

La lune et douze lotus est un jeu de Sword & Sorcery écrit par notre compère Le Grümph et disponible sur Lulu (en pdf et en PoD). Comme *Bloodlust* puise une bonne partie de ses influences dans cette bonne vieille Sword & Sorcery de Howard, Leiber ou Moorcock, on s'est beaucoup intéressé à ce jeu. En fait, on a même participé aux playtests.

Bref, le système de La lune et douze lotus (LLEDL ? LLDL ? LLI2L ? Faites votre choix) a une chouette mécanique toute simple inspirée du Searchers of the Unknown de Nicolas « Snorri » Dessaux.

Résultat on a fini par se dire « Ça donnerait quoi *Bloodlust* motorisé par LLEDL ? »

Voilà le résultat.

NOTE DE L'AUTEUR

Les règles qui vous sont présentées ici ne sont pas un « stand-alone ». Vous aurez besoin de vous référer (un peu) au livre de base de *Bloodlust Métal* et vous aurez besoin d'un exemplaire de *La lune et douze lotus*.

Cette adaptation pourrait être amenée à évoluer, si on s'aperçoit qu'il y a moyen de l'améliorer, où qu'on trouve de gros bêtises dedans. D'ailleurs si vous avez l'intention de jouer avec, nous sommes preneurs de vos retours.

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.



BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

TROIS LUNES ET MILLES ÉPICES

Bloodlust Métal revisité à la sauce Le-Grümph 2015

CRÉATION DE PERSONNAGE

Réputation

Lors de la création d'un nouveau Porteur, son rang de réputation est déterminé en lançant 1d8. Le meneur peut autoriser la création d'un Porteur avec une réputation plus élevée, si cela est cohérent avec le contexte de sa campagne.

1-3: Rang 1 / 4-7: Rang 2 / 8: Rang 3

La ligne de vie

La ligne de vie est gérée comme dans *La lune et douze lotus*.

Les talents

Contrairement aux personnages de *La lune et douze lotus*, les Porteurs n'ont pas de talents. Ce sont les capacités fournies par les Armes qui leur permettront d'être exceptionnels.

Les désirs

Le joueur choisit trois désirs parmi les cinq disponibles et les note sur la fiche de personnage dans leur ordre d'importance, le plus intense en premier. Les désirs restant n'intéressent pas particulièrement le personnage.

LA TENSION

On laisse de côté la FOLIE et on la remplace par un score de TENSION. Les points de tension se gagnent et se perdent plus facilement que la Folie. Si vous avez envie d'introduire une dimension horrifique à vos parties de *Bloodlust*, il est tout à fait possible de conserver le score de Folie en plus de la Tension.

Gagner de la tension

Gérez cela de la même manière que les gains de Tension dans *Bloodlust Métal*, en utilisant les valeurs suivantes :

- Résister à une pulsion émanant de son désir principal : +2 points
- Résister à une pulsion émanant d'un de ses deux autres désirs : +1 point
- Frayeur : +1 point
- Peur : +2 points
- Terreur : +3 points
- Autre source de stress : +1 ou +2 points

Perdre de la tension

Les situations suivantes permettent au personnage d'évacuer du stress et de se requinquer :

- Satisfaire son désir principal de manière notable : 2 points
- Satisfaire un de ses autres désirs de manière notable : 1 point
- Une nuit de sommeil dans de bonnes conditions : 1 point
- Une journée de repos complet : 1 point

Péter les plombs

Dès que le personnage a cumulé 8 points de tension, il est à cran. Dès qu'une situation met en jeu un de ses désirs le personnage est contraint.

Si le score de Tension atteint 12 le personnage perd la tête. La crise va durer quelques heures, pendant lesquelles le personnage se comporte en fonction du gain de tension qui l'a fait craquer (pulsion, peur, etc.). À la fin de la crise le personnage se calme et se retrouve à 8 en tension.

MOURIR

Bloodlust est un univers où les personnages des joueurs meurent bien plus facilement que les héros de *La lune et douze lotus*.

À zéro points de vie, si le Porteur a été touché par un critique, il est mort. S'il a été touché par une Rmaj, il est mis hors-combat et doit faire un jet de sauvegarde pour ne pas mourir en quelques minutes. Si le coup a été porté à main nue ou avec une éventuelle arme non-léthale le personnage est juste hors-combat.

LES ARMES-DIEUX

REMARQUE IMPORTANTE

Dans ce document, nous nous sommes efforcés de traduire tous les aspects techniques liés aux Armes-Dieux. Si vous avez envie de pousser encore plus loin la simplification, n'hésitez pas à vous débarrasser des points de règles qui vous enquiennent et de gérer ces aspects-là à la louche. En même temps, je dis ça, mais c'est déjà ce qu'on fait tous avec tous les jeux de rôle. Non ?

La Puissance

La puissance d'une Arme est définie par un score allant de 2 à 10.

Les Armes-mineures ont une puissance allant de 2 à 4 et les Armes-majeures commencent à 3 et peuvent monter jusqu'à 10.

Type d'arme et composition

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

Un bouclier peut servir à porter une attaque. Pendant le round où le personnage attaque avec le bouclier il ne profite pas de son bonus de CA, mais occasionne 1d8 points de dégâts sur une attaque réussie. Un pavois est un bouclier qui donne un bonus de +2 à la CA, mais impose un malus de -2 à toutes les prouesses physiques à cause de son encombrement.

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

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

Réputation du Porteur

Une Arme-majeure donne un bonus +2 à la Réputation de son Porteur. Une Arme-mineure donne un bonus de +1.

Ce bonus s'applique à la Réputation pour tous les calculs de seuil de maîtrise et pour les calculs de points de vie.

Le personnage ajoute "Porteur de (nom de l'Arme)" dans sa ligne de vie. Cette ligne s'applique pour les jets de combats faits en utilisant l'Arme.

La progression de la Réputation du personnage (progression linéaire, cf. *La lune et douze lotus* page 212) se calcule sans le bonus de l'Arme.

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 ligne 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.

La ligne de mémoire dispose d'un emplacement, plus un par rang de Puissance impair.

Quand le Porteur d'une Arme meurt, celle-ci s'empare d'un élément de sa ligne de vie, qu'elle place dans un emplacement libre de la ligne de mémoire. S'il n'y a aucun emplacement libre, la nouvelle mémoire prend la place d'une autre, au choix du joueur. Si le personnage a été le Porteur de l'Arme pendant moins de trois mois, l'absorption de mémoire n'est pas obligatoire.

Une partie de la ligne de mémoire peut également représenter les talents inhérents à l'Arme-Dieu (ce qu'elle était en s'incarnant) mais il arrive que ces souvenirs-là, aussi, soient effacés par des mémoires plus récentes. C'est au joueur de choisir. S'il le veut, le joueur peut marquer les mémoires d'origine d'un astérisque afin de se souvenir qu'il s'agit des fondements la personnalité de l'Arme.

Il y a quelque chose de magique dans la manière dont la ligne de mémoire influe 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 à dans sa ligne de vie « Artiste de cirque sans peur ».

REMARQUES

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.

TAGS DES POUVOIRS

[supérieur] – une Arme ne peut avoir qu'un seul pouvoir avec ce tag. Une fois arrivé à 8 en Puissance, l'Arme peut prendre un second pouvoir [supérieur].

[permanent] – le pouvoir est toujours actif.

[fluide] – l'activation de ce pouvoir nécessite de dépenser 1 point de la réserve de fluide de l'Arme.

[action] – en combat ce pouvoir nécessite une action pour être activé.

[instantané] – en combat ce pouvoir ne dépense ni action ni manoeuvre.

[manoeuvre] – en combat ce pouvoir nécessite une manoeuvre pour être activé.

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

LES POUVOIRS

Une Arme possède un pouvoir par rang de Puissance pair. Certains pouvoirs peuvent être pris plusieurs fois.

Réserve de fluide

L'Arme dispose d'une réserve de fluide avec un score de 1.

Chaque pouvoir avec le tag [fluide] augmente la taille de la réserve de 2 points.

Chaque utilisation d'un pouvoir ayant le tag [fluide] coûte 1 point de fluide.

La réserve se régénère entièrement une fois par jour au réveil du Porteur.

Animation de morts-vivants [supérieur] [fluide] [action] [exal lourd]

Durée : 20 minutes

L'Arme transforme [Pu] cadavres en mort-vivant (R1, CA4, arme ou griffes 1d8) qui sert aveuglément son Porteur. Il est possible de faire durer le pouvoir 20 minutes de plus en animant un cadavre de moins.

Ce pouvoir peut être acheté une seconde fois, ce qui permet de doubler le nombre de morts-vivants créés.

Apaisement [fluide] [action]

Sur le Porteur ou une cible au contact. Suppression de 4 points de tension.

Appel d'animaux [fluide] [action]

Durée : 20 minutes

Le total de Réputation des animaux qui répondent est égal à [Pu]. Il est possible de faire durer le pouvoir 20 minutes en réduisant le total de Réputation de 1.

Ce pouvoir peut être acheté une seconde fois, ce qui permet de doubler le total de Réputation des animaux.

Arme en main [fluide]

Portée : [Pu / 2] mètres

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

Quand le pouvoir est utilisé sur une autre arme, l'effet est instantané si l'arme est sur le Porteur, et il coûte une manoeuvre si l'arme est à distance. Si elle est tenue par quelqu'un, cette personne fait un jet de sauvegarde contre l'effet.

Attaque à distance [fluide] [action]

La nature de l'attaque est définie à l'achat (feu, froid, acide, projectile, etc.).

Cette attaque fait 2d8 points de dégâts.

Aura de confusion [fluide] [action] [exal lourd]

Durée : le combat

Toute personne qui porte une attaque de corps à corps contre le Porteur est en danger sur son jet d'attaque.

Aura d'invulnérabilité [fluide] [action]

Durée : le combat

Le Porteur bénéficie d'un bonus de 1 à la CA

Aura de peur [fluide] [action]

Durée : le combat

Quand une personne approche à moins de 3 mètre du Porteur elle fait un jet de sauvegarde. Si le jet est raté elle doit soit renoncer à approcher, soit encaisser 2 points de Tension.

Bonus aux dégâts [permanent]

L'Arme fait 1d8 points de dégâts supplémentaires. Le joueur choisit la raison de ce bonus de dégât (chaleur, acide, froid, tronçonneuse, composition particulière, etc.)

Bio-mécanique, Bouche / Voix [permanent]

L'Arme peut faire des jets de compétence liés aux interactions sociales en utilisant sa Puissance en guise de Réputation.

Bio-mécanique, Coeur [supérieur] [permanent]

L'état de mort-vivance du Porteur dure [Pu x5] minutes. Tous les jet effectués par le Porteur sont contraint.

Bio-mécanique, Oeil [permanent]

Le Porteur ne peut plus être surpris et il n'est pas contraint quand il combat un adversaire invisible.

Bio-mécanique, 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 portée d'elle.

Bond [fluide] [action]

Le Porteur peut sauter jusqu'à 10 mètres en longueur ou 5 mètres en hauteur en réussissant un jet de prouesse physique. Dépenser 1 point de réserve permet soit de tripler la distance, soit d'effectuer le saut sans jet de dés et en une manœuvre (au lieu d'une action).

Brouillard [fluide] [action]

Durée : [Pu/2] heures

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

Chance [fluide] [instantané]

En utilisant ce pouvoir le joueur refait un jet de dés dont le résultat ne lui convient pas. Il conserve le meilleur des deux résultats.

Communication à longue distance [permanent]

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

Coriace [permanent]

Le Porteur a un bonus de +2 à tous ses jets de sauvegarde ou de compétence face à un péril.

Coup critique [permanent]

Quand le Porteur obtient une réussite critique en combat il ne lance qu'un seul d8 et choisit entre les deux effets correspondant à ce score dans les deux parties de la table

Dégâts continus [fluide] [instantané]

Le Porteur active ce pouvoir après avoir infligé des dégâts à une cible (Rmaj). La cible reçoit [Pu /2] jetons de dégâts continus. La nature des dégâts est choisie en achetant le pouvoir (feu, froid, poison, acide, etc.)

Dégâts instantanés [fluide] [instantané]

Un effet spécial spectaculaire (à choisir) permet d'ajouter 1d8+4 aux dégâts d'une attaque réussie (Rmaj).

Déplacement sur l'eau [fluide] [action]

Durée : [Pu x5] minutes

Destruction [fluide] [action]

Pour utiliser ce pouvoir, le Porteur porte un « coup spécial » (cf. *La lune et douze lotus* page 61). Si l'attaque est réussie le Porteur dépense 1 point de réserve et l'armure (ou le bouclier) de sa cible est détruit. La victime ne peut pas faire de jet de sauvegarde.

Détection de la vie [fluide] [action]

Durée : [Pu] minutes

Détection du danger [permanent]

Le Porteur ne peut plus être surpris et il n'est pas contraint quand il combat un adversaire invisible. Ce pouvoir est similaire à l'oeil bio-mécanique, inutile de cumuler les deux.

Détection du fluide [supérieur] [permanent]

Le Porteur peut faire des jets de compétence pour ressentir ou analyser les effets de fluide à moins de 30 mètres de lui.

Détection du mensonge [fluide] [action]

Quand le pouvoir est activé il reste actif jusqu'à la fin de la scène. Le Porteur peut vérifier par trois fois la véracité d'une phrase qu'il entend

Disparition [fluide] [action]

L'Arme est absorbée par le corps du porteur. En combat faire sortir l'Arme coûte une manœuvre. Il est possible de faire sortir l'Arme instantanément mais cela inflige 1d4 points de dégâts au Porteur. Les pouvoirs de l'Arme sont indisponibles tant qu'elle est absorbée.

Douleur [fluide] [action]

Pour utiliser ce pouvoir, le Porteur porte un « coup spécial » (cf. *La lune et douze lotus* page 61).

Si l'attaque est réussie le Porteur dépense 1 point de réserve et la cible reçoit 3 jetons de douleur. Tant qu'il lui reste un jeton, la cible est en danger pour toutes ses actions.

Empathie animale [permanent]

Le Porteur est capable de communiquer avec les animaux.

Expertise critique [fluide]

Ce pouvoir est associé à un des emplacements de la ligne de mémoire. Le joueur peut matérialiser cette association par un tag [E]. Quand l'Arme perd la mémoire à laquelle ce pouvoir est associé, le joueur l'associe à un nouvel emplacement.

Ce pouvoir peut s'utiliser sur une action faisant appel à cette expertise. Il permet de décaler d'un cran la qualité de réussite: Échec > Rmin > Rmaj > Critique.

Intrusion mentale [fluide] [action]

Si la cible est consciente de l'intrusion elle a droit à un jet de sauvegarde

Invisibilité [fluide] [action]

Durée : [Pu x5] minutes

Face à une adversaire invisible les jets de combat sont contraint. Chaque fois que le Porteur est touché par une réussite majeure il doit faire un jet de sauvegarde pour maintenir le pouvoir.

Lévitiation [supérieur] [fluide] [action] [exal lourd]

Durée : [Pu x5] minutes

Chaque fois que le Porteur est touché par une réussite majeure il doit faire un jet de sauvegarde pour maintenir le pouvoir.

Malchance [fluide] [instantané]

Ce pouvoir permet de forcer une autre personne à refaire un jet de dés et à conserver le plus mauvais des deux résultats.

Matériau psychoactif [permanent]

Prérequis : arme en pierre de lune

Le Porteur peut encaisser 1 point de Tension pour gagner un bonus de 2 sur un seuil de maîtrise. Cela ne peut être fait qu'une seule fois par jet de dés.

Nappe d'ombre [fluide] [action]

Durée : [Pu] tours ou minutes

Chaque fois que le Porteur est touché par une réussite majeure il doit faire un jet de sauvegarde pour maintenir le pouvoir. Le Porteur voit parfaitement dans l'ombre mais toutes les autres personnes s'y trouvant sont aveugle. Toutes les actions physiques et les attaques sont contraintes.

Parade de projectiles [permanent]

Tant que le Porteur a son Arme en main, il bénéficie d'un bonus de 3 points à sa CA contre les attaques de projectiles.

Passe-muraille [fluide] [action]

Ce pouvoir permet de traverser des murs d'une épaisseur maximum de 2 mètres.

Perce-armure [permanent]

Quand il utilise son Arme, le Porteur ne prend pas en compte le bonus de l'armure de son adversaire pour calculer son seuil de maîtrise.

Peur [fluide] [action]

Le pouvoir touche un nombre de cibles dont la somme des Réputation est inférieure ou égale à la Puissance de L'Arme. Chaque cible doit faire un jet de sauvegarde ou s'enfuir. Si ce pouvoir est utilisé contre un Porteur on peut utiliser la Puissance de son Arme à la place de sa Réputation.

Ce pouvoir peut être pris une seconde fois, ce qui double son efficacité.

Polymorphie [fluide] [action]

Durée : [Pu] heures

Le pouvoir reste actif jusqu'à la fin de la scène. Si le changement de morphologie est très important (sexe différent et carrure très différente) ou que l'Arme veut imiter précisément les traits d'une personne, le pouvoir coûte alors 1 point de réserve supplémentaire.

Pouvoirs intériorisé [supérieur]

Prérequis : Disparition.

Les pouvoirs de l'Arme restent disponibles quand elle est à l'intérieur du corps du Porteur.

Prémonition [supérieur] [fluide]

Le Porteur fait un jet de compétence pour réussir à clarifier les éléments du rêve.

Régénération [permanent]

Les récupérations de points de vie du Porteur sont doublées.

Réserve de fluide [permanent]

La réserve de l'Arme est augmentée de 5 points.

Résistance à l'asphyxie [permanent]

Le Porteur peut retenir sa respiration pendant [Pu x5] mn.

Résistance à la faim / soif [permanent]

Le Porteur peut se passer de nourriture et de boissons pendant [Pu /2] semaines.

Résistance à la douleur [permanent]

Quand le Porteur tombe à 0 points de vie à cause d'une Rmaj il a le droit à un jet de sauvegarde pour rester actif, comme si le coup n'avait été qu'une réussite mineure. Si le jet est raté le Porteur tombe et doit alors faire le jet de sauvegarde pour ne pas mourir.

Dans le cas d'une réussite critique qui devrait instantanément tuer le Porteur, celui-ci peut faire un jet de sauvegarde pour échapper à la mort.

Résistance à la fatigue [permanent]

Le Porteur peut accomplir de longues actions fatigantes sans broncher.

Résistance aux environnements extrêmes [permanent]

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

Résistance aux poisons et maladie [permanent]

Le nombre de jetons de poison ou de maladie gagné par le Porteur sont réduits de 2.

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

Portée temporelle : [Pu] minutes maximum.

Spécialité [permanent]

Le Porteur bénéficie d'un bonus de +2 sur les actions relevant d'un domaine particulier, définit à l'achat du pouvoir : furtivité, négociations, technique, athlétisme, érudition, perception, survie, etc.

Ce pouvoir ne peut pas donner de bonus de combat.

Téléportation [supérieur] [fluide] [action] [exal lourd]

Il faut voir où connaître le lieu d'arrivée. Pour une destination que le Porteur ne connaît pas bien le meneur peut demander un jet de compétence. Rmin = le Porteur arrive où il voulait mais encaisse 1d8 points de dégât. Sur un échec il arrive ailleurs dans la limite de portée du pouvoir.

La portée du pouvoir est de 1000 mètres. Il est possible de pousser la portée jusqu'à 2000 mètre mais le jet de compétence est fait en danger.

Téléportation de combat [fluide] [manoeuvre]

Le lieu de destination doit être visible et à moins de 15 mètres du Porteur. Quand le Porteur fait une attaque tout de suite après la téléportation, il profite d'un bonus de 2. Ce bonus ne s'applique pas contre un adversaire qui n'est jamais surpris.

Téléportation de groupe

Prérequis : téléportation ou téléportation de combat

Permet d'emmener [Pu / 2] autres personnes lors d'une téléportation.

Tempête [fluide] [action] [exal lourd]

Durée : [Pu/2] heures

La tempête n'inflige pas de malus technique mais peut réduire la visibilité, ralentir les déplacement, etc.

Tornado [fluide] [action]

Durée : [Pu] passes ou minutes

Les attaques de corps à corps contre le Porteur sont contraintes. Il est protégé contre les attaques à distances.

Transformation [fluide] [manoeuvre]

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 de manoeuvre.

Transformation permanente [permanent]

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

Vampirisme [fluide] [instantané]

En activant ce pouvoir lors d'une Rmaj sur une attaque de corps à corps, le Porteur récupère autant de PV que les dégâts infligés.

Vieillessement [fluide] [action]

Pour utiliser ce pouvoir, le Porteur porte un « coup spécial » (cf . *La lune et douze lotus* page 61). Si l'attaque est réussie l'Arme dépense 1 point de réserve et la cible vieillit instantanément de 1d8 années.

Vitalité [permanent]

Le Porteur a 12 points de vie supplémentaires. L'avantage de combat 8 (récupération de vie) lui rapporte 4 points de vie au lieu de 2.

Vivacité [permanent]

Le Porteur lance 4d8 + CA pour déterminer son initiative.

Vision nocturne [permanent]

Le Porteur voit parfaitement dans le noir.

Vitesse surhumaine [fluide] [instantané]

En utilisant ce pouvoir au début du round, le Porteur peut agir une fois supplémentaire avant tout le monde. Si plusieurs Porteurs utilisent ce pouvoir en même temps ils agissent dans l'ordre de leurs scores d'initiative.

LES LIMITATIONS

Le joueur peut prendre au maximum deux limitations à la création de l'Arme. Pour une limitation, le joueur choisit un des avantages suivants. Pour deux limitations il prend les deux:

- Deux emplacements supplémentaires dans la ligne de mémoire.
- Un pouvoir supplémentaire.

Aversion

Si le Porteur est de la mauvaise ethnie ou qu'il essaie d'aider un représentant de cette ethnie, tous ses jets sont contraints.

Cauchemars

Le Porteur ne perd pas de point de Tension pour une nuit de sommeil.

Désir atrophié

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

Désir exacerbé

Tous les gains de tensions liés au désir choisis sont majorés de 2 points. Si ce désir ne fait pas partie des trois désirs du Porteur il encaisse quand même 2 points de tension

Interdit

Le Porteur subit 1d8 points de dégâts chaque fois qu'il brise l'interdit.

Liens de sang

Le Porteur d'une mauvaise ethnie subit 1d4 points de dégâts tous les matins.

Obligations

Tant que l'obligation n'est pas remplie tous les jets impliquant l'utilisation de l'Arme sont contraints.

Peur incontrôlable

Quand il est confronté à la source de la peur le Porteur encaisse 4 points de tension.

Restriction vestimentaire

Tant que la restriction n'est pas respectée tous les jets impliquant l'utilisation de l'Arme sont contraints.

PRISE DE CONTRÔLE

Quand l'Arme tente de prendre le contrôle par la coercition, le Porteur fait un jet de compétence contraint. Si la Puissance de l'Arme est supérieure à sa Réputation (sans le bonus de l'Arme) le jet est en danger.

RMAJ : le Porteur résiste à la prise de contrôle.

RMIN : le Porteur résiste à la prise de contrôle mais encaisse 2d8 points de dégâts. Il peut choisir de laisser le contrôle à l'Arme pour ne pas subir les dégâts.

ÉCHEC : L'Arme prend le contrôle.

REMORDS

Le processus de gain et perte de remords reste tel qu'il est décrit page 310 de Bloodlust. Seule modification : le score de remord pour une avoir raté une occasion unique de satisfaire la motivation de l'Arme est de 1.

Le total des remords de l'Arme représente le minimum de Tension en dessous duquel son Porteur ne peut jamais descendre.

L'EXAL

Le score d'exal s'alimente en suivant les règles décrites page 340.

A la fin de chaque tour où l'exal a augmenté, s'il est au moins égal à 4 le meneur lance 1d20. Si le résultat est inférieur ou égal au score d'exal, un effet se produit. L'effet est défini par le résultat du d20. Après avoir résolu l'effet d'exal, le résultat du d20 est retiré au score d'exal.

Effets d'exal

- 1-2 - Manifestation mineure : tous les non-Porteurs dans la zone encaissent 1d4 dégâts.
- 3-4 - Renforcement : l'exal décroît de 1 point par jour uniquement.
- 5-6 - Vortex : l'exal est doublé, avant de faire l'ajustement.
- 7-8 - Remous : les pouvoirs non permanents actifs sont interrompus. Les Porteurs peuvent faire un jet de sauvegarde par pouvoir visé.
- 9-10 - Eclairs : 1d8 points de dégâts pour les Porteurs, 2d8 pour les non Porteurs à moins de 15m de l'Arme responsable de l'effet.
- 11-12 - Stagnation : les effets d'exal ne font plus diminuer le score d'exal
- 13-14 - Formation d'une poche
- 15-16 - Brasier : chaque utilisation de pouvoir inflige 1d8 points de dégâts au Porteur.
- 17-18 - Brèche
- 19-20 - Tempête de fluide

Roche de magie glauque

Une poche de magie glauque a un score de Puissance égale à la valeur de l'exal qui lui a donné naissance.

La puissance d'une poche diminue de 1 point par tranche de 10 ans, mais aussi lorsqu'elle donne naissance à un monstre. Il peut exister des poches "stables" dont la puissance de diminue pas.

Chaque fois qu'un pouvoir est utilisé à l'intérieur d'une poche de magie glauque, le meneur lance 1d8 et 1d20. Si le d8 fait 6 ou plus, la puissance de la poche augmente d'un point. Si le résultat du d20 est inférieur ou égal à la puissance de la poche, un effet se produit. L'effet est défini par le résultat du d20.

Effet de fluide

- 1-5 - Manifestation mineure : tous les non-Porteurs dans la zone encaissent 1d4 points de dégâts.
- 6-10 - Eclairs : 1d8 points de dégâts pour les Porteurs, 2d8 pour les non Porteurs à moins de 15m de l'Arme responsable de l'effet.
- 11-13 - Disruption violente : les pouvoirs non permanents actifs sont interrompus. Tous les non-Porteurs subissent 1d8 points de dégâts
- 14-16 - Brèche
- 17-18 - Explosion : 2d8+15 points de dégâts pour toutes les personnes à moins de 15m de l'Arme responsable de l'effet.
- 19-20 - Tempête

EXPÉRIENCE DES ARMES

A la fin d'une aventure l'Arme-Dieu gagne :

- 1 point d'expérience si sa motivation ou ses deux désirs ont été satisfait de manière remarquable. Gardez en tête que même si l'Arme en a vu des vertes et des pas mûres, il « suffit » que l'expérience soit nouvelle et intense pour le Porteur.
 - 1 point d'expérience si elle a atteint un objectif très important pour son Porteur.
- Pour gagner un rang de Puissance l'Arme doit dépenser autant de points d'expérience que son actuel rang de Puissance.

Lorsque l'Arme atteint un rang qui lui donne un nouvel emplacement de ligne de mémoire, elle n'est pas obligé de la remplir tout de suite et peut attendre la mort de son Porteur actuel pour conserver un de ses éléments de ligne de vies.

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 : -1 pex
- La mort traumatisante d'un Porteur qui avait l'Arme depuis plus de 10 ans : -2 pex
- Par tranche de 50 ans d'isolation : -1 pex

Si l'Arme n'a pas de points d'expérience à perdre, elle accumule des points négatifs qui pourront ensuite être compensé en gagnant de l'expérience.

Si à un moment l'Arme a autant de points d'expérience négatif que son score de Puissance, elle perd un rang de Puissance et le compteur d'expérience est remis à 0.

Si le nouveau rang de l'Arme est impair, elle perd un pouvoir. S'il est pair, elle perd un emplacement de sa ligne de mémoire.

Le score de puissance d'une Arme-majeure ne peut pas descendre en dessous de 2.

EXEMPLES D'ARMES ET DE PORTEURS

CRASH



Bouclier en obsidienne – Arme-majeure – Puissance 3

Ligne de mémoire

- Colosse aux muscles d'acier mais à la prudence très relative
- Médecin militaire porté sur l'alcool
- Mercenaire fort en gueule et dur en affaire (épée)

Pouvoirs – Réserve 3

- Arme en main
- Résistance à la douleur

Limitation

- Obligation : risquer sa vie de façon gratuite et stupide

Motivation & désirs

Chien de guerre avide d'exploits flamboyants mais toujours loyal envers ses amis
Richesse ; Violence

SHAAR, PORTEUSE DE CRASH

Maraudeuse sekeker des Renacles (épieu), gladiatrice à Pôle (épée)

Réputation 4 (2+2) – PV 24 – CA 5 – Témérité 7

Désirs : Violence, Pouvoir, Richesse

Équipement : armure de gladiatrice (CA-1), épée (1d8+2), hachette (1d4+1), Bouclier-dieu (CA-1), trousse de soins.

SEIGNEURIE



Épée longue en acier – Arme-majeure – Puissance 3

Ligne de mémoire

- Aristocrate charismatique mais autoritaire* [E]
- Stratège dérigion aux frontières de l'Empire (épée courte)
- Banquier véreux à Nasvéa

Pouvoirs – Réserve 3

- Bio-mécanique : œil
- Expertise critique

Limitation

- Cauchemars

Motivation & désirs

Maniaque du contrôle qui refuse de faire partie des « faibles »
Pouvoir, Richesse

GUÉRANT BRETULUS, PORTEUR DE SEIGNEURIE

Épéiste vorozion de l'école Certelag (épée), Bon-vivant à l'endurance exceptionnelle,

Réputation 4 (2+2) – PV 27 – CA 3 – Témérité 4

Désirs : Plaisir, Pouvoir, Violence

Équipement : vêtements renforcés (CA-1), Épée-Dieu (1d8+2), dague (1d4+1)