



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Chill > Aides de jeu > Système > **Grand Art : deux nouvelles branches très utiles**

Grand Art : deux nouvelles branches très utiles

Du nouveau pour le Grand Art ...

lundi 9 octobre 2006, par [Rax](#)

Je ne sais pas pour vous, mais en ce qui me concerne mes joueurs se plaignent toujours du Grand Art en raison du petit nombre de disciplines vraiment utiles lors d'une confrontation avec l'Inconnu, et à plus forte raison maintenant que la magie et les psioniques sont accessibles. Ne vous plaignez plus : deux nouvelles branches sont arrivées, avec leurs disciplines toutes chaudes et prêtes à consommer ! Ces nouvelles branches sont celle du transport et celle du combattant, et les créatures de l'Inconnu ne vont certainement pas aimer ça...

La branche du transport (PER+AGI)/3

- Télékinésie

Coût : 1d10 VOL/usage

Test : O

Influence : Vue

Zone : un objet

Cette discipline permet à un personnage de déplacer un objet éloigné rien qu'en le regardant. La vitesse de déplacement peut atteindre la vitesse de sprint du personnage. La masse de l'objet déplacé dépend du grade de l'utilisateur :

- Un novice peut déplacer une masse inférieure à 30kg.
- Un maître peut déplacer une masse inférieure à 60kg.
- Un expert peut déplacer une masse inférieure à 90kg.

La télékinésie ne peut s'appliquer qu'à des objets, et en aucun cas à des êtres animés.

- Vitesse bestiale

Coût : 2d10 VOL/usage

Test:O

Influence:Soi

Zone:N/a

L'utilisation de cette discipline permet à un

personnage de décupler sa vitesse de déplacement et d'action. L'effet est maintenu pour 1d5 rounds.

- Un novice multiplie son mouvement et son sprint par 1,5.
- Un maître multiplie son mouvement et son sprint par 2 et peut agir une fois de plus par round.
- Un expert multiplie son mouvement et son sprint par 3 et peut agir deux fois de plus par round.

- Téléportation

Coût : 2d10/usage

Test:O

Influence:Soi

Zone:Variable

Cette discipline permet à un personnage de se transporter instantanément dans un lieu choisi. Les objets également transportés se limitent aux vêtements et objets portés par l'utilisateur (3kg maximum au total).

- Un novice peut se déplacer de (5 x agilité) mètres.
- Un maître peut se déplacer de (100 x agilité) mètres.
- Un expert peut se déplacer de (10 x agilité) kilomètres.



La branche du combattant(VOL+PER)/3

- Bannissement

Coût:2x2d10 VOL/usage

Test:Spécifique

Influence:Vue

Zone:Une créature

Le recours à cette discipline est certainement une des manières les plus efficaces pour se débarrasser d'une créature de l'Inconnu. La créature doit tout d'abord être endormie, enfermée ou isolée quelque part (afin que le personnage puisse la voir sans interruptions). Le bannissement dure une heure pendant laquelle le personnage doit rester concentré sur la créature. Il effectue un premier test ordinaire au début du processus, puis un test spécifique à la fin de l'heure. Si la créature ne se défend pas, elle est bannie définitivement dans l'Inconnu. Si la créature tente de se défendre, elle doit obtenir lors d'un test sous sa volonté une réussite supérieure à celle du test spécifique du personnage.

Bien entendu, la créature a tout le loisir d'utiliser ses pouvoirs contre le bannisseur. C'est pour cela qu'elle est le plus souvent endormie par les agents de la SAVE lors du bannissement, et que la personne qui utilise cette discipline est protégée par un autre agent possédant la sphère du bouclier.

- Arme Purificatrice

Coût : 2d10 VOL/arme

Test : O

Influence : Touché

Zone : Une arme

Cette discipline permet d'augmenter le pouvoir destructeur d'une arme utilisée contre des créatures de l'Inconnu.

- Un novice augmente la classe de dégât de l'arme de 1.
- Un maître augmente la classe de dégât de l'arme de 2.
- Un expert augmente la classe de dégât de 3.

- Etourdissement

Coût : 2d10 VOL/usage

Test:Sécifique

Influence:Vue

Zone:Un être vivant

Cette discipline permet à un personnage d'étourdir une personne, un animal ou une créature. La cible peut se défendre en obtenant une réussite à un test sous la volonté meilleure que le test du personnage. Si elle échoue, elle se retrouve étourdie pour 1 round, puis agit à -50% lors du second round. Elle retrouve complètement ses esprits au troisième round.