



Âme d'une Arme

Cette aide de jeu pour RuneQuest IV propose un nouvel effet pour les Armes Exceptionnelles (pour plus de détail reportez vous à « Armes et Armures Exceptionnelles » du chapitre « Entre deux Aventures » des règles OGL). Elle a été conçue pour un monde japonisant mais peut s'appliquer à tous les mondes « runequestiens ».

Si vous jouez au japon, une arme de qualité merveilleuse ou plus a une âme.

*Auteur Erik Mazoyer, relecture/corrections James « Arasmo » Manez. Ce document est distribué sous licence OGL.
Version 1.0.0 / 16 décembre 2008*

Âme

EFFET D'ARME, QUALITÉ MINIMUM : EXQUIS, UNIQUE

L'arme a une âme (c'est un kami pour la culture japonaise). Le comportement de cette âme dépend de l'intention avec laquelle l'arme a été forgée et donc des autres Effets d'Arme. Les effets Aiguisé, Écrasant, Pénétrant et particulièrement Meurtrier ont tendance à donner à l'âme un comportement agressif.

Par exemple : si l'arme est meurtrière (effet Meurtrier) l'esprit utilisera sa possession cachée pour améliorer les jets d'attaque dans le but de tuer. Si le possesseur a la volonté de désarmer ou d'assommer, l'esprit aura tendance à tenter une possession par domination afin d'obliger le porteur à tuer son adversaire. De même, si le porteur s'énervait contre un adversaire, l'esprit tentera, là aussi, une possession par domination pour que le porteur dégaine et tue son adversaire.

L'esprit peut parfois « bouger » l'arme. L'arme « tombe accidentellement » au moment où la cible passe à côté.

Enfin l'esprit peut empêcher une action. Il le fait soit par Possession Cachée (le porteur a comme malus à son action le POU de l'esprit) soit par Domination (dans le cas d'un esprit plutôt mauvais). Le fait de s'opposer fait perdre à l'arme tous ses autres effets car ils sont liés à l'esprit de l'arme.

Bonus à la compétence d'un objet

Le bonus accordé par la qualité de l'objet ne s'applique plus (par exemple pour une qualité exquise le bonus était de +10%). Seul le bonus accordé par la possession cachée s'applique.

Caractéristiques de l'esprit

L'INT, le POU et le CHA de l'esprit dépendent de la qualité de l'arme :

- Exquis : INT 1d6, POU 1d6, CHA 2d6
- Merveilleux : INT 2d6, POU 2d6, CHA 2d6
- Sublime : INT 3d6, POU 3d6, CHA 3d6
- Héroïque : INT 4d6, POU 4d6, CHA 4d6

Cette âme peut aussi naître ou s'améliorer au fil du temps. Il faut pour cela que l'arme soit au moins de qualité supérieure. À chaque fois qu'un maître d'arme meurt après avoir possédé cette arme pendant au moins 5 ans, il y a un pourcentage de chance égal au POU du défunt que :

- L'arme possède une âme si elle n'en avait pas. Traitez cela comme si l'arme gagnait une qualité de plus (qualité supérieure devient qualité exquise, qualité exquise devient qualité merveilleuse, etc.).
- L'arme gagne 1 pt d'INT, de POU et de CHA, dans le cas où l'arme possédait déjà une âme.

L'âme peut rester fidèle à son maître d'arme même après la mort de celui-ci. Dans ce cas, elle s'opposera continuellement à son nouveau possesseur.

Si le maître a offert son arme de bon cœur, elle ne s'opposera pas.

Magie

A priori, l'âme d'une arme n'utilise jamais la magie. Par contre elle s'opposera à toute magie la ciblant. Les sorts comme *Lame de Feu*, *Laminer*, *Mortelame*, *Percer*, *Vivélame*, (*Arme*) de *Vérité*, *Renforcer les Dégâts*, obtiendront la caractéristique supplémentaire *Résistance (Persévérance)*. C'est l'arme qui obtient la possibilité de tenter un jet de *Persévérance*. Sa compétence débute à 10+POU comme pour un humain. Elle peut progresser à la discrétion du maître de jeu. Dans des cas exceptionnels, l'arme peut ne pas s'opposer au sort, mais cela doit rester

extrêmement rare.

Il est aussi très rare qu'une arme possédant un âme soit enchantée. Cela est en opposition avec la volonté profonde de l'âme.

Combat spirituel

Dans un combat spirituel, l'arme inflige son Modificateur aux Dégâts Spirituel (calculé à partir de la somme des caractéristiques CHA + POU, voir « Définition d'un Esprit » dans le chapitre « Le Monde de l'Esprit » des règles OGL) et éventuellement modifié par la magie (voir le paragraphe Magie ci-dessus). Elle peut aussi être utilisée pour parer l'attaque d'un esprit. En cas de réussite, c'est l'esprit de l'arme qui perd ses points de magie et non le porteur. L'arme peut aussi influencer la frappe ou la parade (par Possession Cachée) car elle a conscience de la présence de l'esprit. Si les points de magie de l'esprit de l'arme chutent à zéro, l'esprit est inconscient, l'arme perd tous ses effets. L'esprit regagne ses points de magie comme normalement (voir « Regagner ses Points de Magie » dans le chapitre « Magie Runique » des règles OGL). Il reprend conscience quand il a à nouveau au moins 1 point de magie.

Enfin, c'est un autre cas où l'arme peut « accidentellement tomber » sur l'esprit qui menace son porteur.

Qui joue l'arme ?

Dans tous les cas, c'est le maître de jeu qui joue l'arme et non le joueur qui la possède. Cela impose un peu plus de travail au maître de jeu mais cela lui permet de créer des situations très intéressantes.

Par exemple, imaginez que pendant une négociation serrée entre deux clans ennemis, l'arme meurtrière tombe près de son possesseur et glisse partiellement hors de son fourreau dans la direction de la main du guerrier !

Chute « accidentelle »

Pour que l'arme « tombe accidentellement » il faut que la chute soit possible. Si le combattant porte l'arme au fourreau et se tient bien droit, elle ne peut pas tomber.

Mais si elle est posée sur un râtelier, au bord d'une table, que le porteur joue avec, etc, elle peut « accidentellement tomber ». Seul le Maître de Jeu peut faire « tomber accidentellement » l'arme, jamais le joueur.

Le pourcentage d'attaque en cas de « chute » est égal au POU de l'esprit. A priori il ne progresse jamais.

Comportement de l'âme

Un conte japonais explique bien les comportements possibles de l'âme d'une arme :

Masamune et Murasama étaient d'habiles armuriers forgerons qui vivaient au début du XIV^e siècle. Tous les deux forgeaient des sabres d'une très grande qualité. Murasama, au caractère violent, était un personnage taciturne et inquiétant. Il avait la sinistre réputation de forger des lames redoutables qui poussaient leurs propriétaires à de sanglants combats ou qui, parfois, blessaient son porteur. Ces armes eurent très vite la réputation d'être assoiffées de sang et furent tenues pour maléfiques. Par contre Masamune était un forgeron d'une très grande sérénité qui se livrait à un rituel de purification systématiquement pour forger ses lames. Elles sont considérées comme les meilleures du pays. Un homme, qui voulait tester la différence de qualité entre les modes de fabrication des deux armuriers, plaça un sabre de Murasama dans un cours d'eau. Chaque feuille dérivant à la surface, qui touchait la lame, fut coupée en deux. Ensuite, un sabre fabriqué par Masamune fut placé dans le cours d'eau. Les feuilles semblaient éviter la lame. Aucune d'elles ne fut coupée, elles glissaient toutes intactes, le long du tranchant comme si celui-ci voulait les épargner. L'homme rendit son verdict : " La Murasama est terrible, la Masamune est humaine !"



Open Game License

Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright

2000 Wizards of the Coast, Inc ('Wizards'). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) 'Contributors' means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) 'Derivative Material' means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) 'Distribute' means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) 'Open Game Content' means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) 'Product Identity' means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) 'Trademark' means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) 'Use', 'Used' or 'Using' means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) 'You' or 'Your' means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content

distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE

of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered

Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorised version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version

of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. Modern System Reference Document Copyright 2002, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Bill Slavicsek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan, based

on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison, Bruce R. Cordell, John Tynes, Andy Collins and JD Wiker. System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson. RuneQuest System Reference Document Copyright 2006, Mongoose Publishing; Author

Matthew Sprange, based on original material by Greg Stafford.