineur – Permanent

L'Arme possède une bouche qui lui permet de s'exprimer à voix haute. L'Arme doit avoir un Porteur pour se servir de sa bouche.

Biomécanique – Cœur

Supérieur – Permanent

L'Arme possède un cœur qui bat. Grâce à ce cœur, elle peut ranimer son Porteur mort pendant (rang x 10) minutes. Cela permet de trouver un nouveau Porteur très facilement ou tout simplement d'éviter que l'Arme se retrouve dans un endroit où personne ne pourra la trouver.

Biomécanique – Infection

Majeur – Instantané – Libre – 1 fois par scène – Contact

L'arme est recouverte d'une fluide vert qui lui donne une apparence inquiétante. Ce pouvoir inflige une maladie à la cible.

Biomécanique – œil

Mineur – Permanent

L'Arme possède un œil et peut voir d'elle même. Si l'Arme le souhaite, elle peut ajouter le rang de ce pouvoir à tous les tests de son Porteur qui peuvent bénéficier d'un œil supplémentaire.

Bond

Mineur – Instantané – Combiné – 2 fois par scène

Ce pouvoir permet de sauter jusqu'à (rang x 5) mètres. Il peut aussi permettre d'amortir une chute de (rang x 5) mètres.

Brouillard

Majeur – Maintenu (1 heure) – Non ciblé – 2 fois par jour

Créer un brouillard de 10 mètres de rayon. Il est si épais qu'on ne voit plus rien à plus de 3 mètres et il impose un malus physique de (-1).

Augmentations :

- 2 qualités : Malus augmenté de (-1)
- 2 qualités : Rayon augmenté de 5 mètres
- 1 qualité : Augmenté la durée de 1 heure

Décrépitude

Majeur – Instantané – Libre – 2 fois par scène

Prérequis : Vieillessement

Ce pouvoir peut être activé juste après le pouvoir « Vieillessement ». Il réduit le seuil de vieillesse de la cible de (rang x 5) années supplémentaires.

Dégâts massifs

Majeur – Instantané – Libre – 2 fois par scène

Prérequis : Un pouvoir de dégâts spéciaux de type tronçonneuse

Ce pouvoir peut être activé après une attaque réussie de type tronçonneuse. Il donne (rang) qualités en plus pour le calcul des dégâts.

Dégâts spéciaux instantanés

Mineur – Instantané – Combiné – 2 fois par scène

Ce pouvoir permet d'infliger des dégâts d'un type spécial dans la liste suivante : Acide, Choc, Électricité, Flamme, Froid ou Tronçonneuse.

Le rang de ce pouvoir s'ajoute aux tests d'attaque.

Ce pouvoir peut être acheté plusieurs fois, mais pour un type de dégâts différent à chaque fois.

Biomécanique – Organes sexuels

Mineur – Permanent

L'Arme possède des organes sexuels. La personnalité d'une telle Arme ne peut pas être neutre. Vous devez choisir entre féminin ou masculin. Lors d'un acte sexuel, le Porteur soigne (rang x 2) points de Santé.

Les Armes peuvent utiliser leurs organes sexuels avec des humains ou d'autres Armes. Mais elles sont stériles.

Biomécanique – Pseudopode

Mineur – Permanent

L'Arme possède un appendice de chair ou de métal qui peut s'accrocher. Il se plante dans la chair de son Porteur, ce qui empêche le désarmement. De plus, l'Arme peut utiliser son pseudopode pour attraper des objets à porté (le pseudopode fait 50 centimètres).

Chance

Majeur – Instantané – Libre – 2 fois par scène

Après avoir lancé un test mais avant de connaître le résultat final, ce pouvoir permet de rejeter (rang) dés.

Communication à longue distance

Mineur – Permanent

L'Arme peut communiquer avec d'autres Armes à une distance de (rang x 200) mètres au lieu de 50 mètres.

Dégâts spéciaux à distance

Majeur – Instantané – Combiné – 2 fois par scène

Permet d'infliger des dégâts à distance d'un type précis : Acide, Choc, Électricité, Flamme, Froid ou Projectile Magique.

L'Arme peut donc être utilisée à distance. Cette attaque à distance est de FP 5 et d'une menace de (1 + rang).

Ce pouvoir peut être acheté plusieurs fois, mais pour un type de dégâts différent à chaque fois.

Déplacement sur l'eau

Majeur – Maintenu (5 minutes) – Non ciblé – 1 fois par scène

Le Porteur peut marcher sur l'eau. Par contre s'il lâche l'Arme, elle coule.

Augmentations :

- 1 qualité : Dure 5 minutes de plus

Destruction

Majeur – Instantané – Libre – 2 fois par scène

Prérequis : Un pouvoir de dégâts spéciaux de type tronçonneuse, choc ou acide

Ce pouvoir peut être activé juste après une attaque du type requis. Il inflige (rang) de dégâts à la solidité de l'armure ou de l'arme utilisé pour parer l'attaque.

Ce pouvoir peut aussi être utilisé pour briser une porte ou un mur (ou tout autre objet).

Rappel : Les Armes-Dieux sont indestructibles.

Détection du danger

Majeur – Permanent

Ce pouvoir permet à l'Arme de sentir le danger. Le rang de ce pouvoir s'ajoute à tous les tests servant à savoir si le Porteur va être surpris par un danger.

Disparition

Majeur – Instantané – Libre – 2 fois par jour

Grâce à ce pouvoir, l'Arme peut disparaître entièrement à l'intérieur du corps de son Porteur. Même si l'Arme est plus grande que le Porteur, c'est de la magie après tout.

Quand l'Arme sort ou entre dans le corps de son Porteur, ce dernier perd (10 – rang x 2) points de Santé.

Embrasement

Majeur – Instantané – Libre – 2 fois par scène

Prérequis : Un pouvoir de dégâts spéciaux faisant une attaque de flamme

La cible subit un embrasement égal au rang de ce pouvoir. L'embrasement inflige des dégâts en continu à la cible jusqu'à ce qu'elle prenne le temps de l'arrêter.

Dégâts spéciaux maintenus

Majeur – Maintenu (1 passe) – Non ciblé – 1 fois par scène

Tant que ce pouvoir est maintenu, toutes les attaques effectuées avec l'Arme ont un bonus égal au rang de ce pouvoir. Le type dégâts infligé doit être choisi dans la liste suivant : Acide, Choc, Électricité, Flamme, Froid ou Tronçonneuse.

Ce pouvoir peut être acheté plusieurs fois, mais pour un type de dégâts différent à chaque fois.

Augmentations :

- 1 qualité : Dure 1 passe supplémentaire

Détection de la vie

Majeur – Maintenu (1 minute) – Non ciblé – 1 fois par scène

Ce pouvoir permet de détecter les créatures vivantes à 15 mètres autour de l'Arme-Dieu.

Augmentations :

- 2 qualités : 5 mètres de portée en plus
- 1 qualité : Dure 1 minute de plus

Détection du fluide

Supérieur – Permanent

Ce pouvoir permet de détecter les poches de magie glauque et les pouvoirs des autres Armes dans un rayon de (rang x 10) mètres.

Détection du mensonge

Majeur – Instantané – Libre – 1 fois par jour

Permet de détecter si la cible ment.

Douleur

Majeur – Instantané – Libre – 2 fois par scène – Contact

La victime de ce pouvoir ressent une douleur atroce jusqu'à la fin du combat. Elle gagne la faille Douleur (rang).

Extrême assurance

Majeur – Permanent

Ce pouvoir permet d'ajouter (rang) dés à tous les tests du Porteur ou être sur de soi peut l'aider. Cela comptera pour tous les jets sociables principalement, mais aussi à aider le Porteur dans une situation stressante.

Folie

Majeur – Instantané – Ciblé – 2 fois par scène

Ce pouvoir permet de lancer une attaque à distance (FP 5, Menace 0) prenant la forme d'une vague fantomatique. Ce pouvoir n'a aucun effet immédiat, mais s'il réussit, la victime fera des cauchemars traumatisants pendant plusieurs jours. Ce qui le stressera énormément.

Halo de suppression

Mineur – Permanent

Prérequis : Ce pouvoir ne peut être pris que si l'Arme possède l'aspect Lourde

Il y a des situations où l'aspect Lourde pourra causer des malus (dans un espace réduit par exemple, ou pour essayer d'attaquer pendant une acrobatie). Ce pouvoir permet de réduire le malus.

Par exemple, si une Arme a l'aspect Lourde (4) et que le Porteur veut lancer son Arme, il subira un malus de -4. Mais si l'Arme possède Halo de suppression (2), alors le malus ne sera que de (-2).

Lévitacion

Supérieur – Maintenu (5 minutes) – Non ciblé – Exal lourde

Ce pouvoir permet au Porteur de léviter. On ne peut pas aller plus vite qu'en marchant, mais il n'y a aucune limite d'altitude. Par contre si le pouvoir s'arrête pendant que le Porteur est en l'air, il tombe tout à fait normalement.

Si le Porteur subit une attaque avec plus de qualité que ce pouvoir, le pouvoir s'arrête subitement.

Augmentations :

- 1 qualité : Dure 5 minutes de plus
- 2 qualités : Augmente le seuil de disruption de 1.

Empathie animale

Majeur – Permanent

Ce pouvoir permet au Porteur de mieux comprendre les animaux. Il ajoute le rang de ce pouvoir à tous les tests envers un animal.

Intrusion mentale

Majeur – Instantané – Ciblé

Ce pouvoir permet de sonder l'esprit d'une cible pour y trouver une information simple (elle doit pouvoir être exprimé en une phrase de quelques mots).

La cible peut y résister avec un test d'Intrigant. Si la cible est un Porteur d'Arme, la puissance de son Arme s'ajoute à ce test.

Invisibilité

Majeur – Maintenu (5 minutes) – Non ciblé – 1 fois par scène

Ce pouvoir rend le porteur invisible. S'il ne bouge pas, personne ne peut le voir. S'il bouge, on peut distinguer une légère distorsion de l'air mais rien de plus. L'odorat et l'ouïe permettent toujours de le détecter.

Pour détecter un personnage invisible, il y a un malus de (-4) au test.

Augmentations :

- 2 qualités : Augmente le malus pour détecter de (-1)
- 1 qualité : Dure 5 minutes de plus

Lumière

Mineur – Permanent

L'Arme peut émettre à volonté une lumière éclairant dans un rayon (rang 2 x) mètres.

Malchance

Majeur – Instantané – Libre – 2 fois par scène

Ce pouvoir doit être lancé après un test effectué par un adversaire (ou un allié si le joueur le veut vraiment). La cible doit relancer (rang) dés. Les dés à relancer sont choisis par le joueur.

Nappe d'ombre

Majeur – Maintenu (1 passe) – Non ciblé – 1 fois par scène

Créer un brouillard noir centré sur l'Arme de 3 mètres de rayon qui se déplace avec elle. Toutes les créatures vivantes dans le brouillard ont une malus de (-1) à toutes leurs actions. Le Porteur ne subit pas ce malus.

Augmentations :

- 2 qualités : Malus augmenté de (-1)
- 2 qualités : 3 mètres de rayon supplémentaire
- 1 qualité : Dure une passe de plus.

Paralysie

Majeur- Instantané – Libre – 2 fois par scène – Contact

La cible sent ses muscles se bloquer et chaque action simple demande un point de Santé. L'effet dure (rang) passes.

Perce-Armure

Majeur – Permanent

L'Arme ignore (rang) d'armure lorsque les dégâts sont comparés au seuil de rupture de la cible.

Peur

Mineur – Instantané – Ciblé – 1 fois par scène

Ce pouvoir permet d'effrayer une cible. Le joueur fait un test de pouvoir + Porteur et la cible fait un test de Soldat, d'Intrigant ou de Porteur. Si le pouvoir passe, la cible a le choix entre s'enfuir ou perdre le double de points de Santé qu'il reste de qualité.

Ce pouvoir a une portée 15 mètres et le Porteur doit voir la cible.

Poison virulent

Mineur – Instantané – Libre – 2 fois par scène
Prérequis : Poison

Quand l'Arme empoisonne une cible, si elle active ce pouvoir, la cible perd (rang) points de Santé

Orientation

Mineur – Permanent

L'Arme sait en permanence où sont les points cardinaux ainsi que Pôle (la plus grande capitale du continent).

Avec un test de pouvoir, le Porteur peut savoir à quelle distance il se trouve d'un lieu qu'il connaît et surtout dans quelle direction il est.

Parade projectile

Majeur – Permanent – Combiné

Le Porteur peut ajouter le score de Couverture de son Arme-Dieu pour parer des projectiles. De plus, la difficulté pour stopper plusieurs projectiles successifs est réduite par le rang du pouvoir.

Passe-muraille

Majeur – Instantané – Libre – Une fois par scène

Le Porteur peut traverser une paroi de (rang x 50) centimètres. Si la paroi est trop grande, le pouvoir ne se déclenche pas (ce qui évite au Porteur de mourir dans d'atroces souffrances).

Poison

Majeur – Maintenu (1 passe) – Non ciblé – 1 fois par scène

Tant que le pouvoir est maintenu, l'Arme est recouverte d'un poison vert et visqueux de couleur vive. Si l'arme inflige des dégâts, elle empoisonne sa cible.

Augmentations :

- 5 qualités : Le poison est invisible
- 1 qualité : Dure une passe supplémentaire

Polymorphie

Majeur – Maintenu (1 heure) – Non ciblé – 2 fois par jour

Ce pouvoir permet de modifier l'apparence du Porteur pour qu'on ne puisse plus le reconnaître. Pour imiter quelqu'un, il faut avoir des augmentations.

Augmentations :

- 1 qualité : Dure une heure de plus
- 2 qualités : Permet d'imiter les traits d'une personne
- 2 qualités : Changer de sexe
- 2 qualités : Changer de morphologie

Pouvoirs intériorisés

Supérieur – Permanent

Prérequis : Disparition

Quand l'Arme est à l'intérieur de son Porteur, ce dernier peut continuer à utiliser ses pouvoirs mais uniquement à un rang maximum de (rang).

Prémonition

Supérieur – Instantané – Non ciblé – 2 fois par jour

Le Porteur s'endort pendant une heure pour faire un rêve prémonitoire. Il doit faire un jet de pouvoir caché pour savoir s'il réussit. Seul le MJ sait si ce rêve est donc viable ou pas.

Réflexes surhumains

Majeur – Instantané – Libre – 2 fois par jour – Exal lourd

Augmente l'initiative du Porteur de (rang x 2) pour tout le reste de la scène.

Réserve de fluide

Majeur – Instantané – Libre – 2 fois par jour

Ce pouvoir permet d'activer un autre pouvoir dont le rang est inférieur à (rang) même si toutes les utilisations de ce pouvoir ont été dépensées. Attention, l'exal est compté pour ce pouvoir ainsi que le pouvoir déclenché.

Résistance

Majeur – Permanent

On ajoute le rang de ce pouvoir à tous les tests qui permettent de résister à la situation choisie. On peut prendre ce pouvoir plusieurs fois mais pour une situation différente à chaque fois. Les situations possibles sont : Acide, Asphyxie, Blessure, Chaleur, Douleur, électricité, Faim et soif, Froid, Maladie, Peur, Poison

Téléportation de combat

Majeur – Instantané – Combiné – 2 fois par scène

Permet au Porteur de téléporter sur une distance de 10 mètres. Ce pouvoir peut être combiné à une action de combat (attaque, défense ...), mais il peut aussi simplement servir à se déplacer. Le Porteur doit voir l'endroit sur lequel il va se téléporter.

Projection

Mineur – Instantané – Libre – 2 fois par scène

Prérequis : Un pouvoir de dégâts spéciaux faisant une attaque de Choc

Ce pouvoir peut s'activer immédiatement après avoir fait une attaque réussie de choc. La cible est projetée à (rang 2 x) mètres.

Régénération

Majeur – Permanent

Le Porteur régénère très rapidement les blessures dont le dépassement est égal ou inférieur à (rang). Une telle blessure se résorbe en (dépassement x 10) minutes.

Réserve de fluide limitée

Mineur – Instantané – Libre – 2 fois par jour

Ce pouvoir fonctionne comme la réserve de fluide mais il ne peut pas activer un pouvoir supérieur.

Saut temporel

Majeur – Instantané – Libre – 2 fois par jour – Exal lourd

Ce pouvoir permet au Porteur de faire un bond dans le futur de (rang) passes. Pendant le sort, le Porteur et son Arme n'existent pas et sont donc indétectables.

Téléportation

Supérieur – Instantané – Non ciblé – 2 fois par jour – Exal lourd

Ce pouvoir permet à son porteur de se téléporter sur un lieu qu'il connaît ou qu'il voit, situé au mieux à 1000 mètres.

Tempête

Majeur – Maintenu (1 heure) – Non ciblé – 2 fois par jour – Exal lourd

invoque une tempête sur 50 mètres qui va se former en 5 minutes. La tempête inflige un malus de (-1) à tous ceux se trouvant dedans.

Augmentations :

- 1 qualité : La tempête se forme une minute plus rapidement
- 1 qualité : Dure une heure de plus
- 2 qualités : Augmente le rayon de 50 mètres
- 2 qualités : Augmente la puissance de la tempête. Le malus est augmenté de (-1)

Téléportation de groupe

Majeur – Permanent

Prérequis : Téléportation ou Téléportation de combat

Ce pouvoir permet d'emmener avec le Porteur (rang) personnes. Elles doivent se trouver à moins de 3 mètres de l'Arme.

Tornade

Majeur – Maintenu (1 passe) – Non ciblé – 2 fois par jour

Invoke une mini-tornade qui se déplace avec le porteur. Les projectiles à distance ne peuvent plus l'atteindre et tous ceux qui veulent l'attaquer ont un malus de (-1). Le Porteur subit lui aussi un malus de (-1) pour attaquer.

Augmentations :

- 2 qualités : Malus pour les attaquants augmenté de (-1)
- 1 qualité : Dure une passe de plus

Transformation permanente

Majeur – Permanent

Quand l'Arme change de Porteur (et uniquement à ce moment), elle peut se transformer en un nouveau type d'arme. Le type doit avoir un coût inférieur ou égal à (rang x 4).

Vieillessement ralenti

Majeur – Permanent

Lorsqu'une personne devient le Porteur de l'Arme, son seuil de vieillissement augmente de (rang x 10) années.

Vision nocturne

Majeur – Permanent

Le Porteur voit plus facilement dans le noir. Tous les malus subit à cause de la faible luminosité sont réduit de (rang).

Transformation

Majeur – Maintenu (1 heure) – Non ciblé – 2 fois par jour

L'Arme peut changer de type. Le nouveau type doit avoir un coût égal ou inférieur à (rang x 4). Cette transformation change la Couverture et la Menace de l'Arme. L'Arme peut reprendre sa vraie forme par une action libre.

Vieillessement

Majeur – Instantané – Combiné – 2 fois par scène – Contact

Une utilisation de ce pouvoir fait baisser le seuil de vieillissement de la cible de (rang) années et lui fait perdre (rang x 2) points de Santé.

Vision infrarouge

Mineur – Maintenu (1 minute) – Non ciblé – 2 fois par jour

Ce pouvoir permet au Porteur de détecter les sources de chaleur. Le rang du pouvoir s'ajoute à tous les tests de perception ou ça pourrait être utile.

Augmentations :

- 1 qualité : Dure une minute de plus

Vitesse surhumaine

Majeur – Instantané – Libre – 2 fois par scène

Ce pouvoir est à activer au début d'une passe. On ajoute (rang) au calcul du nombre d'action par passe pour le Porteur.

Ce pouvoir peut aussi être activé pour bénéficier d'une action immédiate supplémentaire que le Porteur doit faire tout de suite

Voix

Mineur – Permanent

L'Arme peut s'exprimer à voix haute. Ce pouvoir est plus discret que Biomécanique – Bouche car la voix de l'Arme semble flotter dans les airs (on ne peut donc pas détecter la source de la voix).

Si l'Arme n'a pas de Porteur, elle ne peut pas utiliser ce pouvoir.

Limitations

Vous voilà proche de la fin du guide et je sais ce que vous vous dites : JE VEUX PLUS DE POINTS DE CREATION !

Bonne nouvelle : C'est possible ! Mauvaise nouvelle : Ce n'est pas gratuit.

Si vous le désirez, vous pouvez ajouter des limitations à votre Arme. Une limitation est un handicap qui pénalisera forcément votre Arme un jour ou l'autre. En contre partie, vous gagnez des points de création supplémentaires que vous pouvez dépenser comme vous en avez envie.

Les limitations fonctionnent comme les pouvoirs. Elles ont une catégorie (mineur, majeur ou supérieur) et un rang. Et comme pour les pouvoirs, on ne peut pas prendre une limitation au rang 1. Le rang maximum pour une limitation est 5. Voici combien de points rapporte une limitation suivant sa catégorie et son rang :

Rang	Limitation mineure	Limitation majeure	Limitation supérieure
Rang 2	6	12	18
Rang 3	11	22	33
Rang 4	21	42	63
Rang 5	41	82	123

Important : Vous ne pouvez avoir que 2 limitations et vous ne pouvez avoir qu'une seule limitation supérieure.

Angoisse extrême – Supérieure

L'Arme est stressée en permanence. Elle n'arrête pas de parler dans l'esprit de son Porteur et lui dit de faire attention à toutes ses actions. Chaque fois que le Porteur rate un jet, il entend une voix dans sa tête : « Je t'avais dit que tu allais mourir ici ! ». Pour chaque test raté, le Porteur perd (rang x 2) points de Santé. Si c'est un échec critique, il perd (rang x 6) points de Santé.

Cauchemars – Majeure

Le Porteur fait des cauchemars horribles toutes les nuits. Ils sont liés aux anciens Porteurs de son Arme. Chaque matin, le Porteur subit (rang x 2) points de Santé.

Désir exacerbé – Majeure

Les désirs humains sont réparties en 5 catégories : connaissance, plaisir, pouvoir, richesse, violence. Avec cette limite, vous devez choisir l'un de ces désirs. L'Arme est passionnée par ce désir. Il est très difficile pour son Porteur de ne pas y céder. Toutes les pertes de point de Santé en rapport avec ce désir sont augmentés de (rang x 2).

L'Arme pousse sans cesse le Porteur à céder. Si le Porteur refuse une occasion de céder à ce désir, il perd (rang x 2) points de Santé.

Apathie – Majeure

L'Arme semble complètement désintéressée de son Porteur. Quoi qu'il fasse. C'est traumatisant pour le Porteur car il entend une voix dans sa tête mais qui ne s'intéresse pas à lui. Tous les gains de Santé inférieur ou égale à (rang x 2) sont réduit de 2.

De plus, si le Porteur veut utiliser un 3ème aspect sur un jet, cela coûte (rang) points de Santé en plus.

Désir atrophié – Majeure

Les désirs humains sont réparties en 5 catégories : connaissance, plaisir, pouvoir, richesse, violence. Avec cette limite, vous devez choisir l'un de ces désirs. L'Arme possède alors une aversion totale pour ce type de désir. Dès que le Porteur fait mine de s'intéresser à ce désir, il perd (rang x 2) points de Santé. L'Arme ne doit bien sur pas avoir de motivation qui va à l'encontre de cette limitation.

Désir minimum – Mineure

Cette limitation fonctionne comme Désir maximum, sauf qu'ici le désir du Porteur doit être supérieur ou égal à (rang).

Interdit – Majeure

L'Arme interdit une activité à son porteur. Si le Porteur le fait quand même, il subit (rang x 4) points de Santé.

Voici quelques exemples d'interdits :

- Utiliser une autre arme que l'Arme en combat
- Avoir des relations sexuelles
- Boire de l'alcool
- Refuser un duel
- Tuer un enfant, tuer une femme, tuer un homme ...
- épargner un ennemi

Parasite – Supérieure

L'Arme envahi complètement le corps et l'esprit de son Porteur. Ce qui affaiblit énormément ce dernier. Ce qui réduit son maximum de points de Santé de (rang x 12).

Peur incontrôlable – Majeure

L'Arme est prise d'une peur incontrôlable devant une certaine situation. Si le Porteur décide de rester quand même, il perd (rang x 4) points de Santé.

La situation doit être quelque chose d'assez commun. Quelques exemples :

- Peur des forêts, peur des montagnes, peur des villes, etc ...
- Peur de la foule ou au contraire d'être seul
- Peur d'un animal commun (chat, chien, cheval, ...)

Dans tous les cas, il faut valider cette situation avec le MJ.

Restriction vestimentaire – Majeure

L'Arme exige que son Porteur s'habille d'une façon particulière. S'il ne le fait pas, il subit une Faille du même rang que cette limitation pour toutes les utilisations de l'Arme. Quelques exemples :

- Uniforme militaire
- Tenue typique d'une région
- Vêtements d'une couleur précise et peu habituelle (rouge, vert, bleu, rose ...)
- Nudité totale (très pratique dans le grand nord)
- Armure métallique (dédicace à Edwin qui ne quitte jamais son armure)

Désir maximum – Mineure

Les désirs humains sont réparties en 5 catégories : connaissance, plaisir, pouvoir, richesse, violence. Avec cette limite, vous devez choisir l'un de ces désirs.

L'Arme a beaucoup de mal à se lier avec un Porteur qui aurait ce désir avec un rang supérieur ou égal à (rang). Un tel Porteur obtient automatiquement une Faille du même rang que cette limitation. La Faille joue sur tous les tests en rapport avec l'Arme (utilisation d'Aspect de l'Arme, de pouvoir, etc ...).

Faille – Mineure

L'Arme inflige automatiquement une Faille à son Porteur. La faille peut être psychologique ou physique. Voici quelques exemples de Failles :

- Avoir l'air d'un attardé profond
- Douleurs chroniques
- Peau cadavérique
- Photo-sensibilité
- Voix inhumaine

Dans tous les cas, la Faille doit être facilement visible par tous le monde et embêtera forcément le Porteur dans beaucoup de situations.

Obligations – Majeure

L'Arme oblige son Porteur à se livrer à une activité régulièrement. S'il ne le fait pas, il subira une Faille du même rang que cette limitation pour toutes les utilisations de son Arme.

Voici quelques exemples d'obligations :

- Provoquer une bagarre une fois par jour
- Chasser un animal dangereux une fois par semaine
- Mettre sa vie en danger sans raison une fois par semaine
- Détruire une œuvre d'art une fois par semaine
- Sa saouler une fois par jour
- Avoir des relations sexuelles une fois par jour

Vieillesse accélérée – Mineure

Réduit le seuil de vieillesse du Porteur de (rang x 10) année. Le seuil de vieillesse normale est de 35 ans.

Les motivations

Cette étape ne vous coûtera aucun point de création. Vous allez définir les motivations de votre Arme. Les motivations représente les désirs de votre Arme, ce qui l'a fait vibrer. Si une Arme n'arrive jamais à satisfaire ses motivations, elle fini par devenir folle. Vous disposez de 10 points à répartir dans autant de motivation que vous désirez. Le rang maximum d'une motivation est de 5. Mais attention, une motivation à 5 veut dire que votre Arme est carrément obsédée par ça. Quand un Porteur laisse passer une occasion de satisfaire une motivation de son Arme, il perd des points de Santé en fonction du rang de la motivation.

Les motivations ne sont pas comme les désirs humains. Ils sont plus précis. Vous pouvez choisir ce que vous voulez, mais voici quelques exemples :

Chasseur de monstre : L'Arme est passionnée par les monstres et leur traque.

Folie des grandeurs : L'Arme veut être connue et admirée.

Cleptomane : L'Arme ne peut pas s'empêcher de demander à son Porteur de voler des choses.

Le style avant tout : L'Arme pense que la forme est toujours plus important que le fond. Son Porteur doit toujours être beau et élégant. Et quand il fait une action, il doit avoir la classe !

Paranoïaque : L'Arme se méfie de tout, sauf de son Porteur car elle peut lire son esprit. Elle adore déjouer les complots et faire éclater la vérité.

Rejet de l'autorité : L'Arme déteste qu'on lui donne des ordres.

Ne pas combattre les femmes : Soit l'Arme ne les considèrent pas comme des vraies adversaires, soit elle a une vocation pour la cause féminine. Quoi qu'il en soit, elle refuse de combattre les femmes.

Sexe et violence : La sadomasochisme, c'est bon. En tout cas c'est ce que pense l'Arme.

Côtoyer les puissants : L'Arme est avide de pouvoir et de domination. Elle cherchera à se rapprocher des puissants et des influents.

Iconoclaste : L'Arme déteste l'art sous toute ses formes.

Haine d'un peuple : L'Arme voue une haine profonde envers un peuple précis et rêve de le raser de la surface de la planète.

Obsédé par les masques : L'Arme est passionnée par les masques, de leur confection jusqu'à leur utilisation sur scène. Son Porteur est obligé de porter un masque à tout moment.

Rancunière : L'Arme n'oublie jamais rien et aime faire payer au centuple les insultes et les manques de respect.

Répandre la peur : L'Arme adore faire peur aux gens et aux populations.

Spectacle de la souffrance : L'Arme adore regarder la souffrance, surtout si elle en est la cause.

Pyromane : Grand classique. L'Arme adore le feu et aime voir des choses brûler. Attention, cela ne veut pas dire que l'Arme adore brûler des familles entières. On peut être pyromane et accorder de l'importance à la vie des humains.

Dans tous les cas, faites valider vos motivations par votre MJ.

Les derniers détails

Votre Arme-Dieu est presque terminée. Il lui manque juste une chose importante : un nom. Toutes les Armes-Dieux se font connaître par leur nom. Très souvent on parle des Armes-Dieux directement par leur nom et on oublie complètement qu'elles ont un Porteur. Au fil du temps, on appelle bien souvent le Porteur par le nom de son Arme.

Le nom peut être choisi de façon totalement libre. Le nom des Dieux n'a aucun sens pour les mortels. Parmi les Armes les plus connus du monde, on connaît Iron Maiden, Neptune, Timestream, etc etc ...