



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Chill > Aides de jeu > Système > **Viae subumbrae : de nouveaux pouvoirs**

Viae subumbrae : de nouveaux pouvoirs

jeudi 21 septembre 2006, par [MORTin](#)

Il existait ce qu'on appelait une discipline de la Voie Maudite à l'époque du Chill fait par Pacesetter qui a mystérieusement disparue lors de la réalisation de la deuxième édition par Mayfair. Cette discipline se nommait Terreur. Voici revu et corrigé pour la seconde version ce nouveau pouvoir de la Via Subumbrae.

Effroi (Branche Communicative (PVS + AUR)/3)

Coût : 2 vol/round	Test : S/O
Influence : Soi	Zone : 7 mètres de rayon
PVS : 135 et +	

Une créature utilise ce pouvoir lorsqu'elle veut terrifier ses adversaires. La victime a droit à un Test d'Opposition sous sa volonté actuelle.

- Le Test d'Opposition est supérieur ou égal au Test Spécifique : Le personnage est figé par la peur pendant 1 round. Cependant, il peut se défendre ou utiliser le Grand Art. De plus, il perd 2 points de volonté.

- Le Test Spécifique est supérieur d'un degré au Test d'Opposition : Le personnage ne peut pas

bouger, se battre ou utiliser le Grand Art durant 1 round. Il ne peut pas se servir de ses compétences de combat pour sa défense. Il perd 2 points de volonté.

- Le Test Spécifique est supérieur de 2 degrés au Test d'Opposition : Le personnage s'enfuit le plus loin possible de l'utilisateur. Il fuit jusqu'à l'épuisement total (voire Déplacements des personnages p. 75) ou jusqu'à la fin des effets du pouvoir. De surcroît, il perd 2 points de volonté par round tant que les effets du pouvoir perdurent.

- Le Test Spécifique est supérieur de 3 degrés au Test d'Opposition : Le personnage est paralysé par la peur jusqu'à ce que les effets du pouvoir se dissipent. Il ne peut combattre ou utiliser le Grand Art. Ses compétences de combat lui sont inutiles pour se défendre. Il perd 2 points de volonté par round jusqu'à ce que le pouvoir se termine.

- Le Test Spécifique est supérieur de 4 degrés au Test d'Opposition : Le personnage perd connaissance jusqu'à ce que le pouvoir cesse. Il perd quand même 2 points de volonté par round. Si le personnage est un PNJ, il peut mourir de peur au choix du Maître des Frissons.

MORTin