



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



Terre

Réa

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

Nouveaux pouvoirs pour le culte de la Terre

Pouvoirs de Disciple

Marche sur les murs

- Points Corps : 1
- Difficulté : -1
- Durée : réussite minutes
- Effet : Le disciple peut marcher sur des parois verticales et des plafonds, de terre, de pierre, de verre, de béton et de métal.

Manteau de pierre

- Points Corps : 2
- Difficulté : -5
- Durée : réussite minutes
- Effet : Une protection de 5 est donnée au disciple.

Éboulis

- Points Corps : 2
- Difficulté : -5
- Durée : réussite minutes
- Effet : Le disciple peut provoquer des éboulis sur n'importe quel édifice de pierre. Ce dernier ne sera pas détruit, mais sérieusement endommagé. Il faudra réussite disciple jours pour le réparer.

Identification

- Points Corps : 2
- Difficulté : -2
- Durée : réussite minutes
- Effet : Le disciple peut connaître la nature de n'importe quelle roche, mais également savoir se repérer à l'intérieur d'une mine, d'un tunnel ou de toute construction souterraine.

Boue

- Points Corps : 2
- Difficulté : -3
- Durée : réussite minutes
- Effet : Le disciple embourbe les pieds de ses victimes qui possèdent un malus de 6 pour toutes leurs actions physiques. Où que les victimes aillent, elles seront embourbées.

Pouvoirs de Maître

Tunnel

- Points Corps : 3
- Difficulté : -6
- Durée : réussite minutes
- Effet : Le Maître crée un tunnel qui lui permet de traverser une paroi qui fait jusqu'à 10 mètres d'épaisseur.

Projection de pierres

- Points Corps : 3
- Difficulté : -7
- Effet : Une dizaine de pierres sortent de la main du maître occasionnant 15 points de dommages.

Enterrement

- Points Corps : 3
- Difficulté : -9
- Durée : réussite minutes
- Effet : Le Maître enterre ses victimes qui subissent une perte de 5 points de vie / minutes due à l'asphyxie.



Mur

- Points Corps : 3
- Difficulté : -9
- Durée : réussite minutes
- hauteur : réussite x 2 mètres
- largeur : réussite x 2 mètres
- profondeur : réussite mètres
- Effet : Le Maître crée un mur de pierre latéral et immobile. Ce mur est infranchissable à moins d'user de pioches et de masses.

Détection trihnique

- Points Corps : 3
- Difficulté : -8
- durée : réussite minutes
- Porté : réussite x 10 mètres
- Effet : Le Maître peut savoir si une stèle d'embiose ou un gisement de trihnite se trouve dans sa porté. La localisation se fait à dix mètres près.

Pouvoirs de Grand Maître

Pierre molle

- Points Corps : 4
- Difficulté : -13
- Durée : réussite minutes
- Effet : Le Grand Maître peut liquéfier trihn mètres cubes de pierre ou de roche, suffisamment pour qu'une petite tour puisse s'écrouler ou qu'une dizaine d'hommes s'enlisent totalement. (malus de 10 à toutes leurs actions physiques)

Conversation minérale

- Points Corps : 4
- Difficulté : -11
- Durée : réussite minutes
- Effet : Le Grand Maître peut parler avec un mur, un plafond, une roche ou une pierre. Cette relation permet au grand maître de savoir se qui s'est passé à l'endroit où il se trouve jusqu' à réussite x 10 années en arrière. Pour obtenir ces renseignements, le personnage dialoguera avec la pierre, comme s'il s'agissait d'une personne. Le maître du jeu donnera un caractère à cette pierre et ne répondra que si le grand maître est poli et respectueux. Une Pierre ne peut pas tout savoir, car parfois, elle dort...

Apparition

- Points Corps : 4
- Difficulté : -14
- Durée : réussite minutes
- Effet : Le Grand Maître peut faire apparaître une colline, un fossé, une grotte ou un tunnel. Ces apparitions sont totalementes réelles pendant la durée du pouvoir.

Tour de pierre

- Points Corps : 4
- Difficulté : -14
- Durée : réussite minutes
- Effet : Le Grand Maître crée un cylindre de pierre qui l'entoure totalement. Nul ne voit ce qui se passe à l'intérieur, mais le grand maître est conscient de tout ce qui se trouve à l'extérieur. Cette tour est mobile et se déplace avec le Grand Maître. Elle lui confère une protection de 25.

Faille

- Points Corps : 4
 - Difficulté : -11
 - Taille : réussite x 2 m2
 - Durée : réussite minutes
 - Effet : Le Grand Maître crée une faille qui s'ouvre dans les entrailles de la terre. Ceux qui tombent dans la faille ne reviendront pas une fois le pouvoir terminé.
- Sauvegarde : Corps + per + éducation physique / difficile

Pouvoirs de Messie

Corps de pierre

- Points Corps : 4
- Difficulté : -16
- Durée : réussite minutes
- Effet : Le corps du Messie se transforme en pierre d'une protection de 30. Insensible aux balles, il occasionne 10 points de dégâts lorsqu'il charge un adversaire. Il peut utiliser toute autre compétence de son choix.

Réussite forcée

- Points Corps : 5
- Difficulté : -20



- Effet : Le Messie invoque l'entité tellurique 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.

Séisme

- Points Corps : 4
- Difficulté : -18
- Diamètre de la zone réussite x 10 mètres
- Durée : réussite minutes
- Effet : Le messie provoque un séisme de FA 40. Tout ce qui se trouve dans la zone doit faire un jet de résistance pour ne pas s'effondrer. Si le messie se trouve dans la zone et qu'il ne possède pas de pouvoir de protection, il subira lui aussi les effets du séisme.