



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Dark Earth > Aides de jeu > Règles et matos pour le MJ > Règles > **Nouveaux Pouvoirs Runka**



Nouveaux Pouvoirs Runka

jeudi 20 août 2009, par [Vincent Roggemans](#)

Stellaire Achernard, émetteur de la lumière mystique de la Force

Roc

- Seuil : VD=3
- Portée : NA
- Durée : 10 passes
- Manifestation : Le corps de l'initié dégage une légère luminescence semblable au reflet du soleil sur de la pierre bleue.

- Effets :

Ne pouvant bénéficier qu'à l'initié lui-même, ce pouvoir lui permet d'encaisser sans broncher des coups portés à mains nues ou avec les pieds.

Il ne ressent aucune douleur ni choc et ne subit pas dégâts. Seul les gaïens, par leur maîtrise des arts martiaux peuvent lui infliger des blessures, mais leurs attaques, si elles touchent, perdent 3 points de dommages (le reste étant soumis au test de résistance de l'initié).

De plus, si le joueur décide de ne pas agir et de rester de marbre face à un adversaire qui lui balance des uppercuts et des kickfight à toutes volées, il y a de fortes chances pour que l'agresseur soit quelque peu impressionné.

En clair, l'initié gagne un dé de bonus par passe durant lesquelles il s'est passivement laissé agressé à son jet de Prestance+Impressionner (tactiques déloyales).

Pression stellaire

- Seuil : VD=3
- Portée : 10 m

- Durée : 10 passes
- Manifestation : Les pieds de l'initié s'enfoncent de 2 à 3 cm dans le sol et ses mains dégage une lueur rouge.

- Effets :

Tout ce qui se trouve ou entre dans la zone affectée (sauf l'initié) par ce pouvoir semble avoir doublé de poids et s'enfonce de quelques cm dans le sol (en fonction de sa nature, on ne s'enfonce pas dans la roche...),

Les embarcations ou les êtres vivant progressant dans un marécage risquent de couler. Les êtres vivants se sentent comme écrasés par une force énorme.

Pour y résister et ne pas subir de malus, il faut réussir un jet de Force+Forcer avec comme SR le nombre total de succès de l'initié (minimum 3 donc).

Ceux qui échouent à ce test subissent un malus de 3 dés à toutes leurs actions physiques (dont le combat). Ce jet doit être retenté à chaque passe tant que le perso se trouve dans la zone. Une maladresse entraîne le perso au sol et interdit tout mouvement jusqu'à la fin du pouvoir (plus droit aux autres jets).

Stellaire Aldébaran, émetteur de la lumière mystique de la Foi

Ascétisme

- Seuil : VD=2 / Trempe



- Portée : NA
- Durée : 1 période entre deux test de survie
- Manifestation : Une lueur blanche irradie le corps de l'initié durant 1 seconde

- Effets :

La foi permet de sublimer le corps. Lancé juste après un test de survie, ce pouvoir permet au bénéficiaire de contrôler sa faim et sa soif. Au prochain test de survie, il ignorera les coefficients de milieu dus à ces deux aspects lors du prochain test.

Stellaire Alphard, émetteur de la lumière mystique du Feu

Auto-combustion

- Seuil : VD=3
- Portée : NA
- Durée : A volonté
- Manifestation : une partie du corps de l'initié brûle comme si elle était faite de bois

- Effets :

Ce pouvoir est un peu différent des autres. Il permet à l'initié de mettre le feu à l'une ou plusieurs parties de son corps, celui-ci étant le combustible. Cette opération a cela de spécial que l'initié n'en sort pas indemne. Il perd un nombre de point de vie (sans protection) proportionnel à l'étendue et à l'intensité des flammes. Il peut effectuer un test de Résistance par passe pour diminuer les dommages.

L'initié ne peut lancer ce pouvoir que sur lui-même. Il ne peut donc causer de dommages à un autre personnage, à moins de tenter de s'agripper à celui-ci durant sa propre combustion. Ce feu étant bien réel, il embrase ou brûle tout ce avec quoi il entre en contact (attention aux vêtements).

L'initié est totalement maître de la flamme qu'il crée : il en choisit l'intensité et la localisation (avant de lancer le pouvoir) et peut y mettre fin par le simple fait de sa volonté. Il sera toutefois soumis aux malus de douleur et de choc s'il veut en faire de trop... Il peut enflammer l'une ou une combinaison

des 10 parties suivantes :

- Les avant-bras et mains (gauches et droites)
- Le haut de ses bras et épaules (gauches et droites)
- Le tronc
- La tête
- Les cuisses (gauches et droites)
- Le bas des jambes et pieds (gauches et droites)

L'intensité de la flamme détermine le nombre de point de dommage subit :

- Flamme de briquet (2 à 3 cm) : 1 point de dommage
- Flamme de torche (10 à 20 cm) : 2 points de dommage
- Feu de camp (50 cm) : 3 points de dommage
- Brasier (1 à 2 m) : 4 points de dommage

Selon l'intensité choisie, l'initié subit donc de 1 à 4 points de dommage pour chacune des parties du corps qu'il aura enflammées et ce à chaque passe.

En cas de maladresse, le MJ lance 1D6 dans chacune des 3 tables suivantes pour déterminer l'effet et les dommages subit par l'initié. Le feu peut être éteint par de l'eau ou par des moyens magiques, mais il reprendra dès la passe suivante. Une couverture ne ferait que prendre feu elle-même.

D6	Localisation	Intensité	Portée
1	Bras gauche	1	1 passe
2	Bras droit	1	2 passes
3	Bas des jambes	2	3 passes
4	Torse	2	4 passes
5	Tête	3	5 passes
6	Tout le corps	4	6 passes

Remarque importante :

Quelle que soit la perte de point de vie subie (volontairement ou non), l'initié ne peut mourir des suites de ce pouvoir puisqu'il tombe inconscient et que le pouvoir cesse aussitôt dès que ses points de vie atteignent 0

L'avantage de ce pouvoir est son aspect terriblement impressionnant, en ce sens que quel que soit le nombre de point de vie perdu par l'initié, la seule séquelle physique observable est la rougeur des membres qui se sont enflammés (façon coup de soleil). Quoi de plus impressionnant que de voir un homme se transformer en torche humaine durant une passe avant de se jeter au combat comme si de rien n'était ?

Si l'initié tente d'impressionner ses adversaires durant ou juste après sa combustion, il bénéficie d'autant de dés de bonus à son jet de Prestance+Impressionner qu'il n'a subit de dommages au total (même si sa résistance lui à permis de les encaisser).

Exemple :

Ruphis de Tarakan veut impressionner une horde de voutpes qui l'encerclent. Il lance l'auto-combustion de son avant-bras gauche pour tenter de se frayer un chemin entre les créatures affamées.

Il lance 3 dés et malheureusement pour lui, obtient 3 fois 1. Le MJ lance ses dés et obtient 6 en localisation, 6 en intensité et 1 en passe. En un instant, le corps tout entier de Ruphis s'embrase en un énorme feu de Saint-Jean.

Les flammes atteignent 3 mètres de hauteur et le cri de peur et de douleur qu'il pousse traverse l'obscur. Durant 6 secondes, Ruphis devient un phare au sein de l'obscur, au sens littéral du terme.

Sa tentative lui fait tout de même subir 4 points de dégâts par partie enflammée, soit 40 points. Son test de résistance lui permet d'en encaisser 4, ce qui est bien sûr nettement insuffisant. Ruphis tombe donc inconscient en plein milieu de la passe. Le seul point positif étant que le flash ainsi produit crée une véritable panique chez les voutpes qui fuient à toutes pattes.

Mais sa situation n'est guère enviable, il gît au milieu de nulle part, inconscient et ... nu (et oui, les vêtements ne résistent pas à un tel traitement).

Stellaire Altaïr, émetteur de la lumière mystique du Courage

Fuite

- Seuil : VD=2
- Portée : 100 m
- Durée : 10 passes
- Manifestation : le sol se met à luire d'une aura bleutée dans un rayon de 100m autour de l'initié durant 10 passes

- Effets :

Durant la durée de ce pouvoir, toute shankréature se trouvant dans la zone doit effectuer un test de Trempe+Surmonter (en opposition active avec le jet de l'initié) à chaque passe.

En cas d'échec, le sol lui semble être électrifié et elle cherchera par tous les moyens à ne plus être en contact avec le sol (sortir de la zone ou se percher sur un support) .

Tant qu'elle ne trouve pas d'échappatoire, elle bondit de manière désordonnée, et subit 2 points de dégât par passe (mais à doit à son jet de résistance).

Voler au secours

- Seuil : VD=4
- Portée : NA
- Durée : 1 passes
- Manifestation : les pieds de l'initié laisse une traînée lumineuse derrière eux.

- Effets :

Ce pouvoir ne peut bénéficier qu'à l'initié lui-même et ne peut être lancé que pour aller au secours de quelqu'un ou de quelque chose.

L'initié sera capable de parcourir 100 m en une seule passe. Son départ est si fulgurant, le mouvement de ses jambes et ses bonds si rapides qu'il semble ne plus toucher le sol. Il bondira par-dessus les obstacles en sautillant comme un



cabris (façon Chevalier du zodiac ou Bip-bip).

plus de 5 m, il ne rend pas les chevilles invincibles.

Il sera même capable de " courir " sur un mur vertical jusqu'à une hauteur de 15 m. Mais si ce pouvoir permet de faire des bonds sans appui de

Le personnage imprudent devra faire le test de Agilité+Sauter habituel pour se réceptionner comme lors d'une chute.