

BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

BLOODLUST / MÉTAL LÉGER V.3+ *(par François)*

N°193 - 24 JUIN 2020

Cette semaine, comme prévu – pour une fois – nous vous livrons la section de Métal Léger V3 contenant les règles pour les Armes-Dieux et leurs pouvoirs.

Du métal donc, pour Métal, avec une inspiration, une ambiance et des choix définitivement... métalliques.

Bloodlust Édition Métal révisé à 0% de narativo-éducatif
Nouvelle recette pour habilement masquer la non-hausse de prix !

Précisons pour plus de clarté que cette page vide / inutile est là simplement pour faciliter la tâche du maquettiste quand il faudra refaire une version Métal Léger V3 complète et sans déco chagaresque. Je sais, c'est un peu flemmard, pas pro, et pas écolo pour deux sous pour les gens qui impriment le bestiau. M'en fiche. Déso pas déso.

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 forum ► www.badbuta.fr/forum

Numéro réalisé par Rafael et François.
Illustré par Le Grümph et Christophe Swal.
Corrigé par Fred «Balt» Lipari.



SOMMAIRE ET RÉFÉRENCE

Les Armes-Dieux.....	02
Définition	
Puissance	
Type d'arme	
Composition	
Bonus de défense	
Avantages	
Aspects	
Motivation et désirs ..	03
Règles spécifiques	03
Protégé ses pensées	
Prise de contrôle	
Perte de l'Arme	
Remords	
Créer une Arme-Dieu	04
Arme-Majeure	
Arme-Mineure intelligente	
Expérience	05
Les pouvoirs d'Armes	06
Réserve de fluide	
Jet d'activation	
Tags des pouvoirs	
Pouvoirs mineures ..	07
Pouvoirs majeures ..	08
Pouvoirs supérieurs	07
Conditions	
Limitations	
Exemples d'Armes-Dieux ...	12

LES ARMES-DIEUX

DÉFINITION

Puissance et statut

La puissance d'une Arme est définie par un score de 1 à 12.

Les Armes-majeures commencent à 3 et peuvent monter jusqu'à 12 au fil de leurs aventures et de leurs Porteurs.

Les Armes-mineures ont un score de puissance de 1 à 4. À de rares exceptions près, elles n'évoluent jamais.

Type d'arme

Le choix du type d'arme est libre et ne coûte rien.

Le joueur choisit le type général de l'arme (cf. Chagar 192, page 12) puis sa nature précise (épée à deux mains, dague, kukri, najhid, etc.)

De part sa nature magique, le score de Menace de l'Arme est augmenté de 1 par rapport à une arme « normale » du même type.

Composition

Le choix de la composition ne coûte rien mais n'apporte pas de bonus particulier. Cependant la composition peut servir d'explication à l'un des pouvoirs de l'Arme. Par exemple un bonus de dégâts peut être expliqué par une composition en obsidienne.

Certains pouvoirs ont une composition particulière comme prérequis. Pour obtenir ce pouvoir, l'Arme doit obligatoirement être de la bonne composition, mais l'achat du pouvoir n'est pas obligatoire.

Liste de compositions

Acier, Acier irisé, Airain, Cristal elfique, Fer, Fer météoritique, matériau embué, Mercure, Obsidienne, Os, Pierre d'Éphés / de Nænerg / de Taamish, Pierre volcanique.

Bonus de défense

Une Arme-Dieu confèrent un bonus de défense à son Porteur qui s'ajoute à son score de Défense pour tous les combats physiques.

Ce bonus peut aller de +1 à +3.

Une Arme-Dieu de puissance 8 ou plus peut faire monter son bonus de défense jusqu'à +5

Avantages

Une Arme peut conférer un avantage magique à une compétence, ce qui permet d'ajouter 2D à la poignée pour un jet concernant cette compétence.

Une Arme-Dieu peut avoir au maximum 3 avantages. Beaucoup d'Armes-Dieux donne un avantage en Combat, mais ce n'est pas systématique.

Une Arme-Dieu de puissance 8 ou plus peut développer un avantage extrême pour une compétence, et une seule. Un avantage extrême permet d'ajouter 4D au lieu de 2 à la poignée.

Aspects

Les aspects d'une Arme sont de deux types :

- *Aspect de style* – Cet aspect donne une indication des capacités inhérentes de l'Arme et de son style général.

- *Aspect de mémoire* – Une Arme capte et conserve des souvenirs et des réflexes de ses anciens Porteurs, dont son Porteur actuel peut profiter, comme s'il s'agissait de ses propres expériences.

Quand l'Arme change de Porteur, elle « copie » un aspect de l'ancien Porteur. Cet aspect vient remplir un emplacement d'aspect de mémoire disponible. S'il n'y a pas d'emplacement libre, le nouvel aspect remplace un aspect de mémoire existant.

Si le personnage a été le Porteur de l'Arme pendant moins de trois mois, l'absorption de mémoire n'est pas obligatoire.

Il y a quelque chose de magique dans la manière dont les aspects de mémoire influent sur le Porteur. Il est donc tout à fait possible qu'un grand-père arthritique porteur d'Arme fasse des cabrioles hallucinantes parce que son Arme a dans sa ligne de vie « Artiste de cirque sans peur ».

Motivation et désirs

L'Arme a une motivation qui définit les grandes lignes de sa personnalité et deux désirs pris dans la liste habituelle.

La motivation fonctionne comme un désir ayant un score de (4). Le Porteur gagne et perd de la tension comme si la motivation de l'Arme était un de ses propres désirs.

Les deux désirs de l'Arme ont une valeur de (+1) qui s'ajoute aux désirs du Porteur.

La motivation d'une Arme-mineure intelligente est en général plus simple que celle d'une Arme-majeure, mais ce n'est pas systématique.

Les Armes-mineures instinctives ont juste deux désirs et pas de motivation.

RÈGLES SPÉCIFIQUES

Protéger ses pensées

Quand le Porteur tente de dissimuler ses pensées à son Arme ou de lui interdire l'accès à un de ses souvenirs, le personnage fait un test de Porteur avec la Puissance de son Arme en guise de difficulté.

Le simple fait d'effectuer ce jet provoque un gain de 2 points de Tension au personnage.

Prise de contrôle

Quand l'Arme tente de prendre le contrôle de son Porteur par la force, cela se gère par un test opposé entre l'Arme et le Porteur.

- L'Arme lance autant de dés que son score de Puissance.
- Elle ajoute 2 dés si sa motivation est en phase avec la situation.
- Elle ajoute 2 dés si l'un de ses aspects est adapté.
- Elle peut encore ajouter 2 dés en faisant encaisser 2 points de Fatigue à son Porteur.

Le Porteur fait un jet de Porteur. Pour ce test il ne peut bénéficier d'aucun avantage venant de son Arme.

Si l'Arme rate son jet le Porteur garde le contrôle sans aucun soucis.

Si l'Arme obtient moins de Qualités que le Porteur ce dernier garde le contrôle en encaissant 2 points de Tension.

Si l'Arme obtient au moins autant de Qualités que le Porteur elle prend le contrôle.

Perte de l'Arme

Au moment où le lien entre l'Arme et le Porteur se rompt, ce dernier encaisse une blessure estampillée "Porteur déchu". Cette blessure ne peut être effacée que si le personnage redevient porteur d'Arme.

Remords

A la création, une Arme-Dieu à 0 points de remords.

Chaque fois qu'une Arme brise un tabou elle encaisse un certain nombre de points de remords :

Rompre une promesse solennelle faite à...

- un mortel – 1 point
- une Arme-Dieu ou une faction – 2 points
- une faction dont l'Arme est membre – 3 points

Faire disparaître une Arme-Dieu dans un lieu...

- où elle sera très difficile à retrouver – 3 points
- où elle ne pourra jamais être retrouvée – 5 points

Le joueur note sur la fiche de l'Arme tous les actes qui lui ont généré du remord.

Pour chaque point de remords de l'Arme, le Porteur coche de manière permanente une case de son moniteur de Tension.

En accomplissant une action qui contrebalance très nettement une source de remords l'Arme perd 1 point de remords. Cela ne peut être fait qu'une seule fois par acte ayant provoqué un gain de remords.

L'Arme perd 1 point de remords après un nombre de siècles égal à son score de remords. Ce compteur est relancé après chaque modification du score de remord.

CRÉER UNE ARME-DIEU

ARME-MAJEURE

À la création, les Armes-majeures ont les caractéristiques et capacités suivantes :

- Puissance (3)
- Défense +1
- Avantage sur une compétence
- 2 aspects (un aspect de Style, un aspect de Mémoire)
- 1 pouvoir majeur

Le joueur choisit une des options suivantes :

- +1 supplémentaire à la Défense
- 2 aspects
- 1 aspect et 1 pouvoir mineur
- 2 pouvoirs mineurs
- 1 pouvoir majeure ou supérieur

Le joueur peut enfin choisir une limitation. En échange, il prend une deuxième option dans la liste, obligatoirement différente de celle déjà choisie.

Le joueur peut associer une condition à un pouvoir ayant un tag [fluide x], et un seul. En échange la réserve de fluide de l'Arme augmente de 1.

Le joueur peut choisir un pouvoir mineur ou un aspect supplémentaire si l'Arme est d'un des types suivants : arme de mêlée simple, arme improvisée, arme improvisées lourdes et arme défensive simple.

ARME-MINEURE INTELLIGENTE

À la création, les Armes-mineures intelligentes ont les caractéristiques et capacités suivantes :

- Puissance (2) ou (3)
- Défense +1
- Avantage sur une compétence
- 2 aspects (un aspect de Style, un aspect de Mémoire)

Le joueur choisit une des options suivantes :

- +1 supplémentaire à la Défense
- 2 aspects
- 1 aspect et 1 pouvoir mineur
- 2 pouvoirs mineurs
- 1 pouvoir majeure

Le joueur peut enfin choisir une limitation. En échange, il prend une deuxième option dans la liste, obligatoirement différente de celle déjà choisie.

Le joueur peut associer une condition à un pouvoir ayant un tag [fluide x] et un seul. En échange la réserve de fluide de l'Arme augmente de 1.

Le joueur peut choisir un pouvoir mineur ou un aspect supplémentaire si l'Arme est d'un des types suivants : arme de mêlée simple, arme improvisée, arme improvisées lourdes et arme défensive simple.

EXPÉRIENCE

Gagner de l'expérience

L'Arme-Dieu gagne 1 point d'expérience / séance

A la fin d'une aventure elle gagne en plus :

- +1 point si sa motivation a été satisfaite de manière remarquable.
- +1 point si au moins un de ses deux désirs a été satisfait de manière remarquable.
- +1 point si le duo a atteint un objectif important pour le Porteur.

Progresser

Pour gagner un rang de Puissance, l'Arme doit dépenser autant de points d'expérience que 2 fois le rang qu'elle veut atteindre.

Lorsque l'Arme atteint un rang, le joueur choisit une des options suivantes :

- Défense +1
- Avantage sur une compétence
- 2 aspects
- 1 aspect et 1 pouvoir mineur
- 2 pouvoirs mineurs
- 1 pouvoir majeur ou supérieur

À chaque nouveau rang, l'Arme peut prendre une nouvelle limitation. En échange le joueur choisit une deuxième option dans la liste, obligatoirement différente de celle déjà choisie.

Cependant, une Arme ne peut jamais avoir plus de (Pu /3) limitations.

Si l'Arme acquiert un pouvoir avec le tag [fluide x] le joueur peut choisir de lui associer une condition. En échange la réserve de fluide de l'Arme augmente de 1.

Une Arme de puissance 3 à 8 ne peut avoir qu'un seul pouvoir supérieur.

Une Arme de puissance 9 à 12 ne peut avoir que deux pouvoirs supérieurs au maximum.

Perdre de l'expérience

Les situations suivantes font perdre des points d'expérience à l'Arme :

La mort traumatisante d'un Porteur qui avait l'Arme depuis plus de trois ans – perte d'un point d'expérience

La mort traumatisante d'un Porteur qui avait l'Arme depuis plus de 10 ans – perte de deux points d'expérience

Par tranche entamée de 50 ans d'isolement – perte d'un point d'expérience

Si l'Arme n'a plus de points d'expérience à perdre, elle accumule des points négatifs qui devront ensuite être compensés en gagnant de l'expérience.

Si l'Arme cumule autant de points d'expérience négatif que deux fois son score de Puissance, elle perd un rang de Puissance et le compteur d'expérience est remis à 0. L'Arme perd alors, au choix :

- 1 point de bonus
- 2 aspects
- 1 aspect et 1 pouvoir mineur
- 2 pouvoirs mineurs
- 1 pouvoir majeur ou supérieur

Une Arme-mineure intelligente peut perdre des points d'expérience de la sorte. Dans ce cas là, elle pourrait les récupérer en suivant les règles de gains d'expérience décrit plus haut. Cependant l'Arme ne pourra que revenir à son niveau de puissance d'origine.

LES POUVOIRS DES ARMES

Les pouvoirs sont classés en trois catégories – *Mineurs, Majeurs, Supérieurs* – en fonction de leurs effets.

Les pouvoirs n'ont pas de score, mais leurs effets peuvent varier en fonction de la Puissance de l'Arme.

Réserve de fluide

L'Arme dispose d'une réserve de fluide égale à 2 points + 2 point supplémentaire pour chaque pouvoir ayant le tag [fluide].

Chaque utilisation d'un pouvoir ayant le tag [fluide X] coûte X points de fluide.

La réserve de fluide se régénère à une vitesse de 1 point toutes les 2 heures.

Jets d'activation

Si un pouvoir nécessite un jet d'activation, le personnage utilise sa compétence Porteur pour effectuer ce jet particulier. Le nombre maximum de qualités sur ce test est limité par la Puissance de l'Arme.

Si le jet est raté, le pouvoir n'est pas activé. Il n'y a pas de dépense de fluide.

Si le test est réussi, le pouvoir est activé avec ses effets de base.

Les qualités obtenues sur le test de pouvoir permettent d'acheter des augmentations (indiquées dans la description du pouvoir).

Le test de pouvoir n'est pas obligatoire. Le joueur peut choisir d'activer le pouvoir sans faire de test. Dans ce cas-là, les effets numériques du pouvoir sont divisés par 2.

Tags des pouvoirs

[activation] – Pour utiliser ce pouvoir le Porteur doit dépenser une action et faire un jet d'activation.

[action] – En combat ce pouvoir nécessite une action pour être utilisé, mais pas de jet d'activation.

[contact] – En combat ce pouvoir peut être activé quand l'arme inflige une blessure à la cible, ou en dépendant 3 Qualités sur une attaque réussie.

[exal lourd] – L'utilisation de ce pouvoir ajoute 2 points d'exal au lieu de 1 point.

[fluide X] – L'activation de ce pouvoir nécessite de dépenser X points de la réserve de fluide de l'Arme (cf Réserve de fluide).

[permanent] – Le pouvoir est toujours actif.

[rare] – Ce pouvoir est peu répandu. Une seule Arme par groupe de joueur peut le posséder.

PRÉCISIONS

La description de certains pouvoirs est très succincte, par soucis de place. Référez-vous au livre de base de Bloodlust Métal pour plus de détails.

Lorsqu'il faut diviser le score de puissance pour calculer une valeur, le résultat est arrondi à la valeur supérieure.

POUVOIRS MINEURS

Adrénaline [fluide 1] [action]

Sur le Porteur ou une cible au contact.
Suppression de 3 points de Fatigue.

Apaisement [fluide 1] [action]

Sur le Porteur ou une cible au contact.
Suppression de 3 points de Tension.

Arme en main [fluide 1] [action]

Portée : 3 mètres

Quand le pouvoir est utilisé sur l'Arme elle-même, l'effet est instantané (pas besoin d'utiliser d'action).

Quand le pouvoir est utilisé sur une autre arme, l'effet est instantané si l'arme est sur le Porteur, et coûte une action dans le cas contraire.

Si l'arme est tenue par quelqu'un, le Porteur doit réussir un jet de Porteur opposé à un jet d'Athlétisme.

Aspect augmenté [fluide 1]

Ce pouvoir est associé à un aspect de l'Arme.

Le joueur peut matérialiser cette association par un tag [A]. Si c'est un aspect de mémoire et que l'Arme le perd, le joueur associe le pouvoir à un nouvel aspect.

Ce pouvoir peut s'utiliser sur une action faisant appel à son aspect lié. Le joueur ajoute 2 dés supplémentaires à la poignée.

Bio-mécanique – Bouche / voix [permanent]

L'Arme peut faire des jets de compétence liés aux interactions sociales comme si elle avait la compétence *Influence* à 3. Elle peut appliquer un de ses aspects à ce jet.

L'Arme peut acheter ce pouvoir une seconde fois, ce qui fait passer son score d'*Influence* à 5.

Biomécanique – Œil [permanent]

Le Porteur ne peut plus être surpris. Il ne subit jamais les augmentations de difficulté dues à l'invisibilité d'un adversaire ou à de faibles conditions de lumière. L'obscurité totale n'est pas concernée par ce pouvoir.

Biomécanique – Organes sexuels [permanent]

Toute perte de Tension engendrée par un acte sexuel est majorée de 2 points pour le Porteur. Il faut que l'Arme participe pour obtenir ce bonus.

Biomécanique – Pseudopode [permanent]

Il est impossible de désarmer le Porteur. L'Arme peut aussi se servir du pseudopode pour tenir un petit objet ou ramasser quelque chose qui serait à sa portée.

Bond [fluide 1] [action]

Sans dépenser de points de fluide, le Porteur peut sauter jusqu'à 10 mètres en longueur ou 5 mètres en hauteur en réussissant un jet d'Athlétisme.

Dépenser 1 point de fluide permet soit de tripler la distance, soit d'effectuer le saut sans jet de dés.

Bonus aux dégâts [permanent]

Le Menace de l'Arme est augmentée de 1 point.

Le joueur choisit la raison de ce bonus de dégâts (chaleur, acide, froid, tronçonneuse, composition particulière, etc.). Ce pouvoir peut être pris deux fois.

Communication à longue distance [permanent]

La portée de communication de l'Arme est de 500m.

Dégâts spéciaux instantanés [fluide 1]

Un effet spécial spectaculaire (à choisir) permet d'augmenter la Menace de l'Arme de 2 points le temps d'une attaque.

Halo de suspension [permanent]

Prérequis : arme lourde

L'arme perd son trait « encombrant » et peut être maniée à une main.

Lumière [permanent]

Le Porteur active et désactive la lumière à volonté.

Matériau psychoactif [permanent]

Prérequis : arme en pierre de lune

La pierre de lune est un matériau qui a une forte influence sur la personnalité du Porteur. Les récupérations de Tension sont majorées de 2 points lorsque les circonstances correspondent aux thématiques de la lune d'origine.

Pierre de Taamish – Fierté, orgueil et ambition

Pierre de Nænerg – Amitié, confiance et loyauté

Pierre d'Œphis – Amour, haine et toute relation passionnelle

Orientation [permanent]

L'Arme sait toujours instinctivement où sont les points cardinaux et connaît la direction de Pôle. Le Porteur bénéficie d'un bonus de +2 qualités sur tous les tests où son sens de l'orientation peut s'avérer utile.

Peur [fluide 1] [action]

Portée : 5 mètres

Le Porteur inflige une pulsion de peur 1 à une cible qui peut le voir.

Poison virulent

Prérequis : Poison

Le poison de l'Arme inflige 3 points de Fatigue supplémentaire au moment où la cible est empoisonnée.

Projection [fluide 1]

Ce pouvoir peut être activé après une attaque réussie. La cible est projeté de 5 mètres en arrière. Si la cible heurte une surface solide, elle perd 1 point de Défense supplémentaire.

Le joueur peut augmenter la distance de projection en dépensant des qualités de son attaque, à raison de +1 mètre / qualité.

Réserve de fluide

La réserve de fluide de l'Arme est augmentée de 4 points. Ce pouvoir peut être pris plusieurs fois.

Résistance à l'asphyxie [permanent]

Le Porteur peut retenir sa respiration pendant 15 minutes.

Résistance à la faim / soif [permanent]

Le Porteur peut se passer de nourriture et de boisson pendant 2 semaines.

Résistance aux environnements extrêmes [permanent]

La chaleur et le froid naturels ne gênent pas le Porteur.

Résonance [permanent]

Prérequis : composition

(acier, acier irisé, cristal elfique, pierre volcanique)

Quand il est acheté, ce pouvoir est associé à un pouvoir nécessitant un jet de dés, que ce soit un jet d'activation ou un jet d'attaque. Le Porteur profite d'un bonus automatique de +2 Qualités chaque fois qu'il réussit un jet pour ce pouvoir.

Une Arme en pierre volcanique ne peut prendre ce pouvoir que pour des pouvoirs liés au feu.

Une Arme en acier irisé ou en cristal elfique peut acheter ce pouvoir deux fois.

Riposte instinctive [permanent]

Le Porteur fait ses riposte sans avoir à dépenser d'action.

Vision nocturne [permanent]

Le Porteur voit parfaitement dans le noir.

POUVOIRS MAJEURS

Absorption [fluide 1] [contact]

Quand ce pouvoir est activé, la cible de l'attaque encaisse [Pu /2] points de Fatigue et le Porteur perd [Pu /2] points de Fatigue.

Appel d'animaux [fluide 2] [activation]

Durée : 30 minutes

Ce pouvoir fait venir un animal capable d'aider le Porteur.

Ses caractéristiques sont les suivantes

Aspect : selon le type d'animal

Compétence – Défaut 1, Athlétisme 2 ; Combat 2 ; Perception 2 ; Ténacité 2

Spécialités – 2 au choix en fonction du type d'animal

Défense : 0

Moniteur – Effort (5) – Seuils (6/9)

Augmentations :

- Durée +30 minutes (1 Qualité)
- Un animal supplémentaire (1 Qualité)
- Une compétence passe à 3 (2 Qualités – 2 fois)
- Effort +1 (1 Qualité – 3 fois)
- Défense +1 (2 Qualités – 2 fois)

Aspect critique [fluide 2]

Ce pouvoir est associé à un aspect de l'Arme. Le joueur peut matérialiser cette association par un tag [Cr]. Si c'est un aspect de mémoire et que l'Arme le perd, le joueur associe le pouvoir à un nouvel aspect.

Ce pouvoir peut s'utiliser sur une action faisant appel à son aspect lié. Le Porteur gagne [Pu /2] Qualités sur le résultat du jet. Si le jet de dés n'atteint pas le seuil de réussite, l'action est quand même réussie, avec [Pu /2] Qualités.

Aspect sous contrôle [fluide 2]

Ce pouvoir est associé à un aspect de l'Arme. Le joueur peut matérialiser cette association par un tag [Co]. Si c'est un aspect de mémoire et que l'Arme le perd, le joueur associe le pouvoir à un nouvel aspect.

Ce pouvoir peut s'utiliser sur une action faisant appel à son aspect lié. Le Porteur peut ajouter entre 2 et [Pu] dés à sa main. En échange il encaisse la moitié de ce bonus en points de Tension (arrondi au supérieur).

Attaque à distance [fluide 1] [action]

Portée : [Pu x2] mètres

Ce pouvoir permet de porter une attaque à distance avec l'Arme. La nature de l'attaque est définie à l'achat (feu, froid, acide, projectile, etc.). L'attaque se fait avec la compétence Porteur et a un score de Menace de +2.

Aura de confusion [fluide 1] [activation]

Durée : 2 passes – portée : 3 mètres de rayon autour du Porteur

Toutes les personnes dans l'aura, sauf le Porteur, font leurs jets avec une difficulté augmentée de 2 points.

Augmentations :

- L'aura dure toute la scène (2 Qualités)
- + 2m de rayon d'action (1 Qualité)
- L'Arme choisit qui est affecté par l'aura (1 Qualité)
- Difficultés +4 au lieu de +2 (3 Qualités – 1 fois)

Aura de courage [fluide 1] [activation]

Durée : 2 passes – portée : 3 mètres de rayon autour du Porteur

Toutes les personnes dans l'aura gagnent 1 Qualité de plus sur tous leurs jets de combat.

Augmentations :

- L'aura dure toute la scène (2 Qualités)
- + 2m de rayon d'action (1 Qualité)
- L'Arme choisit qui est affecté par l'aura (1 Qualité)
- Bonus de +2 au lieu de +1 (3 Qualités – 1 fois)

Aura de Désespoir [fluide 1] [activation]

Durée : 2 passes – portée : 3 mètres de rayon autour du Porteur

Toutes les personnes dans l'aura perdent 1 Qualité sur tous leurs jets de combat. Si le nombre de Qualités descend à 0 ou moins, l'action est toujours réussie.

Augmentations :

- L'aura dure toute la scène (2 Qualités)
- + 2m de rayon d'action (1 Qualité)
- L'Arme choisit qui est affecté par l'aura (1 Qualité)
- Malus de -2 au lieu de -1 (3 Qualités – 1 fois)

Aura de peur [fluide 1] [activation]

Durée : 2 passes – portée : 3 mètres de rayon autour du Porteur

Toute personne entrant dans l'aura encaisse 2 points de tension à moins qu'il ne renonce à approcher.

Augmentations :

- L'aura dure toute la scène (2 Qualités)
- + 2m de rayon d'action (1 Qualité)
- L'Arme choisit qui est affecté par l'aura (1 Qualité)
- + 1 de gain de Tension supplémentaire (1 Qualité – 2 fois)

Biomécanique – Infection [fluide 2] [contact]

Quand ce pouvoir est activé, la cible est infectée par la maladie suivante :

Dégâts : [Pu /2] points de Fatigue par jour pendant quinze jours.

Interruption : test de Technique pour réduire d'un jour plus un par Qualité – un test par semaine.

Effets secondaires : Tant que la maladie est active, les récupérations de Fatigue et de Tension lors des pauses et des repos sont divisées par deux.

Brouillard [fluide 2] [activation]

Durée : 1 heure

La nappe de brouillard créée couvre une zone de 10 mètres de rayons qui limite la visibilité à 3 mètres.

Augmentations :

- +2 heures (1 Qualité)
- +10m de rayon (1 Qualité)

Chance [fluide 1]

Ce pouvoir permet de relancer [Pu /2] dés lors d'un jet.

Décrépitude [fluide 1]

Prérequis : Vieillessement

Ce pouvoir peut être activé dès que le pouvoir de vieillissement est activé. Le seuil de vieillesse de la cible baisse de [Pu x2] années supplémentaire.

Dégâts spéciaux à distance [fluide 1] [action]

Portée : 5 mètres / 15 mètres

Un effet spécial spectaculaire (à choisir) permet de faire un jet d'attaque à distance avec la compétence Porteur et une Menace égale à Pu.

Dégâts spéciaux maintenus [fluide 2] [action]

Un effet spécial spectaculaire (à choisir) permet d'augmenter la Menace de l'Arme de [Pu /3] pour toute la durée du combat.

Déplacement sur l'eau [fluide 2] [action]

Durée : [Pu x5] minutes

Ce pouvoir permet de marcher sur l'eau comme sur un sol standard.

Destruction [fluide 1] [contact]

Quand ce pouvoir est activé, l'armure, le bouclier ou l'arme de l'adversaire est immédiatement détruit. Ce pouvoir peut également servir à détruire une porte, un meuble ou tout autre objet d'une taille similaire. Pour détruire un objet plus massif, le meneur peut demander un jet de pouvoir avec une difficulté dépendant de la taille de l'objet.

Détection de la vie [fluide 2] [activation]

Durée : 1 minute – Portée : 15m

Ce pouvoir permet au Porteur de percevoir instinctivement la présence des êtres vivants à moins de quinze mètres de lui. Il sait à quelle distance et dans quelle direction se situe chaque créature perçue, il peut même en estimer la taille, mais il n'est pas capable de faire la différence entre des animaux et des êtres humains, ni de les identifier.

Augmentations :

- +2 minutes (1 Qualité)
- +5m de portée (1 Qualité)

Détection du danger [permanent]

Le Porteur ne peut pas être surpris. La difficulté des attaques à distance qui le ciblent est augmentée de [Pu /3].

Détection du mensonge [fluide 2] [action]

Quand le pouvoir est activé il reste actif jusqu'à la fin de la scène. Le Porteur peut vérifier [Pu /2] fois la véracité d'une phrase qu'il entend.

Disparition [fluide 2] [action]

L'Arme est absorbée par le corps du porteur.

En combat, faire sortir l'Arme coûte une action. Il est possible de faire sortir l'Arme instantanément mais cela inflige 3 points de Fatigue au Porteur.

Cette perte de Fatigue diminue avec la Puissance de l'Arme (2 pour Pu 4, 1 pour Pu 7 et 0 pour Pu 11)

Les pouvoirs de l'Arme sont indisponibles tant qu'elle est absorbée.

Douleur [fluide 1] [contact]

Durée : [Pu /2] minutes

Quand ce pouvoir est activé, la cible ressent une intense douleur qui augmente de 2 la difficulté de toutes ses actions.

Empathie animale [permanent]

Le Porteur est capable de communiquer avec les animaux.

Enchaînement de coups [fluide 1]

En activant ce pouvoir lors d'une attaque le Porteur peut répartir ses Qualités entre plusieurs adversaires sans avoir à payer 1 Qualité par cible.

Folie [fluide 1] [action]

Portée : [Pu x2] mètres

Le joueur fait un jet de Porteur contre une difficulté égale au score de Ténacité de la cible. Si la cible est porteuse d'Arme, le bonus de Défense de cette dernière s'ajoute à la difficulté.

Si le jet est réussi, la cible encaisse 2 points de Tension.

Si la difficulté est battue, sa cible est victimes d'hallucinations pendant 1 heure, plus 1 par Qualités surnuméraires. Les hallucinations augmentent de 2 la difficulté de toutes les actions faites par la cible.

Si la cible subit plusieurs fois ce pouvoir cela augmente la durée de l'effet.

Halo d'invulnérabilité [fluide 2] [action]

Pour le reste de la scène, le bonus de Défense de l'Arme est augmenté de [Pu /3].

Intrusion mentale [fluide 2] [action]

Portée : [Pu] mètres

Le joueur fait un jet de Porteur contre une difficulté égale au score de Ténacité de la cible. Si la cible est inconsciente ou endormie la difficulté est de 0.

Si la cible est porteuse d'Arme, le bonus de Défense de cette dernière s'ajoute à la difficulté.

Si l'action est réussie, le Porteur obtient l'information qu'il cherchait. Le nombre de Qualités peut influencer la précision de la réponse ou peut permettre d'extraire plusieurs informations.

Invisibilité [fluide 2] [activation]

Durée : 10 minutes

Quand le personnage se déplace les jets pour le repérer se font avec une difficulté augmentée de 4.

En combat la difficulté des attaques qui le vise est aussi augmentée de 4.

Augmentations :

- +10 minutes (1 Qualité)
- +1 supplémentaire aux difficultés (1 Qualité – 2 fois)

Malchance [fluide 1]

Ce pouvoir permet de forcer une autre personne à relancer [Pu /2] dés sur un jet qu'il a réussi.

Nappe d'ombre [fluide 2] [activation]

Durée : 2 passes – portée : 3 mètres de rayon autour du Porteur

Pour toutes les personnes dans la nappe d'ombre, sauf le Porteur, la difficulté de toutes les actions physiques augmente de 2.

Les tireurs se trouvant hors de la nappe d'ombre subissent la même difficulté pour attaquer des cibles se trouvant à l'intérieur.

Augmentations :

- La nappe dure toute la scène (2 qualités)
- + 2m de rayon d'action (1 qualité)
- Difficultés +4 au lieu de +2 (3 Qualités – 1 fois)

Parade de projectiles [permanent]

Le bonus de Défense de l'Arme est augmenté de [Pu /2] points contre les attaques à distance dont le Porteur a conscience.

Paralysie [fluide 2] [contact]

Quand ce pouvoir est activé les mouvements de la cible deviennent difficiles pendant [Pu] passes. Chaque action physique lui coûte 1 case de Fatigue. La cible peut utiliser une action pour faire un test de Ténacité difficile (4). Si elle est réussie, la durée de paralysie est réduite de 1 passe +1 / Qualité.

Rasse-muraille [fluide 1] [action]

Ce pouvoir permet de traverser des murs d'une épaisseur maximum de [Pu x25] centimètres.

Poison [fluide 1] [contact]

Quand ce pouvoir est activé, la cible subit l'effet suivant :

Dégâts : 2 points de Fatigue par passe pendant [Pu x2] passes.
Interruption : La cible peut faire un test de Ténacité pour réduire la durée de l'effet de 1 passe, +1 par qualité. L'effet durera au minimum 2 passes.

Polymorphie [fluide 2] [activation]

Durée : 1 heure

Augmentations :

- +2 heures (1 Qualité)
- Imiter les traits d'une personne (1 Qualité)
- Changer de sexe (1 Qualité)
- Changer de morphologie (1 Qualité)

Réflexes surhumains [fluide 1]

En utilisant ce pouvoir au moment du changement de groupe actif, le Porteur peut enchaîner son tour d'action sans faire d'effort.

Cela ne compte pas comme un enchaînement normal, donc un autre membre de son groupe pourra enchaîner son tour après lui.

Régénération [permanent]

Le personnage régénère une blessure physique en 1 heure – 5 minutes par rang de Puissance, avec un minimum de 5 minutes.

Les blessures se régénèrent les unes après les autres.

Résistance aux poisons et maladies [permanent]

Les pertes de Fatigue ou de Tension occasionnées par les poisons et les maladies sont réduites de [Pu /2] points.

Saut temporel [fluide 2] [action] [exal lourd] [rare]

Portée temporelle : [Pu] minutes maximum.

Téléportation de combat [fluide 1] [action]

Le lieu de destination doit être visible et à moins de [Pu x3] mètres du Porteur. La téléportation de combat peut faire office de préparation sur un jet d'attaque.

Téléportation de groupe

Prérequis : téléportation ou téléportation de combat

Permet d'emmener [Pu / 2] autres personnes lors d'une téléportation. Elles doivent toutes se trouver à moins de trois mètres de l'Arme et être consentantes.

Tempête [fluide 2] [activation] [exal lourd]

Durée : 1 heure – Portée : 50 mètres autour du Porteur

La tempête se crée en 5 minutes. Les conditions météorologiques augmentent de 2 la difficulté de toutes les actions physiques. Le Porteur subit lui aussi le malus.

La visibilité est réduite à 10 mètres

La tempête ne suit pas le Porteur.

Augmentations :

- - 2 mn au temps de création de la tempête (1 Qualité – 4 fois)
- + 2 heures (1 Qualité)
- + 50m de rayon (1 Qualité)
- Difficultés +4 au lieu de +2 (3 Qualités – 1 fois)

Terreur [fluide 1] [action]

Portée : 5 mètres

Le Porteur inflige une pulsion de peur [Pu /2] à une cible qui peut le voir.

Tornado [fluide 2] [activation]

Durée : 2 passes

Le Porteur est protégé contre les projectiles. La difficulté des attaques au contact est augmentée de 2. Le Porteur subit ce même malus.

Augmentations :

- La tornade dure toute la scène (2 qualités)
- Difficultés +4 au lieu de +2 (3 Qualités – 1 fois)

Transformation [fluide 2] [action]

Durée : [Pu /2] heures

L'Arme peut prendre la forme de n'importe quel type d'arme. Reprendre la forme d'origine de l'Arme ne coûte pas d'action.

Transformation permanente [permanent] [rare]

Lorsque l'Arme change de Porteur elle prend la forme de l'arme la plus adaptée pour lui.

Vieillesse [fluide 1] [contact]

Quand ce pouvoir est activé le seuil de vieillesse de la cible baisse instantanément de [Pu /2] années et elle encaisse [Pu /2] points de Fatigue.

Vieillesse ralenti [permanent]

Lorsqu'une personne devient le porteur de l'Arme, son seuil de vieillesse augmente de [Pu x5] années. Lorsque le seuil de vieillesse est atteint, le calcul du seuil suivant est fait avec un bonus de [Pu x5] années. Chaque fois que l'Arme gagne un rang de Puissance, le seuil de vieillesse de son Porteur augmente de 5 ans.

Vitesse surhumaine [fluide 1] [exal lourd]

Une fois par passe, le Porteur peut utiliser ce pouvoir pour obtenir une action supplémentaire.

LE SEUIL DE VIEILLESSE

Un personnage possède un âge réel et un seuil de vieillesse. Le seuil initial d'un personnage est aux alentours de 50 ans (46+1d6 si vous avez envie de lancer un dé), Quand son âge réel dépasse ce seuil, le personnage encaisse une blessure estampillée "Vieillesse". Cette blessure ne peut pas être effacée, sauf par des effets magiques (Arme ou épice). De tels effets peuvent être permanents ou temporaires.

Dès que le seuil de vieillesse est dépassé, on lui fixe aussitôt une nouvelle valeur, égale à l'âge actuel du personnage + 15 ans. Des pouvoirs d'Armes et des épices peuvent faire varier le seuil de vieillesse. De même, des événements particulièrement traumatisants peuvent le faire baisser. (cf. Métal, page 257)

POUVOIRS SUPÉRIEURS

Animation de morts-vivant [fluide 2] [activation]

[exal lourd] [rare]

Portée : 25 mètres – durée : 30 minutes

Le pouvoir transforme le cadavre le plus proche en mort-vivant. Prendre les caractéristiques du squelette (page 14 des règles).

Augmentations :

- +30 minutes (1 Qualité)
- Un mort-vivant supplémentaire (1 Qualité)
- Le score d'Effort des des morts-vivants passe à 10 (2 qualités – 1 fois)

Biomécanique – cœur [permanent] [rare]

L'état de mort-vivance du Porteur dure [Pu x5] minutes. Tous les jets effectués par le Porteur sont faits avec un seuil de réussite de 24.

Détection du fluide [permanent] [action] [rare]

Portée : [Pu x5] mètres

Quand il ressent un pouvoir, le Porteur peut faire un jet de Porteur difficile (4) pour obtenir une des informations suivantes, plus une par Qualité : Type de manifestation, Puissance, Distance, Direction.

Lévitiation [fluide 2] [activation] [exal lourd]

Durée : 10 minutes

Une attaque contre le personnage qui réussit avec [Pu / 2] Qualités interrompt la lévitation.

Augmentations :

- +10 minutes (1 Qualité)
- + 1 au seuil de disruption (1 Qualités)

Pouvoirs interiorisés [permanent]

Prérequis : Disparition

Quand l'Arme est sous l'effet du pouvoir de disparition, le Porteur peut continuer à utiliser ses pouvoirs.

Prémonition [fluide 3] [activation] [rare]

Le test d'activation permet de déterminer le degré de clarté du rêve.

Téléportation [fluide 3] [activation] [exal lourd]

Portée : 1000 mètres (lieu connu ou visible)

Il n'est possible de se passer du test d'activation que pour rejoindre un lieu directement visible. Il est possible de pousser la portée jusqu'à 2000 mètres mais le jet de pouvoir subit une difficulté de 2 par tranche de 500 mètres.

Le meneur peut imposer une difficulté supplémentaire si la destination est mal connue.

CONDITIONS

Complexe

Cette condition ne peut être prise que pour un pouvoir ayant le tag [action] ou le tag [activation]. Utiliser le pouvoir prend deux actions au lieu d'une.

Contrecoup

Utiliser ce pouvoir inflige 2 points de Fatigue au Porteur.

Drain

Utiliser ce pouvoir coûte 1 point de fluide supplémentaire.

Exal intense

Utiliser ce pouvoir ajoute 1 point supplémentaire à l'exal.

Stress

Utiliser ce pouvoir inflige 2 points de Tension au Porteur.

Tabou

Lorsque le pouvoir est utilisé dans des circonstances correspondant au tabou, le Porteur encaisse des points de Tension : 5 points pour un tabou large, 10 points pour un tabou restreint (cf. Bloodlust Métal page 332).

LIMITATIONS

Aversion

Si le Porteur est du peuple sélectionné ou qu'il essaie d'aider un représentant de ce peuple, la difficulté de tous ses jets augmente de 2.

Cauchemars

Pour une nuit de repos, le Porteur ne récupère que la moitié des cases de Tensions normalement récupérées.

Désir atrophié

Le Porteur encaisse 2 points de tension chaque fois qu'il cède à une pulsion lié au désir sélectionné.

Désir exacerbé

Tous les gains de tensions liés au désir sélectionné sont majorés de 2 points.

Désir maximum

Toute perte de Tension relative au désir sélectionné vaut au maximum 2. L'Arme ne peut pas avoir de Désir minimum sur le désir sélectionné.

Désir minimum

Tout gain de Tension relative au désir sélectionné a une valeur minimum de 3. L'Arme ne peut pas avoir de Désir maximum sur le désir sélectionné.

Interdit

Le Porteur encaisse 2 points de Fatigue chaque fois qu'il brise l'interdit.

Liens de sang

L'Arme préfère les Porteurs appartenant à un peuple donné, ou correspondant à des critères de sexe et d'âge spécifique. Un Porteur de cadran pas avec cet impératif encaisse 1 point de Fatigue tous les matins, après avoir géré la récupération liée au repos nocturne.

Obligations

Tant que l'obligation n'est pas remplie tous les jets impliquant l'utilisation de l'Arme se font avec une difficulté augmentée de 2.

Parasite

Les trois premières cases des jauges de Fatigue et de Tension du Porteur sont définitivement cochées. Il ne les récupère que s'il arrête d'être porteur d'Arme.

Peur incontrôlable

Quand le Porteur est confronté à un événement correspondant à la peur incontrôlable de l'Arme, il subit une pulsion de peur 2. Le fait d'être Porteur ne réduit pas cette pulsion.

Restriction vestimentaire

Tant que la restriction n'est pas respectée tous les jets impliquant l'utilisation de l'Arme se font avec une difficulté augmentée de 2.

EXEMPLES D'ARMES-DIEUX

Seigneurie

Arme-majeure - Puissance 3

Épée longue en acier - Personnalité féminine

Menace +3

Défense +1

Avantage : Combat

Aspects :

- L'autorité, froide et dominatrice (style) [Cr]
- Épéiste diplômé de l'école des Droites Lames de Nasvea (mémoire)
- Légiste militaire mandaté par le conseil de fer (mémoire)

Pouvoirs - Réserve 7

- Aspect critique (maj)
Tabou : pas sur personne d'un rang social supérieur au Porteur (restringé)
- Aura de Désespoir (maj)
- Biomécanique – Œil (min)

Limitation

- Cauchemars

Motivation & désirs

- Être en charge, et surtout ne jamais se laisser marcher sur les pieds
- Connaissance, Richesse

Khailsan, l'Arme-Monstre (chagar 160)

Arme-majeure – Puissance 5

Épée brisée en acier (arme simple) – Personnalité féminine

Menace +2

Défense +2

Avantage : Combat

Aspects :

- Incarnation métallique d'un monstre cracheur d'acide (style)
- Lunatique et téméraire à l'excès (style)
- Esclave en fuite assoiffé de vengeance (mémoire)

Pouvoirs - Réserve 12

- Destruction (maj)
- Dégâts spéciaux à distance : jet d'acide (maj)
- Dégâts spéciaux instantanés : éclaboussure acide (min)
- Empathie animale (maj)
- Réserve de fluide (min)

Limitation

- Désir maximum : Richesse

Motivation & désirs

- Toujours chercher le danger, ne jamais se reposer
- Pouvoir, Violence