

BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

POUVOIRS D'ARMES-DIEUX : LA SÉLECTION DE NOËL

N°44 - 3 DÉCEMBRE 2014

À l'approche des fêtes de Noël, nous avons voulu faire un petit cadeau à nos joujoux préférés, les Armes-Dieux, et par extension à leurs gentils Porteurs.

Voici donc une sélection de pouvoirs plus ou moins étranges, décalés ou bourrins. De quoi donner le sourire aux brutes, aux malfaisants et aux psychopathes de tous poils.

Participer, commenter, questionner !

Sur le forum de John Doe, un fil de discussion est consacré au chagar enchaîné. Vous pouvez y laisser vos commentaires, vos questions, ou nous y signaler les sujets dont vous aimeriez qu'on vous parle.

Ca se passe par là :

<http://bit.ly/JDforumFAQ>

Numéro réalisé par Rafael et François.
Illustrations par Le Grümph



Arme secondaire

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

Tant que le pouvoir est maintenu, l'Arme-Dieu anime une arme se trouvant à moins de dix mètres d'elle et qui n'est pas tenue par quelqu'un. Cette arme flotte dans l'air et peut aider le Porteur en combat. Dans ce cas-là le personnage bénéficie d'un bonus de coopération de (Score -1) et son score de Menace est majoré de 1.

L'Arme peut utiliser l'arme secondaire pour porter une attaque indépendante sur une personne se trouvant à moins de dix mètres. Une telle action est mentalement stressante pour le Porteur, et il encaisse un point de tension. L'attaque est résolue en utilisant le score de pouvoir en guise de compétence. Si l'Arme veut activer des aspects sur cette action, cela coûte des points d'Effort au Porteur.

Augmentations :

- + 1 passe (1 qualité)

Anonymat

Majeur – Maintenu (15 minutes) – Non ciblé
2 fois par jour – exotique

Tant que le pouvoir est maintenu le visage du personnage est totalement indistinct. Les gens qui le croisent mais n'interagissent pas avec lui seront incapables de se souvenir de son apparence, de son peuple ou de son sexe.

Les personnes avec qui le Porteur interagit (combat, discussion, etc.) peuvent tenter un test d'Intrigant (2) pour se souvenir de détails le concernant. Un test réussi permet de retrouver un détail notable : peuple, sexe, âge, couleur des cheveux ou des vêtements, etc. Il est possible de se souvenir d'un détail de plus par tranche de 2 qualités. Si le total de qualités atteint 8 la personne se souvient normalement du Porteur.

Augmentations :

- Malus augmenté de (-1) (2 qualités – 2 fois)
- + 15 min (1 qualité)

Dégâts spéciaux : contre-attaque

Majeur – Instantané – Libre
2 fois par scène

Lorsque le Porteur subit des dégâts en corps-à-corps, il peut utiliser ce pouvoir pour infliger à l'attaquant une contre-attaque d'un type sélectionné dans la liste suivante : Acide, Choc, Électricité, Flamme ou Froid. Le type de dégât spécial est choisi à l'achat du pouvoir. La contre-attaque inflige (Score) points de dégâts.

Intangibilité

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

Tant que ce pouvoir est maintenu le Porteur est intangible. Son corps et son équipement ont la consistance d'un gaz épais et visqueux. Les coups et les objets passent au travers du Porteur en ne rencontrant qu'une légère résistance et sans occasionner de dégât. Seule exception, les dégâts venant d'un pouvoir d'Arme-Dieu affecte normalement le Porteur.

Ce pouvoir ne permet pas au Porteur de traverser les murs. Dès que la surface rencontrée est plus grande que le corps du Porteur elle le retient, mais sans lui infliger de dégâts. Ce pouvoir permet donc d'amortir une chute.

À la fin de chaque passe où au moins un objet ou une attaque a traversé le Porteur, on ajoute un dé à l'exal.

Augmentations :

- + 1 passe (1 qualité)
- Ignorer les X premiers dés d'exal créés par l'effet de ce pouvoir (X qualités)

Légereté

Mineur – Instantané – Libre
2 fois par jour

Quand ce pouvoir est déclenché le Porteur et tout son équipement deviennent extraordinairement légers. L'effet dure toute une scène.

Tant que le Porteur est « allégé » il se déplace sans laisser de traces, ou très peu. Il marche sur de la neige ou des sables mouvants sans s'enfoncer, accompli des acrobaties improbables, et peut se faire lancer par un de ses camarades.

Le score du pouvoir s'ajoute à tout test où la légèreté du personnage est un avantage.

Marque du chasseur

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

Ce pouvoir permet au Porteur de marquer une cible à vue. Tant que le pouvoir est maintenu l'Arme sait dans quelle direction et environ à quelle distance se trouve la cible tant qu'elle est à moins de dix kilomètres.

Augmentations :

- + 1 jour (1 qualité)
- plus de limite de distance (5 qualités)
- une cible supplémentaire (2 qualités)

Portée accrue

Mineur – Instantané – Libre

Quand le pouvoir est acheté le joueur l'associe à un pouvoir disposant d'une portée. Chaque fois que le pouvoir associé est utilisé le Porteur peut activer la Portée accrue. La portée du pouvoir est alors multipliée par (score). La multiplication s'applique après les bonus de portée venant des augmentations.

Attention : l'utilisation de Portée accrue ajoute un dé à l'exal en plus de celui du pouvoir associé, comme tous les pouvoirs du même type.

Possession animale

Majeur – Maintenu (1 heure) – Ciblé
2 fois par jour – exotique

Ce pouvoir permet au Porteur de transférer sa conscience dans le corps d'un animal se trouvant à moins de dix mètres. Un animal docile ne résiste pas. Un animal féroce résiste avec son score haut ou une spécialité adaptée (férocité, obstination, sauvagerie, etc.). Si l'animal résiste à la possession il identifie instinctivement le Porteur et l'attaquera à la première occasion.

Tant que le pouvoir est maintenu le Porteur utilise le corps de l'animal comme si c'était le sien. Pendant ce temps le corps du Porteur est sous le contrôle de son Arme-Dieu.

Le Porteur fait ses tests en utilisant ses compétences normalement et dispose de tous ses aspects non physiques. Il dispose aussi d'aspects correspondant aux spécialisations et extra de l'animal, avec un score de 2.

Augmentations :

- + 1 heure (1 qualité)
- +1 aux aspects animaux (4 qualités – deux fois)

Provocation

Mineur – Instantané – Libre
2 fois par scène

Le Porteur peut activer ce pouvoir en provoquant verbalement un adversaire qui se trouve à moins de dix mètres de lui. Sa cible ressent le désir impérieux de répondre à la provocation. S'il ne consacre pas sa prochaine passe à venir attaquer le Porteur il encaisse (Score) points de tension. Si la cible de ce pouvoir n'a aucun moyen d'atteindre et d'attaquer le Porteur le gain de tension est réduit de moitié.

Soins

Majeur – Instantané – Non ciblé
2 fois par jour – exotique

Ce pouvoir permet au Porteur de soigner ses blessures ou celle d'une personne qu'il peut toucher. Un test de pouvoir réussi permet de soigner 1 point de dépassement +1 par qualité. Ces points peuvent être répartis entre un maximum de (score) blessures. Les points de faiblesse correspondant à une blessure sont récupérés dès que celle-ci est complètement soignée.

Ce pouvoir exotique est très rare. Les Armes-dieux le possédant se comptent sur les doigts d'une main.

Substitution

Majeur – Instantané – Ciblé
2 fois par jour – Exal lourd – Exotique

Ce pouvoir permet au Porteur d'échanger par téléportation sa place avec une personne qu'il peut voir et qui se trouve à cent mètres de lui maximum. Il est possible d'augmenter la portée de la substitution pour un malus de (2) par tranche de vingt mètres supplémentaires.

Si la cible n'est pas un porteur d'Arme elle ne peut rien faire. Un porteur d'Arme, en revanche, a droit à un test de Porteur en opposition pour empêcher la substitution d'avoir lieu.

Télékinésie

Majeur – Instantané – Non ciblé
2 fois par scène

En utilisant ce pouvoir le Porteur est capable de pousser ou déplacer un objet se trouvant à moins de dix mètres de lui.

Le test de pouvoir se fait avec un malus dépendant du poids et du volume de l'objet :

- Objet que le porteur peut soulever ou manipuler : 0
- Objet jusqu'à trois fois plus lourd ou volumineux : -2d
- Objet jusqu'à dix fois plus lourd ou volumineux : -6d

Les circonstances peuvent imposer des malus supplémentaires.

Si le Porteur utilise ce pouvoir pour soulever un objet, il peut le maintenir en l'air au prix d'une qualité par passe au-delà de la première.

Le Porteur ne peut pas maintenir son emprise télékinétique à plus de dix mètres de lui.

Transfert de pouvoir

Supérieur – Spécial – Spécial
2 fois par jour – exotique

Ce pouvoir permet à l'Arme de partager certains de ses pouvoirs avec ses alliés. Le transfert de pouvoir peut s'appliquer à n'importe quel pouvoir maintenu connu par l'Arme.

Le Porteur fait son action comme s'il activait le pouvoir pour lui-même mais en confère tous les bénéfices à une personne se trouvant à moins de dix mètres de lui. Le score de ce pouvoir limite le score du pouvoir transféré. Par exemple une Arme souhaitant transférer un pouvoir d'Invisibilité 4 avec un Transfert de pouvoir 2, ne lancera que 2 dés de pouvoir.

Si la cible n'est pas consentante elle peut faire un test de Porteur en opposition. Cela signifie qu'un non-Porteur ne peut pas se « défendre » contre un transfert de pouvoir. Le choix des augmentations est fait par le Porteur qui transfère le pouvoir.

Attention : l'utilisation du Transfert de pouvoir ajoute un dé à l'exal en plus de celui du pouvoir transféré.