

Armes-Dieux

Conditions

Une Condition est un effet associé à un pouvoir et qui en rend l'utilisation plus difficile ou moins efficace. Un pouvoir ne peut avoir qu'une seule Condition associée.

Liste des Conditions

Complexe

Uniquement pour un pouvoir dont l'activation est Action ou Manœuvre.

Pour utiliser ce pouvoir pendant un combat le Porteur doit utiliser son Action et sa Manœuvre.

Hors d'un combat, le Porteur doit se concentrer pendant 15 secondes pour utiliser le pouvoir.

Durée réduite

~~Uniquement pour un pouvoir ayant une durée.~~

~~La durée d'effet du pouvoir est divisée par deux.~~

Exal lourd

Uniquement pour un pouvoir ayant des charges.

Quand ce pouvoir est activé, le joueur ajoute 2 points dans l'Exal au lieu de 1.

Résonance réduite

Uniquement pour un pouvoir avec des Augmentations.

Le Test de Résonance a une Difficulté augmentée de -3D

Stress

Uniquement pour un pouvoir ayant des charges.

L'utilisation du pouvoir fait gagner 1 point de Tension au Porteur.

Tabou

Uniquement pour un pouvoir ayant des charges.

Lorsque la Condition est prise, le joueur choisit une situation dans laquelle l'Arme ne souhaite pas utiliser ce pouvoir. Cela peut être, par exemple :

- De jour / de nuit
- Quand une lune spécifique est ascendante / descendante
- S'il y a des témoins / sans témoins

- Cibler un humain / un animal

Il faut bien entendu que le tabou soit cohérent avec les effets du pouvoir.

Si le Porteur utilise ce pouvoir dans la situation correspondant au tabou, il encaisse un Trauma (brûlure de fluide)

Utilisations réduites

Uniquement pour un pouvoir ayant des charges.

La fréquence d'utilisation baisse d'un rang :

2 fois par scène > 1 fois par scène > 2 fois par jour > 1 fois par jour > 1 fois tous les 2 jours

Limitations

Une Limitation est un handicap qui affecte le fonctionnement de l'Arme dans son ensemble.

Liste des Limitations

Aura tragique

Le Porteur est entouré d'une aura qui met tous les êtres vivants mal à l'aise et indique clairement sa nature de Porteur d'Arme. Il subit un malus de -2D sur tous les tests d'interactions sociales avec les non Porteurs.

Cauchemars

Quand un Repos implique une nuit de sommeil, le Porteur fait son Test de Récupération avec 2D de moins. Le Porteur doit toujours faire un Test de Récupération pendant les repos long.

Désir atrophié

Cette Limitation est associée à un des cinq Désirs.

Toutes les pertes de Tensions liées à ce Désir sont minorées de 3 points.

Désir exacerbé

Cette Limitation est associée à un des cinq Désirs.

Tous les gains de Tension liés à ce Désir sont majorés de 3 points.

Quand le Porteur d'une Arme avec un Désir exacerbé a un score de zéro dans ce Désir, la règle s'applique de la même manière. Il gagne donc 3 points de Tension quand le désir est contrarié ou qu'il laisse passer une occasion de la satisfaire (alors qu'avant ça ne le pénalisait jamais). Tout au plus, si le fait de résister à une tentation

est suffisamment satisfaisant pour le personnage la perte de tension que cela entraîne compensera le Désirs exacerbé

Interdit

Quand cette Limitation est acquise, le joueur choisit une action ou une activité qui provoque un stress excessif chez l'Arme qui se traduit par une libération de fluide. Si son Porteur effectue cette action, il encaisse immédiatement un Trauma (brûlure de fluide).

Exemples d'interdits :

- utiliser une autre arme en combat
- boire de l'alcool
- refuser un duel
- avoir des relations sexuelles

Obligation

Quand cette Limitation est acquise, le joueur choisit une action ou une activité que l'Arme pousse son Porteur à accomplir avec une certaine régularité pour calmer ses angoisses.

Du moment que le Porteur est en retard dans l'accomplissement de cette obligation, la difficulté des Tests impliquant l'Arme (attaques et pouvoirs) est augmentée de -2D (À confirmer)

Exemples d'obligations :

- Provoquer une bagarre (1 fois par jour)
- Chasser un animal dangereux (1 fois par semaine)
- Mettre sa vie en danger sans raison (1 fois par semaine)
- Détruire une œuvre d'art (1 fois par semaine)
- Se saouler (1 fois par jour)
- Sacrifier un animal de manière rituelle (1 fois par semaine)
- Avoir des relations sexuelles (1 fois par jour)
- Porter un certain type de vêtements (tous les jours)

Peur incontrôlable

L'Arme est prise de panique face à un type d'événement à déterminer lorsque cette limitation est choisie.

Quand le Porteur est confronté à cette situation il doit faire face à un effet de Peur (cf. Dangers

Si les circonstances font que cet événement est déjà source de peur, alors le Porteur subit un effet de Terreur.

Symbiose restreinte

Cette Limitation est associée à un type de Porteur. Il peut s'agir d'une peuplade, d'un genre, d'un âge, ou de toute autre catégorie. Le meneur doit valider le choix et éviter les catégories trop peu communes.

Tant que l'Arme a un Porteur dont le type correspondant à celui de cette Limitation il ne peut pas gagner de nouveau point de Puissance.