

Les Armes-Dieux

Caractéristiques d'une Arme-Dieu

Statut

Il y a trois types d'Arme-Dieux :

Majeure : Les plus rares. Elles ont une personnalité développée et la capacité d'évoluer et de gagner en puissance

Mineure intelligente : Elles ont une personnalité parfois aussi développée que celle d'une Arme-majeure, parfois un moins. À de très rares exception elles ne sont pas capables d'évoluer

Mineure instinctive : Elles ont une personnalité succincte, voire quasi-animale. Elles ne sont pas capables d'évoluer.

Puissance

Le score de Puissance d'une Arme indique l'étendue de ses capacités magiques.

La plupart des Armes-majeures ont une puissance entre 5 et 50.

La plupart des Armes-mineures ont un score de puissance entre 4 à 10. À de rares exceptions près, elles n'évoluent jamais.

Le score de Puissance de l'Arme dépend de sa Volonté, Aspects et Pouvoirs :

- 1 point par point de Volonté
- 1 point pour un pouvoir mineur
- 2 points pour un pouvoir majeur
- 3 points pour un pouvoir supérieur

Volonté

La Volonté d'une Arme est un score fonctionnant comme un Domaine. Elle représente la force mentale de l'Arme, sa capacité à s'imposer à son Porteur ou à d'autres Armes.

La Volonté d'une Arme-majeure va de 2 à 5

La Volonté d'une Arme-mineure intelligente va de 1 à 4

La Volonté d'une Arme-mineure instinctive va de 1 à 2

Motivations

L'Arme a deux Motivations, qui fonctionnent comme des Désirs.

Une Motivation principale, qui représente le noyau de la personnalité de l'Arme et qui a un score de 4.

Une Motivation secondaire, qui représente une facettes complémentaire de sa personnalité et qui a un score de 2.

Aspects

Une Arme a deux Aspects qui fonctionnent d'une manière similaire à celle d'un Personnage.

Aspect d'apparence

Il décrit le type de l'Arme et sa composition.

Exemples : "Epée à deux mains en acier", ou "Hache primitive en bronze"

Type d'arme

Le corps d'une Arme-Dieu peut être n'importe quel type d'arme utilisable en mêlée, de la plus petite à la plus imposante, du moment qu'elle contient un minimum de métal.

Composition

La composition indique le matériau dont l'Arme est principalement constituée. Même si la composition n'est pas métallique, il y a toujours un minimum de métal dans le "corps" de l'Arme. Certaines compositions donnent accès à des pouvoirs qui leur sont spécifiques (voir la section sur les pouvoirs).

Aspect de style

Une Arme-Dieu a un "Aspect de style" qui donne, en une phrase courte, une idée de sa personnalité et de son style.

Exemples : "Fouineur rancunier avec un sens tordu de la justice", "Brute sans finesse ni pitié"

Pouvoirs

Une Arme dispose d'un ensemble plus ou moins large de capacités magiques. Beaucoup sont liées au combat, mais pas toutes.

Détails supplémentaires

Incarnation

L'année ou la période d'incarnation de l'Arme est essentiellement un élément de background, mais il peut avoir une influence sur la composition et sur le type de l'Arme.

Le type peut également avoir un impact sur la date d'incarnation du Dieux, puisque certains modèles d'armes sont plus récents que d'autres.

Genre

Les Dieux ont des personnalités genrées aussi variées que celles des humains. Le genre d'une Arme se ressent dans sa voix et dans la manière dont elle parle d'elle-même. Un Dieu peut être masculin, féminin, neutre, fluide, ou tout autre identité de genre que choisirait le joueur.

Présentation d'une Arme

En combinant les éléments listés précédemment, le joueur peut construire une description simple et évocatrice de son Arme-Dieu.

[nom de l'Arme] est un(e) [aspect d'apparence] à la personnalité [genre]. C'est un(e) [aspect de style] qui désire [motivation principale]

La première phrase peut également indiquer si l'Arme est affiliée à une faction. Le joueur peut s'appuyer sur ce modèle de phrase pour réfléchir à la formulation de l'Aspect de style et la Motivation principale de son Arme.

Exemples :

Toxine est une épée courte en cristal elfique à la personnalité féminine. C'est une tueuse sournoise et rancunière qui désire être crainte par les gens de pouvoir.

Slytherin est un épieu d'argent embué à la personnalité masculine, membre des Joyaux de Pôle. C'est un artiste de la décadence au charisme ténébreux qui désire révéler les vérités cachées à l'aide de plaisirs extrêmes.