



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Changelin : le songe > Aides de jeu > Les Arts > **Art du Nom**



Art du Nom

mardi 1er août 2006, par [Bélédon](#)

Attribut : Intelligence

Cet art est jalousement gardé par les cours de prophètes et les quelques roturiers du Cercle de Cristal.

Les vrais noms sont l'essence de la Féerie. On peut par eux, contrôler l'esprit d'un être. Cet art ne fonctionne pas contre une personne qui connaît le vrai nom du lanceur.

Cherche sort :

Ce charme permet de comprendre n'importe quel texte écrit. Tout langage peut être lu même s'il est gardé magiquement. Un charme doit être lancé par écrit. Le sujet du texte détermine le royaume à utiliser. Le lanceur doit effectuer un jet de Perception + Acuité (diff. 7 + les gardes éventuelles) pour cerner le sujet du texte.

Royaume : détermine le support du texte.

Succès : indiquent le degré de compréhension du lecteur.

Rune :

Pour ce charme, en sus de la bêtise, un symbole doit être écrit. Il permet d'étendre les effets ou les capacités d'une cible. Une fois déclenché par un mot qui lui a été lié lors de sa création, l'effet dure une scène par succès investi dans le temps d'effet.

Royaume : détermine ce qui peut être affecté.

Succès : sont ajoutés à un éventuel score.

Cercle runique :

Ce charme crée un cercle de protection magique autour d'une cible. Le charme agit comme un mur invisible qui protège des forces surnaturelles. En plus de la bêtise, un cercle doit être tracé au sol ou sur la cible de la protection, ce qui prend au moins un tour.

Royaume : décrit ce qui peut être enchanté.

Succès : déterminent la force du charme.

1 succès :	protège contre les arts de niveau 1
2 succès :	protège contre les arts de niveau 2 / sphères de niveau 1
3 succès :	protège contre les arts de niveau 3 / sphères de niveau 2 / autres de niveau 1

etc...

Vrai nom :

Ce charme permet au lanceur de connaître le vrai nom d'une cible. Il est utilisé lors du Sain de la jeune fée. Toute chose a un vrai nom, du caillou au démiurge.

Royaume : détermine ce qui peut être affecté.

Succès : déterminent le nombre de lettres connues à raison de deux par succès.



Remodelage :

Le lanceur de ce charme peut changer la nature de la cible et ce de façon fondamentale et permanente. Il lui faut néanmoins connaître son nom véritable pour lancer ce charme.

Royaume : détermine la cible du charme.

Succès : déterminent l'importance du changement :

1 succès :	changements mineurs (goûts et habits)
2 succès :	changements modérés (intérêts ou mode)
3 succès :	changements majeurs (nature propre)
4 succès :	changement total (legs, ...)
5 succès et plus :	changement complet, la princesse en grenouille (ou inversement)