

Armes

- Armes en argent
- Armes sacrés

Armes en argent

Les Armes d'argents

“ Les Armes d’Argent Les armes d’argent sont bien plus que de simples lames recouvertes de métal précieux. Ce sont des reliques de guerre, forgées par des mains humaines dans un dessein sacré : la chasse aux êtres corrompus par l’Essence Profane. Chaque de ces armes est recouverte d’une fine couche d’argent pur, mais ce n’est pas cela qui en fait leur puissance véritable. Gravées avec des runes anciennes, souvent héritées de traditions ésotériques oubliées, ces armes portent en elles des fragments de pouvoir occulte. Selon les légendes, chaque rune gravée agit comme un vecteur mystique, canalisant une propriété spécifique contre les créatures non humaines ou impures. Elles se distinguent des armes bénies par leur origine exclusivement humaine et leur fonction offensive directe : là où les armes bénies sont des reliques divines portées par la foi, les armes d’argent sont nées de la peur, de la vengeance, et du besoin de se défendre dans un monde infesté d’horreurs indicibles.

☐ Codex des Runes d’Argent

Nom de la Rune	Effet	Type	Utilisation maximale	Remarques
Ekran	Enflamme brièvement la lame. Inflige +1 Cran supplémentaire sur un coup réussi.	Active	2 fois/jour	Provoque des marques de brûlure surnaturelles.
Orr	Projette une onde de choc repoussant la cible de 3 mètres.	Active	1 fois/jour	Ne fonctionne pas sur les créatures massives.
Nalken	Ralentit la régénération des créatures corrompues. Empêche la récupération naturelle ou magique de Crans pendant 1d3 tours.	Passive	-	S'applique uniquement si l'arme touche.
Velmar a	Empêche la téléportation, l'invisibilité et le changement de forme pendant 1 tour.	Active	1 fois/jour	Nécessite de toucher la cible.
Trinith	La rune vibre faiblement lorsqu'un être corrompu est à moins de 20 mètres.	Passive	-	Perturbée si l'arme contient 3 runes.

Nom de la Rune	Effet	Type	Utilisation maximale	Remarques
Sarn	Rend la blessure infligée plus douloureuse et difficile à ignorer. Malus de -10 à la cible pendant 1 tour.	Passive	-	Cumulable avec d'autres effets.
Yskar	Augmente les dégâts sur les créatures mortes-vivantes : inflige +2 Crans sur un coup critique.	Passive	-	Inactif contre vivants ou hybrides.
Morhil	Fait luire la lame dans l'obscurité et dissipe les ténèbres magiques dans un rayon de 3 mètres.	Active	3 fois/jour	Pratique dans les ruines ou catacombes.

Armes sacrés

Armes Sacrées

Les armes sacrées ne sont pas forgées pour tuer, mais pour protéger. Leur pouvoir vient de la foi, des rituels ancestraux, et des pactes passés entre les vivants et les esprits. Elles incarnent la lumière dans un monde envahi par les ténèbres.

Origines et Fabrication

Contrairement aux armes d'argent forgées par la haine, les armes sacrées naissent dans la ferveur. Elles peuvent être :

- Bénies par un chaman amérindien lors d'un rite de passage.
- Portées par des descendants d'esclaves libérés ayant formé des cultes synchrétiques.
- Forgées dans les ruines d'un ancien temple, consacrées par la prière.

Elles mêlent influences spirituelles diverses : croix de bois gravée d'incantations haïtiennes, talismans peints avec du sang d'ancêtre, motifs celtiques tracés dans l'obsidienne.

Fonction

- Elles ne **peuvent pas porter de runes**.
- Elles ne **peuvent pas être utilisées par des êtres corrompus ou hybrides**.
- Elles sont **faites pour repousser, protéger, bénir ou purifier**.

Bénédictions Sacrées

Les bénédictions sont des dons spirituels gravés dans la matière à travers des prières, des rituels ou des pactes anciens. Elles ne peuvent **ni être falsifiées, ni être corrompues** sans conséquences graves.

Seuls des prêtres, chamans, ou porteurs choisis peuvent les activer, et leur puissance **croît avec la foi ou la pureté du porteur**.

Nom de la Bénédiction	Effet	Type d'objet possible	Rareté
Main de l'Ancien	L'arme sacré peut parer un projectile magique ou physique, une fois par jour	Arme (toutes)	◦ Commune
Chant des Justes	L'équipement réduit les effets mentaux (peur, hallucination, possession) de moitié	Talisman, vêtement	◦ Commune
Lumière du Veilleur	L'arme émet une lueur sacrée constante dans un rayon de 5 m, effraie les morts-vivants faibles	Arme, accessoire	◦ Commune
Voix de l'Esprit	Le porteur peut communiquer brièvement avec un ancêtre ou un esprit protecteur une fois par jour	Collier, anneau, flûte	☐ Peu Commune
Prière de Fer	L'arme accorde +1 Réaction défensive par jour (parade ou esquive uniquement)	Arme (toutes)	☐ Peu Commune
Cercle du Pèlerin	Une fois par jour, crée une barrière sacrée temporaire (5 m) empêchant l'entrée des corrompus pendant 1 tour	Bâton, totem, pierre	☐ Peu Commune
Baiser de Naya	Le porteur recupère un Cran de santé au lever du soleil (1x/jour)	Anneau, chapelet, tatouage	☐ Rare
Œil du Soleil	L'arme sacré peut révéler les formes invisibles ou camouflées pendant 10 secondes (1x/jour)	Arme (tir ou mêlée)	☐ Rare
Écho du Sacré	Si une action de protection réussit (parade, riposte défensive), le porteur et un allié gagnent +10 à leurs jets jusqu'à la fin du tour	Bouclier, médaillon	☐ Rare
Jugement d'Isha	Une fois par semaine, le porteur peut annuler un effet occulte ou démoniaque (sort, aura, malédiction)	Arme ou talisman	☐ Très Rare

Nom de la Bénédiction	Effet	Type d'objet possible	Rareté
Sang d'Aube	Le porteur est insensible à la peur et à la terreur tant qu'il protège un innocent	Talisman, vêtement	☐☐ Très Rare
Sanctuaire des Mille	L'arme peut absorber une attaque mortelle (magique ou physique), 1x/mois, puis doit être purifiée	Arme (unique)	☐☐ Très Rare
Souffle de l'Infini	Permet au porteur de bénir tous les alliés proches une fois par semaine : +10 à tous les jets pendant 1 tour	Totem, chapelet, bannière	☐☐ Très Rare

Règles Spécifiques

- **Nombre limité** : 1 bénédiction par arme ou équipement sacré. Impossible de combiner plusieurs bénédictions sur un même objet sans risque.
- **Rareté** : Plus la bénédiction est puissante, plus elle est rare, et souvent légendaire.
- **Révélation spirituelle** : Certaines bénédictions ne se révèlent qu'après une épreuve ou un acte héroïque.
- **Purification** : Une bénédiction ne se recharge pas automatiquement. Elle nécessite parfois :
 - Une nuit de prière
 - La présence d'un lieu sacré ou d'un rituel spécifique.

Tableau des Rituels de Purification et Recharge des Bénédiction

Chaque bénédiction sacrée, selon sa rareté ou sa nature, peut exiger une **purification rituelle** ou une **offrande spirituelle** avant d'être à nouveau utilisable. Ces rituels ne sont pas simplement mécaniques : ils sont **profondément ancrés dans la culture mystique** de l'univers d'Essence Profane.

Type de Bénédiction	Méthode de Recharge	Conditions	Durée
◦ Commune	Prière à l'aube ou au crépuscule	Calme, sans interruption	10 min
☐ Peu Commune	Offrande symbolique (sang, objet personnel, souvenir)	Devant un autel, un arbre sacré, ou en méditation nocturne	1 heure
☐ Rare	Rituel d'alignement (chant, cercle, encens, appel d'un esprit)	Lieu sacré ou hautement émotionnel	1 nuit entière
☐ Très Rare	Acte héroïque ou sacrifice personnel	À la discrétion du MJ (ex. protéger un village, sauver une âme innocente, purifier un esprit errant)	Immédiat après réussite

Armes Sacrées Nommées

Voici **3 exemples d'armes bénies** connues dans les légendes. Ce sont des objets uniques, transmis entre lignées de gardiens, de chamans ou de protecteurs sacrés.

◆ *Ombrelame de Lorn*

- **Type** : Sabre rituel en obsidienne sacrée
- **Bénédiction** : *Lumière du Veilleur*
- **Effet unique** : Quand elle tranche un corrompu, le sabre brille davantage pendant 1 minute
- **Histoire** : Forcée par les derniers Protecteurs du Temple de Brume, elle fut perdue lors de la traversée des Landes Sanglantes

◆ *Bouclier de Naya*

- **Type** : Grand bouclier rituel peint de motifs solaires
- **Bénédiction** : *Baiser de Naya*
- **Effet unique** : Une fois par mois, peut **protéger un enfant ou un innocent** contre tout effet mortel
- **Histoire** : Transmis entre guérisseurs africains et chamans Lakotas, ce bouclier est orné de plumes et de cendres sacrées

✦ *Voix de l'Ancienne*

- **Type** : Bâton cérémoniel en bois vivant, incrusté d'argent pur
- **Bénédictio** : *Voix de l'Esprit*
- **Effet unique** : En cas de perte de contrôle (possession, panique), le bâton **peut ramener l'esprit du porteur à lui-même**
- **Histoire** : Utilisé par Mère Kaara, première oracle d'Ael, pour traverser les Ténèbres et guider des centaines de survivants

✦ *Fleur de Prière*

- **Type** : Couteau rituel aux lames doubles, gravé de prières tressées
- **Bénédictio** : *Main Apaisante*
- **Effet unique** : Lorsqu'elle touche un être possédé ou enragé, elle peut tenter de **le calmer ou le réveiller**, une fois par jour (jet d'Esprit)
- **Histoire** : Maniée par des femmes guérisseuses dans les réserves des Plaines, elle n'a jamais tué un être vivant — uniquement apaisé ou purifié.

✦ *Le Cœur d'Aube*

- **Type** : Mousquet sacré à canon court, orné de cristaux solaires
- **Bénédictio** : *Lumière Persistante*
- **Effet unique** : Tire une balle qui **émet une lumière bénie intense** pendant 1 minute dans un rayon de 10m - aveugle les corrompus et dissipe l'ombre
- **Histoire** : Créé par un armurier métis pour son épouse médium. L'arme brille doucement quand elle est en présence de danger.

✦ *Larme de Sélène*

- **Type** : Arbalète en ivoire et os clair, très légère
 - **Bénédictio** : *Silence de la Lune*
 - **Effet unique** : Lorsqu'un carreau touche un corrompu sans le tuer, il **l'empêche d'émettre un son** pendant 1 minute (hurlements, incantations, appels)
 - **Histoire** : Arme de chasse des anciennes matriarches Wendat pour traquer les Wendigos silencieusement sous la lune.
-

☐☐ Équipements Bénis Non-Violents

◆ *Tambour du Souvenir*

- **Type** : Tambour chamanique peint de symboles anciens
 - **Bénédition** : *Mémoire Totémique*
 - **Effet unique** : En jouant une mélodie rituelle, permet de **rappeler à un allié un souvenir oublié**, ou d'apaiser un traumatisme
 - **Limite** : 1 usage par jour
 - **Utilisation** : Très apprécié des Gardiens de mémoire dans les familles spirituelles ou les clans errants
-

◆ *Voile de l'Humble*

- **Type** : Cape ou châle tissé à la main avec des symboles protecteurs
 - **Bénédition** : *Invisibilité du Cœur*
 - **Effet unique** : Rend l'utilisateur **indélectable par les créatures sensibles à la haine, la peur ou la corruption**, tant qu'il n'agit pas avec violence
 - **Histoire** : Portée par des pèlerins errants. Elle protège les âmes pures ou repentantes.
-

◆ *Perles de Solon*

- **Type** : Collier de perles bénies
- **Bénédition** : *Jugement de Vérité*
- **Effet unique** : Si l'utilisateur prononce une question sincère, les perles **chauffent légèrement** si l'interlocuteur ment
- **Limite** : 3 utilisations par jour
- **Histoire** : Reliques des juges-pèlerins de Solon, fondateurs d'un ancien ordre de justice spirituelle.