



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Héros > Aides de jeu > Règles de base > **Utilisation des pouvoirs**



Utilisation des pouvoirs

jeudi 8 novembre 2012, par [Guigs](#)

Pour ce qui est de l'utilisation des sphères, se reporter à la partie réservée à la magie. En ce qui concerne les autres pouvoirs, il nous faut introduire la notion de seuil de difficulté. Car après tout si vous avez dépensé 5 points en télékinésie ce n'est pas pour avoir le même niveau de maîtrise que votre futur coéquipier qui n'a eu qu'à en dépenser 1.

Donc un seuil de difficulté déterminé par les bons soins de votre maître de jeu. Pour réussir votre action, il faut bien évidemment battre ce seuil ou l'égaliser avec un jet de Pouvoir + Caractéristique associée + D10. Une difficulté moyenne est de 25, très difficile de 40. Pour simplifier tout cela vous verrez que sur la feuille de personnage chacun des pouvoirs est classé sous sa caractéristique.

Voici quelques exemples de seuil de difficulté. Bien évidemment suivant les situations, il peut exister des bonus ou malus :

- Créer une flammèche : 5,
- Parler par télépathie avec quelqu'un : 15,
- Créer une batte de baseball en glace : 20,
- Voler sur une distance de 10 km : 25,
- Lévirer jusqu'au 5e étage : 25,
- Allonger ses bras sur 30 m. : 30,
- Absorber la totalité d'une rafale énergétique d'une grande puissance : 40,
- Soulever un Boeing : 80,
- Altérer le champ magnétique terrestre : 100.

Ne pas réussir ce jet ne signifie pas que vous n'arrivez pas à faire appel à votre pouvoir, mais qu'il est insuffisant. Bien entendu plusieurs individus au même pouvoir peuvent collaborer pour réussir l'action.

Pour les pouvoirs attribuant des armes ou armures tels Griffes, Absorption ou Conversion d'énergie, Armure ; le niveau de pouvoir définit les dégâts engendrés/absorbés. Ainsi Dégâts = Pouvoir x4.

Les Effets Secondaires

Avoir des pouvoirs c'est bien. Mais le corps humain n'est pas voué à contenir de telles énergies. Il se peut que certains effets secondaires plus ou moins nocifs apparaissent. Dans la table de l'origine des pouvoirs vous avez dû remarquer ce genre d'annotation : (1/4 sur altérations). Dans ce cas prenez un D4 et sur un 1 vous aurez des altérations. Lesquelles ? Tout dépend du pouvoir et de ses origines.

Oui j'entends la foule en folie : des exemples.

Une personne devant ses pouvoirs à une irradiation seront plus sujets à être pistés (via des compteurs Geiger) pourront faire développer à des gens, qu'ils côtoient tous les jours pendant une longue période, des maladies issues des radiations, etc.

Une personne pouvant projeter, générer des acides, devra sûrement faire très attention en cas de blessure ouverte de peur que l'acide ne ronge sa propre peau par exemple.

Et encore je ne vous parle pas des problèmes psychiques tels : schizophrénie, claustrophobie (très répandue chez les héros volants), manies, agoraphobie, amnésie partielles (ou non), paranoïa, etc.

Souvenez vous aussi que plus le héros possède un



pouvoir puissant, plus il y a de chance pour qu'il existe quelque chose sur terre capable de lui couper

tous ses moyens. Comme une roche verte extraterrestre par exemple...

Soyez imaginatifs et terriblement logiques !