



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



Nouveaux pouvoirs Gaïa

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

Voie du corps

Cri du corps

- Seuil : VD=3
- Portée : Contact
- Durée : instantané

Ce pouvoir permet à l'adepte de sentir et d'interpréter les influx nerveux de douleur qu'envoient les organes atteints au cerveau. En passant ses mains sur le corps d'un blessé, l'adepte peut déterminer avec beaucoup d'exactitude les conséquences internes de la blessure et peut ainsi améliorer le diagnostic. Ce qui lui permet d'opérer la victime avec bien plus d'efficacité ou de guider le soigneur.

De plus, il pourra détecter une maladie, un empoisonnement ou la présence de Darkessence dans une blessure. Attention, ce pouvoir ne lui permet pas d'identifier la maladie ou le poison (qui dépend d'un test Technique+corps), mais d'avoir conscience de ses conséquences (ex : le foie est atteint et se rétracte, le cœur saigne,...).

Pratiquement, si l'adepte soigne lui-même la victime, il aura un bonus de 2 dés à tous ses jets de technique+corps. S'il guide un autre opérant, il offrira un bonus de 1 dé à celui-ci pour les mêmes jets. En cas de maladresse, il croit comprendre le cri du corps, mais se fourvoie et les bonus deviennent des malus.

Voie animale

Oeil d'aigle

- Seuil : VD=2
- Portée : 10 km
- Durée : 10 passes

Ce pouvoir permet à l'adepte de modifier la courbure de ses cristallins et donc de "zoomer" à volonté durant toute la durée du pouvoir. Ces yeux lui permettent un grossissement allant jusqu'à 10x. Il peut donc observer l'horizon comme s'il possédait des jumelles (il distinguera un cerbère à 10 km) ou distinguer des détails comme s'il possédait un binoculaire.

Attention que ce pouvoir ne modifie en rien la luminosité. Si le lanceur est dans l'obscur, sa portée visuelle ne dépassera pas la limite du halo lumineux.

Par contre, s'il observe des lumières au loin, il pourra utiliser ce pouvoir pour en déterminer la source (ex : caravane de marcheur). De plus, il pourra combiner ce pouvoir avec celui de "Vision dans l'Obscur" pour ignorer ce problème. Pratiquement, tous ses jets de Sens+Chercher bénéficient de 3 dés de bonus.

Voie végétale

Ronces

- Seuil : VD=Coefficient de Soif du milieu
- Portée : 100 m
- Durée : 5 passes

Lancé sur une zone de 3m de diamètre maximum, ce pouvoir provoque l'apparition d'herbes folles, de lianes, de ronces et d'arbustes épineux qui pousse de 50 cm par passes durant 5 passes.



Ce pouvoir peut servir à boucher un accès ou à immobiliser un ou des adversaires.

Si les Ronces sont lancées sous les pieds d'adversaires, ils doivent d'abord s'en rendre compte par un jet de Sens+Percevoir de SR=2 la 1ère passe ou de SR=1 à la deuxième. Si ce jet réussit à la première passe, la victime peut tenter d'esquiver les Ronces (SR=2, aucun dégât si réussi). A la 3ème passe, la victime se rend automatiquement compte du piège où elle est empêtrée (les ronces font quand même 1,5 m de haut).

Pour traverser cette barrière ou pour se libérer, il faut réussir un jet de Force+Forcer de SR égal au numéro de la passe de croissance en cours (de 1 à 5). Si on tente de traverser la barrière ou si on y est empêtré, les épines causent des dommages à

chaque passe (de 1 à 5 selon la passe en cours).

NB : Le personnage qui rate son jet en tentant de traverser une barrière y est immédiatement empêtrée et devra réussir un autre jet pour s'en dégager.

Sentir l'eau

- Seuil : VD=Coefficient de Soif du milieu
- Portée : 10 km
- Durée : 1 h

Durant toute la durée du pouvoir, l'adepte peut ressentir la présence d'un point d'eau dans une sphère de 10 km autour de lui (et donc aussi les rivières souterraines, nappes phréatiques ou orages naissants).

A la recherche d'eau, il bénéficie donc de 3 dés à ces jets de Sens+S'orienter et de Sens+Chercher.