

Armes-Dieux – Pouvoirs

Fonctionnement

Rangs des pouvoirs

Les pouvoirs peuvent avoir trois rangs : **Mineur**, **Majeur**, **Supérieur**.

Plus un pouvoir est efficace et puissant, et plus son rang est élevé.

Certains pouvoirs ont un rang fixe. D'autres ont plusieurs rangs de puissance possibles.

Rareté des pouvoirs

Commun – Un pouvoir fréquemment possédé par des Armes-Dieu

Rare – Les Armes possédant ce pouvoir sont assez peu nombreuses. Les effets de ce pouvoir sont assez bien connus par les Armes.

Exotique – Seule une poignée d'Armes possèdent ce pouvoir. Ce pouvoir peut être secret ou connu.

Unique – Une seule Arme possède ce pouvoir. C'est soit un secret, soit une source de réputation pour cette Arme.

Limites liées à la rareté des pouvoirs

Au moins la moitié des pouvoirs d'une Arme-Dieu doivent être des pouvoirs Communs.

Sauf accord du meneur, deux Armes d'un groupe de PJs ne peuvent pas posséder un même pouvoir Rare.

Utilisations des pouvoirs

Chaque pouvoir non-permanent peut être utilisé un certain nombre de fois par unité de temps donnée. Dans la plupart des cas, cette unité de temps est la scène ou le jour. Cependant certains pouvoirs particuliers ont une fréquence d'utilisation plus longue.

- Les charges d'un pouvoir "par scène" sont régénérées au début de la scène suivante.
- Les charges d'un pouvoir "par jour" sont régénérées après un repos.
- Pour les pouvoirs avec une fréquence d'utilisation plus longue, il s'agit du temps nécessaire pour régénérer la charge après son utilisation.

Types de pouvoir

- **Instantané** – Un pouvoir dont les effets sont instantanés.
- **Maintenu** – Un pouvoir dont les effets durent. Cette durée dépend de chaque pouvoir.
- **Permanent** – Un pouvoir qui est toujours actif tant que l'Arme a un Porteur.

Activation

Action – Lors d'un combat, l'activation de ce pouvoir nécessite d'effectuer une action.

Manœuvre – Lors d'un combat, l'activation de ce pouvoir nécessite d'effectuer une manœuvre.

Réaction – Lors d'un combat ce pouvoir est activé en faisant une Réaction, ce qui coûte 1D de Réserve (ou 1 Tension si le Porteur n'a pas de dés de Réserve).

Combiné – Ce pouvoir s'utilise en même temps qu'une autre action, manœuvre ou réaction. La nature exacte de la combinaison est indiquée dans la description du pouvoir.

Libre – Lors d'un combat, l'activation de ce pouvoir se fait gratuitement.

Augmentations

L'efficacité de certains pouvoirs peut être augmentée au moment où il est activé en faisant un Test de Résonance. Ce Test n'est pas obligatoire.

Un Aspect permettant au personnage à se focaliser sur une tâche mentale ardue peut être activé sur ce Test. Un porteur d'Arme peut également acquérir un Aspect d'entraînement à la manipulation du fluide.

- Si le personnage ne fait pas de Test de Résonance, ou qu'il le rate, le pouvoir fonctionne sans effet supplémentaire.
- Si le Test est réussi, le pouvoir gagne une augmentation, plus une par tranche de 3 Qualités.

La liste des augmentations possible dépend du pouvoir. Le joueur choisit les augmentations dans cette liste, et peut aussi proposer des augmentations à caractère narratif ou utilitaire. Chaque augmentation ne peut être prise qu'une seule fois, sauf indication contraire.

Compositions

Certains pouvoirs ne sont accessibles que pour une Arme ayant la bonne composition. Lorsque le joueur choisit la composition de l'Arme à la création, il n'est pas obligé d'acheter le ou les pouvoirs liés à cette composition. S'il le désire, il peut les acheter plus tard, quand l'Arme gagne en puissance.

Composition	Rareté	Pouvoirs liés
Acier	Fréquente	Résonance accrue
Acier irisé	Peu fréquente	Résonance accrue
Airain	Fréquente	-
Cristal elfique	Très rare	Résonance accrue
Fer	Fréquente	-
Fer météoritique	Rare	Défense accrue, Menace accrue
Matériaux embué	Rare	Défense accrue
Mercure	Rare	Lame mercuriale
Obsidienne	Peu fréquente	Menace accrue
Os	Peu fréquente	Maniabilité extrême
Pierre de lune	Rare	WIP
Pierre volcanique	Très rare	Résonance accrue