



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Shaan > Aides de jeu > Pouvoirs de cultes > **Animal**



# Animal

Ön

vendredi 17 février 2006, par [Igor Polouchine](#)

Nouveaux pouvoirs pour le culte de l'Animal

## Pouvoirs de Disciple

### Appaiser les animaux

- Points Corps : 1
- Difficulté : -1
- Durée : réussite minutes
- Porté : 10 mètres
- Effet : Permet de calmer tout animal armé de mauvaises intentions. Ce dernier rebrousse chemin s'il n'est pas attaqué. Le disciple peut également apaiser immédiatement une monture qui s'emballe.

### Parler aux animaux

- Points Corps : 2
- Difficulté : -5
- Durée : réussite minutes
- Effet : Permet de communiquer avec tout animal, comme s'il s'agissait d'un héossien. L'animal aura son propre caractère et ne répondra aux questions du disciple que s'il le désire.

### Griffes

- Points Corps : 2
- Difficulté : -2
- Durée : réussite minutes
- Effet : De terribles griffes rétractables agrémentent les mains du disciple, possédant un facteur d'attaque de "Ame" du disciple.

### Carapace

- Points Corps : 2
- Difficulté : -4
- Durée : réussite minutes

- Effet : Une épaisse carapace recouvre toutes les parties du corps du disciple sans le gêner. Protection : 3

### Galop

- Points Corps : 2
- Difficulté : -3
- Durée : réussite minutes
- Effet : Le disciple peut se déplacer à la vitesse d'un shadrag (30 m/s). Il faut cinq secondes pour que la vitesse soit maximale. Aucune perte d'endurance n'est à prendre en compte

## Pouvoirs de Maître

### Agilité féline

- Points Corps : 3
- Difficulté : -6
- Durée : réussite minutes
- Effet : Le maître pourra chuter d'une hauteur de cinquante mètres, en retombant sur ses pieds, sans se faire mal. il pourra également grimper à une paroi sans effectuer de jet d'escalade à une vitesse de 10 m/s.

### Sens animal

- Points Corps : 3
- Difficulté : -8
- durée : réussite minutes
- Effet : Le maître peut voir dans l'obscurité, dans l'infra rouge et dans l'ultra violet. Il peut communiquer à l'aide d'ultrasons qui peuvent être perçus à plus de cent kilomètres par un autre



disciple doté du même pouvoir. La vision du disciple voit sa portée multipliée par cinq. Son ouïe et son odorat lui permet de distinguer la nature d'êtres qui s'approchent de lui à plus de 100 mètres.

### **Puanteur**

- Points Corps : 3
- Difficulté : -7
- durée : réussite minutes
- diamètrezone : réussite x 2 mètres
- Effet : Le maître émet une odeur pestilancielle. Tous ceux qui l'entourent doivent fuir ou subir un malus de 10 pour toutes les actions dans la zone du pouvoir.

### **Barière animale**

- Points Corps : 3
- Difficulté : -10
- Durée : réussite minutes
- taille : réussite x 2 m2
- Effet : Le maître élève du barrière faite de poils, d'os de crocs de griffes et de hurlements. Cette barrière, immobile et frontale lui confère une protection de 6

### **Bond**

- Points Corps : 3
- Difficulté : -7
- durée : réussite minutes
- Effet : Le maître peut sauter 50 mètres en hauteur ou en longueur, sans élan.

## **Pouvoirs de Grand Maître**

### **Venin**

- Points Corps : 3
- Difficulté : -13
- Durée : réussite minutes
- Effet : En touchant sa victime, le grand maître lui occasionne une blessure de réussite point par minute pendant toute la durée du pouvoir. Le touché ne dure que quelques secondes.

### **Sensation du danger**

- Points Corps : 4
- Difficulté : -11
- Durée : réussitex 10 minutes

- Effet : Le grand maître annonce au maître du jeu qu'il se met en état de sentir le danger. Durant le pouvoir, le personnage sera averti de tout danger se présentant à lui. La nature de ce danger restera vague mais le personnage saura s'il s'agit d'un animal, d'un minéral, d'un végétal, d'un humain, d'un nécrosien d'un héossien ou d'une menace inconnue.

### **Apparition**

- Points Corps : 4
- Difficulté : -15
- Durée : réussite minutes
- Effet : Le grand maître peut faire apparaître un animal de son choix. Cet animal ne sera pas sous les ordres de maître et attaquera s'il a faim le premier être à sa portée. Après la durée du pouvoir, l'animal disparaît.

### **Tour animale**

- Points Corps : 4
- Difficulté : -14
- durée : réussite minutes
- Effet : Le grand maître est protégé de tous côtés par un cylindre fermé de poils, d'os, de griffes de crocs et de chair. Cette tour se déplace avec le maître. Ce dernier peut agir comme bon lui semble à l'intérieur. Protection : 10

### **Vaccin total**

- Points Corps : 3
- Difficulté : -12
- Effet : Le grand maître guérit instantanément tout être vivant de tout venin ou virus.

## **Pouvoirs de Messie**

### **Métamorphose animale**

- Points Corps : 4
- Difficulté : -15
- Durée : réussite x 5 minutes
- Effet : Le messie peut se transformer en n'importe quel animal et en posséder toutes les aptitudes, tout en conservant ses facultés intellectuelles.

### **Réussite forcée**

- Points Corps : 5



- Difficulté : -20
- Effet : Le messie invoque l'entité animale pour que sa prochaine action dans l'heure qui suit l'invocation, réussisse forcément (à condition d'avoir un potentiel minimum de 5, malus compris). La réussite de cette action sera de 1. Aucun dé n'est jeté pour l'action en question. L'action doit pouvoir s'exprimer avec une des compétences du jeu mais ne peut être liée à un autre pouvoir.

### **Contrôle animal**

- Points Corps : 4
- Difficulté : -16
- Durée : réussite minutes

- Effet : Le messie peut ordonner ce qu'il désire à un animal. Ce dernier ne pourra qu'obéir en fonction de ses compétences.

### **Protection élémentaire**

- Points Corps : 4
- Difficulté : -19
- durée : réussite minutes
- Effet : Durant son pouvoir, le messie est sous la protection de son élémentaire. Il est insensible à la faim, la soif, au climat, à la température, au manque d'air, aux maladies, aux poisons et bénéficie d'une protection de 15 contre toute attaque dirigée contre lui.