

Armes-Dieux

Création d'une Arme-Dieu

En général les Armes jouées autour de la table sont des Armes-majeures.

Le joueur choisit librement le **type** de l'arme, sa période d'**incarnation**, son **genre** et son **nom**.

Il choisit aussi librement la **composition**, mais il faut garder à l'esprit que ce choix peut avoir un impact sur l'accès à certains pouvoirs. La liste des compositions se trouve dans le chapitre sur les pouvoirs.

Le joueur rédige les **Motivations** de l'Arme. La Motivation principale a un score de 4 et la Motivation secondaire un score de 2.

Lors de la rédaction des Motivations, il faut garder à l'esprit qu'elles doivent pouvoir se traduire en actions accomplies par le Porteur de l'Arme.

À la création, une Arme-majeure a une Puissance de 10.

6 points de Puissances sont investis de la même manière pour toutes les Armes

- 2 points de Volonté
- Le pouvoir mineur “Protection magique”
- Le pouvoir mineur “Talent” ou le pouvoir mineur “Mémoire”
- Le pouvoir majeur “Domaine maîtrisé”

Les 4 points de Puissance restant servent à acheter d'autres Aspects ou Pouvoirs

- 1 point de Volonté supplémentaire pour 1 point de Puissance
- Un pouvoir mineur pour 1 point de Puissance
- Un pouvoir majeur pour 2 points de Puissance
- Un pouvoir supérieur pour 3 points de Puissance

Le joueur peut obtenir des points de Puissance supplémentaire :

- 1 point de Puissance en prenant une Condition pour un seul de ses pouvoirs
- 2 points de Puissance en prenant une seule Limitation

Au final l'Arme-Dieu a donc un score de Puissance entre 10 et 13.

Créer une Arme-mineure

Dans certaines campagnes, les joueurs pourraient être amenés à créer des Arme-mineures intelligentes plutôt que majeures.

Une Arme-mineure intelligente n'a qu'une Motivation principale, avec un score de 4.

À la création, une Arme-mineure intelligente a une Puissance de 6.

3 points de Puissances sont investis de la même manière pour toutes les Armes

- 1 points de Volonté
- Le pouvoir mineur “Protection magique”
- Le pouvoir mineur “Talent” ou le pouvoir mineur “Mémoire”

Les 3 points de Puissance restant servent à acheter d'autres Aspects ou Pouvoirs

- 1 point de Volonté supplémentaire pour 1 point de Puissance
- Un pouvoir mineur pour 1 point de Puissance
- Un pouvoir majeur pour 2 points de Puissance

Le joueur peut obtenir des points de Puissance supplémentaire :

- 1 point de Puissance en prenant une Condition pour un seul de ses pouvoirs
- 2 points de Puissance en prenant une seule Limitation

Au final l'Arme-Dieu a donc un score de Puissance entre 6 et 9.

Créer une Arme Figurante

La création d'une Arme-Dieu Figurante commence par déterminer son niveau de Puissance.

Ce score de Puissance représente un capital de points que le meneur va dépenser pour choisir le score de Volonté, les Aspects et les Pouvoirs de l'Arme.

- 1 point de Volonté coûte 1 point de Puissance
- Un Aspect coûte 1 point de Puissance
- Un pouvoir mineur coûte 1 point de Puissance
- Un pouvoir majeur coûte 2 points de Puissance
- Un pouvoir supérieur coûte 3 points de Puissance

Le statut de l'Arme-Dieu pose des limites en terme de score de Puissance, de Volonté, de pouvoirs et de Limitations

Statut	Puissance	Volonté	Pouvoirs	Limitations
Majeure	5 à 50	2 à 5		3 au maximum
Mineure intelligente	4 à 10	1 à 4	Pas de pouvoir Supérieur Un seul pouvoir Rare ou Exotique	2 au maximum
Mineure instinctive	3 à 6	1 à 2	Pas de pouvoir Supérieur Un seul pouvoir Rare ou Exotique	1 au maximum

Les Limitations et Conditions d'une Arme Figurante ne rapporte rien lors de sa création. Elles ne servent qu'à donner du background et des contraintes à l'Arme.