

BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

BLOODLUST / MÉTAL LÉGER (VERSION 2.2)

N°78 - 23 MARS 2016

Voici une nouvelle version du système Métal Léger, que vous aviez déjà pu apercevoir dans le tout premier kit de démo de Bloodlust Édition Métal.

C'est une version repensée, plus cohérente et plus travaillée, destinée à ceux qui n'ont pas trouvé leur bonheur avec la version complète de Métal.

Notez que ce n'est pas une version « révisée » de Métal, mais bien une version allégée. Métal Léger est destiné aux gens qui préfèrent des jeux un peu moins crunchis et plus rapides, quitte à perdre un peu de précision ou de jeu technique.

NOTE DE L'AUTEUR

Si les règles présentées ici sont complètes et utilisables sans besoin d'un autre document technique, ce livret n'est toutefois pas un « stand-alone ». Vous aurez besoin du livre de base de *Bloodlust Métal* pour toutes les informations liées au monde, et pour les descriptions « précises » de certains pouvoirs et concepts.

Métal Léger est destiné à évoluer, à mesure de nos tests et découvertes des points à améliorer. D'ailleurs si vous décidez de jouer avec cette version, nous sommes preneurs de tous vos retours.

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article ou pour des questions plus générales, passez donc nous voir sur BadButa.fr, et postez sur notre forum ► www.badbuta.fr/forum

Numéro réalisé par Rafael et François.
Illustré par Le Grümph et Christophe Swal.
Corrigé par Fred «Balt» Lipari.



Bloodlust Édition Métal révisité à 20% de matière crunch

Ce document présente la version 2.2 du système « Métal Léger ». La version mise à jour sera régulièrement postée sur le site BadButa, après corrections et ajustements, en fonction de vos retours et des tests complémentaires effectués.

LE PERSONNAGE

Un personnage, du point de vue technique, est défini par ses compétences, ses aspects, ses désirs et deux moniteurs d'état.

LES COMPÉTENCES

Les compétences ont des scores allant de (1) à (5) rang :

- (1) – Niveau commun. Tout le monde a au moins (1) dans toutes les compétences.
- (2) – Indique un domaine d'activité habituel du personnage.
- (3) – C'est un niveau professionnel, un talent essentiel dans l'activité du personnage.
- (4) – Comme le niveau (3), mais le personnage a un haut niveau de compétence.
- (5) – Un maître en la matière, hautement compétent et polyvalent.

Les compétences représentent des domaines d'expérience larges. Leur utilisation s'affine grâce aux aspects dont dispose le personnage.

Athlétisme – Pour les actions physiques, les mouvements et les acrobaties diverses.

Combat – Pour se battre, tuer et survivre.

Discrétion – Pour ne pas se faire remarquer, mais aussi pour certaines activités de malfrat nécessitant un bon sens de la furtivité.

Érudition – Pour le savoir, la culture, tout ce qu'on peut apprendre dans des livres.

Perception – Pour la fouille, le repérage, l'empathie et l'usage général des sens.

Présence – Pour les interactions sociales : manipuler, convaincre, commander, etc.

Savoir-faire – L'artisanat, le bricolage, la conception ou les réparations.

Spéctacle – Tout ce qui relève des arts vivants – danse, comédie – mais aussi le mensonge et le fait de se glisser dans un rôle ou un état d'esprit.

Survie – Voyager, s'orienter, se nourrir, chasser... bref, ne pas mourir dans la nature.

Porteur – Utiliser les pouvoirs de son Arme, savoir interagir avec elle.

Résistance – L'endurance et la capacité du personnage à résister à la fatigue.

Volonté – La force mentale et la résistance au stress.

LES ASPECTS

Il s'agit d'un ensemble de phrases courtes qui décrivent le personnage, ses capacités, ses domaines d'expériences et ses spécificités. Les aspects peuvent aussi recouvrir des handicaps ou des traits négatifs.

Les détails d'aspect [règle optionnelle]

Sous chaque Aspect on note des détails qui se rédigent en un ou deux mots. Il s'agit d'éléments ou de spécialisations de l'Aspect que le joueur veut mettre en exergue.

L'EXPÉRIENCE

GAGNER DE L'EXPÉRIENCE

- 1 à 3 points par séance
- Bonus de 1 à 2 en fin de scénario

DÉPENSER DE L'EXPÉRIENCE

Les compétences

Score > total d'expérience

Rang (2) – 5 pts

Rang (3) – 10 pts

Rang (4) – 20 pts

Rang (5) – 40 pts

Les aspects

Nouvel aspect – 10 pts

Nouveau détail – 5 pts

(au maximum 3 détails par aspect)

LES DÉSIRES

Les cinq désirs sont Connaissance, Plaisir, Pouvoir, Richesse et Violence. Vous trouverez leur description précise en page 256 de Métal.

Les désirs ont des scores allant de (1) à (5) :

- | | |
|--------------------------------|---------------------------|
| (0) – Rejet ou dégoût du désir | (3) – Désir marqué |
| (1) – Désir faible | (4) – Désir majeur |
| (2) – Désir ordinaire | (5) – Désir incontrôlable |

LES MONITEURS D'ÉTATS

L'état du personnage est défini par deux moniteurs : la Fatigue et la Tension.

Chaque moniteur est composé de 4 lignes dont le nombre de case dépend d'une compétence :

- Fatigue – Résistance + 3 cases / ligne
- Tension – Volonté + 3 cases / ligne

Chaque ligne correspond à un seuil de réussite de plus en plus élevé : 6, 9, 12, 15.

CRÉER UN PERSONNAGE

Les compétences

- Toutes les compétences commencent à (1) rang.
- Le joueur répartit 12 rangs supplémentaires entre les compétences.

Deux règles importantes :

- Le joueur ne peut prendre qu'une seule compétence à (4) rangs, et seulement avec l'accord du meneur.
- Il ne peut investir de points dans la compétence **Porteur** que si le personnage était porteur d'Arme avant le début de la partie.

Les aspects

- Le joueur choisit 3 aspects
- Un de ces aspects donne des informations sur le peuple et les origines du personnage. Les autres représentent des domaines d'expérience.
- Si la règle des **détails d'aspect** est utilisée, le joueur répartit 4 détails entre les aspects.

Les désirs

- 12 rangs à répartir, avec un seul désir « extrême » possible – à (0) ou (5) rangs.

DEUX EXEMPLES DE PERSONNAGES

Azmîr Eqmet

Athlétisme	3	Savoir-faire	2
Combat	2	Speçtacle	1
Discrétion	3	Survie	3
Érudition	1	Porteur	1
Perception	2	Résistance	2
Présence	1	Volonté	3

Aspects

- Batranoban des Renacles, du genre taciturne
(*Garder le silence*)
- Vagabond prêt à tout pour survivre
(*Esquiver*)
- Pilier de bouge avec toujours une oreille qui traîne
(*Écouter, marchander*)

Désirs

Connaissance – 3
Plaisir – 3
Pouvoir – 2
Richesse – 2
Violence – 2

États

Fatigue – 5 cases / ligne
Tension – 6 cases / ligne

Stéfiè la Hargne

Athlétisme	2	Savoir-faire	2
Combat	3	Speçtacle	3
Discrétion	1	Survie	1
Érudition	1	Porteur	1
Perception	2	Résistance	3
Présence	3	Volonté	2

Aspects

- Grande et belle Dérigione blonde, fille de Piorad
(*Musclée*)
- Gladiatrice brutale en quête de gloire
(*Hache d'arme, Cri de guerre*)
- Plein de contacts et d'amants dans la noblesse
(*Rumeurs et potins*)

Désirs

Connaissance – 1
Plaisir – 3
Pouvoir – 4
Richesse – 2
Violence – 2

États

Fatigue – 6 cases / ligne
Tension – 5 cases / ligne

LES TESTS

ANNONCER UN TEST

Un test sert à gérer une action importante dans le déroulement de la partie. Cela peut être une passe d'arme, une infiltration, une fouille, etc.

Une action sert à atteindre un objectif qui est défini dans les grandes lignes avant d'effectuer le test. Il n'est pas utile d'être trop précis dans la définition et la description de l'objectif. C'est le résultat du jet de dés, ainsi que les circonstances, qui serviront à raconter précisément ce qui se passe.

Un test est toujours lié à une compétence. Le meneur choisit et annonce la compétence requise, en fonction des circonstances. Il annonce aussi la difficulté du test.

LE SEUIL DE RÉUSSITE

Le jet se fait contre un seuil de réussite (SR) qui dépend de l'état du personnage.

Pour connaître le seuil de réussite de son personnage, le joueur consulte les jauges d'état de sa feuille de personnage. La valeur du SR actuelle est celle de la première ligne contenant encore des cases vides sur le moniteur le plus rempli.

RÉUNIR LA POIGNÉE DE DÉS

Dés de base

La poignée de départ contient autant de dés que le score de la compétence annoncée par le meneur pour ce test.

Les avantages

Il est possible d'obtenir plus de dés en gagnant des avantages. Chaque avantage ajoute 2 dés à la main. Un même avantage ne peut être utilisé qu'une seule fois par test.

Voilà les différentes façons d'obtenir un avantage :

- Avoir un aspect adapté à la situation. Si l'aspect proposé par le joueur ne cadre que de manière limitée avec l'action, le meneur peut le refuser, ou accorder 1 seul dé (au lieu de 2 dés normalement).
- Faire un Effort, c'est-à-dire encaisser 1 point de Fatigue ou de Tension, selon les circonstances.
- Faire une Préparation (voir ci-dessous : La préparation).
- Si le personnage reçoit de l'aide il peut gagner quelques dés supplémentaires (voir ci-dessous : Aider, assister, coopérer).
- Une Arme-Dieu ou un épice peut éventuellement donner un bonus supplémentaire, allant de +1 à +3 dés.

La difficulté

La difficulté de l'action impacte directement le nombre de dés de la poignée.

- Normale – Test sans malus
- Difficile – Test à (-4) dés
- Très difficile – Test à (-8) dés
- Surhumain – Test à (-12) dés
- Si un aspect du personnage s'applique en faille – (-2) dés supplémentaires. On ne peut appliquer que deux failles au maximum sur un test.

Prendre des risques

Avant le jet, le joueur peut prendre des risques, en écartant des dés de sa poignée. Ces dés sont mis de côté, et ne sont pas lancés avec la poignée pour vaincre le seuil de réussite.

En cas de réussite du test, chaque dé écarté ajoute une qualité au résultat final.

Quand le joueur choisit de prendre des risques, il doit écarter au moins la moitié des dés de sa main.

LA MAIN FINALE (récapitulatif)

La main finale est donc composée de la façon suivante :

- Score de la compétence
- + 2 dés si un aspect est activé
- + 2 dés si le personnage fait un effort
- + 2 dés en cas de préparation
- + 1 à 3 dés pour un bonus d'Arme ou d'épice.

• Puis on retire :

- les dés de difficulté
- 2 dés en cas de faille applicable

Le joueur choisit alors de prendre des risques ou non.

S'il le fait, il écarte autant de dés qu'il le souhaite, mais au moins la moitié de sa main.

UTILISER LES DÉSIRES

LES DÉSIRES ET LA TENSION

- Si le personnage résiste à une pulsion forte, cochez autant de cases de tension que son score de désir.
- Si le personnage satisfait un désir d'une manière notable, décochez autant de cases de tension que son score de désir.

LES DÉSIRES SUR LES TESTS

- Après avoir jeté les dés, le joueur peut activer un de ses désirs en faisant un effort (1 point de Tension). Le choix du désir doit être justifié et peut altérer la manière dont l'action se déroule.
- Le joueur relance autant de dés que le score du désir – dans la limite du nombre de dés qu'il a déjà lancé.
- Si l'action est ratée malgré tout, le personnage encaisse 1 point de Tension supplémentaire

LE LANCER DE DÉS

Pour que le test soit réussi, la somme des résultats affichés sur les dés lancés doit être au moins égale au seuil de réussite.

Si la somme des dés n'atteint pas le seuil de réussite, c'est un échec.

Si le test est réussi, le joueur obtient une qualité par dé présentant une face paire.

Si le joueur a activé un aspect et que les circonstances et la narration sont cohérentes avec un détail de cet aspect (cf. page 1), le joueur ajoute une qualité. Il ne peut utiliser qu'un seul détail, même si plusieurs seraient valides.

Enfin, le joueur ajoute ses risques au nombre de qualités, et annonce le score final.

ÉVALUER LA RÉUSSITE

Le joueur et le meneur décrivent le résultat final de l'action en fonction de la réussite du test et du nombre de qualités. Il y a alors deux manières de lire le résultat, selon l'action et le choix du meneur.

Première possibilité – La lecture directe

- de 0 à 3 qualités – Réussite « Oui, mais... »
- de 4 à 7 qualités – Réussite « Oui »
- 8 qualités ou plus – Réussite « Oui, et... »

Deuxième possibilité – L'échelle de réussite

La réussite du test permet d'obtenir un résultat, qui sera amélioré en dépensant les qualités obtenues – obtenir plus de renseignements, finir une tâche plus rapidement, subir moins de dégâts, etc.

QUELQUES FINESSSES

L'échec critique

Si le test est raté et que la majorité des dés lancés affichent des (1), l'action est un échec critique.

La préparation

Une préparation permet d'augmenter les chances de réussite d'un test en prenant son temps ou en s'appuyant sur des compétences complémentaires. Une préparation ajoute un avantage – 2 dés – à la poignée de dés.

Hors d'un combat, le personnage peut faire une préparation du moment qu'il a les moyens de prendre son temps ou de faire les préparatifs adéquats. S'il doit agir dans l'urgence il ne peut pas bénéficier de la préparation.

En combat, faire une préparation sur une action de combat nécessite d'utiliser une manœuvre. Des préparatifs préalables (piéger le terrain, repérer des cachettes ou des positions avantageuses) peuvent permettre d'obtenir un avantage comparable à celui d'une préparation.

Aider, assister, coopérer

Si le personnage actif est aidé par un ou plusieurs assistants compétents pour l'action en cours il bénéficie d'un bonus. Ce bonus est de +1d par assistant compétent avec un maximum de 4d. On considère qu'un assistant est compétent s'il a au moins 2 dans la compétence utilisée pour l'action.

Si la majorité des assistants dispose d'un aspect qui justifie leur capacité à aider le personnage actif, le bonus total est augmenté de 2d supplémentaires.

LE COMBAT

FAIRE TOURNER L'INITIATIVE

Lors d'un combat, le temps est découpé en « passes ». Il ne s'agit pas d'une durée précises en secondes. Une passe est simplement le temps nécessaire pour que tout le monde agisse une fois.

Dans Métal léger, il n'y a pas de « score » d'initiative. En fait, l'initiative est plutôt une sorte de témoin, un marqueur, que les joueurs et le meneur vont se faire passer. Il n'est pas utile de matérialiser ce marqueur, à moins que cela amuse votre groupe.

Au cours d'une passe, chaque participant a l'occasion d'agir lorsqu'il reçoit l'initiative. Il peut alors effectuer 1 manœuvre et 1 action.

- Au début de la première passe de combat, le meneur détermine quel groupe agit le premier en fonction des circonstances. Ce groupe reçoit l'initiative.
- Quand un groupe a l'initiative, un de ses membres agit. C'est le groupe qui choisit le membre actif – le meneur choisissant seul dans le cas des figurants.
- Une fois que le personnage ou le figurant actif a terminé son action, l'initiative est normalement transmise au groupe adverse (à moins d'un Rush).
- Avant de céder l'initiative à l'adversaire, un membre du groupe actif peut annoncer un Rush. Cela signifie simplement qu'il veut agir tout de suite, plutôt que de céder l'initiative et de laisser agir un adversaire. Le personnage doit alors faire un effort. Un groupe ne peut faire cela qu'une seule fois avant de passer la main, et seul un personnage qui n'a pas déjà agi lors de la passe peut faire un Rush.
- Si tous les membres d'un groupe ont agi lors de la passe, le groupe adverse conserve l'initiative jusqu'à la fin de la passe, sans avoir besoin de faire de Rush.
- Lorsqu'il reçoit l'initiative, un groupe peut renoncer à agir tout de suite, et rendre l'initiative au groupe adverse.
- Une fois que tous les participants de chaque groupe ont agi, la passe est terminée et la suivante commence. Au début d'un tour, l'initiative est transmise normalement, selon sa position à la fin du tour précédent.

AGIR PENDANT SA PASSE

Lors d'une passe un personnage peut faire une manœuvre et une action.

- Manœuvre – Déplacement, préparation, ouvrir un truc, manipulation simple
- Action – Attaque, course, une seconde manœuvre.

ATTAQUER AU CONTACT

C'est un test de Combat opposé. Le combattant ayant l'initiative est l'attaquant. Son adversaire est le défenseur. Chaque combattant fait un test selon les règles habituelles.

Pour savoir qui l'emporte on compare les qualités obtenues par chacun sur le test.

Celui qui emporte le test opposé inflige des dégâts à son adversaire, même s'il était le défenseur.

Le score de dégâts est égal à différence de qualités entre les deux tests.

Le défenseur peut choisir d'être purement défensif. Dans ce cas il obtient un bonus de 2 dés, mais il ne fait aucun dégât s'il remporte l'opposition. Il n'obtient même pas les effets d'une attaque réussie avec 0 dégât.

Si le défenseur n'est pas conscient de l'attaque, l'attaquant fait un test simple, sans opposition. En cas de réussite le défenseur encaisse la totalité des dégâts, en prenant bien sûr en compte sa défense, y compris celle venant d'une Arme.

Une personne inconsciente (assommée, endormie, etc.) n'est pas un défenseur. Elle n'a même pas les réflexes de défenses basiques qui rendent nécessaire le test d'attaque. Face à une cible inconsciente l'attaquant choisit le résultat de son attaque.

ATTAQUER À DISTANCE

Une attaque à distance est gérée par un test simple, sans opposition.

La difficulté d'une attaque à distance augmente d'un cran par critère significatif (-4d / -8d / -12d / impossible). Les critères sont :

- La portée – la cible est plus loin que la portée optimum de l'arme (mais moins loin que la portée maximum).
- La couverture – la cible est plus qu'à moitié couverte
- La visibilité – forte pénombre, pluie battante, brouillard, etc.
- Mouvement de la cible – la cible ou le tireur se déplace en courant, ou à dos de monture, ou autre situation du même genre
- Taille de la cible – elle est petite : enfant, petit animal, ou alors elle est à terre
- La proximité d'adversaires – le tireur est engagé au corps à corps
- Plus tout autre critère logiquement contraignant dans le contexte.

On peut aussi prendre en compte des critères avantageux qui vont réduire la difficulté d'un cran chacun :

- Cible à très courte portée (moins de 5m mais pas au contact)
- Cible de taille importante (mammouth, t-rex, etc)

LES DÉGÂTS

- Le score de dégâts est égal à différence de qualités entre le test du vainqueur et celui du perdant.
- Le score de Menace de l'arme du vainqueur est ajouté aux dégâts.
- En cas de coopération, le vainqueur ajoute 1 aux dégâts pour chacun de ses assistants ayant une arme avec une Menace de +1 ou mieux.
- Le score de Défense du perdant est retiré au score de dégâts. Ce score est égal à la Défense de son armure plus la Défense d'une de ses armes, et le bonus de Défense de son Arme-Dieu s'il est Porteur.
- Le personnage peut faire un effort pour réduire le score de dégâts de 2 points. Cela ne peut être fait qu'une seule fois pour un score de dégâts donné.

Lorsqu'il encaisse une attaque réussie, le personnage subit les effets suivants :

- 0 dégâts ou plus – 2 cases de Fatigue ou 2 cases de Tension (selon le contexte).
- 3 dégâts ou plus – Le personnage encaisse une Blessure (cf. page 6)
- 6 dégâts ou plus – Le personnage est temporairement HS
- 9 dégâts ou plus – Le personnage est définitivement HS

Tous ces effets sont cumulatifs. Un personnage encaissant 6 points de dégâts subit donc 2 point de Fatigue, une blessure, et s'effondre.

COUP SPÉCIAL

Un coup spécial est obtenu après un test d'attaque réussi en dépensant des qualités.

Les qualités utilisées pour un coup spécial ne comptent pas pour le calcul des dégâts.

Le joueur n'est pas obligé d'annoncer ses intentions avant de faire le test.

Effets et coûts :

3 qualités - mettre à terre, repousser, ou tout effet que la cible pourra annuler en utilisant une manœuvre

3 qualités- Infliger une faille qui durera 1 passe

5 qualités - faire perdre sa prochaine manœuvre à la cible

5 qualités - Infliger une faille qui durera 2 passes

5 qualités - Désarmer la cible

5 qualités - Endommager l'armure de la cible. Sa Défense baisse de 1. Ce résultat ne peut être obtenu que si la Menace de l'arme est au moins égale au score de Défense de l'armure quand elle est en parfait état.

LA SANTÉ

LES BLESSURES

Chaque fois que le personnage encaisse une blessure (3 points de dégâts ou plus sur une attaque), le joueur coche sur sa feuille la case contenant le seuil de réussite le plus bas qui n'est pas encore coché.

Quand un seuil de réussite est coché, les deux lignes de moniteur correspondantes sont considérées comme entièrement cochées. Tant que la blessure est cochée, ces deux lignes sont verrouillées et il est impossible d'en décocher les cases. Quand une blessure est soignée les deux lignes correspondantes sont déverrouillées et leurs cases sont décochées.

Le joueur note la nature de chaque blessure encaissée par le personnage : Physique ou Mentale. Cela permet essentiellement de savoir comment le personnage devra être soigné.

Si le personnage encaisse une quatrième blessure il est définitivement HS. La nature de cette blessure détermine la manière dont le personnage est HS : il meurt si c'est une blessure physique, perd la raison si c'est une blessure mentale, etc.

LA RÉCUPÉRATION

Faire une pause

Après une scène où le personnage a encaissé de la Fatigue ou de la Tension, il est possible de faire une pause (une seule) d'une dizaine de minutes pour récupérer 1 case de Fatigue et 1 case de Tension.

Les périodes de repos

Une nuit de repos dans de bonnes conditions, ou une journée de détente permet de récupérer des points dans les deux jauges d'état :

- [Résistance] +3 cases de Fatigue
- [Volonté] +3 cases de Tension.

Soigner les blessures

Il faut une semaine de repos et de soins pour annuler une blessure (physique ou mentale). La présence de quelqu'un ayant un aspect approprié permet de réduire la période de soins de 2 jours.

Si les circonstances sont peu propices aux soins, il faudra réussir un test de Savoir-faire pour annuler la blessure au bout de cette période.

L'ÉQUIPEMENT

LES BONUS D'ÉQUIPEMENT

Certains équipements peuvent conférer un bonus aux tests. Le bonus va de (+1) à (+3). Il peut, très exceptionnellement, aller jusqu'à (+5).

Si l'objet peut aider à la réalisation d'une tâche, son bonus s'ajoute au total de qualités sur un test réussi.

Pour que le bonus s'applique il faut évidemment que l'objet soit adapté à la situation. Utiliser une harpe de grande qualité (+2) pour assommer quelqu'un ne permet pas de profiter de son bonus.

Un animal dressé ou un épice sont aussi des sources de bonus d'équipement.

LES ARMURES

Les armures ont un score de Défense dont la valeur va de 1 à 5. (4 et 5 étant des valeurs extraordinaires)

• Armure légère – Défense 1

Armure de cuir, armure de gladiateur, manteau de cuir traité aux épices, plastron de cuir rigide ou de bois, tenue de tissu épais, etc.

• Armure intermédiaire – Défense 2

Brigandine, broigne de pillard piorad, chemise de mailles, lorica dérigione portée sur une protection matelassée, tenue de cuir renforcée de sections de mailles.

• Armure lourde – Défense 3, encombrante

Plastron métallique et protections de cuirs, tenue de cuir renforcée de protections métalliques, tenue de mailles et plaques, tenue de mailles intégrale.

Une armure de qualité pourra avoir un bonus de +1 à son score de Défense. Une armure de chevalier vorozion est une armure lourde de qualité.

LES ARMES

Une arme a un score de Menace, un score de Défense et éventuellement des traits.

La Menace d'une arme peut aller de 0 à +3. Sa Défense peut aller de 0 à +2.

Le score de Menace s'ajoute de qualités obtenues sur le jet d'attaque lors du calcul des dégâts.

Le score de Défense de l'arme s'ajoute à la Défense de l'armure uniquement contre les dégâts provenant d'une attaque de mêlée.

Une arme de qualité peut avoir :

- un bonus de +1 à son score de Menace
- un bonus de +1 à son score de Défense, s'il n'est pas égal à 0

Les traits d'armes

- Deux-mains – L'arme ne peut se manier qu'à deux mains.
- Encombrant – Le poids de l'arme impose une faille au personnage face à un adversaire qui n'est pas encombré.
- Anti-projectile – la Défense de cette arme s'ajoute à celle de l'armure contre les attaques à distance, tant que le personnage est conscient de cette attaque.

LISTE D'ARMES

Armes de mêlée

- Arme de mêlée improvisée – Menace +1, Défense +0
gourdin, outil de paysan ou d'artisan
- Arme de mêlée simple – Menace +1, Défense +0
ceste, hachette, massue, stilet
- Arme de mêlée versatile – Menace +1, Défense +1
dague, épée courte, fleuret, main-gauche, targe
- Arme de mêlée – Menace +2, Défense +0
ceste lourd, cimenterre, épée bâtarde, épée longue, épieu, glaive, fléau d'arme, hache, lance, masse d'arme, rapière
- Arme de mêlée improvisée lourde – Menace +2, Défense +0, arme à deux mains, encombrante
faux, autres lourds outils de paysan ou d'artisan
- Arme de mêlée lourde – Menace +3, Défense +0, arme à deux mains, encombrante
cimenterre à deux mains, épée à deux mains, hache à deux mains, hallebarde, marteau de guerre
- Arme défensive simple – Menace +0, Protection +1
Petit bouclier
- Arme défensive – Menace +0, Protection +2
Bouclier
- Arme défensive lourde – Menace +0, Protection +3, encombrante
Pavois

Armes à distance

- Arbalète – Me +3
Portée : 40m / 80m – Rechargement : mouvement
- Arbalète lourde – Me +4
Portée : 80m / 160m – Rechargement : mouvement
- Arc de guerre – Me +2
Portée : 40m / 80m – Rechargement : gratuit
- Arc de chasse – Me +1
Portée : 60m / 120m – Rechargement : gratuit
- Arc de bataille – Me +2
Portée : 100m / 200m – Rechargement : mouvement
- Fronde – Me +1
Portée : 50m / 100m – Rechargement : gratuit
- Javelot – Me +1
Portée : 30m / 60m – Rechargement : gratuit

LES FIGURANTS

DÉCRIRE UN FIGURANT

Un figurant est défini comme suit :

- Une description qui fait office d'aspects.
- Un score de compétence « par défaut » qui sera habituellement à (1), mais qui peut monter à (2) ou (3) pour des figurants très compétents.
- La liste des compétences ayant un score différent de la valeur par défaut.
- La liste des désirs.
- Un seul moniteur d'état (voir plus bas).
- Son équipement, ses armes et autres sources de bonus.

LE MONITEUR D'ÉTAT

Le moniteur est composé de quatre lignes, correspondant aux quatre seuils de réussite (6, 9, 12 et 15)

Contrairement à un PJ, le nombre de cases peut être différent d'une ligne à l'autre. Il est même possible d'avoir des lignes vides, afin d'avoir un adversaire qui sera plus facilement HS.

Dans la description des figurants, le moniteur sera décrit comme cela : x/x/x/x, chaque 'x' pouvant être une valeur différente. Pour les lignes vides on marquera un -. Cela permet de moduler le danger représenté par le figurant.

Par exemple un citadin peu apte à se défendre, pourra être noté 4/-/-/. Il a donc 4 cases de moniteur, correspondant au seuil de réussite 6, et c'est tout.

Quand un figurant encaisse une blessure il perd toutes les cases restantes de sa ligne de moniteur en cours

QUELQUES EXEMPLES DE FIGURANTS

Pillard piorad ; grosse brute nordique montée sur un chagar

Base des compétences – (1)

Athlétisme 3, Combat 3, Perception 2, Survie 2, Résistance 3, Volonté 2

Connaissance 1, Plaisir 2, Pouvoir 1, Richesse 2, Violence 3

Moniteur : 6/6/-/-

Armure de cuir renforcée (De 1) ; Hache de combat (Me+2, De+0) ;

Bouclier (Me+0, De+2), chagar (+2)

Squelette ; mort-vivant avec la haine de tout ce qui vit

Base des compétences – (0)

Athlétisme 2, Combat 2, Discrétion 3, Perception 1, Résistance 4

Sans désir

Moniteur : 8/-/-/2

Doigts osseux (Me+1)

Laysan vorozion grande gueule ; habitant d'un bled de la Modène

Base des compétences – (1)

Athlétisme 2, Présence 2, Savoir-faire 3, Résistance 2, Volonté 3

Connaissance 2, Plaisir 2, Pouvoir 3, Richesse 2, Violence 2

Moniteur : 5/3/-/-

Serpette bien aiguisée (Me+1), Papiers de délégué rural (+1)

Grand administrateur-chef de quartier ;

dérigéon touche à tout, un peu trop sûr de lui

Base des compétences – (2)

Érudition 3, Présence 3, Résistance 1, Volonté 4

Connaissance 4, Plaisir 3, Pouvoir 3, Richesse 2, Violence 1

Moniteur : 5/5/-/-

Dague bien décorée (Me+1), bijoux divers, Vêtements qui en jettent (+1)

LES ARMES-DIEUX

Une Arme-Dieu est définie par :

- Un score de puissance
- Un statut (Arme-mineure ou Arme-majeure)
- Un type (ex: épée courte)
- Une composition (ex: acier)
- Des bonus
- Des aspects
- Des pouvoirs
- Des limitations
- Une motivation et des désirs

LA PUISSANCE ET LE STATUT

La puissance d'une Arme est définie par un score de 1 à 12.

Les Armes-mineures ont un score de puissance de 1 à 4.

À de rares exceptions près, elles n'évoluent jamais.

Les Armes-majeures commencent à 3 et peuvent monter jusqu'à 12 au fil de leurs aventures et de leurs Porteurs.

LE TYPE D'ARME

Le choix du type d'arme est libre et ne coûte rien.

Le joueur décrit son arme, et choisit un type précis (épée, dague, kukri, najhid...), puis décide avec le meneur à quel type général appartient son Arme.

Le type général détermine les caractéristiques de l'arme :

- Arme de mêlée improvisée – Menace +2, Défense +0
- Arme de mêlée simple – Menace +2, Défense +0
- Arme de mêlée versatile – Menace +2, Défense +1
- Arme de mêlée – Menace +3, Défense +0
- Arme de mêlée improvisée lourde – Menace +3, Défense +0, arme à deux mains, encombrante
- Arme de mêlée lourde – Menace +3, Défense +0, arme à deux mains, encombrante
- Arme défensive simple – Menace +1, Défense +1
- Arme défensive – Menace +1, Défense +2
- Arme défensive lourde – Menace +1, Défense +3, encombrante

Le score de Menace est augmenté de 1 par rapport à une arme « normale » du même type (ce modificateur est déjà pris en compte dans cette liste).

LA COMPOSITION

Le choix de la composition ne coûte rien mais n'apporte pas de bonus particulier.

La composition peut servir d'explication à l'un des pouvoirs de l'Arme. Par exemple un bonus de dégâts peut être expliqué par une composition en obsidienne.

Certains pouvoirs ont une composition particulière comme prérequis. Pour obtenir ce pouvoir, l'Arme doit obligatoirement être de la bonne composition, mais l'achat du pouvoir n'est pas obligatoire.

Liste de compositions :

Acier, Acier irisé, Airain, Cristal elfique, Fer, Fer météoritique, matériau embué, Mercure, Obsidienne, Os, Pierre d'Oephis / de Naenerg / de Taamish, Pierre volcanique.

LES BONUS (DÉFENSE, COMPÉTENCES)

Un bonus a une valeur allant de (1) à (3). Il s'applique à une compétence, ou à la défense du personnage. A partir du rang (8), une Arme peut monter un de ses bonus – et un seul – jusqu'à 5.

Un bonus de compétence ajoute sa valeur à la poignée de dés pour un test. Toutes les Armes ont un bonus en Combat et peuvent avoir, au maximum, deux autres bonus de compétence. Chaque bonus doit désigner une compétence différente.

Le bonus de Défense s'ajoute à l'armure du personnage, uniquement contre les dégâts en combat.

LES ASPECTS

Les aspects d'une Arme sont de deux types :

- Aspect de style : Cet aspect donne une indication des capacités inhérentes de l'Arme et de son style général.
- Aspect de mémoire : Une Arme capte et conserve des souvenirs et des réflexes de ses anciens Porteurs, dont son Porteur actuel peut profiter, comme s'il s'agissait de ses propres expériences.

Quand l'Arme change de Porteur, elle « copie » un aspect de l'ancien Porteur. Cet aspect vient remplir un emplacement d'aspect de mémoire disponible. S'il n'y a pas d'emplacement libre, le nouvel aspect remplace un aspect de mémoire existant.

Si le personnage a été le Porteur de l'Arme pendant moins de trois mois, l'absorption de mémoire n'est pas obligatoire.

Il y a quelque chose de magique dans la manière dont les aspects de mémoire influent sur le Porteur. Il est donc tout à fait possible qu'un grand-père arthritique porteur d'Arme fasse des cabrioles hallucinantes parce que son Arme a dans sa ligne de vie « Artiste de cirque sans peur ».

MOTIVATION ET DÉSIRS

L'Arme a une motivation qui définit les grandes lignes de sa personnalité et deux désirs pris dans la liste habituelle.

La motivation fonctionne comme un désir ayant un score de (4). Le Porteur gagne et perd de la tension comme si la motivation de l'Arme était un de ses propres désirs.

Les deux désirs de l'Arme ont une valeur de (+1) qui s'ajoute aux désirs du Porteur.

La motivation d'une Arme-mineure intelligente est en général plus simple que celle d'une Arme-majeure, mais ce n'est pas systématique.

Les Armes-mineures instinctives n'ont pas de motivation. Elles ont juste deux désirs.

PRISE DE CONTRÔLE

Quand l'Arme tente de prendre le contrôle de son Porteur par la force, on fait un test opposé entre l'Arme et le Porteur.

L'Arme lance autant de dés que son score de Puissance. Elle ajoute 2 dés si sa motivation est en phase avec la situation, et 2 dés si l'un de ses aspects est adapté. L'Arme peut faire un effort pour gagner 2 dés de plus. Cela coûte 2 points de Fatigue au Porteur. Oui, c'est veule comme méthode. Mais c'est légal.

Le Porteur fait un jet de Porteur. Pour ce test il ne peut bénéficier d'aucun avantage venant de son Arme.

AUTRES RÈGLES

Les règles d'exal et de remords de Bloodlust métal peuvent être utilisées telles quelles.

CRÉER UNE ARME-DIEU

LES ARMES MAJEURES

À la création, les Armes-majeures ont les caractéristiques et capacités suivantes :

- Puissance (3)
- Bonus – Combat +1 dé
- Bonus – Défense +1
- 2 aspects (un aspect de Style, un aspect de Mémoire)
- 1 pouvoir majeur

Le joueur choisit une des options suivantes :

- 1 point de bonus
- 2 aspects
- 1 aspect et 1 pouvoir mineur
- 2 pouvoirs mineurs
- 1 pouvoir majeure ou supérieur

Le joueur peut enfin choisir une limitation. En échange, il prend une deuxième option dans la liste, obligatoirement différente de celle déjà choisie.

Si l'arme est d'un des types suivants, le joueur peut lui attribuer une pouvoir mineur supplémentaire : arme de mêlée simple, arme improvisée, arme improvisées lourdes et arme défensive simple.

LES ARMES MINEURES INTELLIGENTES

À la création, les Armes-mineures intelligentes ont les caractéristiques et capacités suivantes :

- Puissance (2)
- Bonus : Combat +1 dé
- Bonus : Défense +1
- 2 aspects (un aspect de Style, un aspect de Mémoire)

Le joueur choisit une des options suivantes :

- 1 point de bonus
- 2 aspects
- 1 aspect et 1 pouvoir mineur
- 2 pouvoirs mineurs
- 1 pouvoir majeur

Le joueur peut enfin choisir une limitation. En échange, il prend une deuxième option dans la liste, obligatoirement différente de celle déjà choisie.

EXPÉRIENCE

Gagner de l'expérience

L'Arme-Dieu gagne :

- 1 point d'expérience / séance

A la fin d'une aventure elle gagne en plus :

- +1 point d'expérience si sa motivation a été satisfaite de manière remarquable.
- +1 point d'expérience si au moins un de ses deux désirs a été satisfait de manière remarquable.
- +1 point d'expérience si le duo a atteint un objectif important pour le Porteur.

Progresser

Pour gagner un rang de Puissance, l'Arme doit dépenser autant de points d'expérience que 2 fois le rang qu'elle veut atteindre.

Lorsque l'Arme atteint un rang, le joueur choisit une des options suivantes :

- 1 point de bonus
- 2 aspects
- 1 aspect et 1 pouvoir mineur
- 2 pouvoirs mineurs
- 1 pouvoir majeur ou supérieur

À chaque nouveau rang, l'Arme peut prendre une nouvelle limitation. En échange il prend une deuxième option dans la liste, obligatoirement différente de celle déjà choisie. Cependant, une Arme ne peut jamais avoir plus de (Pu /3) limitations.

Une Arme de puissance 3 à 8 ne peut avoir qu'un seul pouvoir supérieur. Une Arme de puissance 9 à 12 ne peut avoir que deux pouvoirs supérieurs au maximum.

Perdre de l'expérience

Les situations suivantes font perdre des points d'expérience à l'Arme :

- La mort traumatisante d'un Porteur qui avait l'Arme depuis plus de trois ans – perte d'un point d'expérience
- La mort traumatisante d'un Porteur qui avait l'Arme depuis plus de 10 ans – perte de deux points d'expérience
- Par tranche entamée de 50 ans d'isolement – perte d'un point d'expérience

Si l'Arme n'a plus de points d'expérience à perdre, elle accumule des points négatifs qui devront ensuite être compensés en gagnant de l'expérience.

Si l'Arme cumule autant de points d'expérience négatif que son score de Puissance, elle perd un rang de Puissance et le compteur d'expérience est remis à 0. L'Arme perd alors, au choix :

- 1 point de bonus
- 2 aspects
- 1 aspect et 1 pouvoir mineur
- 2 pouvoirs mineurs
- 1 pouvoir majeur ou supérieur

LES POUVOIRS D'ARMES

Les pouvoirs sont classés en trois catégories – Mineurs, Majeurs, Supérieurs – en fonction de leur efficacité.

Les pouvoirs n'ont pas de score, mais leurs effets peuvent varier en fonction de la Puissance de l'Arme.

REMARQUES

La description de certains pouvoirs est très succincte, par soucis de place. Référez-vous au livre de base de *Bloodlust Métal* pour plus de détails.

Lorsqu'il faut diviser le score de puissance pour calculer une valeur, le résultat est arrondi à la valeur supérieure.

La réserve de fluide

L'Arme dispose d'une réserve de fluide avec un score de base à 2. Chaque pouvoir ayant le tag [fluide] augmente la valeur maximum de la réserve de 2 points.

Chaque utilisation d'un pouvoir ayant le tag [fluide X] coûte X point de fluide.

La réserve se régénère d'un quart de sa valeur toutes les 6 heures. Pour une Arme disposant d'une grosse réserve de fluide, on peut envisager de calculer un taux de rafraîchissement plus rapide.

LES TESTS DE POUVOIR

Si un pouvoir nécessite un « test de pouvoir », le personnage utilise sa compétence Porteur pour effectuer ce test particulier. Le nombre maximum de qualités sur ce test est limité par la Puissance de l'Arme.

- Si le test est raté, le pouvoir n'est pas activé. Il n'y a pas de dépense de fluide.
- Sur un échec critique le personnage gagne 2 points de tension.
- Si le test est réussi, le pouvoir est activé avec ses effets de base. Les qualités obtenues sur le test de pouvoir permettent d'acheter des augmentations (indiquées dans la description du pouvoir).
- Le test de pouvoir n'est pas obligatoire. Le joueur peut choisir d'activer le pouvoir sans faire de test. Dans ce cas-là, les effets numériques du pouvoir sont divisés par 2.

TAGS DES POUVOIRS

- [action] – en combat ce pouvoir nécessite une action pour être activé.
- [exal lourd] – l'utilisation de ce pouvoir ajoute 2 points d'exal au lieu de 1 point.
- [fluide X] – l'activation de ce pouvoir nécessite de dépenser X points de la réserve de fluide de l'Arme (cf Réserve de fluide).
- [instantané] – en combat ce pouvoir ne dépense ni action ni manœuvre.
- [manœuvre] – en combat ce pouvoir nécessite une manœuvre pour être activé.
- [rare] – Ce pouvoir est peu répandu. Une seule Arme par groupe de joueur peut le posséder.
- [test] – L'activation du pouvoir nécessite un test de pouvoir (cf. Test de pouvoir).
- [permanent] – le pouvoir est toujours actif.

POUVOIRS MINEURS

Adrénaline [fluide 1] [action]

Sur le Porteur ou une cible au contact. Suppression de 3 points de Fatigue.

Apaisement [fluide 1] [action]

Sur le Porteur ou une cible au contact. Suppression de 3 points de Tension.

Arme en main [fluide 1]

Portée : 3 mètres

Quand le pouvoir est utilisé sur l'Arme elle-même, l'effet est instantané (pas besoin d'utiliser sa manœuvre). Quand le pouvoir est utilisé sur une autre arme, l'effet est instantané si l'arme est sur le Porteur, et il coûte une manœuvre si l'arme est à distance. Si l'arme est tenue par quelqu'un, le Porteur doit réussir un test de pouvoir opposé à un test d'Athlétisme.

Aspect augmenté [fluide 1] [instantané]

Ce pouvoir est associé à un aspect de l'Arme. Le joueur peut matérialiser cette association par un tag [A]. Si c'est un aspect de mémoire et que l'Arme le perd, le joueur associe le pouvoir à un nouvel aspect. Ce pouvoir peut s'utiliser sur une action faisant appel à son aspect lié. Le joueur ajoute 2 dés supplémentaires à sa main.

Bio-mécanique – Bouche / voix [permanent]

L'Arme peut faire des jets de compétence liés aux interactions sociales comme si elle avait la compétence Présence à 3. Elle peut appliquer un de ses aspects à ce test.

L'Arme peut acheter ce pouvoir une seconde fois, ce qui fait passer son score de Présence à 5.

Biomécanique – Œil [permanent]

Le Porteur ne peut plus être surpris. Il ne subit jamais de malus dû à l'invisibilité d'un adversaire ou à de faibles conditions de lumière. L'obscurité totale continue à lui infliger des malus.

Biomécanique – Organes sexuels [permanent]

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 [permanent]

Il est impossible de désarmer le Porteur. L'Arme peut aussi se servir du pseudopode pour tenir un petit objet ou ramasser quelque chose qui serait à sa portée.

Bond [fluide 1] [action]

Le Porteur peut sauter jusqu'à 10 mètres en longueur ou 5 mètres en hauteur en réussissant un jet d'Athlétisme. Cela ne dépense pas de point de fluide

Dépenser 1 point de fluide permet soit de tripler la distance, soit d'effectuer le saut sans test en utilisant une manœuvre (au lieu d'une action).

Bonus aux dégâts [permanent]

Le Menace de l'Arme est augmentée de 1 point. Le joueur choisit la raison de ce bonus de dégâts (chaleur, acide, froid, troncousseuse, composition particulière, etc.).

Ce pouvoir peut être pris deux fois.

Communication à longue distance [permanent]

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

Dégâts spéciaux instantanés [fluide 1] [instantané]

Un effet spécial spectaculaire (à choisir) permet d'augmenter la Menace de l'Arme de 2 points le temps d'une attaque.

Halo de suspension [permanent]

Prérequis : arme lourde

L'arme perd son trait « encombrant » et peut être maniée à une main.

Lumière [permanent]

Le Porteur active et désactive la lumière à volonté.

Matériau psychoactif [permanent]

Prérequis : arme en pierre de lune

La pierre de lune est un matériau qui a une forte influence sur la personnalité du porteur d'Arme. Les récupérations de Tension sont majorées de 2 points lorsque les circonstances correspondent aux thématiques de la lune d'origine.

- Pierre de Taamish : Fierté, orgueil et ambition
- Pierre de Nænerg : Amitié, confiance et loyauté
- Pierre d'CEphis : Amour, haine et toute relation passionnelle

Orientation [permanent]

L'Arme sait toujours instinctivement où sont les points cardinaux et connaît la direction de Pôle. Le Porteur bénéficie d'un bonus de +2 qualités sur tous les tests où son sens de l'orientation peut être un avantage.

Poison virulent [instantané]

Prérequis : Poison

Le poison de l'Arme inflige 3 points de Fatigue supplémentaire au moment où la cible est empoisonnée.

Projection [fluide 1] [instantané]

Ce pouvoir peut être activé après une attaque réussie. La cible est projeté de 5 mètres en arrière. Si la cible heurte une surface solide, elle encaisse un point de Fatigue supplémentaire. Le joueur peut augmenter la distance de projection en dépensant des qualités de son attaque, à raison de +1 mètre / qualité.

Réserve de fluide

La réserve de fluide de l'Arme est augmentée de 4 points. Ce pouvoir peut être pris plusieurs fois.

Résistance à l'asphyxie [permanent]

Le Porteur peut retenir sa respiration pendant 15 minutes.

Résistance à la faim / soif [permanent]

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

Résistance aux environnements extrêmes [permanent]

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

Résonance [permanent]

Prérequis : composition (acier, acier irisé, cristal elfique, pierre volcanique)

Quand il est acheté, ce pouvoir est associé à un pouvoir possédant le tag [test]. Le Porteur profite d'un bonus automatique de +2 qualités chaque fois qu'il réussit un test pour ce pouvoir.

Une Arme en pierre volcanique ne peut prendre ce pouvoir que pour des pouvoirs liés au feu.

Une Arme en acier irisé ou en cristal elfique peut acheter ce pouvoir deux fois.

Vision nocturne [permanent]

Le Porteur voit parfaitement dans le noir.

POUVOIRS MAJEURS

Absorption [fluide 1] [instantané]

Au corps à corps, chaque fois que l'Arme inflige des dégâts à un adversaire, le personnage peut récupérer [Pu /2] points de Fatigue en activant ce pouvoir.

Appel d'animaux [fluide 2] [action] [test]

Durée : 20 minutes

Ce pouvoir fait venir un animal capable d'aider le Porteur. Ses compétences dépendent du type d'animal. Son moniteur sera 5/5/-/-.

Augmentations :

- Durée +40 minutes (1 qualité)
- Un animal supplémentaire (1 qualité)
- Le moniteur des animaux passe à 6/6/6/- (2 qualités – 1 fois)

Aspect critique [fluide 2] [instantané]

Ce pouvoir est associé à un aspect de l'Arme. Le joueur peut matérialiser cette association par un tag [Cr]. Si c'est un aspect de mémoire et que l'Arme le perd, le joueur associe le pouvoir à un nouvel aspect.

Ce pouvoir peut s'utiliser sur une action faisant appel à son aspect lié. Le Porteur gagne [Pu /2] qualités sur le résultat du test. Si le jet de dés n'atteint pas le seuil de réussite, l'action est quand même réussie, avec [Pu /2] qualité.

Aspect sous contrôle [fluide 2] [instantané]

Ce pouvoir est associé à un aspect de l'Arme. Le joueur peut matérialiser cette association par un tag [Co]. Si c'est un aspect de mémoire et que l'Arme le perd, le joueur associe le pouvoir à un nouvel aspect.

Le Porteur peut ajouter entre 2 et [Pu] dés à sa main. En échange il encaisse la moitié de ce bonus en points de Tension (arrondi au supérieur). Le maximum de dés de la main passe de 10 à 15 pour ce test.

Attaque à distance [fluide 1] [action]

Portée : [Pu x2] mètres

Ce pouvoir permet de porter une attaque à distance avec l'Arme. La nature de l'attaque est définie à l'achat (feu, froid, acide, projectile, etc.). L'attaque se fait avec la compétence Porteur et a un score de Menace de +2.

Aura de confusion [fluide 1] [action] [test]

Durée : 2 passes – portée : 3 mètres de rayon autour du Porteur

Toutes les personnes dans l'aura, sauf le Porteur, subissent un malus de 2d à toutes leurs actions.

Augmentations :

- L'aura dure toute la scène (2 qualités)
- + 2m de rayon d'action (1 qualité)
- L'Arme choisit qui est affecté par l'aura (1 qualité)
- Malus augmenté de 2 (2 qualités – 1 fois)

Aura de courage [fluide 1] [action] [test]

Durée : 2 passes – portée : 3 mètres de rayon autour du Porteur

Toutes les personnes dans l'aura gagnent 1 qualité de plus sur tous leurs jets de combat.

Augmentations :

- L'aura dure toute la scène (2 qualités)
- + 2m de rayon d'action (1 qualité)
- L'Arme choisit qui est affecté par l'aura (1 qualité)

Aura de Désespoir [fluide 1] [action] [test]

Durée : 2 passes – portée : 3 mètres de rayon autour du Porteur

Toutes les personnes dans l'aura perdent 1 qualité sur tous leurs jets de combat.

Augmentations :

- L'aura dure toute la scène (2 qualités)
- + 2m de rayon d'action (1 qualité)
- L'Arme choisit qui est affecté par l'aura (1 qualité)

Aura de peur [fluide 1] [action] [test]

Durée : 2 passes – portée : 3 mètres de rayon autour du Porteur

Toute personne entrant dans l'aura encaisse 2 points de tension à moins qu'il ne renonce à approcher.

Augmentations :

- L'aura dure toute la scène (2 qualités)
- + 2m de rayon d'action (1 qualité)
- L'Arme choisit qui est affecté par l'aura (1 qualité)
- + 1 de gain de Tension supplémentaire (1 qualité – 2 fois)

Biomécanique – Infection [fluide 2] [instantané]

Ce pouvoir peut être activé après une attaque réussie. La cible est infecté par la maladie suivante :

Dégâts : [Pu /2] points de Fatigue par jour pendant quinze jours.

Interruption : test de Savoir-faire pour réduire d'un jour plus un par qualité – un test par semaine.

Effets secondaires : Tant que la maladie est active, il faut une journée complète de repos au personnage pour récupérer 3 points de Fatigue.

Brouillard [fluide 2] [action] [test]

Durée : 1 heure

La nappe de brouillard créée couvre une zone de 10 mètres de rayons qui limite la visibilité à 3 mètres.

Augmentations :

- +2 heures (1 qualité)
- +10m de rayon (1 qualité)

Chance [fluide 1] [instantané]

Ce pouvoir permet de relancer [Pu /2] dés sur un test.

Décharge psychique [fluide 1] [action]

Portée : [Pu x2] mètres

Ce pouvoir permet de porter une attaque mentale (Porteur - Me 2). Voir la colonne ci-contre,

Cette attaque occasion des dégâts qui touchent le moniteur de Tension (même fonctionnement que pour des dégâts physique)

Une armure ne protège pas de ces dégâts, mais si la cible est Porteur, le bonus de Défense de son Arme s'applique.

Décrépitude [fluide 1] [instantané]

Prérequis : Vieillessement

Ce pouvoir peut être activé dès que le pouvoir de vieillissement est activé. Le seuil de vieillesse de la cible baisse de [Pu x2] années supplémentaire.

Dégâts spéciaux maintenus [fluide 2] [manœuvre]

Un effet spécial spectaculaire (à choisir) permet d'augmenter la Menace de l'Arme de [Pu /3] pour toute la durée du combat.

Déplacement sur l'eau [fluide 2] [action]

Durée : [Pu x5] minutes

Ce pouvoir permet de marcher sur l'eau comme sur un sol standard.

Destruction [fluide 1] [instantané]

Ce pouvoir peut être activé après une attaque réussie. L'armure, le bouclier ou l'arme de l'adversaire est immédiatement détruit. Ce pouvoir peut également servir à détruire une porte, un meuble ou tout autre objet d'une taille similaire. Pour détruire un objet plus massif, le meneur peut demander un test de pouvoir avec un malus dépendant de la taille de l'objet.

Détection de la vie [fluide 2] [action] [test]

Durée : 1 minute – Portée : 15m

Ce pouvoir permet au Porteur de percevoir instinctivement la présence des êtres vivants à moins de quinze mètres de lui. Il sait à quelle distance et dans quelle direction se situe chaque créature perçue, il peut même en estimer la taille, mais il n'est pas capable de faire la différence entre des animaux et des êtres humains, ni de les identifier.

Augmentations :

- +2 minutes (1 qualité)
- +5m de portée (1 qualité)

Détection du danger [permanent]

Le Porteur peut toujours se défendre face à une attaque, même s'il est attaqué par surprise. Il ne subit jamais de malus dû à l'invisibilité d'un adversaire. Il impose un malus supplémentaire de [Pu /3]d à toutes les attaques à distance.

Détection du mensonge [fluide 2] [action]

Quand le pouvoir est activé il reste actif jusqu'à la fin de la scène. Le Porteur peut vérifier [Pu /2] fois la véracité d'une phrase qu'il entend.

Disparition [fluide 2] [action]

L'Arme est absorbée par le corps du porteur. En combat, faire sortir l'Arme coûte une manœuvre. Il est possible de faire sortir l'Arme instantanément mais cela inflige 3-[Pu /4] points de fatigue au Porteur. Les pouvoirs de l'Arme sont indisponibles tant qu'elle est absorbée.

Douleur [fluide 1] [instantané]

Durée : [Pu /2] minutes

Ce pouvoir peut être activé après une attaque réussie. La cible ressent une intense douleur qui lui impose un malus de 2 dés sur toutes ses actions.

Empathie animale [permanent]

Le Porteur est capable de communiquer avec les animaux.

Folie [fluide 1] [action]

Portée : [Pu x2] mètres

Le Porteur fait une attaque mentale (Porteur - Me 0). Si l'attaque est réussie, la cible subit l'effet suivant :

Dégâts : 2 points de Tension par heure pendant un nombre d'heures égal aux qualités obtenues sur l'attaque

Interruption : La cible peut faire un test de Volonté pour réduire la durée de l'effet de 1 heure, +1 par qualité. L'effet durera au minimum 1 heure.

Effets secondaires : Tant que cet effet est actif, la victime subit une faille Hallucinations.

Si la cible subit plusieurs fois ce pouvoir cela augmente la durée de l'effet

Halo d'invulnérabilité [fluide 2] [manœuvre]

Pour le reste de la scène, le bonus de Défense de l'Arme est augmenté de [Pu /3].

Intrusion mentale [fluide 2] [action]

Portée : [Pu] mètres

Ce pouvoir permet de porter une attaque mentale (Porteur - Me 0). La cible ne peut utiliser l'option de défense totale que si elle est consciente de l'utilisation du pouvoir. Si la cible est inconsciente ou endormie elle ne peut pas se défendre.

Si l'attaque est réussie, le Porteur obtient l'information qu'il cherchait. Le nombre de qualité peut influencer la précision de la réponse ou peut permettre d'extraire plusieurs informations.

Invisibilité [fluide 2] [action] [test]

Durée : 10 minutes

Les attaques visant le personnage subissent un malus de 2d. Le même malus s'applique pour les tests visant à repérer le personnage. Si le personnage reste immobile et évite de faire du bruit, le malus passe à 4d. En situation de combat cela signifie qu'il ne fait pas de test de combat.

Augmentations :

- +10 minutes (1 qualité)
- Malus augmenté de 1d (1 qualité - 2 fois)

Malchance [fluide 1] [instantané]

Ce pouvoir permet de forcer une autre personne à relancer [Pu /2] dés sur un test qu'il a réussi.

Nappe d'ombre [fluide 2] [action] [test]

Durée : 2 passes - portée : 3 mètres de rayon autour du Porteur

Toutes les personnes dans la nappe d'ombre, sauf le Porteur, subissent un malus

de 2 dés à toutes leurs actions physiques. Les tireurs se trouvant hors de la nappe d'ombre subissent le même malus pour attaquer des cibles se trouvant à l'intérieur.

Augmentations :

- La nappe dure toute la scène (2 qualités)
- + 2m de rayon d'action (1 qualité)
- Malus augmenté de 2 (2 qualités - 1 fois)

Parade de projectiles [permanent]

Le Porteur profite de [Pu /2] points de Défense face aux attaques à distance.

Paralysie [fluide 2] [instantané]

Ce pouvoir peut être activé après une attaque réussie. Les mouvements de la cible sont très limités pendant [Pu] passes. Chaque manœuvre ou action physique lui coûte 1 case de Fatigue. Cela est également valable s'il souhaite se défendre face à une attaque.

Le cible peut utiliser une action pour faire un test de Résistance difficile (-4 dés).

Si elle est réussie, la durée de paralysie est réduite de 1 passe +1 / qualité.

Passe-muraille [fluide 1] [manœuvre]

Ce pouvoir permet de traverser des murs d'une épaisseur maximum de [Pu x25] centimètres.

Perce-armure [permanent]

Le score de Défense des armures est réduit de [Pu /3] points face aux attaques de l'Arme.

Poison [fluide 1] [instantané]

Ce pouvoir peut être activé après une attaque réussie. La cible subit l'effet suivant :

Dégâts : 2 points de Fatigue par passe pendant [Pu x2] passes.

Interruption : La cible peut faire un test de Résistance pour réduire la durée de l'effet de 1 passe, +1 par qualité. L'effet durera au minimum 2 passes.

Polymorphie [fluide 2] [action] [test]

Durée : 1 heure

Augmentations :

- +2 heures (1 qualité)
- Imiter les traits d'une personne (1 qualité)
- Changer de sexe (1 qualité)
- Changer de morphologie (1 qualité)

Réflexes surhumains [fluide 1] [instantané]

En utilisant ce pouvoir au moment du changement de groupe actif, le Porteur peut faire un Rush sans faire d'effort. Cela ne compte pas comme un rush normal, donc un autre membre de son groupe pourra faire un Rush après lui.

Régénération [permanent]

Le personnage régénère une blessure physique en 1 heure - 5 minutes par rang de Puissance. Les blessures se régénèrent les unes après les autres.

POUVOIRS DE TYPE " ATTAQUES MENTALES "

La compétence, la portée et la Menace sont définies par le pouvoir utilisé.

La cible peut faire un test de défense, avec la même compétence que l'attaque.

La cible ne peut pas contre-attaquer, donc il peut systématiquement faire une défense totale.

Certains pouvoirs « discrets » interdisent l'option de défense totale. Cela est spécifié dans la description du pouvoir.

Si la compétence d'attaque est Porteur et que la cible n'est pas porteur d'Arme, elle fait son test avec une base de 0 dés. Elle peut quand même utiliser ses aspects, l'effort et la défense totale.

L'effet de l'attaque mentale dépend du pouvoir utilisé.

Résistance à la douleur [permanent]

Lorsqu'une attaque devrait mettre le personnage temporairement HS, il reste conscient. Il n'est définitivement HS que s'il subit des dégâts supérieurs à $8 + [Pu / 2]$. Le personnage est immunisé aux effets de douleurs provenant de pouvoirs ou d'épices.

Résistance aux poisons et maladies [permanent]

Les pertes de Fatigue ou de Tension occasionnées par les poisons et les maladies sont réduites de $[Pu / 2]$ points.

Saut temporel [fluide 2] [action] [exal lourd] [rare]

Portée temporelle : $[Pu]$ minutes maximum.

Téléportation de combat [fluide 1] [manœuvre]

Le lieu de destination doit être visible et à moins de $[Pu \times 3]$ mètres du Porteur. La téléportation de combat peut faire office de préparation sur un test d'attaque.

Téléportation de groupe

Prérequis : téléportation ou téléportation de combat
Permet d'emmener $[Pu / 2]$ autres personnes lors d'une téléportation. Elles doivent toutes se trouver à moins de trois mètres de l'Arme et être consentantes.

Tempête [fluide 2] [action] [test] [exal lourd]

Durée : 1 heure – Portée : 50 mètres autour du Porteur
La tempête se crée en 5 minutes. Les conditions météorologiques imposent un malus de 2 dés à toutes les actions physiques. Le Porteur subit lui aussi le malus. La tempête ne suit pas le Porteur.

Augmentations :

- - 2 minutes au temps de création de la tempête (1 qualité – 4 fois)
- + 2 heures (1 qualité)
- + 50m de rayon (1 qualité)
- Malus augmenté de 2 (2 qualités – 1 fois)

Tornade [fluide 2] [action] [test]

Durée : 2 passes
Le Porteur est protégé contre les projectiles. Les attaques au contact se font avec un malus de 2d. le Porteur subit ce même malus.

Augmentations :

- La tornade dure toute la scène (2 qualités)
- Malus augmenté de 2 (2 qualités – 2 fois)

Transformation [fluide 2] [manœuvre]

Durée : $[Pu / 2]$ heures
L'Arme peut prendre la forme de n'importe quel type d'arme. Reprendre la forme d'origine de l'Arme ne coûte pas de manœuvre.

Transformation permanente [permanent] [rare]

Lorsque l'Arme change de Porteur elle prend la forme de l'arme la plus adaptée pour lui.

Vieillessement [fluide 1] [instantané]

Ce pouvoir peut être activé après une attaque réussie. Le seuil de vieillesse du personnage baisse instantanément de $[Pu / 2]$ années et encaisse $[Pu / 2]$ points de Fatigue.

Vieillessement ralenti [permanent]

Lorsqu'une personne devient le porteur de l'Arme, son seuil de vieillesse augmente de $[Pu \times 5]$ années. Lorsque le seuil de vieillesse est atteint, le calcul du seuil suivant est fait avec un bonus de $[Pu \times 5]$ années. Chaque fois que l'Arme gagne un rang de Puissance, le seuil de vieillesse de son Porteur augmente de 5 ans.

Vitesse surhumaine [fluide 1 ou 2] [instantané] [exal lourd]

Une fois par passe, le Porteur peut utiliser ce pouvoir pour obtenir une manœuvre ou une action supplémentaire. Une manœuvre coûte 1 point de fluide et une action coûte 2 points de fluide. Le pouvoir provoque un exal lourd uniquement quand il est utilisé pour faire une action supplémentaire.

LE SEUIL DE VIEILLESSE

Un personnage possède un âge réel et un seuil de vieillesse. Le seuil initial d'un personnage est aux alentours de 50 ans ($46 + 1d6$ si vous avez envie de lancer un dé),

Quand son âge réel dépasse ce seuil, le joueur coche de manière définitive une de ses cases de blessure. Les lignes de Fatigue et de Tension associées sont définitivement perdues. Un effet magique (Arme ou épice) peut éventuellement annuler l'effet de l'âge et décocher une ou plusieurs case de blessure.

Dès que le seuil de vieillesse est dépassé, on lui fixe aussitôt une nouvelle valeur, égale à l'âge actuel du personnage + 15 ans.

Des pouvoirs d'Armes et des épices peuvent faire varier le seuil de vieillesse. De même, des événements particulièrement traumatisants peuvent le faire baisser. (cf. Métal, page 257)

POUVOIRS SUPÉRIEURS

Animation de morts-vivant

[fluide 2] [test] [exal lourd] [rare]

Portée : 25 mètres – durée : 20 minutes

Le pouvoir transforme le cadavre le plus proche en mort-vivant. Son moniteur sera 8/-/-/2.

Augmentations :

- +40 minutes (1 qualité)
- Un mort-vivant supplémentaire (1 qualité)
- Le moniteur des morts-vivants passe à 10/6/-/2 (2 qualités – 1 fois)

Biomécanique – cœur [permanent] [rare]

L'état de mort-vivance du Porteur dure [Pu x5] minutes. Tous les jets effectués par le Porteur sont faits avec un seuil de réussite de 15.

Détection du fluide [permanent] [test] [rare]

Portée : [Pu x5] mètres

Quand il ressent un pouvoir, le Porteur peut faire un test de pouvoir à -4d pour obtenir une des informations suivantes, plus une par qualité : Type de manifestation, Puissance, Distance, Direction.

Lévitiation [fluide 2] [action] [exal lourd]

Durée : 10 minutes

Si le Porteur subit 2 points de dégâts ou plus, la lévitation s'interrompt immédiatement.

Augmentations :

- +10 minutes (1 qualité)
- + 1 au seuil de disruption (1 qualités)

Pouvoirs intériorisés [permanent]

Prérequis : Disparition

Quand l'Arme est sous l'effet du pouvoir de disparition, le Porteur peut continuer à utiliser ses pouvoirs.

Prémonition [fluide 3] [test] [rare]

Le Porteur fait un test de pouvoir dont le résultat servira à déterminer le degré de clarté du rêve.

Téléportation [fluide 3] [action] [test] [exal lourd]

Portée : 1000 mètres (lieu connu ou visible)

Il n'est possible de se passer du test de pouvoir que pour rejoindre un lieu directement visible.

Il est possible de pousser la portée jusqu'à 2000 mètres mais le jet de pouvoir subit un malus de 2 dés par tranche de 500 mètres. Le meneur peut imposer un malus supplémentaire si la destination est mal connue.

LIMITATIONS

Aversion

Si le Porteur est de la mauvaise ethnie ou qu'il essaie d'aider un représentant de cette ethnie, il subit un malus de 2 dés sur tous ses tests.

Cauchemars

Pour une nuit de repos, le Porteur ne récupère que la moitié des cases de Tensions normalement récupérées.

Désir atrophié

Le Porteur encaisse 2 points de tension chaque fois qu'il cède à une pulsion lié au désir atrophié de l'Arme.

Désir exacerbé

Tous les gains de tensions liés au désir choisi sont majorés de 2 points.

Interdit

Le Porteur coche 2 cases de Fatigue chaque fois qu'il brise l'interdit.

Liens de sang

L'Arme préfère les Porteurs appartenant à une ethnie donnée, ou correspondant à des critères de sexe et d'âge spécifique. Un Porteur de cadran pas avec cet impératif coche 1 case de Fatigue tous les matins, après avoir géré la récupération liée au repos nocturne.

Obligations

Tant que l'obligation n'est pas remplie tous les tests impliquant l'utilisation de l'Arme se font avec un malus de 2 dés.

Peur incontrôlable

Quand il est confronté à la source de la peur le Porteur coche 4 cases de tension.

Restriction vestimentaire

Tant que la restriction n'est pas respectée tous les jets impliquant l'utilisation de l'Arme se font avec un malus de 2 dés.

EXEMPLES D'ARMES

CRASH

Arme-majeure – Puissance 3
Bouclier en obsidienne – Personnalité masculine
Menace +2, Défense +2

Bonus

Combat +2 dés, Défense +1

Aspects

Colosse aux muscles d'acier mais à la prudence très relative (style)
Médecin militaire porté sur l'alcool (mémoire)
Mercenaire fort en gueule et dur en affaire (mémoire)

Pouvoirs – Réserve (4)

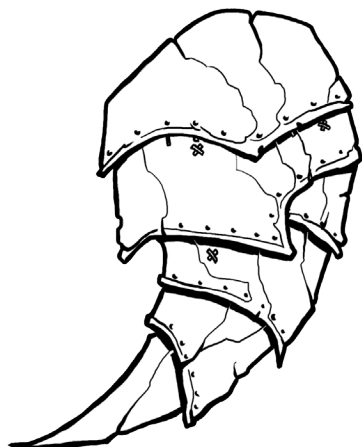
Arme en main (min)
Résistance à la douleur (maj)

Limitation

Obligation : risquer sa vie de façon gratuite et stupide

Motivation & désirs

Chien de guerre avide d'exploits flamboyants mais toujours loyal envers ses amis
Richesse ; Violence



ATSALY

Arme-majeure – Puissance 6
Dague en os – Personnalité féminine
Menace +3, Défense +1

Bonus

Combat +1 dé, Défense +3

Aspects

Bête de sexe à l'imagination débridée (style)
Manipuler et séduire sans en avoir l'air (style)
Jeune sous-officier de la légion, avide de faire ses preuves (mémoire)
Cavalière émérite, dotée d'empathie animale (mémoire)
Belle de guerre féroce au style acrobatique (mémoire)

Pouvoirs – Réserve (8)

Aspect augmenté (min)
Transformation (maj)
Bonus aux dégâts : Os (min)
Résistance aux environnements extrêmes (min)
Vitesse surhumaine (maj)

Limitations

Désir exacerbé de Plaisir
Restriction vestimentaire : jamais d'armure, et tenue selon l'humeur de l'Arme

Motivation & désirs

Bousculer le statu quo et l'ordre établi
Connaissance, Plaisir





JANTARE

Arme-mineure (intelligente) – Puissance 2
Épieu en argent embué – Personnalité féminine
Menace +3, Défense +0

Bonus

Combat +1 dé , Défense +1, Survie +1 dé

Aspects

Chasseresse aux instincts animaux (Style)
Maître-dogue des Marches piorades (Mémoire)

Pouvoirs – Réserve (4)

Bond (min)
Vision nocturne (min)

Limitations

Liens de sang : Hysnaton

Motivation & désirs

Vivre comme une fouine revancharde
Connaissance, Violence

TOXINE

Arme-majeure – Puissance 7
Épée courte en cristal elfique – Personnalité féminine
Menace +2, Défense +1

Bonus

Combat +2 dés, Défense +2

Aspects

Esprit vicieux et rancunier (style)
La grâce d'un félin toujours en mouvement (style) [Cr]
Élève légiste à Glassud (mémoire)
Gamine des rues pickpocket (mémoire)

Pouvoirs – Réserve (8)

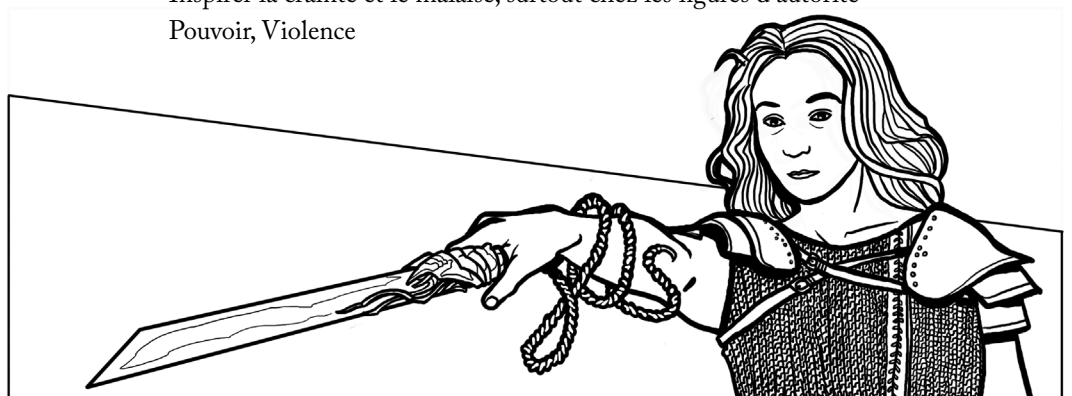
Aspect critique (maj) [Cr]
Biomécanique – pseudopode (min)
Disparition (maj)
Poison (maj)
Poison virulent (min)
Résistance aux poisons et maladies (maj)

Limitations

Désir exacerbé de Violence
Liens de sang : adolescente et enfants de sexe féminin.

Motivation & désirs

Inspirer la crainte et le malaise, surtout chez les figures d'autorité
Pouvoir, Violence



MODIFICATIONS / MÉTAL LÉGER

VERSION 2.2

- Suppression de la taille maximum de la main.
- Nouvelles règles pour la coopération.
- Les armes ont maintenant un score de Défense en plus de la Menace
- Nouvelle classification des types d'armes.
- Ajout du tableau des armes à distance
- La Protection des armures devient un score de Défense
- Les Armes-Dieux appartenant à un type d'arme « moins efficace » gagnent un pouvoir mineur supplémentaire.

VERSION 2.1

- Ajout du calcul du bonus de coopération.
- Ajout de précisions sur les bonus/malus applicables à une attaque à distance.
- Ajout des règles sur les coups spéciaux.
- Ajout de listes d'exemples pour les armes et les armures.
- Réduction des coûts des augmentations des pouvoirs.
- Ajout de la règle sur les attaques mentales.
- Ajout du pouvoir de décharge psychique.
- Modification du pouvoir Folie.
- Correction des pouvoir suivants : Absorption, Dégâts spéciaux maintenus, Invisibilité.
- Modification des gains d'expérience des Armes-Dieu.
- Modification du coût de progression d'une Arme-Dieu.