

Armes-Dieux

Liste des Pouvoirs

Absorption

Rare – Permanent

Majeur

Quand le Porteur inflige un Trauma physique à quelqu'un avec son Arme, il ajoute 3 Dés de Sang à sa Réserve.

Hors d'un combat, le Porteur peut utiliser ces dés en Renfort d'un Test effectué dans la minute qui suit.

Supérieur

Le nombre de Dés de Sang passe à 5.

Adrénaline

Commun – Instantané – Libre

Mineur

Charges : 2 / scène

Le Porteur ajoute 2D à sa Réserve de combat

Majeur

Le Porteur ajoute 4D à sa Réserve de combat

Animation de morts-vivants

Rare – Maintenu – Action

Majeur

Charges : 2 / jour

Durée : 30 minutes

Ce pouvoir anime un cadavre se trouvant à moins de 25 mètres de l'Arme. Le mort-vivant obéit aux ordres du Porteur et il est en mesure d'agir dès la passe suivant celle de sa création. Pour les caractéristiques, voir les exemples de Figurants.

Supérieur

Comme la version majeure mais le Porteur gagne une Augmentation de son choix quand il active le pouvoir, qu'il fasse ou non un Test de Résonance.

Augmentations

- La durée passe à 2 heures
- Le nombre de mort-vivants créés est doublé (peut être prise deux fois)
- Le mort-vivant invoqué est "fort" (Valeur 3)
- Le mort-vivant peut agir dès la Passe pendant laquelle il a été invoqué

Apaisement

Rare – Instantané – Action

Mineur

Charges : 2 / jour

Quand ce pouvoir est utilisé, le Porteur perd 3 points de Tension.

Majeur

Le Porteur peut utiliser ce pouvoir sur quelqu'un d'autre, en le touchant.

S'il utilise le pouvoir sur lui-même, le Porteur perd 5 points de Tension.

Appel d'animaux

WIP

Arme en main

Commun – Instantané – Libre

Mineur

Charges : 2 / scène

Ce pouvoir permet au Porteur d'attirer instantanément dans sa main une arme se trouvant à moins de 5 mètres de lui. Cette arme ne doit être ni attachée, ni tenue. Il peut s'agir de l'Arme-Dieu elle-même ou d'une arme normale, mais pas d'une autre Arme-Dieu.

Majeur

Le pouvoir fonctionne du moment que le Porteur voit l'arme qu'il veut attirer.

Arme secondaire (chagar 44)

WIP - à l'étude

Aspect critique

Commun – Instantané – Libre

Majeur

Charges : 2 / scène

Ce pouvoir est associé à un Aspect de l'Arme. Quand le Porteur réussit un Test utilisant cet Aspect, il peut activer le pouvoir pour ajouter 3 Qualités à son total.

Une Arme peut posséder ce pouvoir autant de fois qu'elle a d'Aspects.

Supérieur

Le bonus de Qualité passe à 5.

Aspect de sang

Commun – Permanent

Mineur

Ce pouvoir est associé à un des Aspects de l'Arme.

Le bonus donné par cet Aspect est de 2 Dés de sang (+2Ds)

Pour les figurants, 2 dés de la poignée deviennent des Dés de sang

Une Arme peut posséder ce pouvoir autant de fois qu'elle a d'Aspects.

Aspect sous contrôle

Commun – Permanent

Mineur

Ce pouvoir est associé à un des Aspects de l'Arme.

Chaque fois que cet Aspect est utilisé, le Porteur peut laisser l'Arme prendre le contrôle le temps de guider l'action.

Le Test est effectué avec +2D de Renfort et un SR fixe de 9.

À la fin de l'action l'Arme rend le contrôle au Porteur, mais l'effet de désorientation lui coûte sa prochaine Manœuvre.

L'Arme peut également choisir de ne pas rendre le contrôle au Porteur. Dans ce cas là, on suit ensuite les règles de la prise de contrôle.

Quand l'Arme a le contrôle de son Porteur, toutes les utilisations de l'Aspect lié à ce pouvoir se font avec le bonus de +2D de Renfort.

Une Arme peut posséder ce pouvoir autant de fois qu'elle a d'Aspects.

Aura de confusion

Rare – Maintenu – Action

Majeur

Charges : 2 / jour

Durée : 1 scène

Toute personne qui se trouve à portée de contact du Porteur (environ 2 mètres) au début de son tour de jeu perd 1D de Réserve ou sa Manœuvre (au choix de la cible).

Supérieur

Le Porteur gagne automatiquement une Augmentation de son choix quand il active le pouvoir, qu'il fasse ou non un Test de Résonance.

Augmentations

- L'Arme choisit qui est affecté par l'aura
- L'aura couvre toute la zone où se trouve le Porteur

Aura de courage

WIP

Aura de désespoir

WIP

Aura de peur

WIP

Biomécanique – Bouche

Rare – Permanent

Majeur

L'Arme possède une bouche remplie de crocs acérés qui lui permet de s'exprimer à voix haute, et de mordre. L'Arme peut faire des Test d'Influence en utilisant son score de Volonté.

En combat, si l'Arme est utilisée pour porter une attaque, le Porteur gagne 1 Qualité supplémentaire quand le jet est réussi.

Biomécanique – Cœur

Rare – Permanent

Majeur

L'Arme possède une zone ou une excroissance de chair rigide au milieu de laquelle palpite un cœur.

Quand le Porteur perd conscience, l'Arme prend immédiatement le contrôle du corps pour une durée de 20 minutes.

Quand le Porteur est tué, l'Arme prend également le contrôle du corps mais cela prend quelques instants. Pendant un combat, le cadavre du Porteur se relève sous le contrôle de l'Arme au début de son tour de jeu suivant. L'Arme garde le contrôle du cadavre pendant 20 minutes.

Dans les deux cas, le Porteur fonctionne comme s'il était encore vivant mais sous le contrôle de son Arme. En général, cela lui permet de se trouver un nouveau Porteur, de s'éloigner d'une zone trop isolée ou dangereuse, ou de terminer un combat important.

Il est fréquent que les Armes ayant ce pouvoir développent aussi Biomécanique – Pseudopode.

Supérieur

L'Arme garde le contrôle du Porteur (inconscient ou mort) pendant une heure.

Biomécanique – Crochet

Rare – Instantané – libre

Majeur

2 fois par scène

L'Arme est dotée d'un crochet chitineux partiellement articulé. Il est important de bien définir à quel endroit de l'Arme se trouve le crochet. En effet, il permet à l'Arme de porter des attaques de sa propre initiative quand une opportunité se présente.

En combat, cela permet d'ajouter 3D de Renfort à l'attaque du Porteur.

Hors combat, l'attaque de l'Arme est gérée par un Test de Volonté. L'Arme peut activer un de ses Aspects pour cette attaque.

Biomécanique – Infection

WIP

Biomécanique – Œil

Rare – Permanent

Mineur

Le joueur ajoute 2D de Renfort à tout Test permettant d'éviter d'être surpris, ainsi qu'à ceux où la présence d'un œil supplémentaire est utile.

L'œil peut éventuellement permettre d'éviter que des adversaires en surnombre aient un bonus d'Avantage pour leur attaque.

Biomécanique – Organes sexuels

Rare – Permanent

Mineur

Toute perte de Tension engendrée par un acte sexuel est majorée de 2 points pour le Porteur. Il faut que l'Arme participe pour obtenir ce bonus.

Biomécanique – Pseudopode

Rare – Permanent

Mineur

L'Arme possède un appendice préhensile qui lui permet de s'agripper à son Porteur. Ce pseudopode fait environ cinquante centimètres. Il peut s'agir d'un appendice de chair ou d'une chaîne animée. Tant que le pseudopode est agrippé au Porteur celui-ci ne peut pas être désarmé.

L'Arme peut aussi se servir du pseudopode pour tenir un petit objet ou ramasser quelque chose qui serait à sa portée.

Bond

Commun – Instantané – Action

Mineur

Charges : 2 / scène

Lorsqu'il est activé, ce pouvoir permet au Porteur d'effectuer un bond de 10 mètres en longueur ou la moitié en hauteur. Il peut aussi servir à amortir une chute de 10 mètres ou moins.

Majeur

La distance du bond

Brouillard

WIP

Chance

Commun – Instantané – Libre

Majeur

Charges : 2 / scène

Une fois par Test, en utilisant ce pouvoir le joueur peut relancer jusqu'à 3D de sa poignée.

Communication à longue distance

Commun – Permanent

Mineur

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

Majeur

La portée de communication de l'Arme est de 1km.

Contre critique

Commun – Instantané – Combiné

Majeur

Charges : 2 / scène

Ce pouvoir peut être activé au moment où le Porteur fait un Contre. L'attaquant subit un malus de -5D à son attaque au lieu de -3D.

Décrépitude

Rare – Instantané – Libre

Majeur

Prérequis : Vieillessement

Quand le pouvoir Vieillessement est utilisé, le Porteur peut choisir de multiplier la baisse du seuil de vieillesse par 2 ou 3.

Défense accrue

Rare – Permanent

Majeur

Composition requise : fer météoritique, matériau embué

Les Contre effectués avec cette Arme impose un malus supplémentaire de -1D au Test d'attaque.

Dégâts spéciaux à distance

Commun – Instantané – Action

Majeur

Charges : 2 / scène

Lorsque le pouvoir est acheté, le joueur choisit un effet spécial dans la liste présente dans le pouvoir Dégâts spéciaux

Ce pouvoir permet au Porteur de faire une attaque à distance utilisant l'effet spécial choisi. La portée de l'attaque est d'une quinzaine de mètres. Le Test d'attaque est fait avec une bonus +3D de Renfort.

Un Trauma infligé par cette attaque sera d'une nature dépendant de l'effet.

Dégâts spéciaux maintenus

Commun – Maintenu – Manœuvre

Majeur

Charges : 2 / jour

Durée : 1 scène

Lorsque le pouvoir est acheté, le joueur choisit un effet spécial dans la liste ci-dessous. Tant que le pouvoir est actif, il donne les bénéfices narratifs relatifs à sa nature, et les Trauma infligés par l'Arme peuvent être d'une nature dépendant de l'effet.

Le Porteur gagne de bonus +2D de Renfort sur les Test d'attaques faits avec l'Arme. Ce bonus peut aussi s'appliquer à un jet pour lequel la nature de l'effet spécial serait un avantage.

Supérieur

Comme la version majeure mais le Porteur gagne automatiquement une Augmentation de son choix quand il active le pouvoir, qu'il fasse ou non un Test de Résonance

Augmentations

- Les Dés de bonus magique sont des Dés de sang
- Le bonus passe à +3D de Renfort

Dégâts Spéciaux Massifs

Rare – Instantané – Libre

Majeur

Charges : 2 / scène

Ce pouvoir est associé à un pouvoir de dégâts spéciaux (instantannés, maintenus ou à distance). Quand le Porteur réussit un Test utilisant le pouvoir associé, il peut activer ce pouvoir pour ajouter 3 Qualités à son total.

Dégâts spéciaux – contre-attaque (chagar 44)

WIP - à l'étude

Dégâts spéciaux instantanés

Commun – Instantané – Combiné

Mineur

Charges : 2 / scène

Lorsque le pouvoir est acheté, le joueur choisit un effet spécial dans la liste présente dans le pouvoir Dégâts spéciaux

Ce pouvoir est activé en même temps qu'un Test d'attaque fait avec l'Arme. Le Porteur gagne un bonus +3D de Renfort.

Un Trauma infligé par l'Arme en utilisant ce pouvoir peut être d'une nature dépendant de l'effet.

Ce pouvoir peut aussi s'appliquer à un autre Test pour lequel la nature de l'effet spécial serait un avantage.

Effets spéciaux

Acide – l'Arme suinte d'un liquide visqueux qui attaque les matériaux les moins solides et brûle la chair – Trauma (brûlure d'acide)

Chaleur – une forte chaleur émane de l'Arme, ses parties métalliques sont chauffées à blanc. température élevée, mais peu de chances d'enflammement – Trauma (brûlure)

Choc – un impact démultiplié. l'arme pulse. – Trauma (fracture)

Electricité – l'Arme est entourée d'étincelles et de petits arcs électriques – Trauma (tétanie)

Flammes – l'Arme est entourée d'un halo de flammèches. Plus impressionnant mais moins chaud que "chaleur". Efficace pour amorcer un feu – Trauma (brûlure)

Froid – une intense sensation de froid entoure l'Arme et des cristaux de glace apparaissent à sa surface. Son contact peut éteindre un petit feu – Trauma (transi)

Poison – l'Arme se couvre d'un liquide huileux dont le contact provoque des vertiges et des spasmes musculaire – Trauma (vertiges) ou Trauma (spasmes)

Tronçonneuse – l'Arme est couverte de petits ergots de métal qui bougent rapidement les uns contre les autres – Trauma (blessure)

Déplacement sur l'eau

Rare – Maintenu – Action

Majeur

Charges : 2 / jour

Durée : 1 scène

Le Porteur est capable de marcher sur l'eau comme sur un sol standard.

Cela ne l'empêche pas de se mouiller et l'Arme coule s'il l'échappe.

Destruction

Rare – Instantané – Action/Libre

Majeur

Charges : 2 / scène

Quand le Porteur déclenche ce pouvoir, il cible l'armure, l'arme ou le bouclier d'un adversaire qui doit être à portée de contact. Il fait un Test d'Agression en opposition avec un test de Prouesse pour la cible.

Si le Porteur remporte l'opposition, l'équipement est brisé.

Si le Porteur a obtenu au moins 3 Qualités, la cible perd en plus 1 point de Défense

Ce pouvoir peut aussi être activé par une action libre lors d'un Test d'attaque qui

dépasse la Défense de l'adversaire. Lors d'une telle activation "par opportunité", c'est l'effet obtenu avec 0 Qualité qui s'applique.

Supérieur

Si le Porteur remporte l'opposition, l'équipement est brisé et la cible perd 1 point de Défense.

Si le Porteur a obtenu au moins 3 Qualités, l'équipement est brisé et la cible perd 3 points de Défense

Détection de la vie

Rare – Maintenu – Action

Majeur

Charges : 2 / jour

Durée : 1 scène

Ce pouvoir permet au Porteur de percevoir instinctivement la présence des êtres vivants à moins de 10 mètres de lui. Il sait à quelle distance et dans quelle direction se situe chaque créature perçue et il a une vague idée de leur taille, mais rien de plus. Il les perçoit comme des échos autour de lui.

Supérieur

Comme la version majeure mais le Porteur gagne automatiquement une Augmentation de son choix quand il active le pouvoir, qu'il fasse ou non un Test de Résonance.

Augmentations

- la portée de l'effet passe à 25 mètres
- le Porteur a une perception plus claire des créatures. Il les perçoit comme des silhouettes indistinctes plutôt que des échos. Cela peut lui permettre d'avoir quelques indications utiles.

Détection du danger

Commun – Permanent

Majeur

Le Porteur bénéficie d'un bonus de +2D de Renfort sur tous les Tests lui permettant de percevoir ou de réagir à une menace imminente.

Le Porteur est en mesure de faire un Contre face à une attaque qu'il n'a pas vu venir.

Le meneur peut également prévenir le Porteur de l'imminence d'une menace, mais sans lui donner d'informations précises.

Analyse du fluide

WIP - à l'étude

Détection du mensonge

Rare – Maintenu – Libre

Majeur

Charges : 2 / jour

Durée : 1 scène

Quand ce pouvoir est activé, le Porteur devient capable de ressentir le mensonge jusqu'à la fin de la scène en cours. Il pourra demander 3 fois au meneur si une phrase qu'il entend est un mensonge. Cette détection dépend de la sincérité de la personne qui parle, donc le personnage ne détectera rien si cette dernière est convaincue de dire la vérité.

Supérieur

Le nombre d'utilisations passe à 5.

Disparition

Rare – Instantané – Manoeuvre/Libre

Majeur

Charges : 2 / jour

L'activation du pouvoir permet au Porteur de faire disparaître l'Arme à l'intérieur de son corps, ou de l'en faire sortir. Pendant un combat, cela nécessite une Manoeuvre. La douleur provoquée par le processus fait gagner 1 point de Tension au Porteur. L'Arme peut rester "à l'intérieur" de son Porteur indéfiniment. Pendant ce temps, le Porteur ne peut utiliser que les Aspects de l'Arme et les pouvoirs Domaine maîtrisé et Protection magique.

Supérieur

Le Porteur peut choisir de faire disparaître ou apparaître l'Arme sans subir de gain de Tension, ou par une action libre pendant un combat (mais dans ce cas il encaisse le point de Tension)

Domaine maîtrisé

Commun – Permanent

Majeur

Quand ce pouvoir est acheté, le joueur l'associe à un Domaine.

Tous les Tests concernant ce Domaine sont faits avec la Maîtrise.

Une Arme peut posséder ce pouvoir deux fois, en l'appliquant à deux Domaines différents.

Douleur

Rare – Instantané – Action/Libre

Majeur

Charges : 2 / scène

Ce pouvoir fonctionne sur une cible à portée de contact. Le Porteur fait un Test d'Agression en opposition avec un test de Ténacité pour la cible.

Si le Porteur remporte l'opposition, il arrive à toucher sa cible. Celle-ci subit une intense douleur qui lui impose un malus de -2D à tous ses jets pendant ses deux prochaines tours de jeu.

Si le Porteur a obtenu au moins 3 Qualités, l'effet dure jusqu'à la fin de la scène.

Ce pouvoir peut aussi être activé par une action libre lors d'un Test d'attaque qui dépasse la Défense de l'adversaire. Lors d'une telle activation "par opportunité", la durée de l'effet est celle obtenue avec 0 Qualité.

Supérieur

L'effet de base dure jusqu'à la fin de la scène.

Si le Porteur a obtenu au moins 3 Qualités, l'effet dure jusqu'au prochain Répit ou Repos de la cible

Tant que l'effet est actif, la victime ne peut se déplacer que lentement.

Effet spécial continu

Rare – Instantané – Combiné

Majeur

Charges : 2 / scène

Prérequis : un pouvoir de dégâts spéciaux avec un des effets spéciaux suivants :

Acide, Chaleur, Électricité, Flammes, Froid, Poison

Quand le Porteur réussit une attaque utilisant les Dégâts spéciaux correspondant à ce pouvoir, il peut dépenser 3 Qualités pour activer ce pouvoir. Il s'agit d'un effet additionnel.

Au début de ses deux tours de jeu suivant, la cible doit résister au Danger suivant, dont la nature dépend de l'effet spécial.

Effet : Terrassé et Trauma (selon l'effet spécial)

Effet réduit : Trauma (selon l'effet spécial)

Résistance : Ténacité

Effets spéciaux

Acide – une masse d'acide visqueux colle à la cible et s'évapore à la fin de l'effet – Trauma (brûlure d'acide)

Chaleur – un tourbillon de chaleur entoure la cible et se dissipe à la fin de l'effet – Trauma (brûlure)

Electricité – la cible est entourée d'un halo d'éclairs qui se dissipe à la fin de l'effet – Trauma (tétanie)

Flammes – la cible est couverte de flammèches qui se dissipent à la fin de l'effet – Trauma (brûlure)

Froid – la cible est couverte de cristaux de glace qui disparaissent à la fin de l'effet – Trauma (transi)

Poison – le poison est virulent et reste actif jusqu'à la fin de l'effet – Trauma (vertiges) ou Trauma (spasmes)

Empathie animale

Rare – Permanent

Majeur

Le Porteur est capable de comprendre les animaux de manière empathique et de se faire comprendre d'eux. Cela lui donne +2D de Renfort pour tous les Tests où cette capacité peut être utile.

Ce pouvoir est en particulier utile pour calmer ou énerver un animal. Le personnage peut également obtenir de l'aide de sa part, dans la limite du raisonnable et de la logique.

Enchaînement meurtrier

Commun – Instantané – Libre

Majeur

Charges : 2 / scène

Quand le Porteur terrasse un adversaire, il peut activer ce pouvoir pour porter une attaque supplémentaire contre un adversaire à portée de coup. Cette attaque est automatiquement réussie avec un nombre de Qualités égal à la moitié du Résultat de l'attaque initiale.

Ce pouvoir ne peut être utilisé qu'une fois par action.

Supérieur

Au moment de l'attaque supplémentaire, le Porteur choisit un de ces deux effets :

- L'attaque supplémentaire est réussie avec le même nombre de Qualités que l'attaque initiale.
- L'attaque supplémentaire touche deux cibles à portée avec un nombre de Qualités égal à la moitié du Résultat de l'attaque initiale.

Folie

WIP - à l'étude

Halo d'invulnérabilité

Maintenu – Action

Majeur

Charges : 1 / scène

Durée : 2 Passes (quelques minutes hors combat)

Tant que le pouvoir est actif le Porteur est entouré d'un halo visible. Le joueur choisit l'apparence de ce halo lors de l'achat du pouvoir.

Tant que le halo est actif, le premier Trauma physique que le personnage devrait encaisser est annulé. S'il devait également être Terrassé, le Porteur en réchappe.

Après cela, le halo se dissipe.

Supérieur

Le Porteur gagne automatiquement une Augmentation de son choix quand il active le pouvoir, qu'il fasse ou non un Test de Résonance.

Augmentations

- Le halo dure toute la scène
- Le halo est invisible
- Le halo peut annuler deux Traumas avant d'être dissipé.

Halo de suspension

Rare – Permanent

Mineur

Ce pouvoir permet au Porteur de manipuler son Arme comme si elle ne pesait presque rien. Cela n'enlève cependant rien à sa puissance d'impact.

Cela permet de gagner le bonus d'Avantage (+2D) dans des situations où cette absence de poids peut être avantageuse. Le poids de l'Arme ne peut pas être source de Difficulté supplémentaire pour les Tests du Porteur. Attention, l'encombrement de l'Arme n'est pas affecté.

Intangibilité (chagar 44)

WIP - à l'étude

Intrusion mentale

WIP

Invisibilité

Rare – Maintenu – Action

Majeur

Charges : 2 / jour

Durée : 1 scène

Ce pouvoir permet au Porteur de se rendre invisible. Sa présence n'est plus perceptible que par une légère distorsion de l'air quand il bouge. Si le personnage est immobile, il est indétectable à la vue. L'odorat ou l'ouïe restent efficaces.

Quand le personnage se déplace, toutes les difficultés pour le repérer subissent un malus de -3D. De plus, ce test est obligatoire, même si le personnage ne cherche pas à être discret. En combat toutes les actions le visant subissent le même malus.

Supérieur

Comme la version majeure mais le Porteur gagne automatiquement une Augmentation de son choix quand il active le pouvoir, qu'il fasse ou non un Test de Résonance.

Augmentations

- Malus augmenté de -1D (peut être pris 2 fois)

Lame mercuriale

Permanent

Majeur

Composition requise : mercure

Seules des armes dotées d'une lame peuvent avoir ce pouvoir.

L'arme est extraordinairement tranchante. Elle peut couper tous les tissus, cuirs et cordages, à moins qu'ils ne soient protégés par un embuage de bonne qualité. Elle est capable d'entailler la plupart des métaux.

En combat, cela permet d'obtenir le bonus d'Avantage (+2D) contre un adversaire en armure.

Lévitiation

WIP

Lumière

Commun – Permanent

Mineur

L'Arme peut émettre, à volonté, une lumière aussi intense que celle d'une torche, éclairant dans un rayon de 3 mètres autour du Porteur. La couleur de cette lumière est choisie à l'achat du pouvoir.

Maniabilité extrême

Rare – Permanent

Majeur

Composition requise : os

L'Arme réagit au moindre mouvement de la main qui la tient, donnant même l'impression de les anticiper.

En combat, cela permet d'obtenir le bonus d'Avantage (+2D) face à un adversaire portant des armes plus longues ou plus encombrantes que l'Arme en os.

Malchance

Commun – Instantané – Libre

Majeur

Charges : 2 / scène

Le Porteur peut activer ce pouvoir après un test effectué par un autre protagoniste. Celui-ci est obligé de relancer jusqu'à 3D. C'est le joueur qui choisit quels dés sont relancés.

Marque du chasseur

Rare – Maintenue – Action

Majeur

Charges : 1 / jour

Durée : 1 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.

Supérieur

Le Porteur gagne automatiquement une Augmentation de son choix quand il active le pouvoir, qu'il fasse ou non un Test de Résonance.

Augmentations

- Le pouvoir dure 5 jours
- Plus de limite de distance
- Le Porteur marque deux cibles

Menace accrue

WIP

Nappe d'ombre

Rare – Maintenu – Action

Majeur

Charges : 2 / jour

Durée : 1 scène

Ce pouvoir crée une zone d'ombre de trois mètres de rayon autour du Porteur. Toute personne agissant dans la nappe d'ombre subit un malus de -2D à tous les Tests. Les personnes à l'intérieur de la nappe d'ombre ne peuvent pas être ciblées par des attaques à distance venant de l'extérieur.

La nappe d'ombre est centrée sur l'endroit où elle a été créée. Le Porteur peut se déplacer à l'intérieur de la nappe sans subir le malus. Le pouvoir se termine dès que l'Arme sort de la nappe d'ombre.

Supérieur

Le Porteur gagne automatiquement une Augmentation de son choix quand il active le pouvoir, qu'il fasse ou non un Test de Résonance.

Augmentations

- La nappe d'ombre dure toute la scène
- Le Porteur peut sortir de la nappe d'ombre sans qu'elle se dissipe
- L'aura couvre toute la zone où se trouve le Porteur

Orientation

Commun – Permanent

Mineur

L'Arme sait toujours instinctivement où sont les points cardinaux et connaît la direction de Pôle. Ce pouvoir donne un bonus +2D de Renfort pour tous les Tests où un sens parfait de l'orientation peut aider.

Le Porteur peut faire un Test de Résonance pour estimer dans quelle direction et à quelle distance se trouve un lieu qu'il connaît. Si le Porteur connaît mal le lieu en question, il subit un malus de -3D.

Parade de projectiles

Rare – Permanent

Majeur

Quand le Porteur fait un Contre face à une attaque par projectiles, l'attaquant subit un malus de -5D au lieu de -3D.

Ce pouvoir n'est fonctionne que si le Porteur a son Arme en mains.

Passe-muraille

Rare – Instantané – Manoeuvre

Majeur

En activant ce pouvoir, le Porteur est capable de traverser une paroi de moins de 1 mètre d'épaisseur comme si elle n'existait pas. Si le mur est trop épais, le pouvoir ne se déclenche pas – aucun risque de rester bloqué au milieu.

Supérieur

Le Porteur peut traverser des parois faisant moins de 3 mètres d'épaisseur.

Peur

Commun – Instantané – Action

Mineur

Charges : 2 fois par scène

Ce pouvoir permet d'effrayer une cible se trouvant à moins de 10 mètres du Porteur et en mesure de le voir

La cible doit soit prendre la fuite, soit faire un Test de Ténacité. Si le Test est raté, la cible encaisse un Trauma (Angoisse, Anxiété, Malaise, etc.)

Majeur

Le pouvoir peut être utilisé sur une cible qui ne voit pas le Porteur. Si la cible voit le Porteur elle subit un malus de -3D sur son Test de Ténacité.

Polymorphie

Rare – Maintenu – Action

Majeur

Charges : 2 / jour

Durée : 1 scène

Ce pouvoir permet au Porteur de modifier son apparence physique : ses traits, ses yeux, la teinte de sa peau, la couleur et la longueur de ses cheveux. Il peut aussi légèrement altérer sa morphologie (5 cm en plus ou en moins, une dizaine de kilo en plus ou en moins)

Supérieur

Comme la version majeure mais le Porteur gagne automatiquement une Augmentation de son choix quand il active le pouvoir, qu'il fasse ou non un Test de Résonance.

Augmentations

- La transformation dure jusqu'à ce que le Porteur dorme
- Imiter les traits d'une personne
- Changer de sexe
- Changer fortement de morphologie

Pouvoirs intériorisés

Rare – Permanent – Action/Libre

Majeur

Prérequis : Disparition

Quand l'Arme est sous l'effet d'une Disparition, le Porteur peut continuer à utiliser un de ses pouvoirs qui serait normalement inaccessible. Le Porteur choisit quel pouvoir reste accessible au moment où il active le pouvoir de Disparition.

Supérieur

Tous les pouvoirs de l'Arme sont accessible pendant un effet de Disparition

Prémonition

Rare – Instantané – Action

Supérieur

Quand ce pouvoir est déclenché, le Porteur s'endort pour une heure et fait un rêve prémonitoire ayant trait à des événements qui se dérouleront dans la semaine à venir. C'est le meneur qui détermine le contenu du rêve, qui est toujours flou et symbolique.

Le joueur fait un Test de Résonance. S'il le rate, le rêve est totalement incompréhensible. Sinon, plus il obtient de qualités et plus le meneur lui donnera des informations précises et compréhensibles.

Présence sans visage

WIP - à l'étude

Projection

Rare – Instantané – Libre

Mineur

Charges : 2 / scène

Prérequis : un pouvoir de dégâts spéciaux (maintenu, instantané ou à distance) avec un effet de choc.

Ce pouvoir peut être activé lors d'une attaque réussie.

La cible est repoussée de 5 mètres.

Majeur

La cible est repoussée d'une dizaine de mètres et le Porteur gagne 2 Qualités supplémentaires sur le Résultat de l'attaque

Protection magique

Commun – Permanent

Mineur

+1 au score de Défense.

Le bonus s'applique même quand le personnage est surpris

Majeur

Le bonus passe à +3

Supérieur

Le bonus passe à +5

Régénération

Rare – Permanent

Majeur

Le personnage régénère un Trauma physique (blessures, fractures, etc) lors de chaque Repos, même sans l'aide de soins. Cette régénération se fait en plus de la récupération d'un Trauma léger.

Le pouvoir le protège également du risque de séquelles liés aux Traumas physiques.

Supérieur

Le personnage régénère un Trauma physique lors d'un Répit ou tous ses Traumas physiques lors d'un Repos.

Réserve de fluide

Commun – Permanent

Mineur

Charges : 2 / jour

Les charges de ce pouvoir peuvent être utilisées pour déclencher d'autres pouvoirs ayant des charges "par scène" ou "par jour"

Majeur

Charges : 4 / jour

Supérieur

Charges : 6 / jour

Résistance à l'asphyxie

Rare – Permanent

Mineur

Le Porteur peut retenir sa respiration pendant 30 minutes. Il doit attendre 30 minutes avant de recommencer.

Majeur

Le Porteur peut retenir sa respiration pendant 2 heures, et il lui suffit de respirer pendant une minute pour recommencer.

Résistance à la douleur

WIP

Résistance à la faim / soif

Permanent

Mineur

Le Porteur peut se passer de nourriture et de boisson pendant 2 semaines.

Majeur

Le Porteur peut survivre en buvant une gorgée d'eau et quelques bouchées de nourritures tous les deux mois..

Résistance aux environnements extrêmes

Permanent

Mineur

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

Majeur

Le Porteur peut survivre pendant 2 heures dans n'importe quelles conditions de chaleur, de froid ou de pression. Il doit ensuite se reposer dans des conditions plus normale pendant 1 heure avant de recommencer.

Résistance aux maladies

WIP

Résistance aux poisons

WIP

Résonance accrue

Commun – Permanent

Mineur

Composition requise : acier, acier irisé, cristal elfique ou pierre volcanique

Ce pouvoir est associé à un pouvoir Maintenu lancé par une Action.

Le Porteur peut lancer ce pouvoir en utilisant une Manoeuvre.

Dans le cas de la pierre volcanique le joueur ne peut sélectionner qu'un pouvoir lié au feu, à la chaleur ou à la lumière.

Majeur

Composition requise : Acier irisé, cristal elfique ou pierre volcanique

En plus de l'effet mineur, les Tests de Résonance concernant le pouvoir associé sont faits avec le bonus d'Avantage (+2D).

Supérieur

Composition requise : cristal elfique

En plus de l'effet mineur, tous les Tests de Résonance concernant des pouvoirs sont faits avec le bonus d'Avantage (+2D).

Saut temporel

WIP

Sens du combat

Commun – Permanent

Mineur

Au début de chaque passe le Porteur place 1D dans sa Réserve, même s'il est surpris.

Majeur

Le nombre de dés mis en Réserve est de 2D.

Supérieur

Le nombre de dés mis en Réserve est de 3D.

Téléportation

Rare – Instantané – Action

Supérieur

Charges : 2 / jour

Ce pouvoir permet au Porteur de se téléporter jusqu'à un lieu qu'il connaît au moins un peu, et qui se trouve à moins de deux milles mètres de son point de départ.

La téléportation est une opération délicate qui nécessite un Test de Résonance.

- Échec : Le Porteur arrive à destination, mais il encaisse un Trauma (Brûlure de fluide), et il y a une contrepartie
- Réussi : Le Porteur arrive à destination, mais il y a une contrepartie.
- Réussi avec 3 Qualités ou plus : Le Porteur arrive à destination.

Si le Porteur voit sa destination ou qu'elle se trouve à moins de 1000 mètres et qu'il la connaît très bien, il n'a pas besoin de faire le Test de Résonance.

Téléportation de combat

Rare – Instantané – Manœuvre / Réaction

Majeur

Charges : 2 / scènes

Le Porteur se téléporte jusqu'à 10 mètres de distance, vers un endroit qu'il peut voir. Il gagne 2D de Réserve. Quand il est utilisé en Réaction le pouvoir inflige un malus de -3D à l'attaque. Que l'attaque soit réussie ou non, le Porteur se téléporte loin de l'attaquant, au maximum à 10 mètres.

Hors combat ce pouvoir peut donner un bonus de +2D (Avantage) pour une action qui suivrait la téléportation, si cela est cohérent avec la narration.

Supérieur

La portée passe à 15 mètres

Sur une Manœuvre le gain de Réserve passe à 3D

Sur une Réaction le malus infligé au Test d'attaque passe à -5D

Téléportation de groupe

Rare – Permanent

Majeur

Prérequis : Téléportation ou Téléportation de combat

Quand il se téléporte, le Porteur amène avec lui un maximum de deux personnes consentantes se trouvant à moins de trois mètres de lui.

Ces passagers ne profitent pas des effets positifs d'une téléportation de combat, et ne subissent pas les effets négatifs d'une téléportation foireuse.

Supérieur

Le nombre de passagers maximum passe à 5.

Tempête

WIP

Tornade

WIP

Transformation

Rare – Maintenu – Manœuvre

Mineur

Charges : 2 / jour

Durée : 1 scène

En utilisant ce pouvoir l'Arme change d'apparence.

L'Arme dispose de deux apparences supplémentaires qui sont choisies lors de l'achat du pouvoir. Ces nouvelles apparences sont toujours celles d'armes. La composition reste la même et il y a toujours quelques éléments de ressemblance entre les apparences. Le Porteur peut rendre son apparence d'origine à l'Arme instantanément et sans dépenser de charge.

Majeur

L'Arme peut prendre n'importe-quelle apparence. La composition reste la même et il y a toujours quelques éléments de ressemblance entre les apparences.

Transformation permanente

Exotique – Permanent

Mineur

Lorsque l'Arme change de Porteur elle prend la forme de l'arme la plus adaptée pour lui. Sa composition reste la même entre toutes ses formes et il y a des éléments de similitude entre elles.

Vieillessement

Rare – Instantané – Action/Libre

Majeur

Charges : 1 / jour

Ce pouvoir fonctionne sur une cible à portée de contact. Le Porteur fait un Test d'Agression en opposition avec un test de Ténacité pour la cible.

Si le Porteur remporte l'opposition, il arrive à toucher sa cible. Celle-ci ressent une intense fatigue et vieillit prématurément.

Si la cible n'est pas encore adulte, elle gagne une catégorie d'âge. Si elle est adulte ou âgé, elle coche définitivement une case de Tension.

Si le Porteur a obtenu au moins 3 Qualités, la cible encaisse en plus un Trauma (épuisé)

Ce pouvoir peut aussi être activé par une action libre lors d'un Test d'attaque qui dépasse la Défense de l'adversaire. Lors d'une telle activation "par opportunité", la durée de l'effet est celle obtenue avec 0 Qualité.

Supérieur

La cible encaisse un Trauma (épuisé) quelque soit le nombre de Qualités de l'attaque. Si le Porteur a obtenu au moins 3 Qualités, la cible est Terrassée.

Vieillessement ralenti

Rare – Permanent

Majeur

Lorsqu'une personne devient porteur de l'Arme, ses futurs changement de catégorie d'âge évoluent comme suit : Adolescent à 18 ans, Adulte à 30 ans, Âgé à 75 ans.

Un personnage âgé ne fait de Test de séquelle qu'un hiver sur deux.

Si le personnage perd son Arme-Dieu, il retrouve sa catégorie d'âge normale pendant le Repos suivant.

Le Porteur a +2D (Renfort) sur tous les jets permettant de résister à un effet de vieillissement prématuré.

Supérieur

Les seuils de changement de catégorie d'âge deviennent : Adolescent à 25 ans, Adulte à 40 ans, Âgé à 100 ans.

Un personnage âgé ne fait de Test de séquelle que tous les 5 hivers

Vision infrarouge

Rare – Maintenu – Manoeuvre

Mineur

Charges : 2 / jour

Durée : 1 scène

Quand ce pouvoir est activé, le personnage devient capable de percevoir les auras de chaleur. Cela lui confère un bonus magique de +2D pour tous les Test ou cela peut s'avérer utile.

La vision infrarouge permet aussi de voir les personnes invisibles, du moment que leur corps émet de la chaleur.

Vision nocturne

Commun – Permanent

Mineur

Le Porteur voit parfaitement dans le noir, y compris l'obscurité totale.

Vitesse surhumaine

Commun – Instantané – Libre

Majeur

Charges : 2 / scène

Une fois par Passe, le Porteur peut utiliser ce pouvoir pour obtenir une manœuvre ou une action supplémentaire.

Supérieur

Charges : 3 / scène

Le Porteur peut utiliser une Réaction pour utiliser pouvoir hors de son tour de jeu. Cela lui permet d'effectuer une action juste après l'action d'un de ses adversaires.

Voix

Rare – Permanent

Mineur

L'Arme peut s'exprimer à voix haute, sans passer par la bouche de son Porteur.

L'Arme peut faire des Test d'Influence en utilisant son score de Volonté.