

# Savage BLOODLUST



Savage Bloodlust nécessite le livre de base de Bloodlust ainsi que celui de Savage Worlds

Bloodlust est une création de Croc, le logo Bloodlust est de Thibault de Latouanne, les illustrations sont de Varanda sauf l'illustration de couverture qui est © Frazetta. Tout cela est utilisé sans l'accord ou la permission des intéressés qui je l'espère, ne m'en voudrons pas trop. Savage Worlds is a property of the Pinnacle Entertainment Group, Inc. and is used without permission. No challenge to their copyright is intended. Le PDF a été créé avec PDF Creator. Polices utilisées : Arial et Hoffmann

## CRÉATION DE PERSONNAGE

La création d'un personnage à Savage Bloodlust suit la même procédure que dans Savage Worlds.

1. Choix d'un peuple
2. Répartition des points de traits
3. Choix des Atouts et des Handicaps.
4. Equipement
5. Description du personnage.

Suivi d'une nouvelle étape :

La Création d'une arme-dieu

### 1. PEUPLE

Le joueur peut incarner un personnage issu de n'importe quel peuple de Tanaephis : Batranoban, Dérigion, Gadhar, Piorad, Sekeker, Thunk et Vorozion.

### 2. TRAITS

Le joueur dispose de 5 points à répartir parmi ses Attributs et 15 parmi ses compétences.

Attelages (*Agilité*)  
Combat (*Agilité*)  
Crocheter (*Agilité*)  
Discrétion (*Agilité*)  
Equitation (*Agilité*)  
Erudition (*Astuce*)  
Epices (*Astuce*)  
Être au parfum (*Astuce*)  
Intimidation (*Volonté*)  
Jeu (*Astuce*)  
Lancer (*Agilité*)  
Natation (*Agilité*)  
Naviguer (*Agilité*)  
Persuasion (*Volonté*)  
Pister (*Astuce*)  
Réparer (*Astuce*)  
Sarcasmes (*Astuce*)  
Soin (*Astuce*)  
Survie (*Astuce*)  
Tir (*Agilité*)  
Tripes (*Volonté*)  
Vigilance (*Astuce*)

### A. NOUVELLES COMPETENCES

**Epices** : permet au personnage de faire pousser des épices, de savoir comment les récolter et les traiter et connaître leurs effets exacts.

**Erudition** : les connaissances des peuples de Tanaephis étant encore assez grossières, la plupart des érudits touchent à toutes les disciplines. Que ce soit l'astronomie, la géographie ou la littérature, toutes ces connaissances sont regroupées dans cette compétence. Ne pleurez pas, si Bloodlust était un jeu d'intello, ça se saurait.

**Note** : la compétence Escalade n'existe pas dans Savage Bloodlust, utilisez l'attribut Agilité.

### B. Langues

Seuls quatre peuples possèdent un langage écrit : les Vorozions, les Piorads, les Batranobans et les Derigions. Un niveau de D4 en Erudition est requis pour savoir lire et écrire. Le personnage ne sait alors lire que la langue de son peuple d'origine.

### C. Caractéristiques secondaires

Charisme : 0 sauf s'il est modifié par des atouts ou des handicaps.

Résistance : (Vigueur/2)+2

Parade : (Combat/2)+2

Charge maximum : (Force X5)/2 kgs

### 3. CAPACITÉS SPÉCIALES

Tous les Atouts et Handicaps de Savage Worlds sont directement utilisables dans Savage Bloodlust, en dehors de : *Arcane Background*, *Arcane Resistance*, *Improved Arcane resistance*, *Champion*, *Gadgeteer*, *Holy/Unholy warrior*, *McGyver*, *Mentalist*, *Power points*, *Power surge*, *Rock&Roll*, *Sidekick*, *Wizard*.

## A. NOUVEAUX AVANTAGES

**Yeux de braise (N, Force D8, Combat D8, Piorads uniquement) :** le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à ses jets d'intimidation.

**Chrysalide (N, Attractive, Sekekers uniquement) :** le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à ses jets de persuasion.

**Hysnaton (N) :** le personnage a un héritage elfique, nain ou orc. Cela peut lui donner certaines caractéristiques de ces peuples disparus mais lui vaut d'être Rejeté : il subit un malus de -2 en Charisme avec tous les peuples de Tanaephis en dehors des autres Hysnatons.

D6	Ascendance
1-2	Elfe
3-4	Nain
5-6	Orc

D6	Héritage Elfe (2 jets)
1	All-thumbs : Réparer -2
2	Peau pâle
3	Grands yeux: Charisme +1
4	Vision nocturne
5	Oreilles pointues : Vigilance +1
6	Svelte : Agilité D6

D6	Héritage Nain (2 jets)
1	Petit : Allure -1
2	Pilosité importante
3	Mr Fix-it : Réparer +2
4	Vision nocturne
5	Avide (mineur)
6	Robuste : Vigueur D6

D6	Héritage Orc (2 jets)
1	Laid : Charisme -2
2	Peau verdâtre
3	Peau épaisse : Résistance +1
4	Vision nocturne
5	Odorât développé : Pister +1
6	Musclé : Force D6

## Nouveau handicap

**Alweg (mineur) :** le personnage est rejeté par son peuple d'origine. Il subit un malus de -4 à son Charisme avec ses anciens compatriotes. Un hysnaton ne peut pas prendre ce handicap il est déjà bien assez chargé comme ça.

## 4. EQUIPEMENT

Plutôt que d'avoir 500 pièces à dépenser, le joueur va déterminer l'équipement de départ de son personnage à l'aide des tables suivantes :

### A. MONTURE

Lancer 1D20 et consultez les tables suivantes. Pour les caractéristiques des montures voir les règles de Savage Worlds p. 129. Considérez le Chagar comme un *War horse*.

Peuple	1-5	6-10
Alwegs	Aucune	Aucune
Batranobans	Aucune	Aucune
Derigions	Aucune	Mule
Gadhars	Aucune	Aucun
Hysnatons	Aucune	Aucun
Piorads	Cheval	Chagar
Sekekers	Aucune	Aucun
Thunks	Cheval	Poney
Voroziens	Aucune	Aucune

Peuple	11-15	16-20
Alwegs	Aucune	Cheval
Batranobans	Cheval	Cheval
Derigions	Mule	Mule
Gadhars	Aucune	Aucune
Hysnatons	Cheval	Cheval
Piorads	Chagar	Chagar
Sekekers	Cheval	Cheval
Thunks	Poney	Poney
Voroziens	Cheval	Cheval

### B. ARMURE

Peuple	1-5	6-15	16-20
Alwegs	Cuir	Cuir	Mailles
Batranobans	Cuir	Mailles	Mailles
Derigions	Mailles	plaques	Plaques
Gadhars	Aucune	Aucune	Cuir
Hysnatons	Cuir	Cuir	Mailles
Piorads	Fourrures*	Cuir	Mailles
Sekekers	Aucune	Cuir	Cuir
Thunks	Aucune	Fourrures	Cuir
Voroziens	Mailles	Plaques	Plaques

\* : En ce qui me concerne fourrure = cuir en terme de jeu.

### C. ARME SECONDAIRE

Peuple	1-5	6-15	16-20
Alwegs	Aucune	Bouclier (S)	Bouclier (M)
Batranobans	Aucune	Dague	Dague
Derigions	Aucune	Aucune	Fleuret
Gadhars	Bouclier	Javelot(1)	Javelot(5)
Hysnatons	Aucune	Dague	Bouclier (M)
Piorads	Aucune	Aucune	Bouclier (L)
Sekekers	Aucune	Fronde	Arc
Thunks	Arc	Arc	Arc
Voroziens	Aucune	Pavois	Arbalète

## 5. BACKGROUND

Force	Taille* (min/max)	Vigueur	Poids* (min/max)
D4	1,60m/1,80m	D4	60kgs/80kgs
D6	1,65m/1,85m	D6	70kgs/90kgs
D8	1,70m/1,90m	D8	80kgs/100kgs
D10	1,75m/1,95m	D10	90kgs/110kgs
D12	1,80m/2m	D12	100kgs/120kgs
D12+1	1,85m/2,05m	D12+1	110kgs/130kgs

\* : Personnages féminins : -10 kg et -10cm

Peuple	Yeux	Cheveux
Alwegs	Variables	Variables
Batranobans	Bruns, noirs, bleus	Noirs
Derigions	Bleus, verts	Châtains, bruns
Gadhars	Bruns, verts	Noirs
Hysnatons	Variables	Variable
Piorads	Verts, rouges	Blonds, roux
Sekekers	Verts, bleus, bruns	Blonds, bruns
Thunks	Brun, noirs	Noirs
Voroziens	Bruns, noirs	Bruns, Châtain

### A. MAIN DIRECTRICE

Lancer 1D20 : 1-15 : droitier, 16-20 : gaucher

## Peuples

BATRANOBAN

**Attributs** : na

**Allure** : 6

**Atouts** : Epices D4



DERIGION

**Attributs** : na

**Allure** : 6

**Atouts** : Erudition D4

GADHAR

**Attributs** : na

**Allure** : 6

**Atouts** : Survie D4

PIORAD

**Attributs** : Force D6

**Allure** : 6

**Atouts** : Equitation D4

**Handicaps** : ennemi (majeur) Thunks.



SEKEKER

**Attributs** : Agilité D6

**Allure** : 6

**Atouts** : Soigner D4

**Handicaps** : Laide : Charisme -2.

THUNK

**Attributs** : na

**Allure** : 6

**Atouts** : Discrétion D4

VOROZION

**Attributs** : na

**Allure** : 6

**Atouts** : Persuasion D4

## CRÉATION D'UNE ARME-DIEU

La création d'une arme se fait en plusieurs étapes :

1. Déterminer le type d'arme
2. Choisir un pouvoir principal et déterminer le reste des pouvoirs jusqu'à ce que la valeur de l'arme soit supérieure ou égale à 100.
4. Déterminer le dérangement et la Volonté de l'arme.



### 1. TYPE D'ARME

2D20	Arme	Valeur
2-4	Hache (Axe)	15
5-6	Hache de bataille ( <i>Battle Axe</i> )	15
7-10	Dague ( <i>Dagger</i> )	20
11	Fléau ( <i>Flail</i> )	15
12-13	Grande hache ( <i>Great Axe</i> )	20
14-15	Epée à deux mains ( <i>Great sword</i> )	15
16	Hallebarde ( <i>Halberd</i> )	15
17	Katana	20
18-23	Epée longue ( <i>Long sword</i> )	20
24	Lance ( <i>Lance</i> )	15
25	Maillet ( <i>Maul</i> )	10
26-27	Pioche ( <i>Pike</i> )	10
28-29	Rapière ( <i>Rapier</i> )	25
30	Sabre ( <i>Saber</i> )	10
31-34	Epée courte ( <i>Short sword</i> )	20
35-36	Javelot ( <i>Spear</i> )	20
37-39	Bâton ( <i>Staff</i> )	15
40	Marteau de guerre ( <i>Warhammer</i> )	15

Pour les caractéristiques de ces armes, consultez les règles de Savage Worlds p. 41.

## 2. POUVOIRS DES ARMES

Le joueur doit choisir au moins un pouvoir principal pour son arme. Il peut ensuite choisir d'autres pouvoirs principaux ou des pouvoirs exotiques. Il a également la possibilité d'associer une condition à chaque pouvoir afin d'en limiter la valeur. Toutefois aucun pouvoir ne peut avoir une valeur inférieure à 5 points. Pour une description de l'impact des pouvoirs sur l'apparence de l'arme reportez vous à *Bloodlust*. De plus toutes les armes doivent tirer un dérangement.

### A. POUVOIRS PRINCIPAUX

1D10	Pouvoir
1	Attribut amélioré
2	Compétence améliorée
3	Combat amélioré
4	Initiative améliorée
5	Dégâts améliorés
6	Parade améliorée
7	Point faible
8	Destruction
9	Protection accrue
10	Au choix du joueur

#### 1. Attribut amélioré

Valeur : 10/20/30

Fréquence d'utilisation : permanent  
+1/+2/+3 niveau(x) à celui de l'attribut concerné. Lancer 1D6 et consultez la table suivante afin de déterminer l'attribut augmenté.

D6	Attribut concerné
1	Agilité
2	Volonté
3	Vigueur
4	Astuce
5	Force
6	Au choix du joueur

#### 2. Compétence améliorée

Valeur : 5/10/20

Fréquence d'utilisation : permanent  
+1/+2/+3 niveau à celui de la compétence concernée. Lancer 1D20

et consultez la table suivante afin de déterminer la compétence augmentée.

1D20 Compétence	
1	Attelages
2	Crocheter
3	Discrétion
4	Equitation
5	Erudition
6	Epices
7	Être au parfum
8	Intimidation
9	Jeu
10	Lancer
11	Natation
12	Naviguer
13	Persuasion
14	Pister
15	Réparer
16	Sarcasmes
17	Soin
18	Survie
19	Tripes
20	Vigilance

### 3. Combat amélioré

Valeur : 10/30/50

Fréquence d'utilisation : permanent  
+1/+2/+3 niveau +1/+2/+3 niveau à celui de la compétence Combat.

### 4. Initiative améliorée

Valeur : 10/20/30

Fréquence d'utilisation : permanent  
Le personnage pioche 1/2/3 cartes supplémentaires et garde la meilleure.

### 5. Dégâts améliorés

Valeur : 10/20/30

Fréquence d'utilisation : permanent  
+1/+2/+3 aux dégâts de l'arme

### 6. Parade améliorée

Valeur : 10/20/30

Fréquence d'utilisation : permanent  
+1/+2/+3 à la Parade du personnage.

### 7. Point faible

Valeur : 25

Fréquence d'utilisation : permanent  
Parade de l'adversaire -1

### 8. Destruction

Valeur : 25

Fréquence d'utilisation : 3/jour  
Durée : une seule attaque

Le pouvoir doit-être utilisé avant le jet de combat. Si la cible est touchée, elle ne subit aucun dégâts mais son armure est détruite.

### 9. Protection accrue

Valeur : 10/30/50

Fréquence d'utilisation :

La Résistance du personnage est augmentée de 1/2/3 points.

## B. POUVOIRS EXOTIQUES

1D100 Pouvoir	
1-2	Acide/Vapeur
3-4	Aura de confusion
5-6	Aura de contrôle
7-8	Aura de peur
9-10	Aura de protection
11-12	Biomécanique : bouche
13-14	Biomécanique : infection
15-16	Biomécanique : œil
17-18	Biomécanique : pseudopode
19-20	Bond
21-22	Brouillard
23-24	Chance
25-26	Communication longue distance
27-28	Composition : mercure
29-30	Composition : obsidienne/os
31-32	Composition : pierre ponce
33-34	Décrépiteude
35-36	Déplacement sur l'eau
37-38	Détection de la vie
39-40	Disparition
41-42	Illusion
43-44	Immortalité
45-46	Immunité au feu
47-48	Immunité au froid
49-50	Immunité aux poisons
51-52	Immunité aux maladies
53-54	Invisibilité
55-56	Invocation de morts-vivants
57-58	Protection contre les projectiles
59-60	Lumière
61-62	Mécanique : lame vibrante
63-64	Mécanique : projectile
65-66	Mécanique : transformation
67-68	Mécanique : tronçonneuse
69-70	Ombre
71-72	Orientation
73-74	Polymorphe
75-76	Possession
77-78	Guérison
79-80	Résistance à la douleur
81-82	Résistance à la faim
83-84	Téléportation
85-86	Téléportation de combat
87-88	Vampirisme
89-90	Vision nocturne
91-92	Vol
93-00	Au choix du joueur

### **1-2. Acide/Vapeur**

Valeur : 15

Fréquence d'utilisation : permanent/2 fois par jour

Portée : Contact

Durée : Permanent/1 attaque.

De l'acide/vapeur suinte/s'échappe continuellement de l'arme : dégâts +1, deux fois par jour, dégâts +4.

### **3-4. Aura de confusion**

Valeur : 20

Fréquence d'utilisation : 1/jour

Portée : Rayon de (Astuce) mètres autour du porteur.

Durée : -

Toutes les cibles dans un *medium burst template* doivent réussir un jet de Vigueur (à -2 en cas d'augmentation) ou être sonnées.

### **5-6. Aura de contrôle**

Valeur : 30

Fréquence d'utilisation : 3/jour

Portée : Rayon de (Astuce) mètres autour du porteur.

Durée : 3 rounds

Jet de Volonté de la cible contre la Volonté de l'arme. En cas de réussite l'arme contrôle la cible. Pour des ordres mettant sa vie en danger la cible a le droit à un nouveau jet de Volonté contre la Volonté de l'arme.

### **7-8. Aura de peur**

Valeur : 20

Fréquence d'utilisation : 6/jour

Portée : Rayon de (Astucex2) mètres autour du porteur.

Durée : Instantané

Toutes les cibles dans un *large burst template* doivent réussir un jet de Tripes (à -2 en cas d'augmentation) ou tirer sur la table des Peurs (p.91), les extras paniquent.

### **9-10. Aura de protection**

Valeur : 15

Fréquence d'utilisation : 6/jour

Portée : Rayon de (Astuce) mètres autour du porteur.

Durée : un combat

Toutes les personnes situées dans le rayon du pouvoir bénéficie d'un bonus de +1 à leur résistance. L'arme peut refuser de protéger certains individus présent dans le rayon d'action.

### **11-12. Bio-mécanique : Bouche**

Valeur : 5

Fréquence d'utilisation : permanent

Portée : -

Durée : permanent

L'arme possède une bouche et peut donc parler et mordre ! (Morsure : D6). L'arme ne peut pas mordre et frapper en même temps.

### **13-14. Bio-mécanique : Infection**

Valeur : 10

Fréquence d'utilisation : permanent

Portée : Contact

Durée : Permanent

A chaque fois que l'arme blesse sa victime, celle-ci doit réussir un jet de Vigueur (à -2 en cas d'augmentation) ou être infectée. Elle sera alors affaiblie (-1 à tous ces jets) pour une durée d'1D6 jours (heures en cas d'augmentation sur le jet de Vigueur).

### **15-16. Bio-mécanique : Oeil**

Valeur : 10

Fréquence d'utilisation : permanent

Portée : -

Durée : permanent

L'arme possède maintenant la compétence Vigilance à D6 (elle lance un dé joker quand elle l'utilise bien évidemment).

### **17-18. Bio-mécanique : Pseudopode**

Valeur : 5

Fréquence d'utilisation : permanent

Portée : -

Durée : permanent

Le manche de l'arme déploie des tentacules qui s'enroule autour de la

main du porteur. Celui-ci ne peut-être désarmé.

#### **19-20. Bond**

Valeur : 5

Fréquence d'utilisation : 3/jours

Portée : -

Durée : Instantané

Le porteur peut faire des bonds de 10 mètres en hauteur ou en longueur sans efforts et sans subir le moindre dommage.

#### **21-22. Brouillard**

Valeur : 15

Fréquence d'utilisation : 6/jour

Portée : *medium burst template* centré sur le porteur.

Durée : une heure

Toutes les actions nécessitant l'usage de la vision subissent un malus de -2 à l'intérieur du brouillard. Le porteur n'est pas affecté.

#### **23-24. Chance**

Valeur : 15

Fréquence d'utilisation : permanent

Portée : -

Durée : Permanent

+1 point de Destin supplémentaire par partie.

#### **25-26. Communication à longue distance**

Valeur : 10

Fréquence d'utilisation : permanent

Portée : 500m (armes), 50m (porteur)

Durée : permanent

L'arme peut communiquer jusqu'à 500 mètres de distance avec d'autres armes (au lieu de 50m). Et jusqu'à 50m avec son porteur (au lieu de 25cm).

#### **27-28. Composition : Mercure**

Valeur : 20

Fréquence d'utilisation : permanent

Portée : Contact

Durée : permanent

L'armure de la cible n'est pas prise en compte.

#### **29-30. Composition : Obsidienne ou Os**

Valeur : 20

Fréquence d'utilisation : permanent

Portée : Contact

Durée : permanent

Dégâts +2

#### **31-32. Composition : Pierre ponce**

Valeur : 20

Fréquence d'utilisation : permanent

Portée : -

Durée : permanent

L'arme flotte sur l'eau.

#### **33-34. Décrépitude**

Valeur : 35

Fréquence d'utilisation : 1/jour

Portée : Contact

Durée : Instantané

L'utilisation de ce pouvoir doit-être déclaré avant le résultat du jet de combat. Si la victime subit au moins une blessure elle vieillit de (Dégâts) années.

Sur un 1 : le porteur vieillit d'1D6 ans.

#### **35-36. Déplacement sur l'eau**

Valeur : 10

Fréquence d'utilisation : 3/jour

Portée : -

Durée : 2 heures

Le porteur peut marcher sur l'eau comme le premier messie venu.

#### **37-38. Détection de la vie**

Valeur : 15

Fréquence d'utilisation : 6/jour

Portée : sphère de 25 mètres centré sur le porteur.

Durée : 5 minutes

L'arme indique au porteur la position et le nombre de formes de vie se trouvant dans le rayon du pouvoir. Elle le tient également au courant de leur déplacement.

#### **39-40. Disparition**

Valeur : 15

Fréquence d'utilisation : 1/jour

Portée : -

Durée : Illimité

L'arme peut disparaître à volonté des mains de son porteur ou de son fourreau. Elle peut réapparaître quand elle le souhaite. Lorsque le porteur meurt elle réapparait dans sa main.

#### **41-42. Illusion**

Valeur : 25

Fréquence d'utilisation : 3/jour

Portée : sphère de 5 mètres centré sur le porteur.

Durée : une heure

L'arme crée une illusion visuelle et/ou odorante et auditive d'une taille ne dépassant pas une sphère de 5m. Toutes les personnes confrontées à l'illusion ont droit à un jet de Volonté pour ne pas y croire.

#### **43-44. Immortalité**

Valeur : 40

Fréquence d'utilisation : permanent

Portée : -

Durée : permanent

Le porteur de l'arme cesse de vieillir et ne peut-être affecté par le pouvoir Décrépitude.

#### **45-46. Immunité au feu**

Valeur : 25

Fréquence d'utilisation : permanent

Portée : -

Durée : permanent

Le porteur est immunisé aux flammes et à la chaleur.

#### **47-48. Immunité au froid**

Valeur : 15

Fréquence d'utilisation : permanent

Portée : -

Durée : permanent

Le porteur est totalement immunisés aux effets du froid.

#### **49-50. Immunité aux maladies**

Valeur : 20

Fréquence d'utilisation : permanent

Portée : -

Durée : permanent

Le porteur est immunisés à toutes les maladies, qu'elles soient d'origine naturelles ou magiques.

#### **51-52. Immunité aux poisons**

Valeur : 30

Fréquence d'utilisation : permanent

Portée : -

Durée : permanent

Le porteur ne souffre jamais des effets d'un poison, qu'il soit magique ou non.

#### **53-54. Invisibilité**

Valeur : 30

Fréquence d'utilisation : 3/jour

Portée : -

Durée : 1 minute

Le porteur, son arme et tout l'équipement qu'il transporte deviennent invisible avec tout ce que cela implique (+4 en combat, -4 pour toucher le porteur, -6 avec une augmentation.

#### **55-56. Invocation de morts-vivants**

Valeur : 40

Fréquence d'utilisation : 1/jour

Portée : -

Durée : 10 minutes

1D6 cadavres se lèvent et obéissent aux ordres du porteur. Une fois les 10 minutes écoulées, ils tombent en poussière.

#### **57-58. Protection contre les projectiles**

Valeur : 35

Fréquence d'utilisation : permanent

Portée : -

Durée : permanent

Le porteur bénéficie d'un +3 en Parade contre les projectiles.

#### **59-60. Lumière**

Valeur : 5

Fréquence d'utilisation : permanent  
Portée : sphère de 10 mètres de diamètre.  
Durée : permanent  
L'arme diffuse de la lumière dans un rayon de 10 mètres.

#### **61-62. Mécanique : Lame vibrante**

Valeur : 20  
Fréquence d'utilisation : 6/jour  
Portée : -  
Durée : un round  
Dégâts +3

#### **63-64. Mécanique : Projectile**

Valeur : 15  
Fréquence d'utilisation : 3/jour  
Portée : 12/24/48  
Durée : Instantané  
Le porteur doit réussir une attaque à distance. Les dégâts sont égaux à 2D8.

#### **65-66. Mécanique : Transformation**

Valeur : 40  
Fréquence d'utilisation : 1/jour  
Portée : -  
Durée : 3 heures  
L'arme se transforme en une autre arme (d'une valeur égale ou inférieure à celle de l'arme de base).

#### **67-68. Mécanique : Tronçonneuse**

Valeur : 35  
Fréquence d'utilisation : 3/jour  
Portée :-  
Durée : un round  
Dégâts +4 (ouch !).

#### **69-70. Ombre**

Valeur : 10  
Fréquence d'utilisation : 6/jour  
Portée : *medium burst template* centré sur le porteur.  
Durée : une heure  
Toutes les actions nécessitant l'usage de la vision subissent un malus de -6 à l'intérieur de l'ombre. Le porteur n'est pas affecté.

#### **71-72. Orientation**

Valeur : 5  
Fréquence d'utilisation : permanent  
Portée : -  
Durée : permanent  
L'arme peut toujours indiquer le nord à son porteur.

#### **73-74. Polymorphe**

Valeur : 15  
Fréquence d'utilisation : 3/jour  
Portée : -  
Durée : deux heures  
Le porteur peut changer de visage et reproduire celui de quelqu'un qu'il connaît. Le changement n'affecte que la tête du porteur. Un individu connaissant la personne imitée aura droit à un jet de Vigilance pour repérer la supercherie.

#### **75-76. Possession**

Valeur : 40  
Fréquence d'utilisation : 1/jour  
Portée : -  
Durée : 6 heures  
Quand elle est blessée, la victime doit réussir un jet en Volonté ou voir son esprit absorbé par l'arme. Celle-ci s'empare alors du corps de la victime pour une durée de six heures. Passé ce délai chacun retrouve son corps respectif. La victime n'a aucun souvenir de ce qui s'est passé.

#### **77-78. Guérison**

Valeur : 25  
Fréquence d'utilisation : 3/jour  
Portée : -  
Durée : Instantané  
L'arme élimine un niveau de blessure du porteur par utilisation.

#### **79-80. Résistance à la douleur**

Valeur : 40  
Fréquence d'utilisation : permanent  
Portée : -  
Durée : permanent  
Le porteur ignore le malus dû à ses blessures.

### **81-82. Résistance à la faim**

Valeur : 5

Fréquence d'utilisation : permanent

Portée : -

Durée : permanent

Le porteur ne ressent le besoin de se nourrir et de boire qu'une fois par semaine.

### **83-84. Téléportation**

Valeur : 40

Fréquence d'utilisation : 2/jour

Portée : 10 kilomètres

Durée : Instantané

En utilisant ce pouvoir, le porteur se téléporte dans un lieu qu'il a déjà vu au moins une fois (faire un jet en Volonté en cas de doute...). Si le jet échoue, le porteur reste paralysé sur place pendant 1D6 rounds. Sur un 1, le porteur encaisse deux blessures.

### **85-86. Téléportation de combat**

Valeur : 25

Fréquence d'utilisation : 6/jour

Portée : 10 mètres

Durée : Instantané

Le porteur peut attaquer dans le même round où il apparaît avec un malus de -2.

### **87-88. Vampirisme**

Valeur : 30

Fréquence d'utilisation : 3/jour

Portée : contact

Durée : instantané

Si l'arme a infligé une blessure, le porteur peut immédiatement en éliminer une.

### **89-90. Vision nocturne**

Valeur : 15

Fréquence d'utilisation : permanent

Portée : -

Durée : permanent

Le porteur ne subit aucun malus dû à l'obscurité.

### **91-92. Vol**

Valeur : 30

Fréquence d'utilisation : 3/jour

Portée : -

Durée : 10 minutes

Le porteur peut voler (à une vitesse ne dépassant pas celle d'un aigle) sans limitations de distance ou d'altitude.

## **C. CONDITIONS**

Le joueur doit tirer sur la table suivante au moins une fois pour limiter la valeur d'un pouvoir. Il peut ensuite l'utiliser à chaque fois qu'un nouveau pouvoir est pris.

1D10	Condition
1	Ne fonctionne pas le jour
2	Ne fonctionne pas la nuit
3	Ne fonctionne pas sur mes hommes
4	Ne fonctionne pas sur les femmes
5	Ne fonctionne pas sur un peuple
6	Ne fonctionne pas sur les animaux
7	Sacrifice
8	Auto-mutilation
9	Mot de commande
10	Caractéristique minimum

### **1. Ne fonctionne pas : le jour**

Valeur : -15

Le pouvoir ainsi conditionné est inutilisable le jour.

### **2. Ne fonctionne pas : la nuit**

Valeur : -10

Le pouvoir ainsi conditionné est inutilisable la nuit.

### **3. Ne fonctionne pas : sur les hommes**

Valeur : -20

Le pouvoir ainsi conditionné est sans effet sur les hommes.

### **4. Ne fonctionne pas : sur les femmes**

Valeur : -15

Le pouvoir ainsi conditionné n'a aucun effet sur les femmes.

### **5. Ne fonctionne pas : sur un peuple**

Valeur : -5

Le pouvoir ainsi conditionné n'affecte pas le peuple déterminé dans la table ci-dessous.

D8 Peuple	
1	Batranobans
2	Derigions
3	Gadhars
4	Hysnatons
5	Piorads
6	Sekekers
7	Thunks
8	Vorozions

### 6. Ne fonctionne pas : sur les animaux

Valeur : -5

Le pouvoir blablabla sur les animaux (vous commencez à comprendre non ?).

### 7. Sacrifice

Valeur : -5

Le porteur doit sacrifier un type de créature précis une fois par semaine afin de pouvoir utiliser le pouvoir auquel cette condition est associée.

### 8. Auto-mutilation

Valeur : -15

Avant d'utiliser le pouvoir le porteur doit s'infliger une blessure. L'arme ne soignera pas cette blessure, même si elle en a le pouvoir.

### 9. Mot de commande

Valeur : -5

Le porteur doit prononcer un mot précis à haute voix pour activer le pouvoir.

### 10. Caractéristique minimum

Valeur : -5/-10

Pour fonctionner, le porteur doit avoir un niveau minimum de D8 dans l'un de ses attributs :

D6 Attributs	
1	Force
2	Astuce
3	Vigueur
4	Volonté
5	Agilité
6	Au choix du joueur

## 3. DERANGEMENT ET VOLONTE

Être une âme fusionné avec une arme laisse des traces : toutes les armes souffrent au moins d'un dérangement.

2D12 Dérangement	
2	<i>Arrogant</i>
3	<i>Big Mouth</i>
4	<i>Bloodthirsty</i>
5	<i>Cautious</i>
6	<i>Code of honor</i>
7	<i>Curious</i>
8	<i>Death wish</i>
9	<i>Delusional (minor)</i>
10	<i>Enemy (minor)</i>
11	<i>Greedy (minor)</i>
12	<i>Habit (minor)</i>
13	Jalousie
14	<i>Loyal</i>
15	Maudite
16	<i>Mean</i>
17	<i>Overconfident</i>
18	<i>Phobia (minor)</i>
19	<i>Restriction vestimentaire</i>
20	<i>Stubborn</i>
21	<i>Vengeful (minor)</i>
22	Vow
23-24	Tirez deux dérangements

### Jalousie

Le porteur ne peut en aucun cas posséder une autre arme en plus de son arme-dieu. Seule une (une seule !) dague et/ou un bouclier sont autorisées.

### Maudite

Le porteur bénéficie d'un point de Destin en moins par partie.

### Restriction vestimentaire

Valeur : -5

L'arme exige que le porteur respecte un code vestimentaire précis (s'habiller en rouge, toujours porter un chapeau, rester pieds nus...). Dans le cas contraire le pouvoir est inutilisable.

### A. VOLONTE DE L'ARME

L'Arme ne possède qu'un seul attribut : la Volonté. Son niveau dépend de la valeur totale de l'Arme :

Valeur de l'arme	Volonté
0-100	D4
101-200	D6
201-300	D8
301-400	D10
401-500	D12
Par +100 supp.	+1

L'arme est de plus considérée comme un Joker : elle lance 1D6 en plus de son dé de Volonté et garde le meilleur résultat.

### B. CONFLITS ARME/PORTEUR

Les conflits entre l'Arme et le porteur sont résolus par un jet en opposition entre la Volonté du porteur et celle de l'Arme.

### C. EXPERIENCE

Tous les cinq points d'expérience le porteur peut progresser selon les règles définies dans Savage Worlds. Mais un nouveau choix s'offre au joueur : tirer un nouveau pouvoir pour l'Arme (ou deux pouvoirs si les deux sont conditionnés). Dans ce cas le porteur ne progresse pas, l'arme s'étant appropriée toute son expérience. Si l'arme ne bénéficie d'aucune expérience plus de deux fois d'affilée elle cherche à se débarrasser de son porteur.

### D. POINTS DE DESTIN

C'est en devenant un porteur que le personnage est devenu un joker. Sans son arme, le personnage ne peut utiliser aucun point de destin et ne lance pas de dé Joker avec ses jets de traits.

### E. LE STADE FINAL

Une fois arrivée au niveau Légendaire, une arme peut tenter de se fusionner avec son porteur. Comme pour tous les tests la difficulté du jet est de 4. Le type de dé lancé dépend du rang du porteur.

Facteurs	Bonus
Porteur novice	D4
Porteur aguerri	D6
Porteur vétéran	D8
Porteur héroïque	D10
Porteur légendaire	D12

L'arme contribue au jet avec son dé Joker.

Fusion	Résultat
Echec	Les deux âmes sont détruites
Succès	1 âme reste active, l'autre est détruite*
Augmentation	Fusion des deux esprits.

\* : si c'est le dé Joker qui a obtenu le meilleur résultat, l'âme du porteur est détruite, si c'est l'inverse c'est bien sûr celle de l'arme. Dans les deux cas, l'âme qui reste garde le corps et acquiert tous les pouvoirs de l'arme ou inversement.

### F. PRESTIGE

Le prestige du couple arme/porteur dépend du rang de chacun d'eux.

Rang du porteur	Rang de l'arme				
	Novice	Aguerri	Vétéran	Héroïque	Légendaire
Novice	-	-	-	D4	D6
Aguerri	-	-	D4	D6	D8
Vétéran	-	D4	D6	D8	D10
Héroïque	D4	D6	D8	D10	D12
Légendaire	D6	D8	D10	D12	D12+1

Le dé de Prestige est lancé par toute personne qui tente d'identifier le couple arme/porteur ou quand ce dernier tente de faire jouer son prestige.

#### Résultat du jet de Prestige

Face à une personne ordinaire :

Echec : porteur et arme ne sont pas reconnus.

Succès : actions contre le porteur et l'arme subissent un malus de -2.

Augmentation : Fuite

Face à un porteur d'arme ou un combattant :

Echec : porteur et arme ne sont pas reconnus.

Succès : l'arme est reconnue (ainsi que ses pouvoirs...).

Augmentation : actions contre le porteur et l'arme subissent un malus de -2.

## G. LES EPICES

Voir les pages 24 et 25 des règles de Bloodlust.

Adapter les Difficultés comme suit :

-10% : aucun modificateur

-25% : -1

-50% : -2

### Copeau de Charko

Effets secondaires : le personnage écope d'un niveau de fatigue pour les trois heures qui suivent.

### Epices toxiques et poisons

La force de ces substances dans les règles de Savage World dépend de leur effet dans Bloodlust :

Bloodlust*	Savage World**
-25%	-1
-50%	-2
-70%	-3
-85%	-4

\*: effet dans Bloodlust

\*\* : Malus aux jets de Vigueur

### Effets des épices toxiques/poisons

Bloodlust*	Savage World**
1D6	1 niveau de fatigue
1D10	2 niveaux de fatigue
2D10	1 niveau de blessure
3D10	2 niveaux de blessure
4D10	3 niveaux de blessure
5D10	Mortel en 2D6 heures