

# Armes-Dieux - Mécaniques spécifiques

## Tests

---

### Test de Volonté

Quand l'Arme fait un Test de Volonté, on assemble la poignée comme suit :

- Le score de Volonté
- +3D si l'Aspect de style de l'Arme ou sa Motivation principale cadre avec les circonstances
- +3D si les circonstances donnent un avantage certain à l'Arme.

Le SR d'un Test de Volonté est toujours de 9.

### Les Aspects d'une Arme-Dieu

Le Porteur peut utiliser les Aspect de son Arme comme si c'était les siens.

L'Arme peut décider d'interdire l'accès à ses Aspects.

## Interactions avec le Porteur

---

### Dissimuler ses pensées et ses souvenirs

Un Porteur peut choisir d'empêcher son Arme d'accéder à un de ses souvenirs, ou de lui dissimuler des pensées particulières. Cela lui fait encaisser 1 point de Tension et l'Arme se rend compte de ce qui se passe.

Si l'Arme décide de passer outre ce blocage, le Porteur peut tenter de résister à l'intrusion en faisant un Test de Résonance

**Raté** : L'Arme accède aux informations qu'elle désire

**Réussi** : Le Porteur résiste mais gagne un Trauma (migraine)

**Réussi avec 3 Qualité ou plus** : Le Porteur résiste.

Quand le Porteur résiste, l'Arme ne pourra tenter de chercher à nouveau le souvenir en question qu'après le prochain Repos.

### Prise de contrôle

Si le Porteur est consentant : prise de contrôle directe.

Si le Porteur résiste : Test en opposition entre le Porteur et l'Arme

- Le Porteur fait un Test de Résonance pour lequel il ne peut faire appel à aucun Aspect ou pouvoir de son Arme
- L'Arme fait un Test de Volonté avec avantage.

En cas d'égalité c'est l'Arme qui remporte l'opposition.

## Porteur sous contrôle

Tant que le Porteur est sous contrôle de l'Arme, il fait tous ses Tests avec un SR de 9, quel que soit son état de Tension ou son nombre de Trauma.

L'Arme choisit si le Porteur perçoit de ce qui se passe ou s'il sombre dans l'inconscience jusqu'à la fin de la prise de contrôle.

Dès que le personnage est Terrassé, il s'effondre et l'Arme lâche le contrôle.

La prise de contrôle dure jusqu'à la fin de la scène en cours, ou jusqu'à ce que l'Arme décide de rendre le contrôle à son Porteur.

Lorsque le Porteur retrouve le contrôle de son corps, il encaisse 3 points de Tension s'il n'était pas consentant.

Si le Porteur était conscient pendant la prise de contrôle et que l'Arme lui a fait faire des choses particulièrement choquante ou horrible, il encaisse un Trauma psychologique approprié auquel il peut échapper en réussissant un Test de Ténacité avec un malus variant en fonction des événements.

## Perte de l'Arme

Lors du Repos suivant la perte du lien entre l'Arme et le Porteur, ce dernier encaisse un Trauma (Porteur déchu). Ce Trauma ne peut être effacé que si le personnage redevient porteur d'Arme.

## Interactions entre Armes

---

Quand c'est utile, une interaction sociale entre Armes peut se gérer avec un Test de Volonté en opposition.

Chaque Arme fait un Test de Volonté comme décrit plus haut.

Si une des Armes a un score de Puissance supérieur, elle a l'avantage sur son Test.

Si une Arme reçoit le soutien d'autres Armes, elle gagne +1D de Renfort pour chacune d'entre elles.

L'Arme qui remporte l'opposition arrive à prendre le dessus. Les conséquences dépendent ensuite des circonstances, du sujet de l'opposition et de la personnalité des Armes.