



SAUVONS MÉTROCITY

UN GRANDEUR NATURE DE SUPERHÉROS

Table des matières

INTRODUCTION.....	4
REMERCIEMENT.....	4
RÈGLEMENTS.....	5
RÈGLEMENTS DE TERRAIN.....	6
RÈGLEMENTS DE COMBATS.....	6
LES BASES.....	7
SYMBOLES :.....	7
POINTS DE VIE (PV) ET POINTS D'ENDURANCE (PE).....	8
PROTECTION ARMURE (PA).....	8
DÉGÂTS.....	9
LES STATUTS.....	10
FOUILLE ET VOL À LA TIRE.....	13
MENTORS.....	13
LES POINTS D'EXPÉRIENCE (XP).....	14
TIME.....	14
BLESSURES.....	14
LA VIE ET LA MORT.....	14
HISTOIRE DE MÉTROCITY.....	15
CRÉATION DU PERSONNAGE.....	17
BASE DU PERSONNAGE.....	17
L'ORIGINE DE VOTRE HISTOIRE.....	18
L'ALIGNEMENT.....	19
TABLEAU DE DISTRIBUTION DE POINT D'XP POUR LA CRÉATION D'UN PERSONNAGE.....	20
COMPÉTENCES.....	20
COMPÉTENCES GÉNÉRALES DE BASE.....	20
COMPÉTENCES GÉNÉRALES SPÉCIALES.....	22
COMPÉTENCES GÉNÉRALES LÉGENDAIRES.....	24
POUVOIRS.....	26
UTILISER SON POUVOIR.....	26
POUVOIR ACTIF ET PASSIF.....	27
POUVOIR LÉGENDAIRE.....	28

POUVOIRS PERSONNALISÉS.....	28
ACCESSOIRES AUX POUVOIRS.....	29
CLASSES DE POUVOIR.....	30
LE POUVOIR ÉLÉMENTAL.....	30
LE POUVOIR MENTAL.....	34
MANIPULATION ÉNERGÉTIQUE.....	37
AUGMENTATIONS PHYSIQUES.....	40
MANIPULATION DE LA RÉALITÉ.....	43
SORCELLERIE ET MAGIE.....	46
QUANTUM.....	50
GADGET.....	53
CÉLESTIEL OU INFERNAL.....	56
ARTÉFICIEN.....	59
ACCUMULATION.....	59
NOMBRE D'AUGMENTATION SUR UNE MÊME PERSONNE.....	60
MATÉRIAUX RETROUVÉS.....	60
LES AUGMENTATIONS.....	61
LISTE DES AUGMENTATIONS DE BASE ET AVANCÉES POSSIBLE :.....	61
LES AUGMENTATION ARTÉFACT :.....	62
LES ARMES.....	63
LES ARMES DE POINGS.....	63
LES ARMES DE JET.....	64
LES PISTOLETS.....	64

INTRODUCTION

« Sauvons Métrocity » (SMC) est un Grandeur Nature qui vivait dans mon esprit depuis assez longtemps. Je suis une vétérane de Grandeur Nature et j'ai une grande passion pour le médiéval, mais aussi pour les comics, les jeux vidéo et les cosplays. J'ai toujours voulu créer un Grandeur Nature axé sur les superhéros. Bien sûr, il y a les soirées Live qui peuvent toujours compenser, mais il y manque un « je ne sais quoi ».

Pendant quelques années, j'ai effectué des recherches jusqu'aux États-Unis et je n'ai rien trouvé qui me satisfaisait. Finalement, je me suis dit qu'il est peut-être temps que je crée mon rêve et que j'ouvre ma vision aux gens. Le but de cette activité est de rassembler le plus de personnes du monde geek dans un univers où la création est l'arme ultime. SMC est l'endroit idéal pour exploiter votre imagination et votre créativité à partir d'un personnage qui pourra interagir dans un monde fictif. Votre pouvoir est votre imagination et sa limite est infinie.

J'espère que vous apprécierez autant que moi.

Votre animatrice

Bri Phosavath



REMERCIEMENT

Ce projet n'aurait jamais vu le jour sans de nombreuses personnes que j'admire tout simplement. Il va de soi que je dois faire une partie remerciement pour eux. J'aimerais remercier :

Océanne Allant d'avoir passé des heures avec moi à créer une histoire d'un monde qui est si semblable au nôtre.

Jérémie Panyszak d'être embarqué dans cette folie et de passer plusieurs heures à nous aider d'arrache-pied.

William Morin-Laporte qui est mon supporteur de vie et qui gère toutes les finances de ce projet.

Sébastien Rivet et douce moitié Valérie Patenaude pour avoir revu mon manuel.

Jean-Christophe Lépine pour avoir travaillé sur un système informatique de conception de personnage.

Et bien sûr tout le reste de l'équipe d'animation qui est si formidable et merveilleuse !

RÈGLEMENTS

Évidemment, tout bon GN a ses règles pour que cela ne devienne pas un vrai chaos et entraîne des pleurs et de la tristesse chez les joueurs. On vous demande donc de suivre ces règles et de respecter l'équipe d'animation qui a mis du temps et des efforts dans cette activité pour vous. On demande aussi un respect de fairplay. Si une situation vous fait douter selon deux compréhensions d'une règle, il faudra opter pour celle qui est désavantageuse, si un animateur n'est pas dans les environs. Ce système n'est pas infallible et doit sûrement avoir plusieurs failles. On vous demande donc de ne pas en profiter, et si vous remarquez une trop grosse faille, merci d'avertir un animateur. Celui ou celle-ci se chargera de contacter l'équipe du manuel et un changement sera fait pour la prochaine partie. Les joueurs qui « profiteront » des failles recevront un avertissement et/ou une expulsion pour la saison du GN. Bien sûr, nous ne sommes pas méchants ; certaines situations pourraient juste recevoir un autre avertissement, mais il faut prendre en considération que le manuel a été fait avec beaucoup d'amour, de pleurs et de nuits blanches. Donc par respect, s.v.p. nous aviser du débalancement ou failles dans les règles.

Merci.

RÈGLEMENTS DE TERRAIN

- ❖ Les déchets vont dans les poubelles ou dans les sacs que vous avez utilisés pour les apporter.
- ❖ Respectez le terrain. Évitez de briser les objets du terrain. S'il arrive un fâcheux accident, le reporter à l'animation pour qu'on se charge du problème. Le terrain est un terrain loué alors il faut lui donner tout l'amour possible.
- ❖ En cas de blessure, l'animation a une trousse de premiers soins et un secouriste sur place auquel les joueurs peuvent se référer.
- ❖ L'alcool et la drogue sont interdits sur le terrain.
- ❖ La violence autant physique que mentale est interdite au GN Sauvons Métrocity et peut amener à une expulsion du jeu de façon temporaire ou permanente, selon le jugement de l'équipe d'animation.
- ❖ Le vol et le vandalisme sont interdits et peuvent mener à un appel à la police ainsi qu'une expulsion temporaire ou permanente, selon le jugement de l'équipe d'animation.
- ❖ Le non-respect des joueurs et de l'animation est un acte qui mène à expulsion. Nous avons zéro tolérance pour le manque de respect.
- ❖ La triche est interdite. Après trois avertissements, c'est une expulsion pour la saison.
- ❖ La monnaie, les objets et autres papiers « in-game » doivent être remis à la fin du jeu avant la sortie des joueurs du terrain.
- ❖ Les animaux sont interdits sur le terrain.
- ❖ Si vous sentez que vous allez devenir « hors de contrôle », veuillez-vous retirer du combat pour une méditation relaxante avant de revenir au combat.
- ❖ Les fumeurs doivent fumer en dehors des bâtisses et les mégots doivent être jetés dans les ronds de feu.
- ❖ Les ronds de feu peuvent être allumés si le feu vert est donné par l'animation. Les conditions météorologiques qui permettent d'allumer des feux seront annoncées au début de la partie.
- ❖ Les vraies armes sont interdites.
- ❖ Seulement **les armes factifs avec les bouts orange** selon la loi seront acceptées. Vous serez amenés à interagir avec ces armes durant le jeu. Elles vont être pointés vers des personnes, mais seront sans danger. Veuillez garder une distance sécuritaire de 2 pieds lors du tirs.
- ❖ Les lois et règlements de la municipalité s'appliquent aussi en GN. Donc toutes violations des règles du Code criminel canadien peuvent mener à un appel à la police.



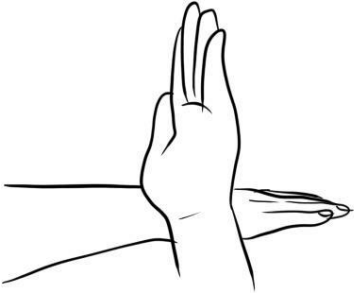
RÈGLEMENTS DE COMBATS



- ❖ Les coups à la tête et entre les jambes sont interdits. Si ça arrive, le coup est annulé et vous devez vous excuser auprès de la personne.
- ❖ Les dégâts et les capacités doivent être annoncés de vive voix.
- ❖ Les morts ne doivent pas parler et doivent rester sur le sol. Les corps peuvent se déplacer pour raison de sécurité, mais sinon c'est dodo pour les gens.

- ❖ Les coups mitraillettes sont interdits. Les coups doivent être chambrés derrière l'épaule pour des armes longues et courtes, puis les poings doivent revenir en mode défense pour pouvoir refaire un coup. Les coups répétés « sans arrêt » sont considérés comme des coups mitraillettes.
- ❖ Il est interdit de s'accroupir derrière son bouclier.
- ❖ La réception de dégât doit être simulée, par exemple des gémissements de douleur, pour empêcher « l'effet invincible », à moins de compétences différentes.
- ❖ Les contacts physiques ne sont pas acceptés.
- ❖ Les coups doivent être contrôlés, car nous sommes tous des personnes qui voulons s'amuser.

LES BASES

SYMBOLES :

Hors-jeu		<p>Le symbole hors-jeu signifie seulement que l'utilisateur n'est pas en jeu et que vous devez l'ignorer. Aussi, s'il y a des questions à poser à l'animation, ce symbole sera aussi utilisé. Il faut lever le poing vers le haut pour signifier le hors-jeu.</p>
Mourant		<p>Le symbole mourant signifie que vous êtes à 0 point de vie. Vous devez rester sur le sol et ne pas bouger. Les mourants ne parlent pas non plus. Il faut croiser les bras sur la poitrine.</p>
Téléportation		<p>Le symbole de téléportation sert pour la capacité téléportation. Voir cette capacité dans le tableau à cet effet p.13.</p> <p>Les bras doivent être mis en croix devant la poitrine.</p>

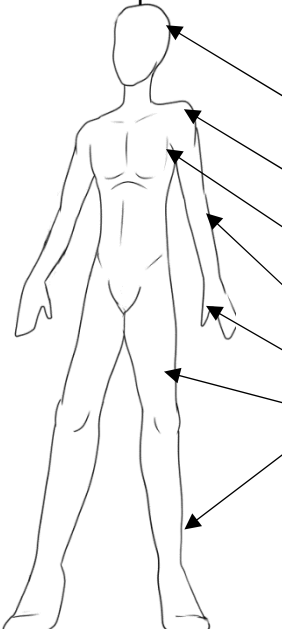
Invisible		Le symbole invisible sert au statut invisible. La main ouverte doit être mise proche de l'oreille.
Ignoré		Le symbole ignoré sert au statut ignoré. La main doit avoir l'index et le majeur plié et se touchant tandis que les autres doigts sont droits à côté de l'oreille.

POINTS DE VIE (PV) ET POINTS D'ENDURANCE (PE)

Les points de vie (PV) sont la vitalité du personnage et les points d'endurance (PE) sont la capacité en nombre du personnage pour utiliser des compétences spéciales. Quand le personnage est blessé, les points d'armures sont dépensés avant, et ensuite les points de vie. Quand les points de vie se rendent à 0, le personnage est considéré comme mourant. Lorsque ce personnage est dans cet état, il doit s'allonger de façon sécuritaire à l'endroit où il a été tué. Après une nuit de sommeil ou à 3:00 du matin, les PV et PE sont regagnés au complet.

PROTECTION ARMURE (PA)

Les protections armures (PA) sont une « barre de vie tampon » en plus de vos vies de base. Elles protègent des coups portés et doivent atteindre 0 avant d'atteindre les points de vie de base. Cependant, les dégâts critiques passent à travers les PA. Les seules façons d'avoir des PA sont de posséder une armure ou d'utiliser des compétences spéciales. Seul l'artéficien peut réparer une armure qui est brisée (PA épuisé). L'artéficien peut augmenter le nombre de PA d'une partie d'armure en travaillant dessus (Voir Artéficien p.59).

	Endroits	Cuir	Plastique	Métal
	Tête	6 PA	7 PA	8 PA
	Épaules	6 PA	7 PA	8 PA
	Poitrine	6 PA	8 PA	10 PA
	Bras	5 PA	6 PA	7 PA
	Gants	5 PA	6 PA	7 PA
	Cuisse	6 PA	7 PA	8 PA
	Tibia	5 PA	6 PA	7 PA

Les armures acceptées sont celles qui sont en cuir épais (non celles qui sont utilisées pour faire des vestes en cuir léger), en métal et en plastique épais du type : protection de sport.

Le maître d'armes et tout autre animateur se réservent le droit de refuser le port d'une armure qui n'est pas assez résistante. Il est à noter que les endroits viennent par paire. Exemple : 1 protection de cuir sur chaque tibia = 1PA. Pour la réparation des PA, voir avec sous Artéficien.

DÉGÂTS

Les dégâts doivent être mentionnés à chaque coup. Plus les personnages reçoivent des dégâts, plus ils s'approchent de zéro PV et se rapprochent d'un état de mourant. Pour nommer un coup, cela va en criant le nombre de dégâts générés. S'il y a un type de dégât ajouté, il faut dire par exemple : 15 Céleste.

Les types de dégâts retrouvés sont :

Types de dégâts	Description
Critique	Une attaque Critique permet de passer à travers les protections armures
Bullet	Les dégâts Bullets se font uniquement avec les armes à feu. Ils traversent les protections armure.
Aqua : eau, glace, etc.	Les dégâts de type Aqua englobent les dégâts de glace, neige, froid, etc. Ils sont puissants contre les élémentaires Pyro.
Pyro : feu, magma, etc.	Les dégâts de type Pyro englobent les dégâts de feu, magma, lave, acide, etc. Ils sont puissants contre les élémentaires Aqua.
Ventus : vent, électrique, etc.	Les dégâts de type Ventus englobent les dégâts vents, électriques, etc. Ils sont puissants contre les élémentaires Terra.
Terra : sable, plante, etc.	Les dégâts de type Terra englobent les dégâts sable, plantes, roches, etc. Ils sont puissants contre les élémentaires Ventus.
Énergie	Les dégâts de type Énergie sont les dégâts qui sont puissants universellement, parfois plus que l'élément contraire. Les êtres d'énergie sont faibles au dégât Énergie.
Céleste	Les dégâts de type Céleste sont les dégâts qui proviennent de la lumière du bien. Ils sont efficaces contre les créatures infernales, mais faibles contre celle-ci.
Inferno	Les dégâts de type Inferno sont les dégâts qui proviennent des flammes du mal. Ils sont efficaces contre les créatures Célestes, mais faibles contre celle-ci.

LES STATUTS

Les statuts représentent une grande partie des compétences spéciales. Ils sont donnés soit par un objet ou par une compétence spéciale. **IL EST IMPORTANT QUE CHACUN DE CES STATUTS SOIT MÉMORISÉ POUR PERMETTRE LA FLUIDITÉ DU JEU.** La description et le temps doivent être acquis avant d'entrer sur le terrain, étant donné qu'il n'y a pas d'arrêt de jeu pour expliquer les effets.

Catégorie	Statut	Durée	Description	
Blocage	Renversement	5 secondes	Le personnage doit tomber sur le sol et essaie de regagner ses sens pendant les 5 secondes.	
	Ralentissement	5 minutes	Un personnage en ralentissement doit bouger et parler au ralenti le temps du statut. Le statut fait en sorte que le personnage est vraiment lent. <u>À la réception d'un dégât, le statut se dissipe.</u>	
	Statut Élémentaire	Aqua	1 minute	Le personnage doit agir de façon semi-ralentie comme si une tempête de neige le frappait.
		Pyro	1 minute	Le personnage doit agir de façon semi-paniquée comme s'il éteignait son feu.
		Ventus	1 minute	Le personnage doit agir de façon semi-aveuglée. Ce n'est pas le statut aveuglé, mais c'est comme si le personnage avait une grande bourrasque. Les yeux sont à peine ouverts.
		Terra	1 minute	Le personnage doit agir de façon semi-paralysée, comme si le corps devenait de plus en plus pétrifié.
	Paralyse	5 minutes, sauf si consignes différentes	Le personnage doit figer sur place et ne peut parler ni faire de mouvement avec son corps. <u>À la réception d'un dégât, le statut se dissipe.</u>	
Mental	Sommeil	5 minutes	Le personnage doit « s'endormir » au sol à l'endroit où il a été ciblé et se réveille <u>à la réception de dégâts.</u>	

Catégorie	Statut	Durée	Description
	Peur	5 minutes	Le personnage est terrifié et veut s'éloigner de l'utilisateur de la compétence le plus possible et ne doit pas s'approcher tant et aussi longtemps que le statut est en vigueur.
	Contrôle	Dépend de la compétence	Le personnage est sous l'emprise de l'utilisateur. Il doit accomplir toutes les demandes qui lui sont dictées au mieux de ses compétences. Le contrôleur ne peut accéder à la mémoire de sa victime. <u>Le contrôle se dissipe à la fin de la durée ou à la mort de la cible.</u> Il est à noter que la commande de se tuer n'est pas possible et que si la cible n'est pas confortable d'exécuter l'ordre, il est de son droit de refuser. Il est interdit aux alliés de tuer la cible sous prétexte d'enlever le statut.
	Agonisant	1 minutes	Le personnage doit arrêter de faire tout ce qu'il faisait et agir comme s'il agonisait sur le sol (extrême douleur) <u>jusqu'à la fin de la durée ou la réception d'un dégât.</u>
Sens	Rage	5 minutes	La cible ressent une rage intérieure et doit attaquer la plus proche qu'il voit. S'il n'y a personne en avant, il peut se retourner de façon agressive pour attaquer ceux de derrière. <u>L'effet se dissipe à la fin de la durée ou à la mort de la cible.</u>
	Aveugle	5 minutes	Le statut aveugle enlève la vision de la cible. Cela n'empêche pas la cible de frapper selon ce qu'il entend. Nous demanderons cependant de ne pas frapper à la hauteur des yeux pour éviter les coups à la tête.
	Étourdissement	5 minutes	Le personnage perd semi-conscience des alentours et ses sens. Il revient à ses sens à la réception de dégât. Il délire un peu et a de la difficulté à marcher. La cible doit prendre le double du temps pour activer un pouvoir.

Catégorie	Statut	Durée	Description
Dégénérescence	Régression	Dépend de la compétence	La cible perd 1 PV par seconde. La régression n'est pas un dégât, mais une perte de PV. Donc, tous les effets qui nécessitent une réception de dégâts ne fonctionnent pas. Régression disparaît lors d'une action de pouvoir, de combat ou à la réception de dégât.
	Dôme	Tant et aussi longtemps que l'utilisateur ne se déplace pas, concentré sans recevoir de dégât, et à moins d'avis contraire	Cet effet permet de créer une zone de protection non franchissable physiquement (n'inclut pas la téléportation) et aucun dégât ne peut atteindre les protégés à part les zone à effet. Aucun dégât ne peut sortir du dôme. L'utilisateur doit annoncer "dôme" pour avertir son entourage du statut.
	Ignoré	5 minutes	Le personnage se fait ignorer, peu importe ce qu'il fait. Les gens ne se souviennent pas de son passage et ne prêtent aucune attention à cette personne à moins que celle-ci engendre des dégâts ou à la réception de dégât. Dans ce cas, l'effet ignoré est dissipé. Voir le symbole du statut p.8.
	Invisible	15 minutes ou 30 minutes dépendant du niveau du pouvoir	Le personnage ne peut se faire voir, mais peut se faire entendre. Les objets que le personnage prend après l'activation du pouvoir restent visibles. L'invisibilité disparaît lors d'une action de pouvoir, de combat ou à la réception de dégât.
	Esquive		Le statut d'esquive permet d'annuler un dégât de type pouvoir ou de mêlée. La compétence doit être criée haut et fort : « esquive! » pour qu'elle fonctionne. Les esquives ne fonctionnent qu'une fois par combat. Ce statut peut être acquis dans une compétence ou par un pouvoir.

Catégorie	Statut	Durée	Description
	Téléportation	La durée dépend du niveau du pouvoir	De l'endroit où l'utilisateur est situé, il peut se déplacer jusqu'à un endroit X en une certaine durée en faisant le symbole de téléportation. Durant le statut, aucune compétence ne peut être activée.

FOUILLE ET VOL À LA TIRE

La fouille est quelque chose de récurrente en GN, mais il y a des règles pour réaliser cet acte. Le joueur qui fouille doit être proche du personnage mourant ou en sommeil et faire semblant de le fouiller. Le « fouilleur » doit indiquer quel endroit est fouillé (torse, tête, Bras gauche et droit, jambe gauche et droite, et taille). Il faut que les joueurs extérieurs comprennent que c'est un mouvement de fouille et pas une compétence de soin. En fouillant une zone, le joueur fouillé est obligé de donner tout objet « en jeu ». S'il ne le fait pas, cela est considéré comme de la triche et le joueur recevra un avertissement. Chaque fouille dure 30 secondes sans interruption et sans recevoir de modifications à ses points de vie (dégâts ou statut régression). Pour fouiller un corps complet, il faudra fouiller pendant 2 minutes. Pour pouvoir bénéficier du bonus de temps pour une fouille complète, il ne doit pas avoir aucune interruption du regard avec le corps fouillé et le fouilleur ne doit recevoir aucune modification à ses points de vie (dégâts ou statut régression). Si une de ces 2 conditions n'est pas rencontrée, le fouilleur devra recommencer du début

Si plusieurs joueurs décident de fouiller un corps en même temps, veuillez utiliser les règles de vol à la tire, soit 1 minute par emplacement. Cela a comme avantage de rendre la fouille plus rapide. Cependant, si une personne fait une fouille complète elle a plus de chance d'obtenir des objets rares contrairement à une fouille exécutée par plus d'une personne. Donc, il est plus long de faire une fouille complète, mais il y a un avantage à la récompense. Il est plus rapide d'être plusieurs sur le corps en faisant 1 minute de fouille pour chaque partie du corps, mais il y a moins de chances d'avoir des objets rares. À noter que si une personne fouille seule et qu'une personne s'ajoute par la suite. Le temps de fouille doit être recommencer.

Pour le vol à la tire sans qu'il soit mourant, la cible doit être immobilisée (contrôle, paralysé, sommeil, etc.) ou discrètement vous touchez l'endroit que vous voulez voler pendant 60 secondes pour faire une fouille à l'endroit indiqué. Exemple : Super Cryo discute avec KittyClaws et celle-ci est très proche de lui lors de la conversation. Elle touche sa ceinture pendant 60 secondes et dans un entre-temps elle peut demander d'obtenir tout ce qui se retrouve (objet en jeu) dans sa ceinture équipée à sa taille. Pour voler des augmentations, allez voir la section Artéficien. Pour voler un appareil d'augmentation, allez voir la section Artéficien p.59.

MENTORS

Pour ce Grandeur Nature, trois mentors seront à votre disposition durant votre parcours de Héros, Neutres ou Vilains. Ces trois mentors représentent les trois choix d'origines que vous allez avoir : Techno, Évolué et Magye. Ces mentors seront dans leurs bases respectives sur le terrain. Ils seront disponibles le matin et referont une apparition le soir après l'heure du souper. Les mentors servent à communiquer des informations hors-jeu et en jeu en plus de donner des missions spéciales de factions pour la fin de semaine. Les mentors et leurs apprentis sont des gens légendaires qui ne peuvent être tués à cause de leurs grandes maîtrises de pouvoirs (vous êtes prévenus).

LES POINTS D'EXPÉRIENCE (XP)

Les points d'expérience sont donnés après chaque partie. Une totalité de 8 XP est distribuée automatiquement après chaque partie. Les XP sont des points servant à la progression de votre personnage. Un additionnel 2XP est donné aux joueurs qui ont été présent à la partie et qui ont payés deux semaines à l'avance soit le vendredi maximum minuit. Le personnage pourra les utiliser pour augmenter ses capacités générales ou spéciales. Un tableau de point de distribution d'XP se retrouve dans la section Création personnage plus bas p.17.

TIME

Les Times sont des arrêts de jeu. Lorsqu'une personne déclare un Time, il doit être crié. Tous les mouvements, durées, compétences, actions, etc. sont arrêtés durant le Time. Ceci est un outil utilisé par l'animation pour décrire des effets, prévenir ou aider une personne blessée réellement, faire un effet de pouvoir qui requière un Time ou de prévenir des personnes qui frappent « trop fort ».

BLESSURES

En combat, chaque coup arrivé sur le corps est considéré comme une blessure. Chaque blessure doit être simulée de façon appropriée selon le nombre de dégâts, effet ou ampleur de la blessure. Des gémissements « sexuels » ne sont pas appropriés pour simuler la blessure. De plus, rendu à 5 points de vie de l'état mourant, le personnage doit commencer à avoir mal, trainer un peu de la jambe et même éviter de courir. Feindre la mort est interdit et est considéré comme du « métagaming ».

LA VIE ET LA MORT

Comme expliqué précédemment, après avoir perdu tous ses points de vie, le personnage s'écroule sur le sol et est considéré comme mourant. Après un temps de 30 minutes, le personnage mourant doit aller voir l'animation qui sera un hôpital hors-jeu pour signaler sa mort et revenir vivant en perdant un point de chance. Chaque personnage a trois points de chance. À la perte du troisième point de chance, le personnage est considéré comme mort définitivement et ne peut plus être joué.

À la guérison d'une personne qui était dans un état mourant, celle-ci se souvient des derniers moments avant de tomber mourante. Cependant, une personne qui a perdu un point de chance ne se souvient pas de la dernière heure avant sa mort.

Un personnage peut décider de tuer un autre personnage autrement que d'attendre. Pour le tuer, il doit rester près de sa cible pendant 15 minutes en feignant de le tuer ce qui met le personnage en statut de mort. Si c'est le cas, les deux personnes (ou plus) doivent se rendre à l'animation et déclarer la mort du personnage afin que son point de chance soit enlevé.

HISTOIRE DE MÉTROCITY

2010 - La grande Évolution

Un soir d'automne, le ciel s'est empourpré et, invisibles à nos yeux, des fragments métalliques accompagnés d'une vague imperceptible d'énergie turquoise traversèrent l'atmosphère de notre planète. Ce fut le contrecoup d'une déflagration sidérale générée par des tirs partagés entre vaisseaux spatiaux d'une guerre menée entre des forces extraterrestres aux abords de notre monde. Touchant le sol terrestre, les différents débris et artefacts extraterrestres dispersés irradient l'environnement et modifient les molécules des particules des éléments de leur nouveau milieu. Les êtres humains furent involontairement frappés par cette radiation, certains furent pourvus de nouvelles capacités. Sur une période de deux ans, le nombre d'humains qui ont mutés, appelés les Évolués, a accru exponentiellement. Certains se sont regroupés en gangs, d'autres se sont isolés craignant leur pouvoir. Certains individus utilisent leurs pouvoirs à bon escient, d'autres opèrent avec de sombres desseins.

21 décembre 2012 – Détection étrangère

Les extraterrestres détectèrent les signatures énergétiques provenant des débris tombés sur terre résultant de la guerre. Ces artefacts répandus quelques années auparavant au sein la population terrienne commençait à être utilisés. Ils débarquèrent furtivement afin d'en apprendre davantage sur cette population humaine, et préconisèrent l'étude des spécimens qui ont acquis certaines compétences. Les étudier pourrait leur permettre de les utiliser en guise d'armes privilégiées afin de mener leur guerre; les capturer et les traiter sous les pires conditions s'avère aussi une option secondaire.

2012-2018 – Régime de terreur

Incorporés au sein de la population locale, les extraterrestres, déguisés ou non, régissent un encadrement de celle-ci. La cohabitation est devenue normalisée. Les extraterrestres tiennent d'une main de fer les rênes du pouvoir et les humains acceptent cette nouvelle hiérarchie imposée. Des patrouilles armées circulent chaque jour et voient au bon fonctionnement de la société. Même si les temps changent vers la modernité, les êtres humains sont parfois perçus comme du bétail aux yeux de ces êtres dits supérieurs. Parfois, le mépris des envahisseurs dirigeants n'inclut aucune pitié. Parmi ces patrouilleurs, des traqueurs tentent de détecter les super-humains et de les capturer à des fins expérimentales. Certains se sont cachés et d'autres ont brandi le symbole de la liberté haut et fort pour contrer la menace Alien.

Un trio de super-humains tenta de mener un combat contre cette menace réduisant les droits humains. Ce fut un combat acharné qui causa la mort de plusieurs. Des héros et des vilains se sont joints à leur cause, mais ce fut un carnage.

Les trois grands super-humains continuèrent leur tentative; celle-ci mena vers la fin de l'année 2018. Suite à l'acharnement de ceux-ci, une grande bataille tenace s'en suivit lors de laquelle le trio est finalement parvenu à repousser l'invasion. Malheureusement, ces super-humains en sont ressortis affaiblis et mal en point.

De nos jours

Prenant le temps de récupérer leur énergie et leur endurance ainsi qu'élaborer un meilleur plan d'attaque, le trio s'est réfugié dans un camp de base en forêt. Ils nommèrent leur installation Métrocity. Cette version primitive d'urbanisme dans les alentours de Montréal n'avait pas nécessairement l'air d'une forteresse, mais elle comptait une protection substantielle adéquate, loin des regards curieux. Le trio des Grands lança un appel magique à tous les super-humains du monde pour diffuser l'information sur l'existence d'une nouvelle base pour les super-humains. De nouveaux super-humains ont répondu à cet appel et se sont présentés à l'avant-poste de Métrocity, se sentant en protection et prêts à entreprendre une nouvelle vie. Une source d'artéfact, que seuls les super-humains peuvent ressentir, leur permet l'accès à cette mini ville cachée qu'est Métrocity.

Depuis maintenant deux ans, la mini ville de Métrocity, régie par le trio des Grands, sert à protéger les nouveaux arrivants évolués et leur permet de mieux comprendre et maîtriser leurs pouvoirs. Les trois mentors du trio des Grands ont renoncé à leur vie de sauveurs de la Terre dans le but d'aider à réunir la prochaine armée contre les envahisseurs extraterrestres. Métrocity est cachée derrière un avant-poste : une agglomération d'humains dans une forêt non loin de Montréal.

Encore aujourd'hui des extraterrestres rodent sur la Terre, mais utilisent moins la violence sur les humains. Ils ne font que chercher les super-humains. Les forces extraterrestres et super-humaines sont gravement affaiblies. Une guerre n'est pas envisageable pour l'instant. Il est possible d'apercevoir des soldats Aliens se promener dans les rues cherchant des super-humains. Il est aussi possible de voir des super-humains défendre leur territoire. Bref, la tension est restée même après la Grande Guerre des super-humains contre les Extraterrestres.

L'aventure débute après l'an 2020 et c'est maintenant à vous de faire l'histoire du destin de la Terre et de la sauver contre la menace extraterrestre.

CRÉATION DU PERSONNAGE

BASE DU PERSONNAGE

Chaque personnage est un super-humain. Les super-humains ont 20 PV et 15 PE. Votre personnage doit avoir un nom et un « background » de maximum deux pages (on ne veut pas un roman non plus!). Les backgrounds et les fiches de personnages doivent être envoyés en document PDF à l'adresse courriel de Sauvons Métrocity : sauvonsmetrocity.gn@gmail.com. La fiche de personnage peut être faite à partir du site officiel <https://sauvonsmetrocitygn.com/>. Le Background contient l'histoire et l'origine de votre personnage et explique comment il a obtenu ses pouvoirs. Le concept d'origine doit aussi être choisi entre Évolué, Techno et Magye pour comprendre comment les pouvoirs du personnage ont été obtenus. Il est obligatoire de faire sa fiche sur l'application de création de personnage sur <http://sauvonsmetrocity.epizy.com/>.

Les joueurs commencent avec 15 iridiiums dans le jeu. Depuis la présence des extra-terrestres, ce matériel est devenu la source de revenu et d'échange monétaire sur terre pour le commerce avec les Aliens. L'iridium est une substance d'origine alien. La première trace d'iridium a été découverte sur une météorite qui en serait la source primaire. Une théorie stipule qu'elle proviendrait de la fameuse météorite qui aurait éteint les dinosaures. L'iridium brute serait de **couleur argent-grise** et est maintenant miné et travaillé pour en faire des pièces. Étant donné qu'elle est devenue monnaie courante, elle vaut **1 iridium**. L'iridium de **couleur or** a été modifié et travaillé pour avoir atteint une malléabilité en absorption d'énergie le permettant d'être beaucoup plus utile au niveau technologique et biotechnologique. Elle vaut **10 iridiiums**. L'iridium de **couleur mauve** a été apporté par les Aliens. Cet iridium a été infusé d'énergie extra-terrestrielle donnant la couleur étrange à la pièce. Elle vaut **100 iridiiums**.

Comme pour tout superhéros ou super vilain, les costumes sont très importants. L'emblème est quelque chose de très important, tant pour inspirer l'espoir que le désespoir. Le costume peut être autant médiéval, futuriste ou très moderne (jeans, t-shirt, etc.). C'est votre choix d'avoir le costume le plus sophistiqué du monde ou être en robe de chambre.

Il se peut que vous décidiez de jouer un humain. Il faudra alors demander à l'animation l'autorisation et une explication sur comment votre personnage a connu l'emplacement de Métrocity et son rôle. L'humain n'a pas d'origine. Vous pourriez alterner d'origine à votre guise (Par exemple, passer du temps avec Techno et parfois évolués). Les humains ont 10 PV et 5 PE. De plus, ils ne peuvent qu'utiliser le pouvoir « gadget ». En revanche, il n'a besoin que d'acheter un rôle pour obtenir les 3 rôles (exemple : 5 XP débloquent tank, support et dégât). Aussi, ceux-ci peuvent seulement accéder à la compétence générale et résistance de base. Pour les compétences de niveau 1 à 10, ils ne peuvent que se rendre au niveau 5. Pour les compétences et résistance de niveau 1 à 5, ils ne peuvent que se rendre au niveau 3.

Vous ne pouvez en aucun cas créer un personnage qui existe dans la culture populaire (ex : Superman, Batman, Wolverine etc.) Cependant, vous avez le droit de créer une pâle imitation de ceux-ci (ex : un personnage inspiré de Wonderwoman avec des vêtements et couleurs arc-en-ciel.)

L'ORIGINE DE VOTRE HISTOIRE

Chaque super-humain a une histoire expliquant comment il a acquis ses pouvoirs durant la grande évolution. Que la transformation se soit faite pendant une prière religieuse, un rituel, une expérience scientifique, etc., les origines se divisent en trois classes : les évolués, les magyges et les technos.

Les évolués ont des origines reliées à la science ou des phénomènes catastrophiques qui ont permis une mutation du personnage. Ce sont des personnages qui ont reçu leurs pouvoirs seulement par une évolution. Par exemple : éclairs qui frappent un humain qui le rendent rapide, des agents chimiques renversés qui rendent la personne capable de projeter de l'acide, une explosion est survenue et le corps se désagrège, mais le rend enflammé en permanence, etc. Bref, ce sont des personnes qui ont eu leurs pouvoirs via les artéfacts et débris aliens qui polluent la Terre.

Les magyges ont des origines reliées à la magie, superstitions et même la religion, qui permettent la maîtrise de différents pouvoirs par le personnage. Ce sont des personnages qui ont reçu leurs pouvoirs à partir de phénomènes magiques ou des objets qui ont été amplifiés par l'évolution de façon mystique. Par exemple : lors d'un rituel amateur, une véritable apparition d'un démon; durant une prière, une force divine aide, descendant non direct d'une divinité autre, etc. Bref, ce sont des personnes qui ont obtenu leurs pouvoirs via l'occulte et la religion et dont les pouvoirs ont été amplifiés par la contamination des artéfacts et débris aliens qui polluent la Terre. La magyge est la forme évoluée de la magie. Il se peut aussi que vous étiez mage avant même la grande évolution. Il est nécessaire d'avoir un « background » approprié.

Les Technos ont des origines reliées à la technologie qui a permis la transformation du personnage. Ce sont des personnages qui ont reçu leurs pouvoirs à partir de la technologie qui a été transformée par l'évolution. Par exemple : un membre robotique amplifiée par la technologie alien, une technologie amplifiée par les artéfacts, un cerveau avec une puce qui augmente la capacité mentale, une expérience scientifique qui a mal tournée, etc. Il n'est pas obligé bien sûr d'avoir de super pouvoirs comme certains héros qui utilisent juste des gadgets, donc être un humain. Il faut venir avec une raison expliquant comment vous avez trouvé Métrocity, étant donné que seulement les super-humains peuvent percevoir le signal.

Sur le site <https://sauvonsmetrocitygn.com/>, vous allez pouvoir vous renseigner sur les divers groupes reconnus au Canada de super-humain. Si un de ces groupes vous intéresse, veuillez écrire un « background » approprié. Nous vous reviendrons avec une acceptation ou refus de votre histoire de personnage. Vous pouvez seulement être une nouvelle recrue avant de monter en grade selon votre jeu de rôle.

Il est possible d'avoir des pouvoirs qui ne sont pas « stéréotypés » de votre origine. Par exemple, être un techno qui possède une puce qui l'aide à exploiter le voile mystique ce qui lui permet de faire de la sorcellerie. Sinon, un super-humain avec origine évoluée qui possède une déformation physique et tente de le cacher avec de la technologie ce qui lui donne augmentation physique. L'origine existe pour regrouper différents super-humains et de leur donner des missions adaptées à leur origine.

L'ALIGNEMENT

L'alignement de votre personnage est important pour construire sa personnalité. L'alignement sert à guider votre personnage dans ses choix moraux et décrit sa personnalité et son comportement. Comme possibilités d'alignement, vous avez :

- ❖ Héros : La philosophie de : « tous méritent d'être sauvés et avoir une seconde chance ». Ce personnage fera tout en son pouvoir pour sauver la personne et ne jamais tuer une personne quoiqu'elle puisse avoir fait.
- ❖ Neutre-Héros : La philosophie de « Certaines personnes méritent d'être sauvées, mais d'autres dépassent une limite qui est sans retour et méritent de mourir ». Ce personnage sauve toutes personnes comme un bon héros. Il possède cependant une limite et ceux qui franchissent cette limite n'obtiennent pas de deuxième chance.
- ❖ Neutre : La philosophie de « Je ne te ferai pas de mal si tu ne me déranges pas ». Ce personnage suit ses propres codes et valeurs. Il ne cherche pas à sauver les gens ni à les tuer, et ne désire que vivre sa vie selon ce qu'il veut.
- ❖ Neutre-Vilain : La philosophie de « Je fais ce que je veux quand je veux. Tu es dans mon passage alors dégage, mais je ne laisserai pas cet enfant se faire tuer pour rien ». Ce personnage n'a qu'un but : se satisfaire. Autant monétairement que juste pour son pur plaisir. Il a une balance du bien et du mal, mais a tendance à préférer faire le mal.
- ❖ Vilain : La philosophie de « ceci est mon monde, je le contrôlerai et je te tuerai si tu es dans mon chemin ». Ce personnage ne pense qu'à lui. Les autres ne sont que des outils pour arriver à ses fins. Il n'a pas de moralité, et suit uniquement ses valeurs et son désir de domination.

Prendre note : L'alignement doit être joué par les personnages. Un joueur avec un alignement vilain doit jouer le rôle d'un personnage antagoniste du monde des héros et vice-versa pour les héros

TABLEAU DE DISTRIBUTION DE POINT D'XP POUR LA CRÉATION D'UN PERSONNAGE

Tout personnage commence à sa création avec 35 points d'XP. Pour poursuivre la création de votre fiche, veuillez suivre ce tableau qui explique combien d'XP sont nécessaires pour obtenir les compétences.

	Coûts en XP
Niveau 1	1
Niveau 2	2
Niveau 3	3
Niveau 4	4
Niveau 5	5
Niveau 6	6
Niveau 7	7
Niveau 8	8
Niveau 9	9
Niveau 10, inclus passif Niveau 10 et compétences générales légendaires	10
Niveau 10 Légendaire (A, B et C) et passif Légendaire	15
Obtenir une classe de pouvoir	10
Obtenir un rôle d'une classe de pouvoir déjà débloqué	5

Pour débloquer un niveau, il faut débloquer le niveau précédent en premier. Par exemple, si je veux une compétence de niveau 7, mais je suis juste au niveau 3, il faut que je passe par le niveau 4, 5 et 6 avant de me rendre au niveau 7. À noter que le niveau 6 passif doit être payé pour chaque rôle comme un niveau normal. Par exemple, je suis élémental niveau 7 tank et niveau 6 support. J'ai donc acheté deux fois le passif.

COMPÉTENCES

Les compétences fonctionnent par niveaux et certains n'ont que 1 niveau qui sera indiqué suite au nom de la compétence. Certaines compétences ont un effet à chaque niveau comme la résistance physique qui vous permet d'avoir 2 PV de plus à chaque niveau sélectionné. Cependant, certains n'ont que 5 niveaux, mais il y a un effet qu'aux niveaux 3 et 5. Donc au niveau 1-2-4, il n'y a pas de compétence acquise. Par exemple, pour la compétence générale spéciale Super sens, au niveau 1 et 2, vous n'aurez pas encore acquis la compétence, mais au niveau 3 vous serez capable d'utiliser une capacité de la compétence et au niveau 5 vous serez capable de faire la compétence entièrement. Il se peut aussi que certains aient 5 niveaux qui auront un effet seulement au niveau 5, donc du niveau 1 à 4 aucune capacité n'est acquise.

COMPÉTENCES GÉNÉRALES DE BASE

Les compétences générales peuvent être achetées par tous les personnages.

Résistance physique (Niveau 1 à 10)

La résistance physique permet d'augmenter ses PV de façon permanente. À chaque niveau de résistance physique, le personnage augmente de 2 PV.

Super endurance (Niveau 1 à 10)

La super endurance permet d'augmenter ses PE de façon permanente. À chaque niveau de super endurance, le personnage augmente de 2 PE.

Agilité (Niveau 1 à 5): Avec cette compétence, au niveau 3 Agilité, le personnage obtient 1 esquive qu'il peut utiliser une fois par combat et au niveau 5 agilité, le personnage obtient 2 esquives de plus qu'il peut utiliser une fois par combat. Donc au niveau 5, l'utilisateur a 3 esquives au total.

Facteur de guérison (Niveau 1 à 5)

Le facteur de guérison permet au joueur de récupérer ses points de vie selon un certain nombre de temps. Au niveau 3 du facteur de guérison, le joueur peut reprendre 1PV par 5 minutes et au niveau 5 du facteur de guérison, le joueur peut reprendre 1PV par minute.

Régénération (Niveau 1 à 5)

La régénération est une compétence très importante pour les gens qui veulent se battre souvent avec leur pouvoir. En restant 5 minutes en repos (sans se déplacer, crier, utiliser compétence, etc.), le corps est prêt à pouvoir régénérer ses PE. L'utilisateur peut chuchoter et regarder son environnement, mais doit être dans une position de calme sans être dérangé. En continuant à rester en concentration après chaque minute passée, 1 point de PE est repris. Par exemple, si on a 10 PE, il faut régénérer pendant 15 minutes pour tous les reprendre (5 minutes de repos+10 minutes pour 1 PE par minute). À partir de 20 minutes, tous les points de PE sont régénérés. Au niveau 3, après le 5 minutes de repos, l'utilisateur peut reprendre 2 point de PE en concentration à la place de 1 PE. Au niveau 5, l'utilisateur reprend 3 PE à la place de 2 PE

Popularité (Niveau 1 à 10)

Comme tout bon superhéros ou vilain, certains se sont démarqués dans la société et sont devenus soit des stars ou des meurtriers en série. Bref, au niveau 3 de popularité, vous êtes reconnus dans votre ville, et au niveau 5 de popularité, vous êtes reconnus dans le Canada au complet. Au niveau 10, vous êtes reconnues dans le monde et par tous les équipes de super-humains. Par partie et par niveau, vous recevez 10 iridiiums pour le niveau 1 de popularité, 20 iridiiums pour niveau 2 et ainsi de suite. En plus d'être affiché dans le journal de nouvelles selon vos exploits, vous pouvez être également affichez dans le wikipédia de SMC à partir du niveau 5.

Artéficiens (Niveau 1 à 10)

Les artéficiens sont des personnes qui sont capables de comprendre la technologie et les artefacts aliens et de les intégrer et mélanger avec celle des humains. Ceux-ci peuvent créer des drogues sous forme varié (nourriture, pilule, potion, etc) à boire, manger, ou même s'injecter, et peuvent aussi mélanger les technologies Alien avec des armures, armes, objets, voire des implants, afin de créer des augmentations qui permettent d'améliorer certaines capacités d'une personne. Voir la liste des augmentations des artéficiens plus bas p.59. Plus ils augmentent leur niveau d'artéficien, plus ils peuvent faire des consommables ou augmentations. Pour plus d'informations sur le fonctionnement de l'artéficiens, allez voir dans la section Artéficiens du manuel (p.59)

Soins (Niveau 1 à 5)

Les soins sont utiles pour guérir les personnes ou les sortir de l'état mourant. Au niveau 1, vous pouvez guérir 4PV après 1 minute, niveau 2 : 8 PV après 1 minute, niveau 3 :12 PV après 1 minute, ainsi de suite. Au niveau 5, vous pouvez ressusciter une personne d'un statut mourant à 1PV après 5 minutes. Les personnes utilisant cette capacité doivent faire semblant de guérir quelqu'un (de simples caresses ne suffisent pas).

Résistance de base (Niveau 1 à 5)

- ❖ Résistance Bulletproof : Les personnes qui reçoivent des dégâts Bullet sont protégées selon leur niveau de compétence. Au niveau 3 de Résistance Bulletproof, le personnage ne prend que la moitié des dégâts et au niveau 5 Résistance Bulletproof, le personnage ne reçoit que 1 dégât, peu importe le nombre de dégâts reçus.
- ❖ Résistance Critique : Les personnes qui reçoivent des dégâts Critiques sont protégées selon leur niveau de compétence. Au niveau 3 de Résistance Critique, le personnage ne prend que la moitié des dégâts et au niveau 5 de Résistance Critique, le personnage ne reçoit que 1 dégât, peu importe le nombre de dégâts reçus.

COMPÉTENCES GÉNÉRALES SPÉCIALES

Les compétences générales spéciales peuvent être achetées par les personnages qui ont atteint le niveau 5 dans un des pouvoirs de la liste de pouvoirs à la p.30 ou Niveau 10 dans une compétence générale de base.

Super Sens (Niveau 1 à 5) : L'utilisateur peut voir l'invisible sous une forme floue au niveau 3 et au niveau 5 de Super Sens, il peut voir ou sentir complètement l'invisible et savoir qui est la personne invisible.

L'utilisateur peut mieux comprendre de plus loin et cela lui permet de se rapprocher de 5 pieds par niveau de Super Sens pour mieux entendre une personne qui parle normalement au sol ou en vol. Par exemple, Super Tornade vole à 10 pieds pour parler avec quelqu'un dans les airs. Vous avez Super Sens au niveau 2. Ce qui vous permet de vous rapprocher de 10 pieds de la discussion et de l'écouter sans que les personnes qui discutent le remarquent. Cependant, il est important de regarder l'endroit où vous êtes situés « en jeu » pour pouvoir avertir des personnes, qui croiseraient votre localisation « en jeu » que votre corps « en jeu » s'y trouve même si « hors-jeu » vous êtes à l'endroit de votre écoute.

L'utilisateur peut utiliser Super Sens niveau 3 pour détecter le vol d'objets durant le « entre-time » qui a lieu lors du transfert des objets entre la victime et le voleur, veuillez noter qu'il est trop tard pour interrompre le vol à ce moment. Vous avez seulement reçu l'information qu'il y a eu un vol à cet instant précis. Cela ne vous empêche pas de le dénoncer par la suite.

L'utilisateur peut utiliser Super Sens niveau 5 pour savoir si une personne est transformée niveau 1 à 3 inclusivement.

Super force (Niveau 1 à 10)

La super force permet d'augmenter ses points de dégâts avec une arme de façon permanente. À chaque niveau, le personnage peut frapper de +1 dégât normal. Il est à noter que cela n'inclut pas les pouvoirs, seulement les armes physiques. De plus, la compétence permet de soulever certains objets de différentes forces, bloquer une porte ou n'importe quelle action qui requière une certaine force. Exemple : un ennemi essaie de défoncer une porte avec une super force de 4 et vous décidez de retenir la porte avec une super force de 4, le défendant gagne et la porte reste en place.

Vol (Niveau 1 à 5): Au niveau 3, le personnage ne peut que planer donc seulement à partir d'une hauteur raisonnable. Il peut être utilisé pour se sauver des chutes en hauteur en criant « Plane ». L'utilisateur doit descendre de façon graduelle soit : 30 pieds, 25 pieds, 20 pieds, 15 pieds, etc. Il ne peut que descendre. Le personnage peut voler uniquement quand il atteint le niveau 5. Vol est identifié par un bandeau blanc sur lequel il est écrit : « Vol » fourni par l'animation. Les joueurs qui ont ce bandeau sont en « Vol » et ne peuvent être attaqués par des

armes de mêlée de corps à corps et ne peuvent qu'être atteints par arme à distance et pouvoirs. Le personnage peut voler autant de fois qu'il veut, mais doit annoncer FORT à son envol « VOL » et à son atterrissage

« ATTERRISSAGE » pour permettre aux autres joueurs de savoir sa position. À chaque palier de 5 pieds, il faudra énoncer la hauteur aux personnes environnantes pour permettre aux autres joueurs de voir la hauteur de l'utilisateur. Par exemple : Vol 5, Vol 15, Vol 30, etc. Un maximum de 50 pieds est déterminé par les dômes de protection de Métrocity. Aucun utilisateur ne peut voler plus haut que 50 pieds dans Métrocity. Cependant, dans les autres endroits comme l'avant-poste humain et Montréal, il n'est pas interdit. Il faut tout de fois faire attention de ne pas voler plus haut que 100 pieds, car les radars Aliens et gouvernementaux peuvent vous identifier. Si c'est le cas, chercher l'animation pour les informer de votre vol au-dessus des limites sécuritaires. Les effets reçus en vol comme renversement, paralysie et sommeil feront descendre la cible en vol au sol et celle-ci perdra le nombre de pied divisé par deux en dégâts critiques. Par exemple, l'empereur vole à 30 pieds et reçoit le statut renversement. Il tombe sur le sol et prend 15 dégâts critiques. Le statut agonisant laisse la cible agoniser en vol et celui-ci ne peut se déplacer durant le statut.

Transformation (Niveau 1 à 5): Le personnage peut se transformer à sa guise à l'aide d'un bandeau vert sur lequel il est écrit : « Transformation » qui est fourni par l'animation. Quand le personnage atteint le niveau 3 de Transformation, le personnage peut se déguiser en un passant ou animal qui ne sort pas de l'ordinaire (ex : un chien, chat, mais pas un tigre à Montréal par exemple). Au niveau 5 de Transformation, le personnage peut se déguiser en personnage connu ou existant, ou encore en un animal qui sort de l'ordinaire. Il est recommandé d'avoir un costume ou des éléments qui se rapportent à l'animal. Par exemple, si vous vous transformez en démon, des cornes et une queue sont les éléments de costume minimum requis. Si vous vous transformez en tigre, avoir des oreilles et une queue serait également requis, en plus d'annoncer aux gens que vous rencontrez ce qu'ils doivent voir en vous. À noter que transformation ne donne pas des compétences en bonus (se transformer en oiseau ne donne pas la compétence de vol. Voler doit s'apprendre).

Résistance spéciale (Niveau 1 à 5)

- ❖ Résistance Aqua : Les personnes qui reçoivent des dégâts eau, glace, neige (Aqua) sont protégées selon leur niveau de compétence. Au niveau 3 Résistance Aqua, le personnage ne prend que la moitié des dégâts et au niveau 5 de Résistance Aqua, le personnage ne reçoit que 1 dégât, peu importe le nombre de dégâts reçus.
- ❖ Résistance Pyro : Les personnes qui reçoivent des dégâts feu, lave, magma (Pyro) sont protégées selon leur niveau de compétence. Au niveau 3 Résistance Pyro, le personnage ne prend que la moitié des dégâts et au niveau 5 Résistance Pyro, le personnage ne reçoit que 1 dégât, peu importe le nombre de dégâts reçus.
- ❖ Résistance Ventus : Les personnes qui reçoivent des dégâts vent, électrique (Ventus) sont protégées selon leur niveau de compétence. Au niveau 3 Résistance Ventus, le personnage ne prend que la moitié des dégâts et au niveau 5 Résistance Ventus, le personnage ne reçoit que 1 dégât, peu importe le nombre de dégâts reçus.
- ❖ Résistance Terra : Les personnes qui reçoivent des dégâts sable, terre, plante (Terra) sont protégées selon leur niveau de compétence. Au niveau 3 Résistance Terra, le personnage ne prend que la moitié des dégâts et au niveau 5 Résistance Terra, le personnage ne reçoit que 1 dégât, peu importe le nombre de dégâts reçus.
- ❖ Résistance Énergie : Les personnes qui reçoivent des dégâts Énergie sont protégées selon leur niveau de compétence. Au niveau 3 Résistance Énergie, le personnage ne prend que la moitié des dégâts et au niveau 5 Résistance Énergie, le personnage ne reçoit que 1 dégât, peu importe le nombre de dégâts reçus.

- ❖ Résistance Céleste : Les personnes qui reçoivent des dégâts de type Céleste sont protégées selon leur niveau de compétence. Au niveau 3 Résistance Céleste, le personnage ne prend que la moitié des dégâts et au niveau 5 Résistance Céleste, le personnage ne reçoit que 1 dégât, peu importe le nombre de dégâts reçus.
- ❖ Résistance Inferno : Les personnes qui reçoivent des dégâts Inferno sont protégées selon leur niveau de compétence. Au niveau 3 Résistance Inferno, le personnage ne prend que la moitié des dégâts et au niveau 5 Résistance Inferno, le personnage ne reçoit que 1 dégât, peu importe le nombre de dégâts reçus.
- ❖ Résistance de statut Catégorie Blocage : Les personnages qui ont le niveau 5 de Résistance de statut Catégorie Blocage se retrouvent immunisés permanent aux statuts de Catégorie Blocage (Ralentissement, Renversement, Paralysie, Élémentaire).
- ❖ Résistance de statut Catégorie Mental : Les personnages qui ont le niveau 5 de Résistance de statut Catégorie Mental se retrouvent immunisés permanent aux statuts de Catégorie Mental (Sommeil, Contrôle, Agonisant, Peur).
- ❖ Résistance de statut Catégorie Sens : Les personnages qui ont le niveau 5 de Résistance de statut Catégorie Sens se retrouvent immunisés permanent aux statuts de Catégorie de Sens (Rage, Aveugle, Étourdissement).
- ❖ Résistance de statut Catégorie Dégénérescence : Les personnages qui ont le niveau 5 de Résistance de statut Catégorie Dégénérescence se retrouvent immunisés permanent aux statuts de Catégorie de Dégénérescence (Régression).

COMPÉTENCES GÉNÉRALES LÉGENDAIRES

Les compétences générales Légendaires peuvent être achetées par les personnages qui ont atteint le niveau 10 dans un des pouvoirs dans "classe de pouvoirs" à la p.30 ou niveau 10 dans une compétence générales spéciales.

Super Sens Légendaire (Niv 1): L'utilisateur peut voir les cibles en statut Ignoré. Pour obtenir cette capacité, il faut avoir Super Sens Niv. 5 en prérequis. L'utilisateur peut également savoir si quelqu'un utilise la capacité super sens. Par exemple, Kitty Claws espionne une conversation entre un héros et Perfectman. Perfectman possède super sens légendaire et comprend qu'il est écouté. Celui-ci décide de partir dans un autre endroit. Il n'y a qu'un seul niveau pour cette compétence.

Résistance Totale (Niveau 1) :

Il n'y a qu'un niveau pour chacune de ces résistances. Il faut avoir la résistance spéciale Niv.5 en prérequis pour obtenir la résistance totale de votre résistance prérequis.

Exemple : Résistance Aqua Niv.5 mène à Résistance Aqua Totale.

- ❖ Résistance Aqua Totale : Les personnes qui reçoivent des dégâts eau, glace, neige (Aqua) sont complètement immunisées.
- ❖ Résistance Pyro Totale : Les personnes qui reçoivent des dégâts feu, lave, magma (Pyro) sont complètement immunisées.
- ❖ Résistance Ventus Totale : Les personnes qui reçoivent des dégâts vent, électrique (Ventus) sont complètement immunisées.
- ❖ Résistance Terra Totale : Les personnes qui reçoivent des dégâts sable, terre, plante (Terra) sont complètement immunisées.
- ❖ Résistance Énergie Totale : Les personnes qui reçoivent des dégâts Énergie sont complètement immunisées.

- ❖ Résistance Céleste Totale : Les personnes qui reçoivent des dégâts Céleste sont complètement immunisées.
- ❖ Résistance Inferno Totale : Les personnes qui reçoivent des dégâts Inferno sont complètement immunisées.

POUVOIRS

Comme tout bon héros ou vilain, un super-humain doit avoir quelque chose qui le rend spécial, autant par ses habiletés extraordinaires ou l'héritage de ses parents qui le rend multimilliardaire. Dans cette section, un choix devra être fait. Ce Grandeur Nature vous permet de soit choisir vos pouvoirs ou... de nous laisser choisir votre pouvoir selon le hasard.

Pour l'option de l'animation qui choisit votre pouvoir, vous devrez nous dire le rôle que vous préférez et le hasard choisira votre pouvoir. Cependant, il est important que votre « background » laisse une généralité qui permettra d'y glisser votre nouveau pouvoir. Par exemple : « Alexandre avait une vie normale jusqu'au jour où un accident arriva et lui donna des pouvoirs ». Cet extrait est très général et permet à l'animation d'intégrer le pouvoir pigé dans l'histoire du personnage. Les noms de superhéros devraient être mis en attente le temps de recevoir votre pouvoir (Il est un peu ridicule d'avoir le nom Snowman et se ramasser avec le pouvoir d'Augmentation Physique). À la pige du personnage, l'animation vous contactera par courriel et vous pourrez ensuite choisir de dépenser vos points d'XP.

UTILISER SON POUVOIR

Le fonctionnement des pouvoirs est simple. Chaque pouvoir possède un niveau avec un certain nombre d'XP qui pourrait vous donner des habiletés très puissantes. Le niveau maximum est le légendaire qui vient après le niveau 10.

Utiliser un pouvoir est différent pour chaque personne. Cela va dépendre de votre créativité ou de votre habileté à copier votre voisin. Chaque pouvoir doit avoir un mouvement qui dure un certain nombre de secondes selon le niveau. Le mouvement doit être visible. Le mouvement peut aussi être une concentration sur place. En revanche, vous ne pouvez pas vous déplacer en même temps que vous êtes en concentration contrairement au mouvement qui vous permet de vous déplacer en marchant. Tant que vous ne faites pas autre chose ou n'êtes pas interrompu par des dégâts ou par une perte de concentration, le pouvoir fonctionne. Par exemple : un pouvoir de niveau 7 doit avoir un mouvement de 14 secondes et le nom de la compétence énoncé haut et fort. Si les cibles ne sont pas dans un radius pour entendre votre pouvoir et ne l'entend pas, le pouvoir NE FONCTIONNE PAS et l'utilisateur doit recommencer sans perdre ses PE et sans tenir compte du Cooldown. Il est important de noter que c'est un Grandeur Nature qui va nécessiter beaucoup de bon sens de la part des joueurs et de l'animation à cause des nombreuses compétences existantes. Si vous voyez qu'un animateur ne vous entend pas à travers un cercle de gens qui le tape pendant que vous criez votre pouvoir, ne le prenez pas mal. Il est sûrement occupé à essayer de compter ses points de vie restants qui diminuent au fur et à mesure des coups provenant des joueurs sans pitié le frappent de toutes leurs « forces ». Dans ce cas-là, gardez votre pouvoir pour un prochain monstre qui apparaîtra probablement derrière vous.

Quand un pouvoir est lancé, il faut suivre ces étapes d'utilisation du pouvoir pour permettre un jeu fluide :

1. Faire les mouvements selon la durée de temps du niveau.
2. Crier haut et fort le nom du pouvoir
3. Désigner la cible et S'ASSURER que la cible vous a vu
4. Dire les effets dans cet ordre : Nombre de dégâts, type de dégât, effet, autre.

Bien sûr cette technique n'est pas infaillible. C'est pourquoi on demande au joueur de faire preuve de fairplay et de ne pas faire du métagaming en disant : « oh je n'ai pas vu qu'il m'avait ciblé », quand c'était évident que l'utilisateur l'a ciblé.

Pour les cibles, les effets à cibles multiples doivent uniquement viser des cibles différentes. Il est impossible de viser 4 fois la même cible.

Pour les armes augmentées par des effets, l'addition se fait sur l'arme de base donc sur ses dégâts normaux. Par exemple, +2 dégâts critiques sur mon épée de 60cm qui fait 2 dégâts normaux donnent en tout 4 dégâts critiques. Cependant, si j'ajoute un +4 dégâts pyro sur mon arme, il fera 6 dégâts pyro (Le dégât précédemment mis n'est pas ajoutable). Les dégâts normaux peuvent être additionnés d'un seul type à la fois et une seule fois, une addition de dégâts normaux sur des dégâts normaux peut être faite une seule fois aussi.

Prendre note que toutes les compétences actives peuvent être interrompues en recevant des dégâts. Par exemple, si l'utilisateur fait une zone de guérison et qu'il se fait interrompre, la zone ne fonctionne plus. En plus, s'il y a arrondissement à faire. Elle sera toujours à la hausse.

POUVOIR ACTIF ET PASSIF

Un pouvoir actif est une compétence qui nécessite des PE pour l'activer. Entre autres, les niveaux 1 à 5 et 7 à 10 et le légendaire A-B-C sont des compétences actives. Les compétences passives sont des compétences qui n'ont pas besoin de PE pour les activer. Elles peuvent être utilisées en tout temps.

Les pouvoirs passifs Role-Play (RP) sont des pouvoirs qui peuvent être utilisés lors de scènes théâtrales en jeu. Par exemple, lors d'une scène dans laquelle l'objet en jeu s'y retrouve et qui nécessite une habileté spéciale pour interagir avec. Les pouvoirs passifs NE PEUT EN AUCUN CAS ressembler à un pouvoir préexistant du manuel. Par exemple, un joueur possédant aqua ne peut pas utiliser de la glace pour figer son adversaire par pouvoir passif à cause de sa ressemblance avec l'effet paralysie. Les pouvoirs peuvent affecter l'environnement, les objets et, selon le donjon, les NPC avec l'accord du maître de jeu du donjon selon le rang de difficulté A, B ou C. Pour savoir ce que vous pouvez faire avec votre pouvoir passif RP, vous pouvez vous fier au niveau 6 de votre liste de pouvoirs. Cependant, si vous n'avez pas atteint le niveau 6, vous pouvez seulement faire des pouvoirs passifs de rang C. **À noter que chaque pouvoir a différents types de pouvoirs selon leurs rôles.**

- ❖ **Rang A** : l'obstacle est très puissant et très dur à manipuler. Il est difficile, même pour un super entraîné, de contrôler cet obstacle. (ex : grand feu de forêt, bris du temps, grande explosion atomique, etc.)
- ❖ **Rang B** : l'obstacle est fort, mais pas impossible à manipuler. Une personne bien entraînée peut contrôler l'obstacle avec un peu de difficulté. (ex : feu sur quelques arbres, zone irradiante moyen, place maudite, etc.)
- ❖ **Rang C** : l'obstacle est faible et pas très dangereux. Une personne novice peut contrôler l'obstacle sans trop de difficulté. (ex : chambre rempli de gaz, pluie forte, robot infecté d'un virus, etc.)

Dans ce monde, il y a 9 types de pouvoirs : Élémental, Mental, Énergie, Augmentation Physique, Manipulation de la réalité, Sorcellerie, Quantum, Gadgets, Céleste ou Infernal. Chacun de ces pouvoirs est divisé en 3 rôles:

- ❖ **Le Tank** qui sert à s'occuper de garder une équipe en vie en prenant les dégâts subis, en attirant les ennemis afin de protéger ses coéquipiers.
- ❖ **Le Support** qui sert à guérir ses alliés et à les réanimer en cas de besoin. Il aide aussi en contrôlant ses ennemis de différentes manières pour retarder ceux-ci en attendant les secours.
- ❖ **Le Dégât** qui sert à faire le plus de dégâts possibles à un ennemi en peu de temps. Ce rôle est utile pour les missions avec des ennemis puissants qui ont beaucoup de PV.

Tableau aide-mémoire pour les pouvoirs :

Niveau	Durée de mouvements (secondes)	Point de PE coûtant	Cooldown* (Secondes)
1	2	1	60
2	4	2	60
3	6	3	60
4	8	4	60
5	10	5	60
6	Pouvoir passif		
7	14	7	30
8	16	8	30
9	18	9	30
10	20	10	30
Légendaire	30	20	30

*Les cooldown sont des temps de repos pour pouvoir réutiliser le pouvoir. Lancer une boule de feu prend de l'énergie! Il faut que votre personnage se repose.

POUVOIR LÉGENDAIRE

Les pouvoirs de niveau Légendaire ont trois capacités : un passif niveau 10, un passif Légendaire et un pouvoir actif avec un choix : A, B et C (Le choix est définitif et doit être noté sur la fiche de personnage. Il est impossible d'acheter un autre pouvoir actif (A, B et C) du même rôle que vous avez déjà sélectionné. Exemple : J'ai sélectionné le pouvoir élémental feu, pouvoir actif B rôle Tank, je ne peux pas sélectionner le pouvoir actif de rang C en payant le même pouvoir).

POUVOIRS PERSONNALISÉS

Comme cela a été dit, ce Grandeur Nature mise sur la personnalisation du personnage. Cela inclut les pouvoirs ! Il y a 9 classes de pouvoirs, ce qui permet d'englober un grand choix de pouvoirs imaginés. Cependant, il se peut qu'il n'y ait pas LE pouvoir que vous vous imaginiez dans votre tête ou qui ne semblent pas bien s'agencer avec les pouvoirs déjà existants. Dans ce cas, communiquez avec l'animation via le courriel sauvonsmetrocity.gn@gmail.com et nous trouverons ensemble un moyen d'adapter votre idée avec les pouvoirs de base sans

changer l'arbre de pouvoir. Par exemple : vous vouliez cracher de l'acide, mais le pouvoir acide n'est pas dans la liste. On peut mettre ce pouvoir dans le pouvoir Élémental Pyro, incluant le Statut Pyro. Cependant, pour chaque dégât fait, il faudra dire acide Pyro, pour que ceux qui sont protégés contre Pyro le comprennent. De la même façon, le pouvoir de contrôler l'ombre pourrait entrer dans le pouvoir Mental si c'est quelque chose qui vous permet de lever les objets, faire des attaques cinétiques, etc. On peut aussi le mettre dans Photon où on ferait le contraire, c'est-à-dire l'absence de lumière. On discutera ensemble pour inclure votre pouvoir personnalisé dans une des classes de pouvoirs déjà établies. Il est aussi possible pour les pouvoirs spéciaux avec des conditions, comme tout le temps être en feu de fonctionner avec un malus qui pourra être discuter auprès de l'animation. Bref, tout se règle par la communication !

ACCESSOIRES AUX POUVOIRS

Certains pouvoirs requièrent des Totems, des mines, des marques, etc. On recommande de vous dégoter des accessoires en mousse ou en plastique pour désigner les zones afin que ce soit visible pour les autres. Ceci n'est pas obligatoire, mais ça donne plus de « Décorum » de voir une personne poser une mine que de faire semblant de poser une mine ou encore de faire semblant de viser avec un fusil imaginaire. **Cependant pour les fouilles**, il est important d'avoir l'instrument approprié pour obtenir l'objet de vos souhaits. Par exemple, si vous vouliez le cœur d'un Wendigo, il vous faudrait des **instruments de chirurgie pour l'obtenir intact et un contenant** sinon l'objet sera inutilisable.

CLASSES DE POUVOIR

LE POUVOIR ÉLÉMENTAL

Le pouvoir Élémental vous permet de contrôler les sphères éléments Aqua, Pyro, Ventus et Terra. La nature est votre univers et votre puissance est au bout de vos doigts. Les élémentaires sont des esprits qui sont reliés à cette source de pouvoir, mais certains sont vos alliés.

Les éléments contrôlés sont glace, eau, neige, feu, magma, lave, électricité, vent, terre, sable, roche, plante, etc.

Pour appeler votre pouvoir, il faut crier le nom du pouvoir en remplaçant *Élémentaire* par votre élément. Aussi pour les pouvoirs avec un Statut élémentaire, il faut dire de quelle sphère d'élément il s'agit (Aqua, Pyro, Ventus, Terra). Exemple : Super Blast de feu! Toi! 8 Pyro! Statut (élémentaire) Pyro! Pour les termes où il est écrit Pyro/Aqua/Ventus/Terra, il faut prendre l'élément que vous contrôlez et non un de votre choix.

Dans cette classe de pouvoir, chaque rôle exerce un certain type de pouvoir élémental.

- ❖ Le rôle tank aide à la **protection** élémentaire de son utilisateur.
- ❖ Le rôle support aide au **support** élémentaire de son utilisateur.
- ❖ Le rôle dégât aide au **dégât élémentaire** causé par son utilisateur.

Note : Vous ne pouvez que prendre un élément par voie. Si vous voulez être support de feu, mais vous avez pris tank d'eau, il faut faire comme si vous achetiez une autre voie de pouvoir et recommencer au niveau 1 pour monter le niveau de tank/support/feu. Au niveau de la fiche de personnage Excel, si vous décidez de prendre trois fois le pouvoir Élémental, vous devrez sélectionner dans « sélection » 3 et indiquer le rôle de chacun. Si vous en voulez 5, sélectionnez le maximum 3 et descendez au tableau ci-dessous et cliquez dans « sélection 2 » pour avoir vos deux autres éléments. N'oubliez pas de décrire votre élément dans la case « Type ».

Niveau	Tank	Support	Dégât
1	Armure élémentaire : Donne Résistance Élémentaire Niv.3 et +10 PA Distance : Soi Durée : 15 minutes	Guérison élémentaire : Guérison de 6 PV. Distance : toucher une cible	Blast élémentaire : L'utilisateur inflige 2 dégâts élémentaires plus <u>statut Élémentaire</u> Distance : 15 pieds
2	Augmentation élémentaire : +2 dégâts élémentaires sur une arme Distance : Toucher une cible Durée : 15 minutes	Repoussement élémentaire : Une cible se fait faire le <u>statut de Renversement</u> Distance : 15 pieds	Strike élémentaire : L'utilisateur inflige 2 dégâts élémentaires à 4 cibles Distance : 15 pieds
3	Dôme élémentaire : <u>Statut de Dôme</u> pour l'utilisateur et 2 personnes. Distance : 5 pieds de rayon autour de l'utilisateur. Durée : 15 minutes	Revitalisation élémentaire : Guérison de 4 PV à l'utilisateur et à 2 personnes. Distance : Toucher	Bloc élémentaire : L'utilisateur inflige 6 dégâts élémentaires sur une cible. Distance : 15 pieds

Niveau	Tank	Support	Dégât
4	Super Armure élémentaire : L'utilisateur obtient Résistance Élémentaire Niv. 3 et +20PA. Distance : Soi Durée : 15 minutes	Super guérison élémentaire : Guérison de 15 PV. Distance : Toucher une cible	Super Blast élémentaire : 8 dégâts élémentaires plus le <u>statut élémentaire</u> . Distance : 15 pieds
5	Support physique élémentaire : Confère Résistance Élémentaire Niv. 3, Résistance Critique Niv. 3 et +20PA. Distance : Soi Durée : 15 minutes	Évaporation élémentaire : L'utilisateur obtient le <u>statut Invisible</u> . Durée : 15 minutes Distance : Soi	Aura élémentaire : L'utilisateur confère un <u>statut Élémentaire</u> à toute personne dans la zone et 5 dégâts élémentaire. Distance : 5 pieds de rayon de autour de l'utilisateur.
6	<p>Passif RP: Selon le donjon, l'utilisateur peut utiliser sa manipulation élémentaire pour interagir avec des obstacles de missions de rang B comme éteindre un feu d'une maison, faire du vent, rendre une surface gelée, etc. en plus de contrôler et communiquer avec les êtres de l'élément de rang B.</p> <p>L'utilisateur peut maintenant infliger 25% dégâts additionnels des pouvoirs de base, donner 25% de guérisons additionnels des pouvoirs de base et avoir 25% additionnel de PA des pouvoirs de base.</p> <p>Si le pouvoir n'a pas de dégât, guérisons ou de PA, les durées sont augmentées de 25%. Exemple : 8 dégâts donnent 10 dégâts. 6 PV donnent 7 PV, etc.</p>		
7	Renversement élémentaire : En marchant vers une direction, l'utilisateur peut toucher 5 cibles et leur infliger le <u>statut de Renversement</u> . Le pouvoir est annulé si l'utilisateur prend un dégât. Distance : Toucher Durée : 30 minutes	Régénération élémentaire : L'utilisateur donne la compétence de Facteur de Guérison niveau 5. Distance : Toucher Durée : 30 minutes	Explosion élémentaire : Au prochain coup de l'utilisateur, tous les ennemis reçoivent 6 dégâts élémentaires. Distance : 15 pieds de rayon.
8	Super Dôme élémentaire : <u>Statut de Dôme</u> pour l'utilisateur et 5 personnes. Distance : 15 pieds de rayon autour de l'utilisateur. Durée : 30 minutes	Zone de guérison élémentaire : L'utilisateur fait une zone qui donne la compétence de Facteur de Guérison niveau 3 tant qu'il ne reçoit pas de dégât. Distance : 15 pieds de rayon de autour de l'utilisateur. Durée : 30 minutes	Météore élémentaire : L'utilisateur inflige 15 dégâts élémentaires sur 1 cible. Distance : 30 pieds

9	<p>Mur élémentaire : L'utilisateur produit un mur élémentaire de 30 pieds impénétrable tant que l'utilisateur reste en place et concentré. Distance : 30 pieds et hauteur 30 pieds Durée 30minutes</p>	<p>Prison élémentaire : L'utilisateur confère le <u>statut Paralysé</u> à 5 cibles. Distance : 30 pieds Durée : 5 minutes</p>	<p>Piège de Pluie élémentaire : L'utilisateur marque le sol et doit avertir les victimes qui marchent sur celui-ci. 10 dégâts élémentaires à une zone. La marque disparaît après. Distance : 15 pieds de rayon. Une feuille de papier expliquant les effets peut être utilisée comme « objet mine » au lieu de surveiller la marque. Durée : La marque reste 30 minutes sur l'endroit.</p>
10	<p>Peau élémentaire : L'utilisateur choisit deux Résistances Élémentaires Niv. 3 et 40 PA Distance : Soit Durée : 30 minutes</p>	<p>Invocation de bloc de guérison élémentaire : À un lieu marqué, les vivants présents à l'invocation du bloc, reçoivent la compétence facteur de guérison niveau 5 le temps de la guérison complète et tant et aussi longtemps que les utilisateurs restent proches du bloc. Dès que le bloc est installé, il ne peut plus accepter d'autres blessés. Distance : 15 pieds de rayon de autour du bloc Durée : Jusqu'au dernier personnage guéri.</p>	<p>Rayon élémentaire : L'utilisateur inflige 15 dégâts élémentaires à 5 cibles. Distance : 30 pieds.</p>
<p>Passif Niv.10 : L'utilisateur peut maintenant infliger 50% dégâts additionnels des pouvoirs de base, donner 50% de guérisons additionnels des pouvoirs de base et avoir 50% additionnel de PA des pouvoirs de base. Si le pouvoir n'a pas de dégât, guérisons ou de PA, les durées sont augmentées de 50%. Exemple : 8 dégâts donnent 12 dégâts. 6 PV donnent 9 PV, etc.</p>			
A	<p>Forteresse élémentaire : Statut de Dôme pour tous dans le Dôme tant que l'utilisateur ne bouge pas et ne reçoit pas de dégât. Distance : 25 pieds de rayon autour de l'utilisateur Durée : Fin de combat ou 1 heure</p>	<p>Résurrection des éléments : Si les blessés restent dans la zone pendant 30 secondes, l'utilisateur peut revivre et guérir PV complet en se déplaçant. Pendant la guérison de 30 secondes, l'utilisateur ne doit pas recevoir de dégâts. Distance : Dans un cercle de 15 pieds de rayon Durée : 1 heure.</p>	<p>Tornade élémentaire : Toutes les victimes proches de l'utilisateur à 30 pieds ont le statut de Régression. Le temps est selon le nombre de PE par seconde et doit être crié. (Exemple : 1,2,3, etc.) En plus un « Time » doit être déclaré. Distance : 25 pieds de rayon autour de l'utilisateur. Durée : Quantité de PE qui doivent être consommés par seconde.</p>

Niveau	Tank	Support	Dégât
B	<p>Armes cristallisées élémentaires : L'arme corps à corps et à distance de l'utilisateur, possèdent (lors de l'activation) +10 dégâts élémentaires quand l'utilisateur le tient et +50PA. Distance : Soi Durée : Fin de combat</p>	<p>Mur de prison élémentaire : Devant l'utilisateur, un mur impénétrable se fait d'une longueur de 30 pieds. En plus, les personnes du côté de l'utilisateur, peuvent lancer des attaques à distance en ciblant des ennemis du côté opposé du mur. Distance : 15 pieds de chaque côté de l'utilisateur et hauteur 50 pieds Durée : Tant que l'utilisateur reste en place et ne prend pas de dégât.</p>	<p>Charge élémentaire L'utilisateur peut faire 4 dégâts élémentaires continus (sans Cooldown). Il a en recharge 10 tirs qu'il peut utiliser. Distance : 50 pieds Durée : 1 heure</p>
C	<p>Catastrophe naturelle : Au besoin une fois par combat, l'utilisateur peut infliger un statut de Renversment à toutes personnes ennemies, incluant ceux en Vol, en déclarant un « Time » et un dégât de 10 dégâts Élémentaires Critiques. Le nombre de PE est utilisé complètement pour activer ce pouvoir Distance : Un cercle de rayon de 25 pieds</p>	<p>Guérison de dame nature : Au besoin, une fois par combat, l'utilisateur peut guérir 30 PV et ressusciter à 30 PV en déclarant un « Time ». Le nombre de PE est utilisé complètement pour activer ce pouvoir. Distance : 25 pieds de rayon</p>	<p>Pluies de météores : Une fois par combat, l'utilisateur peut appeler un « Time » et faire 20 dégâts élémentaires à tous les ennemis dans la zone de l'utilisateur en plus du <u>Statut Élémentaire</u>. Le nombre de PE est utilisé complètement pour activer ce pouvoir. Distance : Un cercle de rayon de 25 pieds</p>
<p>Passif Légendaire: Transformation en l'élément contrôlé et compétence de Résistance Totale Pyro/Aqua/Ventus/Terra, en plus d'infliger les Statuts Pyro/Aqua/Ventus/Terra de son élément au toucher avec la main en plus du pouvoir passif rang A.</p>			

LE POUVOIR MENTAL

Le pouvoir mental permet de déployer l'énergie de la force mentale de façon inimaginable. Cette force mentale peut prendre la forme de pouvoir psionique et de champ de force, le contrôle de l'esprit et des sens des êtres vivants et la télékinésie qui est la force permettant de repousser ou de lever des objets avec la puissance mentale.

Dans cette classe de pouvoir, chaque rôle exerce un certain type de pouvoir mental.

- ❖ Le rôle tank contrôle l'énergie psionique et les champs de force.
- ❖ Le rôle support contrôle l'esprit des gens grâce à la télépathie.
- ❖ Le rôle dégât contrôle la télékinésie.

Pour appeler votre pouvoir, il faut crier le nom du pouvoir. Exemple : Dard télékinétique! Toi, toi, toi et toi! 2 critiques!

Niveau	Tank	Support	Dégât
1	Armure psionique : Donne Résistance Critique Niv.3 et +10 PA Distance : Soi Durée : 15 minutes	Paralysie mentale : L'utilisateur inflige le <u>statut Paralysé</u> à une cible. Distance : 15 pieds Durée : Tant que l'utilisateur ne bouge pas et se concentre sur sa cible sans recevoir de dégâts.	Frappe télékinétique : L'utilisateur inflige 2 dégâts Critiques sur une cible. Distance : 15 pieds
2	Armes psioniques : +2 dégâts Critiques sur une arme Distance : Toucher Durée : 15 minutes	Aura apaisante : Guérison de 6 PV une cible. Distance : Toucher	Dard télékinétique : L'utilisateur inflige 2 dégâts Critiques à 4 cibles Distance : 15 pieds
3	Champ de force : <u>Statut de Dôme</u> pour l'utilisateur et 2 personnes. Distance : 5 pieds de rayon autour de l'utilisateur. Durée : 15 minutes	Hypnose : L'utilisateur vise 1 cible et donne le <u>statut Contrôle</u> . Il ne peut contrôler qu'une seule personne à la fois. Distance : 15 pieds Durée : 5 minutes	Flèche télékinétique : L'utilisateur inflige 6 dégâts Critiques sur une cible. Distance : 15 pieds
4	Super Armure psionique : L'utilisateur obtient Résistance Critique Niv. 3 et +20PA. Distance : Soi Durée : 15 minutes	Super aura apaisante : Guérison de 15 PV sur une cible. Distance : Toucher	Super frappe télékinétique : L'utilisateur inflige 8 dégâts Critiques plus le <u>statut Renversement</u> sur une cible. Distance : 15 pieds
5	Support physique psionique : Confère Résistance Bulletproof Niv. 3, Résistance Mentale Niv. 5 et +20PA. Distance : Soi Durée : 15 minutes	Invisibilité : L'utilisateur obtient le <u>statut Invisible</u> . Durée : 15 minutes Distance : Soi	Fouet télékinétique : L'utilisateur doit infliger 2 coups consécutifs de 6 dégâts Critiques à une cible ou 2 cibles. Durée : Jusqu'à que tous les coups soient utilisés. Distance : 15 pieds

Niveau	Tank	Support	Dégât
6	Passif RP: Selon le donjon, l'utilisateur peut utiliser sa télékinésie en déplaçant des objets, son pouvoir psionique pour protéger un objet ou le barrer, ou sa télépathie pour parler à d'autres gens à distance, etc. de rang B		
7	Champ séismique : L'utilisateur inflige un <u>statut de Renversement</u> pour tous les gens dans la zone de l'utilisateur. Distance : un cercle de rayon de 15 pieds autour de l'utilisateur.	Cauchemar : Les personnes autour de la zone de l'utilisateur reçoivent le <u>statut de Peur</u> . Distance : 15 pieds de rayon autour de l'utilisateur. Durée : 5 minutes	Bombe télékinétique : En touchant un objet et à son deuxième contact, l'objet fait 10 dégâts Critiques Distance : Toucher Durée : 30 minutes
8	Super champ de Force : <u>Statut de Dôme</u> pour l'utilisateur et 5 personnes. Distance : 15 pieds de rayon autour de l'utilisateur. Durée : 30 minutes	Zone d'apaisement : L'utilisateur donne 1PV à chaque seconde à une cible ou 2. L'utilisateur ne doit pas recevoir de dégât. Distance : Toucher Durée : 30 minutes	Frappe psychique : L'utilisateur inflige 15 dégâts Critiques sur une cible. Distance : 30 pieds
9	Zone de blocage mental : Tous les alliés et l'utilisateur reçoivent Résistance Catégorie Mentale Niv. 5. Distance : 15 pieds de rayon autour de l'utilisateur. Durée : 30 minutes	Flagellation mentale : L'utilisateur inflige à une cible le <u>statut Agonisant</u> . Distance : 30 pieds Durée : 5 minutes	Choc kinétique: L'utilisateur inflige un <u>statut de Renversement</u> pour tous les gens dans la zone de l'utilisateur en plus d'infliger 8 de dégâts. Distance : 15 pieds de rayon autour de l'utilisateur.
10	Exosquelette Psionique : L'utilisateur obtient Résistance Catégorie Mentale Niv. 5, Résistance Critique Niv.5 et 40 PA Distance : Soi Durée : 30 minutes	Illusion : L'utilisateur obtient le <u>statut Ignoré</u> dans sa zone. Distance : 15 pieds de rayon autour de l'utilisateur. Durée : 5 minutes	Rayon kinétique : L'utilisateur peut « tirer » en dégâts continus, 2 dégâts sur des cibles, à chaque dégât, l'utilisateur perd 4 PE. Distance : 30 pieds Durée : 30 minutes
Passif Niv.10 : Résistance mentale totale permanente en plus de +6 PA qui se régénèrent aux 30 minutes			
A	Champ de Force ultime : <u>Statut de Dôme</u> pour l'utilisateur et 5 personnes. Il peut se déplacer avec le champ de force Distance : 15 pieds de rayon autour de l'utilisateur. Durée : 1 heure	Grande invisibilité : 3 personnes incluant l'utilisateur, possèdent le <u>statut Invisible</u> . Le statut disparaît au premier coup offensif. Distance : Toucher Durée : 1 heure	Fureur kinétique : L'utilisateur peut « tirer », en dégâts continus, 2 dégâts Critiques sur une cible (sans cooldown). Il a en recharge 10 tirs qu'il peut utiliser. Distance : 50 pieds Durée : 1 heure

Niveau	Tank	Support	Dégât
B	<p>Lame psionique permanente : L'arme de l'utilisateur, possèdent +10 dégâts Critiques quand l'utilisateur le tient et +50 PA. Distance : Soi Durée : Fin de combat</p>	<p>Armée contrôlée : Au besoin, une fois par combat, l'utilisateur cible 4 personnes et inflige le <u>statut Contrôle</u>. Un Time peut être appelé si nécessaire. Distance : 50 pieds Durée : 15 minutes</p>	<p>Bazooka cinétique : L'utilisateur inflige 60 dégâts Critiques sur une cible. Distance : 50 pieds</p>
C	<p>Champ de Force broyeur : Au besoin une fois par combat, l'utilisateur peut infliger le <u>statut Agonisant</u> à toutes personnes ennemies, incluant ceux en Vol en déclarant un « Time ». Le nombre de PE est utilisé complètement pour activer ce pouvoir. Distance : 25 pieds de rayon. Durée : 5 minutes</p>	<p>Apaisement de masse : Au besoin, une fois par combat, toutes les personnes alliées de la zone sont ressuscitées et guéries à 20 PV et 10 PE sont restaurés en déclarant un « Time ». Le nombre de PE est utilisé complètement pour l'utilisateur qui active ce pouvoir. Distance : 25 pieds de rayon.</p>	<p>Explosion télékinétique : Au besoin, une fois par combat, l'utilisateur peut infliger 20 dégâts Critiques aux ennemis incluant ceux en vol en déclarant un « Time ». Le nombre de PE est utilisé complètement pour activer ce pouvoir. Distance : 25 pieds de rayon.</p>
<p>Passif Légendaire: Résistance Critique permanente et peut mettre des champs de force sur n'importe quels objets et portes pendant 10 minutes en plus du pouvoir passif rang A.</p>			

MANIPULATION ÉNERGÉTIQUE

La Manipulation Énergétique vous permet de contrôler l'énergie des molécules et atomes pour créer des explosions, des rayons, etc. Jouer avec l'énergie est une science dangereuse et parfois instable. L'énergie peut prendre une forme d'essence pure via les réactions environnantes, de l'énergie nucléaire reliée aux fissions des noyaux atomiques et même de l'énergie photonique reliée aux ondes électromagnétiques.

Dans cette classe de pouvoir, chaque rôle exerce un certain type de manipulation énergétique.

- ❖ Le rôle tank contrôle **l'énergie nucléaire** en faisant des zones d'irradiation, explosion nucléaire, etc.
- ❖ Le rôle support contrôle **l'énergie environnante**, comme l'énergie du chakra, chi, etc.
- ❖ Le rôle dégât contrôle **l'énergie photonique** comme les ondes électromagnétiques comme la lumière.

Pour appeler votre pouvoir, il faut crier le nom du pouvoir. Exemple : Éclatement photonique!
Tous ceux qui sont autour de moi à 5 pieds reçoivent le statut aveuglement!

Niveau	Tank	Support	Dégât
1	Forme nucléaire : L'utilisateur absorbe la moitié des dégâts Énergie et l'autre moitié est convertie en PV. Distance : Soi Durée : 15 min	Stabilité énergétique: Guérison de 6 PV sur une cible. Distance : Toucher	Explosion photonique : L'utilisateur inflige 2 dégâts Énergie sur une cible. Distance : 15 pieds
2	Décharge atomique : +2 dégâts Énergie sur une arme. Distance : Toucher Durée : 15 minutes	Contrôle du Chi : La cible se fait retirer tous les effets de statuts bénéfiques et néfastes. Distance : Toucher Durée : Instantanée	Éventail photonique : L'utilisateur inflige 2 dégâts Énergie à 4 cibles. Distance :15 pieds
3	Explosion atomique : L'utilisateur rend le prochain coup d'une arme cible +6 énergies. Distance : Toucher Durée : Jusqu'au prochain coup réussi	Énergie courageuse : La cible confère une Résistance complète au statut de Peur et Renversement. Distance : Toucher Durée : 15 minutes	Choc photonique : Tous ceux autour de l'utilisateur reçoivent le <u>statut renversement</u> . Distance : 5 pieds de rayon.
4	Armure atomique : L'utilisateur obtient Résistance Énergie Niv. 3 et +20PA. Distance : Soi Durée : 15 minutes	Méditation : Guérison de 15 PV sur une cible. Distance : Toucher	Foncé photonique : L'utilisateur doit marcher vers une direction et la première cible touchée reçoit 8 dégâts Énergie et le <u>statut de Renversement</u> . Distance : 15 pieds vers une direction

Niveau	Tank	Support	Dégât
5	<p>Zone atomique : L'utilisateur crée une zone infligeant le <u>statut Régression</u> en ne bougeant pas. Distance : 5 pieds de rayon autour de l'utilisateur. Durée : 15 minutes</p>	<p>Dôme d'énergie : <u>Statut de Dôme</u> pour l'utilisateur et 2 personnes tant que l'utilisateur ne bouge pas ou ne prend pas de dégât. Distance : 5 pieds de rayon autour de l'utilisateur. Durée : 15 minutes.</p>	<p>Éclatement photonique : Tous ceux autour de l'utilisateur reçoivent le <u>statut Aveugle</u>. Distance : 5 pieds de rayon. Durée : 5 minutes</p>
6	<p>Passif RP: Selon le donjon, l'utilisateur peut contrôler la lumière avec le pouvoir photonique ou rendre Invisible un objet. Il peut faire fondre n'importe quel objet avec le pouvoir atomique ou absorber l'énergie d'une source instable de rang B avec le pouvoir énergie.</p>		
7	<p>Rayon atomique : L'utilisateur rend une cible avec le <u>statut Agonisant</u>. Distance : 30 pieds Durée : 5 minutes</p>	<p>Méditation de masse : Toutes les personnes dans la zone de l'utilisateur récupèrent la moitié de leur PV et PE Distance : 15 pieds de rayon autour de l'utilisateur. Durée : instantanée</p>	<p>Prisme photonique : L'utilisateur inflige 6 dégâts Énergie à 5 cibles Distance : 30 pieds</p>
8	<p>Déflagration nucléaire corporelle: L'utilisateur inflige le <u>statut Régression</u> tant et aussi longtemps que touche une cible. Distance : Toucher Durée : Le temps du toucher</p>	<p>Énergie revitalisante : L'utilisateur réduit les temps de Cooldown de moitié à une cible. Distance : Toucher Durée : 30 minutes</p>	<p>Rayon lumineux : L'utilisateur inflige 15 dégâts Énergie sur une cible. Distance : 30 pieds</p>
9	<p>Rayon de particule : 15 dégâts Énergie et <u>statut Agonisant</u> sur une cible. Distance : 30 pieds</p>	<p>Baisse d'énergie : L'utilisateur choisi 5 cibles et leur donne le <u>statut Sommeil</u> Distance : 30 pieds Durée : 5 minutes</p>	<p>Éruption photonique: Tous ceux autour de l'utilisateur reçoivent le <u>statut Renversement</u> et 10 dégâts énergie. Distance : 15 pieds de rayon.</p>
10	<p>Armure Gamma : L'utilisateur obtient la compétence facteur de Guérison Niv. 5, Résistance Énergie Niv. 5 et Critique Niv. 5 et l'arme tenue en main acquiert +2 dégâts Énergies Distance : Soi Durée : 30 minutes</p>	<p>Énergie cinétique : L'utilisateur permet d'enlever le temps de Cooldown à une cible. Distance : Toucher Durée : 30 minutes</p>	<p>Bombe photonique : L'utilisateur choisit une zone et tous ceux dans cette zone prennent 15 dégâts Énergies Distance : 30 pieds et diamètre 15 pieds Durée : Instantanée</p>

Niveau	Tank	Support	Dégât
Passif Niv.10 : L'utilisateur obtient une Résistance Régression Niv. 5 permanentes.			
A	<p>Contrôle nucléaire : L'arme de l'utilisateur, possède +10 dégâts Énergie quand l'utilisateur le tient et +50 PA.</p> <p>Distance : Soi Durée : Fin de combat</p>	<p>Contrôle de chakra : L'utilisateur choisi 4 cibles et inflige n'importe quel <u>statut</u> de son choix. Un seul statut doit être choisi pour les 4 cibles.</p> <p>Distance : 50 pieds Durée : 10 minutes</p>	<p>Charge photonique : L'utilisateur peut « tirer » en dégâts continus, 2 dégâts Énergie sur une cible (sans Cooldown). Il a en recharge 10 tirs qu'il peut utiliser.</p> <p>Distance : 50 pieds Durée : 1 heure</p>
B	<p>Instabilité nucléaire : L'utilisateur reçoit tous les types de dégâts de moitié et renvoie l'autre moitié sur l'attaquant.</p> <p>Distance : Soi Durée : Fin du combat</p>	<p>Harmonisation des chakras : Dans une zone autour de l'utilisateur, tous obtiennent une guérison PV complète et PE après avoir passé 3 minutes dans la zone.</p> <p>Distance : 5 pieds de rayon autour de l'utilisateur. Durée : 1 heure pour l'utilisateur.</p>	<p>Masse photonique : L'utilisateur inflige 60 dégâts Énergie sur une cible</p> <p>Distance : 50 pieds</p>
C	<p>Explosion nucléaire : Au besoin une fois par combat, l'utilisateur peut infliger un <u>statut Agonisant</u> à toutes personnes ennemies incluant ceux en Vol en déclarant un « Time ». Le nombre de PE est utilisé complètement pour activer ce pouvoir</p> <p>Distance : 25 pieds de rayon. Durée : 10 minutes</p>	<p>Les 7 points du chakra : Au besoin une fois par combat, toutes les personnes de la zone sont ressuscitées et guéries à 20 PV en déclarant un « Time ». Ils ont en plus une Résistance de <u>statut</u> Niv. 5 selon le <u>choix de l'utilisateur</u>. Le nombre de PE est utilisé complètement pour activer ce pouvoir.</p> <p>Distance : 25 pieds de rayon autour de l'utilisateur. Durée : 1 heure</p>	<p>Spin photonique : Au besoin une fois par combat, l'utilisateur peut infliger 30 dégâts Énergie aux ennemis incluant ceux en Vol en déclarant un « Time ». Le nombre de PE est utilisé complètement pour activer ce pouvoir.</p> <p>Distance : 25 pieds de rayon.</p>
Passif Légendaire: L'utilisateur obtient Résistance Énergie Niv. 5 permanentes et peut rendre une zone de 10m carrés en statut Régression pendant 10 minutes qui lui coûtera 5 PE en gardant sa concentration proche de la zone. (Il ne peut faire qu'une zone à la fois). En plus du pouvoir passif rang A.			

AUGMENTATIONS PHYSIQUES

Les Augmentations Physiques sont des modifications sur le corps qui ont été faites autant par voie magye, techno autant qu'évolué. Ces augmentations permettent d'augmenter les sens humains et même d'avoir des aptitudes que les humains ne possédaient pas avant. Voler comme un oiseau, les réflexes d'un chat, deux bras super puissants, des jambes bioniques, un casque cybernétique et bien plus encore, sont les atouts de ces personnes. Ils sont adaptés à plusieurs situations et certains disent même qu'ils sont adaptés à tout : l'adaptation humaine, animale ou bionique.

Si vous voulez faire une augmentation éléphant bionique, vous n'avez pas à redépenser des points XP dans une voie pour pouvoir avoir l'adaptation animale et bionique. Vous n'avez qu'à indiquer dans le nom du pouvoir votre adaptation.

Il est libre à vous de pouvoir changer le nom du pouvoir pour l'ajuster à votre augmentation physique, mais de peu! (Approbation de l'animation est requise). Il est essentiel de garder la base de votre pouvoir. Par exemple, développement physique peut être changé par développement bionique, développement de carapace de tortue, développement de peau durcie, etc. Cela inclut l'adaptation surhumaine qui copie les autres pouvoirs. Par exemple : rayon lumineux (qui est une attaque photonique) doit être converti comme-ci, *adaptation animale, lumière luciole* (on retrouve le nom adaptation surhumaine et le nom modifié de rayon lumineux qui est adapté pour une personne qui aurait, par exemple, des pouvoirs provenant d'une luciole).

Dans cette classe de pouvoir, les trois rôles sont adaptés par votre augmentation physique qui est soit humaine, animale ou technologique.

- ❖ Le rôle tank permet la modification de son corps **pour la protection ou l'assimilation des dégâts.**
- ❖ Le rôle support permet la modification de son corps **pour se guérir ou aider les autres**
- ❖ Le rôle dégât permet la modification de son corps **pour infliger des dégâts mortels.**

Pour appeler votre pouvoir, il faut crier le nom du pouvoir. Exemple : Grand fragment osseux (adaptation humaine)! Toi! 6 dégâts!

Niveau	Tank	Support	Dégât
1	Carapace physique : L'utilisateur reçoit la moitié des dégâts normaux. Distance : Soi Durée : 15 minutes	Réarrangement membranaire : Guérison de 6 PV sur une cible. Distance : Toucher	Augmentation physique de dégâts à distance : L'utilisateur inflige 4 dégâts sur une cible. Distance : 15 pieds
2	Développement physique : +4 dégâts sur une arme. Distance : Toucher Durée : 15 minutes	Sens accru : L'utilisateur obtient Super Sens Niv.3 Distance : Soi Durée : 15 minutes	Petit fragment physique : L'utilisateur inflige 4 dégâts à 4 cibles. Distance : 15 pieds
3	Tank physique : L'utilisateur ne peut se battre, mais absorbe tous les dégâts. Il n'est pas immunisé par les statuts. Ne peut utiliser d'autres compétences. Il doit aussi rester sur place. Distance : Soi Durée : 15 minutes	Régénération surhumaine: Guérison de 4 PV à l'utilisateur et à 2 personnes. Distance : Toucher	Grand Fragment physique : L'utilisateur inflige 8 dégâts sur une cible. Distance : 15 pieds

Niveau	Tank	Support	Dégât
4	Second membre : L'utilisateur peut infliger le double de ses dégâts normaux. Distance : Soi Durée : 15 minutes	Hormones / Fumées purificatrices : Guérison de 4 PV sur une cible et enlève les Statuts. Distance : Toucher Durée : Instantanée	Griffes surhumaines : L'utilisateur inflige 12 dégâts sur une cible Distance : 5 pieds (corps à corps)
5	Support physique augmenté : Confère Résistance Bulletproof Niv. 3, +3 dégâts normaux et +20PA. Distance : Soi Durée : 15 minutes	Jet de fluide paralysant : L'utilisateur inflige le <u>statut Paralysé</u> à une cible. Distance : à 15 pieds Durée : 5 minutes	Attaque augmentée : Les trois prochains coups de l'utilisateur bénéficient de + 5 dégâts normaux Distance : Soi
6	Passif RP: Selon le donjon, l'utilisateur peut ajuster son corps aux obstacles de rang B. Par exemple : son sens olfactif permet de sentir la présence de quelqu'un, ses yeux s'adaptent à la noirceur, le froid ne l'atteint pas, etc.		
7	Adaptation surhumaine : Du niveau 7, le joueur doit choisir un autre pouvoir qu'il veut copier du niveau 7 ex. : (atome tank)	Adaptation surhumaine : Du niveau 7, le joueur doit choisir un autre pouvoir qu'il veut copier du niveau 7 ex. : (télépathie support)	Adaptation surhumaine : Du niveau 7, le joueur doit choisir un autre pouvoir qu'il veut copier du niveau 7 ex. : (atome dégât)
8	Adaptation surhumaine : Du niveau 8, le joueur doit choisir un autre pouvoir qu'il veut copier du niveau 8 ex. : (atome tank)	Adaptation surhumaine : Du niveau 8, le joueur doit choisir un autre pouvoir qu'il veut copier du niveau 8 ex. : (télépathie support)	Adaptation surhumaine : Du niveau 8, le joueur doit choisir un autre pouvoir qu'il veut copier du niveau 8 ex. : (atome dégât)
9	Adaptation surhumaine : Du niveau 9, le joueur doit choisir un autre pouvoir qu'il veut copier du niveau 9 ex. : (atome tank)	Adaptation surhumaine : Du niveau 9, le joueur doit choisir un autre pouvoir qu'il veut copier du niveau 9 ex. : (télépathie support)	Adaptation surhumaine : Du niveau 9, le joueur doit choisir un autre pouvoir qu'il veut copier du niveau 9 ex. : (atome dégât)
10	Armure surhumaine/animale/androïde : L'utilisateur obtient une Résistance Totale de son choix (qui doit être créée) et 40 PA Distance : Soi Durée : 30 minutes	Extension du corps humain/animal/androïde guérisseur : L'utilisateur crée une zone de Facteur de Guérison Niv. 5 autour de lui tant qu'il reste en place. Distance : 15 pieds de rayon. Durée : 30 minutes	Furie surhumaine/animal/androïde : L'utilisateur doit infliger 4 coups consécutifs de 6 dégâts Distance : 30 pieds Durée : Instantanée
Passif Niv.10 RP: L'utilisateur résiste à toutes conditions environnementales de rang A. Exemple : pression, chaleur, froid, régression, etc.			
A	Modification d'un membre humain/animal/androïde : L'arme de l'utilisateur, possèdent +15 dégâts normaux quand l'utilisateur le tient et +50PA. Distance : Soi Durée : Fin de combat	Amplification physique connectée : L'utilisateur peut revivre et guérir à PV complet ses alliés dans sa zone. Distance : 5 pieds de rayon Durée : Instantanée	Dard/Os Projectiles/Missile : L'utilisateur peut « tirer » en dégâts continus, 4 dégâts sur une cible (sans Cooldown). Il a en recharge 10 tirs qu'il peut utiliser. Distance : 50 pieds Durée : 1 heure

Niveau	Tank	Support	Dégât
B	Adaptation : Le joueur doit choisir une compétence spéciale A, B ou C dans le rôle tank dans n'importe quel pouvoir et peut l'utiliser. Par contre, vous devrez indiquer dans votre fiche quel pouvoir vous choisissez.	Adaptation : Le joueur doit choisir une compétence spéciale A, B ou C dans le rôle support dans n'importe quel pouvoir et peut l'utiliser. Par contre, vous devrez indiquer dans votre fiche quel pouvoir vous choisissez.	Adaptation : le joueur doit choisir une compétence spéciale A, B ou C dans le rôle dégâts dans n'importe quel pouvoir et peut l'utiliser. Par contre, vous devrez indiquer dans votre fiche quel pouvoir vous choisissez.
C	Transformation de masse (surhumaine/animale/androïde) : Au besoin une fois par combat, l'utilisateur peut donner à toutes personnes alliées incluant ceux en vol en déclarant un « Time », +20PA et +5 dégâts normaux. Le nombre de PE est utilisé complètement pour activer ce pouvoir Distance : 25 pieds de rayon. Durée : 1 heure	L'esprit de ruche : Au besoin une fois par combat, tous les alliés de la zone sont ressuscités et guéris à 20 PV en déclarant un « Time ». En plus, tous les alliés reçoivent une Résistance Niv. 5 de Catégorie Blocage, Mentale ou Sens au choix de l'utilisateur. Le nombre de PE est utilisé complètement pour activer ce pouvoir. Distance : 25 pieds de rayon. Durée : Fin du combat	Instabilité physique : Au besoin, une fois par combat, l'utilisateur peut infliger 30 dégâts aux ennemis incluant ceux en vol, en déclarant un « Time ». Le nombre de PE est utilisé complètement pour activer ce pouvoir. Distance : 25 pieds de rayon.

Passif Légendaire: L'utilisateur a une résistance à toutes les formes de Statut. Pour chaque statut résisté, 2 PE doivent être dépensés. En plus du pouvoir passif rang A.

MANIPULATION DE LA RÉALITÉ

Qu'est-ce que la réalité ? Un concept humain qui désigne un ensemble de phénomènes existants, qui est prouvé par des faits et par ce qu'on ne peut percevoir. Chaque réalité est différente pour chaque personne. Ce pouvoir est une des 9 classes de pouvoirs qui est la plus instable. Ce pouvoir repose sur le mental et l'imagination de l'utilisateur. Celui-ci sera capable de modifier la réalité pour faire apparaître des objets, recréer des phénomènes ou même réécrire la réalité selon l'envie de l'utilisateur.

La matière, la perception, tout peut être changé par ce pouvoir.

Dans cette classe de pouvoir, les trois rôles sont distribués selon le pouvoir de la perception et de la création de la matière.

- ❖ Le rôle tank permet **la création d'objets imaginaires ou réels** qui permettront de se protéger.
- ❖ Le rôle support permet **le changement de perception de la réalité** pour pouvoir aider ses alliés.
- ❖ Le rôle dégât permet **la création d'objets ou de son environnement** pour pouvoir infliger des dégâts.

Pour appeler votre pouvoir, il faut crier le nom du pouvoir. Vous avez le choix de rajouter votre touche personnelle comme pour la création d'un objet, de nommer l'objet en question. Exemple : Lance invisible ! Toi ! 6 dégâts et statut étourdissement !

Niveau	Tank	Support	Dégât
1	Création d'armures : Donne résistance critique Niv.3 et +10 PA Distance : Soi Durée : 15 minutes	Traumatisme : L'utilisateur inflige le <u>statut</u> <u>Paralyse</u> à une cible. Distance : 15 pieds Durée : 5 minutes	Arme imaginaire : L'utilisateur inflige 2 dégâts critiques de mêlée (sur une arme) ou à distance sur une cible. Distance : Arme ou 15 pieds Durée : Instantanée ou jusqu'au prochain coup
2	L'arme n'est plus ce qu'elle était : +2 dégâts Critiques sur une arme Distance : Toucher Durée : 15 minutes	Ta blessure n'est qu'une illusion : Guérison de 6 PV sur une cible. Distance : Toucher	Projectile imaginaire : L'utilisateur inflige 2 dégâts Critiques à 4 cibles. Distance : 15 pieds
3	Dôme d'une autre réalité : <u>Statut de Dôme</u> pour l'utilisateur et 2 personnes. Distance : Un cercle de rayon de 5 pieds autour de l'utilisateur. Durée : 15 minutes	Terreur: L'utilisateur inflige le <u>statut de</u> <u>Peur</u> à une cible. Distance : 15 pieds Durée : 5 minutes	Cette arme ne vient que dans votre tête : L'utilisateur inflige 6 dégâts Critiques sur une cible. Distance : 15 pieds

Niveau	Tank	Support	Dégât
4	<p>Mon armure me protège de ce que je veux : L'utilisateur obtient une Résistance contre un type de dégât choisi Niv.3 et +20 PA. Distance : Soi Durée : 15 minutes</p>	<p>La douleur a différentes perceptions : Guérison de 15 PV une cible. Distance : Toucher</p>	<p>Arme invisible : L'utilisateur inflige 6 dégâts Critiques et <u>statut Étourdissement</u> à une cible. Distance : 15 pieds Durée : 5 minutes</p>
5	<p>Mon corps et mon esprit sont durs comme le fer : L'utilisateur obtient Résistance Bulletproof Niv. 3, Résistance Mentale Niv. 5 et +20PA. Distance : Soi Durée : 15 minutes</p>	<p>Douleur inimaginable : L'utilisateur inflige le <u>statut Agonisant</u> à une cible. Distance : 15 pieds Durée : 5 minutes</p>	<p>Arme imaginaire : L'utilisateur inflige 8 dégâts d'un type de dégât choisi sur une cible. Distance : 15 pieds</p>
6	<p>Passif RP: Selon le donjon, l'utilisateur peut créer des objets ou une illusion selon l'obstacle de rang B. Exemple : créer une diversion avec une illusion, créer une boîte pour monter dessus, etc.</p>		
7	<p>Mon corps est ma forteresse : Tous les types de dégâts dirigés sur l'utilisateur sont devenus des dégâts basiques et sont réduits de moitié Distance : Soi Durée : 30 minutes</p>	<p>La mort n'est qu'un concept humain : L'utilisateur peut ressusciter une cible à moitié PV Distance : Toucher</p>	<p>Cauchemar réel : L'utilisateur inflige 4 dégâts à 5 cibles et <u>statut Paralysé</u> à chacune. Distance : 30 pieds</p>
8	<p>Bunkeur : <u>Statut de Dôme</u> pour l'utilisateur et 6 personnes. Distance : Un cercle de rayon de 15 pieds autour de l'utilisateur. Durée : 15 minutes</p>	<p>Le temps n'est pas réel : L'utilisateur réduit les temps de Cooldown de moitié. Distance : Toucher Durée : 30 minutes</p>	<p>Missile imaginaire : L'utilisateur inflige 10 dégâts de type choisis sur 1 cible Distance : 30 pieds</p>
9	<p>Casque de protection : L'utilisateur peut désigner 5 cibles et leur confère Résistance Mentale et Sens Niv.5. Distance : Toucher Durée : 30 minutes</p>	<p>La perception n'existe plus : L'utilisateur inflige à 5 cibles le <u>statut Aveugle</u>. Distance : 30 pieds Durée : 30 minutes</p>	<p>Mon arme est un... : L'utilisateur inflige 15 dégâts de types choisis en plus du <u>statut Renversement</u>. Distance : 30 pieds</p>

Niveau	Tank	Support	Dégât
10	<p>Mon armure est invincible : L'utilisateur obtient <u>deux</u> Résistances Niv. 5 au choix et +40 PA. Distance : Soi Durée : 30 minutes</p>	<p>Je n'ai jamais existé : L'utilisateur acquiert le <u>statut Ignoré</u>. Distance : Soi Durée : 30 minutes</p>	<p>Fusil imaginaire : L'utilisateur peut « tirer » en dégâts continus, 2 dégâts sur des cibles, à chaque dégât, l'utilisateur perd 4 PE. Distance : 30 pieds</p>
Passif Niv. 10: L'utilisateur possède une Immunité Niv 5 au choix par combat.			
A	<p>Bouclier ultime : <u>Statut de Dôme</u> pour l'utilisateur et 6 personnes et peuvent se déplacer avec l'utilisateur dans son « Dôme ». Distance : 15 pieds de rayon autour de l'utilisateur. Durée : 1 PE par seconde.</p>	<p>L'existence n'est qu'une perception d'une autre personne : 3 personnes incluant l'utilisateur, possède le <u>statut Ignoré</u> Distance : Toucher Durée : 5 minutes</p>	<p>Mitraillette imaginaire : L'utilisateur peut « tirer » en dégâts continus, 3 dégâts du type de son choix sur des cibles (sans cooldown). Il a en recharge 10 tirs qu'il peut utiliser. Distance : 50 pieds Durée : 1 heure</p>
B	<p>Arme adaptée : L'arme de l'utilisateur, possède (lors de l'activation) +10 dégâts du type de son choix quand l'utilisateur le tient +50PA. Distance : Soi Durée : Fin de combat</p>	<p>Ce qui est mort et blessé ne l'est pas : Dans la zone entourant l'utilisateur, les blessés guérissent PV complets et les mourants reviennent à PV complets après avoir été dans la zone de l'utilisateur. Distance : 15 pieds de rayon autour de l'utilisateur. Durée : 1 minute est 1 PE consommé</p>	<p>Ami imaginaire : Les dégâts de l'utilisateur sont doublés et les compétences ne nécessitent que la moitié des PE pour les activer. Distance : Soi Durée : 1 heure</p>
C	<p>Je suis géant : Au besoin une fois par combat, l'utilisateur inflige des dégâts ne pouvant être bloqués ni résistés, en expliquant son effet durant son « Time » déclaré. Le nombre de PE est complètement utilisé pour activer ce pouvoir Distance : Soi. Durée : 5 minutes</p>	<p>Plus de blessures : Au besoin une fois par combat, tous les alliés de la zone sont ressuscités et guéris à PV complet en déclarant un « Time ». Le nombre de PE est complètement utilisé pour activer ce pouvoir. Distance : 25 pieds de rayon autour de l'utilisateur.</p>	<p>Pluie de : Au besoin une fois par combat, l'utilisateur peut infliger 20 dégâts de deux types au choix (exemple, feu et glace) aux ennemis incluant ceux en Vol, en déclarant un « Time ». Le nombre de PE est complètement utilisé pour activer ce pouvoir. Distance : 15 pieds de rayon autour de l'utilisateur.</p>
Passif Légendaire: L'utilisateur obtient deux Résistances de Statut (Blocage, Mental, Sens et Régression) Niv. 5 au choix permanentes. En plus du pouvoir passif rang A.			

SORCELLERIE ET MAGIE

La sorcellerie et la magie sont des pouvoirs permettant d'accéder au voile mystique pour enfreindre les lois physiques du monde normal et créer des anomalies dans notre réalité. La sorcellerie implique le travail avec des forces surnaturelles ou des entités à grands pouvoirs qui leur confèrent des habiletés. La magie est une symbiose avec différentes forces du mage et de son environnement, ce qui lui permet de lancer des sorts. Les sorts ou mêmes rituels sont suivis d'incantations qui permettent de rejoindre le voile mystique et d'utiliser cette puissance.

Ce pouvoir engendre l'adoration d'un dieu, entité, totem, ou même la nature pour pouvoir user de ce pouvoir. Ces pratiquants doivent avoir un objet réceptacle pour leurs sorts comme une baguette, collier, grimoire, bracelet, etc. Contrairement à la magie Céleste / Infernale, ces pratiquants n'ont pas besoin de la permission de leur supérieur pour pouvoir user de leur magie et n'ont besoin que de la force du voile mystique.

Dans cette classe de pouvoir, chaque rôle exerce une certaine forme de magie/sorcellerie pour un meilleur contrôle.

- ❖ Le rôle tank contrôle la magie du **monde spirituel ou du démonisme qui permet la protection de soi et ses alliés.**
- ❖ Le rôle support invoque les **forces de la nécromancie ou de la force des esprits pour aider ces alliés ou les guérir.**
- ❖ Le rôle dégât invoque **la magie arcanique et la puissance des éléments pour vaincre ses ennemis.**

Pour appeler votre pouvoir, il faut crier le nom du pouvoir. Exemple : noitcetorp ed emod ! Tous ceux qui sont autour de moi à 5 pieds, statut de dôme!

Il est important de bien prononcer les incantations et ne pas les bafouer. Si vous commettez une erreur, vous pouvez recommencer sans perdre votre PE!

	Tank	Support	Dégât
1	elleutirips erumra : Donne Résistance Inferno et Céleste Niv.3 et +10 PA Distance : Soi Durée : 15 minutes	nios ed leutir : Guérison de 6 PV sur une cible. Distance : toucher	eriatnemélé eluob : 2 dégâts élémentaires au choix plus <u>statut élémentaire</u> relié de Pyro/Aqua/Ventus/Terra Distance : 15 pieds
2	euqainoméd niam : +2 dégâts Inferno sur une arme Distance : Toucher Durée : 15 minutes	eitnamorcén : Résurrection d'une cible à 1PV Distance : Toucher	etiduam ehcelf : L'utilisateur inflige 2 dégâts inferno à 4 cibles. Distance : 15 pieds
3	noitcetorp ed emod : <u>Statut de Dôme</u> pour l'utilisateur et 2 personnes. Distance : Un cercle de rayon de 5 pieds autour de l'utilisateur. Durée : 15 minutes	nosiréug ed elcrec : Guérison de 4 PV à l'utilisateur et à 2 personnes. Distance : Toucher	eigrene ecnal : L'utilisateur inflige 6 dégâts énergie sur une cible. Distance : 15 pieds

	Tank	Support	Dégât
4	noitcetorp enur : L'utilisateur obtient Résistance Énergie, Inferno et Céleste Niv. 3 et +20PA. Distance : Soi Durée : 15 minutes	noitcidélam: L'utilisateur inflige le <u>statut Agonisant</u> à une cible. Distance : 15 pieds Durée : 5 minutes	eriatnemélé nonac : L'utilisateur inflige 8 dégâts élémentaires plus le <u>Statut Élémentaire</u> qui a été choisi. Distance : 15 pieds
5	leutirips reilcuob : Confère Résistance Céleste, Inferno et Élémental Niv. 3, Résistance Mentale Niv. 5 et +20PA. Distance : Soi Durée : 15 minutes	tirpse emrof : L'utilisateur obtient le <u>statut Invisible</u> . Distance : Soi Durée : 15 minutes	etiduam eigrené : L'utilisateur inflige 4 dégâts Inferno et le <u>statut Rage</u> à une cible. Distance : 15 pieds Durée : 5 minutes pour le statut
6	Passif RP: Selon le donjon, l'utilisateur peut utiliser ses sorts rituels comme la nécromancie (parler au mort), localisation d'objets ou de personnes, défaire une malédiction faible de rang B.		
7	noitatumsnart troS : Le joueur doit choisir un autre pouvoir qu'il veut copier du niveau 7 d'un autre pouvoir qui doit être écrit sur la fiche ex : (atome tank)	noitatumsnart troS : Le joueur doit choisir un autre pouvoir qu'il veut copier du niveau 7 d'un autre pouvoir qui doit être écrit sur la fiche ex : (télépathie support)	noitatumsnart troS : Le joueur doit choisir un autre pouvoir qu'il veut copier du niveau 7 d'un autre pouvoir qui doit être écrit sur la fiche ex : (atome dégât)
8	noitcetorp ed elcrec : <u>Statut de Dôme</u> pour l'utilisateur et 6 personnes. Distance : 15 pieds de rayon autour de l'utilisateur. Durée : 30 minutes	Elativ ed elcrec : L'utilisateur guéri 1PE par seconde sa cible. L'utilisateur ne doit pas se faire toucher et déranger. Si l'utilisateur change de cible, il doit réactiver la compétence. Distance : Toucher Durée : Pendant 30 minutes	Ema rialcé : L'utilisateur inflige 15 dégâts Céleste sur une cible. Distance : 15 pieds
9	Ema egarab : Tant que l'utilisateur reste en place en « maintenant » le mur, il crée un mur d'âme impénétrable. Aucun type de dégât ne peut le traverser. Le mur à une distance de 30 pieds et doit être annoncé. Distance : 30 pieds et hauteur 30 pieds Durée : Tant et aussi longtemps que l'utilisateur ne bouge pas.	essam ed noitcidélam : L'utilisateur inflige à 5 cibles, le <u>statut Agonisant</u> . Distance : 30 pieds Durée : 5 minutes	tros ed eiulp : L'utilisateur inflige 6 dégâts et le <u>statut Étourdissement</u> à 5 cibles. Distance : 30 pieds Durée : 5 minutes pour le statut

	Tank	Support	Dégât
10	<p>eneleS ed erumrA :</p> <p>L'utilisateur a la capacité d'absorber les attaques à distances au complet sans prendre de dégâts et les rediriger à 100%. Les coups de corps à corps ne comptent pas.</p> <p>Distance : Soi</p> <p>Durée : 30 minutes</p>	<p>nosiréug ed metot :</p> <p>L'utilisateur doit faire ou prendre un objet et le mettre dans un lieu marqué par lui. Les vivants dans la zone de l'objet marqué obtiendront la compétence Facteur de Guérison Niv. 5 en restant dans la zone. La compétence disparaît en quittant la zone.</p> <p>Distance : Cercle de rayon de 15 pieds</p> <p>Durée : 30 minutes</p>	<p>noméd ud egar :</p> <p>L'utilisateur inflige 15 dégâts Inferno sur deux cibles 2 cibles.</p> <p>Distance : 30 pieds.</p>
<p>Passif Niv. 10: L'utilisateur peut entreposer un sort dans son objet magique (collier, bracelet, etc.) et l'utiliser de façon instantanée pour plus tard. Un objet par sorcier peut être enchanté de cette façon. Prendre note qu'il faut utiliser le même nombre de PE d'activation pour l'entreposer. Après que le sort ait été entreposé dans l'objet, vous n'avez pas besoin de repayer des points de PE pour l'utiliser, mais vous devez au moins crier le nom du pouvoir pour lancer le sort et ne compte pas dans le Cooldown.</p>			
A	<p>noitcetorp ed elcrec emitlu :</p> <p><u>Statut de Dôme</u> pour l'utilisateur et toutes personnes autour.</p> <p>Distance : 25 pieds de rayon autour de l'utilisateur.</p> <p>Durée : 1 heure</p>	<p>eicnamorcén lievér :</p> <p>L'utilisateur ressuscite toute personne dans sa zone avec PV complet et obtient une <u>Résistance au choix de l'utilisateur</u> Niv 5.</p> <p>Distance : 15 pieds de rayon</p> <p>Durée : Une heure pour la résistance</p>	<p>euqigam elcatnep :</p> <p>L'utilisateur inflige 50 dégâts Inferno, Céleste ou Énergie.</p> <p>Distance : 50 pieds</p>
B	<p>nitsed ud riorim :</p> <p>L'utilisateur a la capacité d'absorber les attaques à distance au complet sans prendre de dégâts et les rediriger à 150%. Les coups de corps à corps ne comptent pas. Exemple : L'utilisateur reçoit 10 Pyro, celui-ci renvoie 15 Pyro.</p> <p>Distance : Soi</p> <p>Durée : 1 heure</p>	<p>ema'l ed nohpis :</p> <p>L'utilisateur peut cibler 3 cibles mourantes et cibler 3 autres cibles vivantes et échanger leur vitalité. Un « Time » doit être annoncé pour l'activation de cet effet. À noter que certains NPC sont plus forts que cette capacité et ce sort ne fonctionnerait pas sur eux.</p> <p>Distance : 50 pieds</p> <p>Durée : Instantané</p>	<p>reilimaf noitacovni :</p> <p>Les dégâts de l'utilisateur sont doublés et les compétences ne nécessitent que la moitié des PE pour les activer.</p> <p>Distance : Soi</p> <p>Durée : 1 heure</p>

	Tank	Support	Dégât
C	<p>La voie spirituelle noitcetorp : Au besoin une fois par combat, l'utilisateur peut donner à toutes personnes alliées incluant ceux en Vol en déclarant un « Time », la capacité d'absorber les attaques à distance <u>une fois</u> et les rediriger et +10 PA. Le nombre de PE est utilisé complètement pour activer ce pouvoir Distance : 25 pieds de rayon. Durée : 1 heure</p>	<p>La voie nécromancienne nosiréug : Au besoin une fois par combat, tous les alliés de la zone sont ressuscités et guéris à 20 PV et +20 PA en déclarant un «Time». Le nombre de PE est utilisé complètement pour activer ce pouvoir. Distance : 25 pieds de rayon.</p>	<p>La voie arcanique noitargalféd : Au besoin une fois par combat, l'utilisateur peut infliger 20 dégâts Énergie en plus d'un <u>Statut Élémentaire</u> au choix aux ennemis incluant ceux en Vol en déclarant un « Time ». Le nombre de PE est utilisé complètement pour activer ce pouvoir. Distance : 25 pieds de rayon.</p>
<p>Passif Légendaire: L'utilisateur peut dorénavant augmenter son temps de conjuration de 20 secondes et réduire le cout de PE de moitié. En plus du pouvoir passif rang A.</p>			

QUANTUM

Le quantum est la quantité minimum de n'importe quelle entité physique impliquée dans une interaction. Elle est la plus petite mesure indivisible de l'énergie, la quantité du mouvement ou de la masse. Ceux qui contrôlent ce pouvoir contrôlent la gravité, la manipulation du temps et même l'espace. Les lois de la physique ne s'appliquent pas à ces utilisateurs et ceux-ci peuvent les changer à volonté.

Ce pouvoir permet de ralentir vos ennemis, changer la densité des objets, manipuler la gravité et même la téléportation.

Dans cette classe de pouvoir, chaque rôle exerce un certain pouvoir quantum

- ❖ Le rôle **tank contrôle l'espace**. Autant ce qui est cosmique que le vide qui est entre chaque atome. Il s'en sert pour se protéger contre les dégâts et peut se dématérialiser pour se rematérialiser ailleurs.
- ❖ Le rôle **support contrôle le temps**. Revenir en arrière pour prévenir une blessure ou figer ses ennemis, celui-ci peut guérir et aider ses alliés dans le combat.
- ❖ Le rôle **dégât contrôle la gravité**. La force gravitationnelle est une force destructrice qui peut écraser des gens ou, avec la bonne pression, faire des points de pressions qui peuvent infliger de grands dégâts aux ennemis.

Pour appeler votre pouvoir, il faut crier le nom du pouvoir. Exemple : Arrêt temporel de masse!
Toi, toi, toi et toi! Statut paralysé!

	Tank	Support	Dégât
1	Forme cosmique : L'utilisateur ne prend que la moitié des dégâts normaux reçus provenant d'armes ayant aucun effet spécial. (Énergie, pyro, etc.). Distance : Sur soi Durée : 15 min	Retour de la vitalité : Guérison de sur 6 PV. Distance : Toucher	Choc gravitationnel : L'utilisateur inflige 2 dégâts Énergie plus <u>statut</u> <u>Renversement</u> Distance : 15 pieds
2	Distorsion dimensionnelle : L'utilisateur ne peut se faire toucher tant qu'il n'interagit avec le monde physique volontairement. Il ne peut donc pas être ciblé. Cependant, les effets de zone fonctionnent sur l'utilisateur. Distance : Soi Durée : 15 minutes	Arrêt du temps : L'utilisateur inflige le <u>statut</u> <u>Paralysé</u> à une cible Distance : 15 pieds	Blast tachyon : L'utilisateur inflige 2 dégâts Énergie à 4 cibles. Distance : 15 pieds
3	Implosion dimensionnelle : Le prochain coup d'une arme cible aura +6 Énergie Distance : Toucher Durée : 15 minutes	Loop temporelle : L'utilisateur et deux cibles se guérissent de 4 PV. Distance : Toucher	Rayon de Newton : L'utilisateur inflige le <u>statut</u> <u>Agonisant</u> à 4 cibles. Distance : 15 pieds
4	Armure dimensionnelle de poche : L'utilisateur obtient une	Retour en arrière : L'utilisateur obtient 2 esquives. Distance : Soi	Bombe gravitationnelle : L'utilisateur inflige 6 dégâts Énergie à 4 cibles.

	Tank	Support	Dégât
	Résistance de Niv. 3 de son choix et +20 PA Distance : Soi Durée : 15 minutes	Durée : 15 minutes	Distance : 15 pieds
5	Téléportation : L'utilisateur obtient le <u>statut Téléportation</u> . Distance : Soi Durée : 5 secondes	Bulle temporelle : <u>Statut de Dôme</u> pour l'utilisateur et 2 personnes. Distance : 5 pieds de rayon autour de l'utilisateur. Durée : 15 minutes	Pression gravitationnelle : L'utilisateur inflige 4 dégâts énergie et <u>statut Ralentissement</u> à 4 cibles. Distance : 15 pieds Durée : 5 minutes
6	Passif RP : Selon le donjon rang B : Tank : Peut téléporter un petit objet, une personne et utiliser une dimension de poche. Support : Arrêter, ralentir et avancer le temps. Dégât : Peut changer la gravité d'objets moyens et de personnes, un à la fois		
7	Négation de l'espace : L'utilisateur rend une arme +6 Énergie. Distance : Toucher Durée : 30 minutes	Extorsion temporelle : L'utilisateur confère une guérison de PV et PE à moitié dans sa zone. Une fois par combat. Distance : 15 pieds de rayon Durée : Instantanée	Pression écrasante : L'utilisateur inflige le <u>statut Ralentissement</u> et 6 dégâts énergie à 5 cibles. Distance : 30 pieds Durée : 5 minutes
8	déflagration Alcubierre : Toutes les personnes autour de l'utilisateur ont le <u>statut de Renversement</u> . Distance : 15 pieds de rayon.	Avancement temporel : L'utilisateur réduit les temps de Cooldown de moitié. Distance : Toucher Durée : 30 minutes	Disque de particule comprimée: L'utilisateur inflige 15 dégâts Énergie. Distance : 30 pieds
9	Armure dimensionnelle : L'utilisateur obtient une Résistance au Statut de son choix Niv.5, Résistance Critique Niv.5 et +3 dégâts Énergie. Distance : Soi Durée : 30 minutes	Arrêt temporel de masse : L'utilisateur inflige le <u>statut Paralysé</u> à 5 cibles. Distance : 30 pieds Durée : 5 minutes	Oblivion : L'utilisateur inflige 8 dégâts Énergie à 5 cibles. Distance : 30 pieds
10	Téléportation de masse : L'utilisateur et 3 personnes peuvent être en <u>statut Téléportation</u> pendant 5 secondes Distance : Toucher Durée : 5 secondes	Rejuvenescence : L'utilisateur peut guérir une cible 1PV par seconde en tant en contact avec une cible. Tant et aussi longtemps que l'utilisateur ne fait pas d'action offensive ou reçoit de dégât, il peut continuer à faire la compétence. Distance : Toucher Durée : 30 minutes	Puits gravitationnel : L'utilisateur appelle un « Time » et toutes les personnes dans la zone indiquée se rapprochent du centre. Cela fait partie du <u>statut Blocage</u> et peut être résisté. Distance : Cercle de rayon 15 pieds Durée : instantané

Passif Niv.10: L'utilisateur obtient une Résistance au statut Blocage Niv.5 permanent.

	Tank	Support	Dégât
A	<p>Corps dimensionnel : Tous les dégâts reçus par l'utilisateur sont absorbés et convertis en PV. Il ne peut pas se battre ni être offensif. Distance : Soi Durée : 5 minutes</p>	<p>Retour temporel : À une zone désignée par l'utilisateur, toutes les personnes dans la zone peuvent reprendre PV et PE complet en 5 minutes. Distance : Cercle rayon de 5 pieds Durée : 5 minutes</p>	<p>Bombardement quantique : L'utilisateur peut « tirer » en dégâts continus, 4 dégâts Énergie (sans cooldown). Il a en recharge 10 tirs qu'il peut utiliser. Distance : 50 pieds Durée : 1 heure</p>
B	<p>Armes de dimension de poche : L'utilisateur peut alterner entre deux types de dégâts choisis en plus de bénéficier de +5 dégâts et +50PA. Distance : Soi Durée : Fin du combat</p>	<p>Avancement temporel : L'utilisateur et 5 cibles n'ont plus de Cooldown Distance : Toucher Durée : 5 minutes</p>	<p>Masse quantique : L'utilisateur inflige 50 dégâts Énergie sur une cible. Distance : 50 pieds</p>
C	<p>Téléportation massive : Au besoin une fois par combat, l'utilisateur choisit 5 cibles dans un « Time » déclaré. Lui et ses « choisis » obtiennent le <u>statut Téléportation</u> et se déplacent à leur destination. Le nombre de PE est utilisé complètement pour activer ce pouvoir. Distance : 25 pieds de rayon.</p>	<p>Bris de la première règle du temps : Au besoin une fois par combat, l'utilisateur appelle un « Time » et choisit deux cibles qui pourront bouger lors de l'arrêt du temps. Tous les dégâts seront ressentis après l'arrêt du temps. Le nombre de PE est utilisé complètement pour activer ce pouvoir. Distance : 25 pieds de rayon. Durée : 2 minutes</p>	<p>Trou noir : Au besoin une fois par combat, l'utilisateur peut infliger 20 dégâts et un <u>statut de Renversement</u> aux ennemis incluant ceux en Vol en déclarant un « Time ». Le nombre de PE est utilisé complètement pour activer ce pouvoir. Distance 25 pieds de rayon.</p>
<p>Passif Légendaire: L'utilisateur peut se téléporter à sa guise en utilisant 1PE par seconde qu'il se déplace et peut arrêter l'espace temporel d'un objet ou d'une personne mourante en gardant un contact physique (toucher). En plus du pouvoir passif rang A.</p>			

GADGET

Être un héros ou un vilain ne nécessite pas d'avoir des super pouvoirs, mais d'être intelligent et rusé. Certains grands héros battent les vilains en n'utilisant que des gadgets et une grande intelligence, comme un héros qui se sert de chauves-souris pour se représenter. L'utilisateur se servira d'armes technologiques et d'outils pour pouvoir se sortir de certains pétrins. Les gadgets serviront à contrôler le destin du combat en vous avantageant. Le plus grand pouvoir des gadgets est l'intelligence de l'utilisateur.

Dans cette classe de pouvoir, chaque rôle exerce un contrôle sur différents aspects du combat.

- ❖ Le rôle tank a l'avantage sur son corps. Il utilise des **gadgets pour augmenter son corps temporairement**.
- ❖ Le rôle support a l'avantage sur l'efficacité de ses alliés en **combat en contrôlant le champ de combat et la vitalité de ses amis**.
- ❖ Le rôle dégât a l'avantage **sur le contrôle de masse de l'ennemi**. L'utilisation de bombe, fusil, etc. pour descendre l'ennemi de la façon la plus efficace possible.

Pour appeler votre pouvoir, il faut crier le nom du pouvoir. Exemple : Grenade multiple! Toi, toi, toi et toi! 6 dégâts!

	Tank	Support	Dégât
1	Protection robotique: L'utilisateur obtient résistance Énergie Niv.3 et +10 PA Distance : Soi Durée : 15 minutes	Support vital: L'utilisateur offre une guérison de 6 PV sur une cible. Distance : Toucher	Charge élémentaire: L'utilisateur inflige 2 dégâts élémentaires au choix plus <u>statut Élémentaire</u> . Distance : 15 pieds
2	Arme cybernétique: L'utilisateur cible une arme pour +2 dégâts Ventus électriques sur une arme Distance : Toucher Durée : 15 minutes	Fumée soporifique : L'utilisateur inflige le <u>statut</u> <u>Sommeil</u> à 1 cible. Distance : 15 pieds Durée : 5 minutes	Projectile multiple: L'utilisateur inflige 4 dégâts à 4 cibles. Distance : 15 pieds
3	Champ de stase: <u>Statut de Dôme</u> pour l'utilisateur et 2 personnes. Distance : 5 pieds de rayon autour de l'utilisateur. Durée : 15 minutes	Fumée revitalisante: L'utilisateur et deux cibles se guérissent de 4 PV. Distance : Toucher	Rayon laser : L'utilisateur inflige 6 dégâts Énergie sur une cible. Distance : 15 pieds
4	Exosquelette cybernétique: L'utilisateur obtient une Résistance Critique et Bulletproof Niv.3 et +20 PA. Distance : Soi Durée : 15 minutes	Bombe fumigène : L'utilisateur obtient le <u>statut Invisible</u> . Distance : Soi Durée : 5 minutes	Mine de proximité: L'utilisateur a implanté une « mine ». La cible est sur la mine si elle bouge, elle reçoit 8 dégâts. Distance : 15 pieds
5	Super Exosquelette cybernétique: Confère résistance Bulletproof et Critique Niv. 3 et +20PA et +2 dégât normaux. Distance : Soi Durée : 15 minutes	Gadget de protection : L'utilisateur cible 3 personnes pour <u>les immuniser à UNE</u> <u>catégorie de statut du choix</u> <u>de l'utilisateur</u> . Distance : Toucher Durée : 15 minutes	Grenade multiple : L'utilisateur inflige 6 dégâts à 4 cibles. Distance : 15 pieds

	Tank	Support	Dégât
6	Passif RP: Selon le donjon, l'utilisateur peut utiliser ses capacités de piratage et de connaissance scientifique pour désamorcer une bombe, entrer dans une bâtisse, désactiver les caméras de sécurité de rang B.		
7	Adaptation cybernétique: L'utilisateur Résiste à toutes les Catégories de Statuts. Distance : Soi Durée : 30 minutes	Défibrillateur : L'utilisateur ressuscite une personne à moitié PV. Distance : Toucher	Bombe électrique : L'utilisateur inflige 6 dégâts électriques Ventus à 5 cibles. Distance : 30 pieds
8	Champ de force électromagnétique : <u>Statut de Dôme</u> pour l'utilisateur et 6 personnes. Distance : 5 pieds de rayon autour de l'utilisateur. Durée : 15 minutes	Bombe lacrymogène : L'utilisateur inflige le <u>statut Agonisant</u> à 5 cibles. Distance : 30 pieds Durée : 5 minutes	Lance -... (élémentaire) : L'utilisateur inflige 15 dégâts Élémentaires au choix sur une cible. Distance : 30 pieds
9	Exosquelette de vitalité : L'utilisateur acquiert Facteur de Guérison Niv.5 et Résistance au Statut de Catégorie Blocage Niv. 5. Distance : 30 pieds Durée : 30 minutes	Drone de guérison : Dans la zone entourant l'utilisateur, les blessés obtiennent Facteur de Guérison Niv. 5 et les mourants reviennent à la vie avec 1 PV avec Facteur de Guérison Niv.5 après avoir été dans la zone de l'utilisateur. Distance : 15 pieds rayon Durée : 1 minute est 1 PE consommé.	Filet paralysant: L'utilisateur inflige le <u>statut Paralysie</u> à 4 cibles. Distance : 30 pieds Durée : 5 minutes
10	Armure cybernétique: L'utilisateur obtient Résistance Bulletproof Niv. 5 et Critique Niv. 5 et +400 PA. Distance : Soi Durée : 30 minutes	Drone de support : L'utilisateur donne Facteur de Guérison Niv.5 à 5 cibles en plus de donner 1PE par 5 minutes. Distance : Toucher Durée : 30 minutes	Missile: L'utilisateur inflige 15 dégâts à 5 cibles. Distance : 15 pieds
Passif Niv.10: L'utilisateur peut effectuer des réparations, piratages et avoir des connaissances scientifiques de rang A			
A	Champ de force nanite: <u>Statut de Dôme</u> pour l'utilisateur et toutes personnes autour. Distance : 25 pieds de rayon autour de l'utilisateur. Durée : 1 heure	Drone angélique: L'utilisateur peut ressusciter 6 cibles choisies avec 15 PV. En plus de leur donner Facteur de Guérison Niv. 5. Distance : 25 pieds de rayon. Durée : 1 heure	Fusil amélioré : L'utilisateur peut « tirer » en dégâts continus, 6 dégâts (sans cooldown). Il a en recharge 10 tirs qu'il peut utiliser. Distance : 50 pieds Durée : 1 heure
B	Arme nanite: L'arme de l'utilisateur, possède (lors de l'activation) +10 dégâts du type de son choix quand l'utilisateur le tient +50 PA. Distance : Soi Durée : Fin de combat	Drone d'évasion: L'utilisateur choisit 6 cibles et leur confère 5 Esquives. Distance : Toucher Durée : 1 heure	Bazooka amélioré : L'utilisateur inflige 50 dégâts Critiques sur une cible Distance : 50 pieds

	Tank	Support	Dégât
C	<p>Nanites : Au besoin une fois par combat, l'utilisateur peut infliger le <u>statut Régression</u> et le <u>statut Ralentissement</u> dans la zone, toutes personnes ennemies incluant ceux en Vol en déclarant un « Time ». Le nombre de PE est utilisé complètement pour activer ce pouvoir. Distance : Un cercle de rayon de 15 pieds Durée : 5 minutes</p>	<p>Aide des drones : Au besoin une fois par combat, tous les alliés de la zone obtiennent le Facteur de Guérison Niv.5 et sont guéris avec 20 PV en déclarant un « Time ». Le nombre de PE est utilisé complètement pour activer ce pouvoir. Distance : Un cercle de rayon de 25 pieds Durée : 1 heure</p>	<p>Satellite amélioré : Au besoin une fois par combat, l'utilisateur peut infliger 20 dégâts Critiques aux ennemis incluant ceux en Vol en déclarant un « Time ». Le nombre de PE est utilisé complètement pour activer ce pouvoir. Distance : 25 pieds de rayon.</p>
	<p>Passif Légendaire: Un nanosuit est constamment intégré sur le corps de l'utilisateur, il lui permet le statut Invisible au nombre de PE/seconde et peut porter des coups de corps à corps sans perdre son statut Invisible. En plus du pouvoir passif rang A.</p>		

CÉLESTIEL OU INFERNAL

Depuis la nuit des temps, les humains ont prié des entités, des Dieux et autres pour se rassurer sur ce qu'ils ne comprenaient pas et trouver une explication sur des phénomènes non compris. Les dieux sont séparés par la voie céleste ou infernale. Les célestes sont ceux qui sont représentés dans les cieux, le « bien », la création, etc. Les infernaux sont représentés par les profondeurs, le « mal, la destruction, etc. Contrairement à la magie avec son voile mystique, les célestes ont leur monde Céleste et les infernaux ont leur monde infernal.

Ce pouvoir permet de prier des demandes à leurs entités pour recevoir des faveurs et des avantages dans les combats. **Il est important de posséder un symbole ou un totem de leur dieu sur soi.**

Prendre note que vous devrez choisir entre céleste ou infernal. Si vous désirez avoir les deux, il faudra acheter une autre fois le pouvoir et spécifier céleste ou infernal.

Vous pouvez changer le nom de certaines références catholiques pour quelque chose qui serait adapté pour votre personnage, par exemple : épée de Michael = épée d'Arès.

Dans cette classe de pouvoirs, chaque rôle exerce un certain pouvoir au niveau céleste ou infernal :

- ❖ Le rôle tank demande **une protection sur soi ou d'être rendu plus résistant** en combat.
- ❖ Le rôle support demande de **l'aide pour guérir ses alliés et le contrôle** de ses ennemis.
- ❖ Le rôle dégât demande **la fureur des entités pour infliger le plus de dégâts** possibles.

Pour appeler votre pouvoir, il faut crier le nom du pouvoir. Exemple : Flèche Céleste! Toi! 2 dégâts Céleste!

	Tank	Support	Dégât
1	Aura Céleste/infernal : Donne résistance Céleste/Inferno Niv.3 et +10 PA Distance : Soi Durée : 15 minutes	Chant revitalisant: Guérison de 6 PV sur une cible. Distance : Toucher	Flèche Céleste/infernale : L'utilisateur inflige 2 dégâts Céleste/Inferno. Distance : 15 pieds
2	Sigil Céleste/inferno : <u>Statut de Dôme</u> pour l'utilisateur et 2 personnes. Distance : Un cercle de rayon de 5 pieds autour de l'utilisateur. Durée : 15 minutes	Passage du paradis/Enfer : L'utilisateur ressuscite une personne à 10 PV. Distance : Toucher	Harmonie Céleste/inferno : L'utilisateur inflige 2 dégâts Céleste/Inferno à 4 cibles. Distance : 15 pieds
3	Lame céleste/infernal : L'utilisateur cible une arme pour +2 dégâts Céleste/Inferno sur une arme. Distance : Toucher Durée : 15 minutes	Chant/cri Céleste/inferno : L'utilisateur confère une résistance contre <u>le statut Peur</u> <u>et Renversement.</u> Durée : 15 minutes	Rayon lumière/noirceur : L'utilisateur inflige dans sa zone <u>le statut Aveugle.</u> Distance : Cercle rayon 5 pieds Durée : 5 minutes

	Tank	Support	Dégât
4	Oindre célestial/infernal : L'utilisateur obtient Résistance Céleste/Inferno Niv. 3 et +20PA. Distance : Soi Durée : 15 minutes	Confessionnal : L'utilisateur peut obliger une cible à dire la vérité. Pour actionner ce pouvoir, il faut mentionner son entité avant. Distance : Être face à la personne durant la discussion. Durée : 15 minutes	Pestilence : L'utilisateur inflige 2 dégâts Céleste/Inferno plus <u>statut Régression</u> . Distance : 15 pieds Durée : 30 secondes
5	Croix Céleste / Pentagramme infernal : Confère Résistance Céleste/Inferno à Niv.3, Mentale Niv. 5 et +20PA Distance : Soi Durée : 15 minutes	Terre sacrée/maudite : <u>Statut de Dôme</u> pour la zone. Distance : 5 pieds de rayon autour de l'utilisateur. Durée : 15 minutes	Vadreretro Satanas/Yahvé : Les personnes dans la zone ont le <u>statut Renversement</u> et 2 dégâts Céleste/Inferno. Distance : 5 pieds de rayon autour de l'utilisateur.
6	Passif RP : Selon le donjon, l'utilisateur peut demander l'aide des anges ou démons pour répondre à des questions, les aider, etc. en performant une prière de rang B.		
7	Foi angélique/démoniaque : L'utilisateur obtient Résistance Mentale Niv.5 Distance : Soi Durée : 30 minutes	Punition : angélique/démoniaque : L'utilisateur inflige le <u>statut Agonisant</u> . Distance : 30 pieds Durée : 5 minutes	Lumière sacré/profane : L'utilisateur inflige 6 dégâts Céleste/Inferno à 5 cibles Distance : 15 pieds
8	Lance angélique / démoniaque : L'utilisateur rend une arme +6 dégâts Céleste/Inferno. Distance : Toucher Durée : 30 minutes	Rétribution/châtiment : L'utilisateur ressuscite 5 cibles avec 10 PV. Distance : Toucher ou qui se touchent	Lumière vertueux/impur : L'utilisateur inflige 15 dégâts Céleste/Inferno. Distance : 30 pieds
9	Flagellation angélique/démoniaque : L'utilisateur à la capacité d'ignorer toutes les Catégories de Statuts Distance : Soi Durée : 30 minutes	Voix angélique/démoniaque : L'utilisateur inflige le <u>statut de Sommeil</u> à 5 cibles. Distance : 30 pieds Durée : 5 minutes	Drain de vie: L'utilisateur inflige 10 dégâts Céleste/Inferno à une cible vivante et reprend 10 PV. Distance : 30 pieds
10	Armure Angélique / démoniaque : L'utilisateur obtient Résistance Mentale, Céleste et Inferno Niv. 5 et +40 PA. Distance : Soi Durée : 30 minutes	Sigil angélique/démoniaque : Les vivants présents à l'invocation du sigil, reçoivent la compétence Facteur de Guérison niveau 5 tant que les utilisateurs restent proche du sigil. Distance 15 pieds de rayon de autour du sigil. Durée : Jusqu'au dernier personnage guéri.	Purge angélique / démoniaque L'utilisateur inflige 30 dégâts Céleste/Inferno à une cible. Distance : 30 pieds
Passif Niv. 10: L'utilisateur obtient résistance Céleste/Inferno Niv. 5 permanent.			

	Tank	Support	Dégât
A	<p>Terres divines/sataniques : Statut de Dôme pour l'utilisateur et toute personne autour. Distance : 25 pieds de rayon autour de l'utilisateur. Durée : 1 heure</p>	<p>Lumière divine/satanique : L'utilisateur inflige le <u>statut Aveugle</u> dans sa zone. Distance : 25 pieds de rayon autour de l'utilisateur. Durée : 5 minutes</p>	<p>Force divine/satanique : L'utilisateur inflige le <u>statut Renversement et Agonisant</u> dans la zone. Distance : 25 pieds de rayon autour de l'utilisateur. Durée : 5 minutes</p>
B	<p>L'épée de Michaël/Lucifer : L'arme de l'utilisateur, possède (lors de l'activation) +10 dégâts Céleste/Inferno quand l'utilisateur le tient +50PA. Distance : Soi Durée : Fin de combat</p>	<p>Commandement divin/pêché profanatrice : Au besoin une fois par combat, l'utilisateur cible 4 personnes et inflige le <u>statut Contrôle</u>. Un « Time » peut être appelé si nécessaire. Distance : 50 pieds Durée : 15 minutes</p>	<p>Avalanche divine/satanique : L'utilisateur inflige 50 dégâts Céleste/Inferno sur une cible. Distance : 50 pieds</p>
C	<p>Consécration divine / satanique : Au besoin une fois par combat, l'utilisateur peut infliger le <u>statut Paralysie</u> dans la zone, et à son prochain coup inflige +10 Céleste/Inferno à toute personne ennemie incluant celles en Vol, en déclarant un « Time ». Le nombre de PE est utilisé complètement pour activer ce pouvoir. Distance : 25 pieds de rayon. Durée : 5 minutes</p>	<p>Ouverture de la porte du paradis/enfer : Au besoin une fois par combat, l'utilisateur appelle un « Time » ressuscite les mourants alliés de la zone avec PV complet. Le nombre de PE est utilisé complètement pour activer ce pouvoir. Distance : Un cercle de rayon de 25 pieds</p>	<p>Purge divine/satanique : Au besoin une fois par combat, l'utilisateur peut infliger 20 dégâts Céleste/Inferno aux ennemis incluant ceux en Vol, en déclarant un « Time ». Le nombre de PE est utilisé complètement pour activer ce pouvoir. Distance : Un cercle de rayon de 25 pieds</p>
<p>Passif Légendaire : L'utilisateur possède une forme angélique/démoniaque qui lui permet de rendre n'importe quelle arme tenue dans la main d'infliger des dégâts Céleste/ Inferno, mais aussi d'émettre de la lumière ou d'enlever la lumière d'un endroit de 30 pieds de rayon qui inflige le statut Aveugle, sauf pour l'utilisateur, pendant 5 minutes coûtant 4 PE. En plus du pouvoir passif rang A.</p>			

ARTÉFICIEN

Les artéficiens sont des personnes qui sont capables de comprendre la technologie et les artéfacts aliens et de les intégrer et mélanger avec celle des humains. Ceux-ci peuvent créer des drogues sous forme varié (nourriture, pilule, potion, etc) à boire, manger, injecter, et peuvent aussi mélanger les technologies Alien avec des armures, armes, objets et des implants, afin de créer des augmentations qui permettent d'améliorer certaines capacités d'une personne. Voir la liste des augmentations des artéficiens plus bas. Plus ils augmentent leur niveau d'artéficien, plus ils peuvent faire de consommables ou d'augmentations.

Réparation d'armure : Au niveaux 5, l'artéficien apprend à réparer tous les types d'armures et devra prendre 1 minutes par pièce d'armure à réparer ainsi que déboursier 1 iridium.

Amélioration d'armure :

Temps de Création : 30 minutes

Temps d'installation sur le sujet : instantané

Ingrédients : 6 iridiums et 1 osmium par morceau d'armure

En améliorant l'armure, le nombre de PA de l'armure est doublé. À noter que l'amélioration d'une partie d'armure ne peut être fait qu'une seule fois.

Les temps de préparation est le même principe que le temps de concentration. L'utilisateur doit se concentrer pour faire son effet. S'il est interrompu par un dégât ou statut, la préparation doit être recommencé. En plus, les artéficiens doivent avoir un kit d'artéficien qui ne peut pas être plus petit qu'une boîte de mouchoir.

Les augmentations doivent être visibles qu'elles soient un bras robotique ou une puce implantée derrière le cou, le proxy doit être sur le corps du joueur en tout temps en plus du « tag » fourni par l'animation. Un bandeau jaune doit être visible sur les artéficiens et détenteur d'augmentation, car les kits d'artéficiens et les augmentations sont volables. L'équipe d'animation peut REFUSER un proxy qui ne concorde pas avec les exigences des maîtres de jeu (exemple : jet pack qui est formé d'une bouteille en plastique qui n'a visiblement pas d'explication de son effet jet pack contrairement à un jet pack élaboré ou un jet pack faite d'une bouteille de plastique, mais décorée avec des puces, tubes, LED, etc.)

Prenez note que les augmentations peuvent aussi être volé, quel que soit leur forme. Le joueur qui se fait dépouiller peut choisir de ne pas donner l'objet de costume qui lui appartient, mais devra donner le bandeau jaune et le tag, et perdra l'augmentation. Il faut 5 minutes et un kit d'artéficien pour être en mesure de prendre une augmentation sur un personnage. Sans kit d'artéficien et d'instrument approprié, l'augmentation sera endommagée et non utilisable.

ACCUMULATION

À partir du niveau 5, l'artéficien peut accumuler des augmentations consommables ce qui n'inclue pas les augmentations d'appareils. Au niveau 5, 2 peut être accumulé et au niveau 10, 3. L'accumulation fonctionne que pour les augmentations qui octroient des +1 permettant de donner des +2 ou +3. Pour résistance physique et super endurance, l'accumulation octroie x2 ou x3 (résistance physique donne 5PV, il donne 10PV à une accumulation niveau 5 et 15PV à une accumulation niveau 10). L'accumulation permet d'utiliser une seule capsule pour les consommables. Par exemple, l'artéficien niveau 5 doit passer 1 heure et utilisé 2 poudres médicament, ainsi qu'une seule capsule vide pour créer une pilule de Super Endurance qui donnerait +10 PE au lieu de +5. Prendre note que la durée ne s'accumule pas.

NOMBRE D'AUGMENTATION SUR UNE MÊME PERSONNE

Il est important de noter qu'un personnage ne peut pas avoir plus de 5 augmentations au total (La Tête, Les Bras (tous), La Taille/Torse, et Les Jambes (tous)). Chaque augmentation s'accumule et donc, toute combinaisons de 5 permettront de varier les bonus désirés, en les accumulant ou en offrant différents avantages. Les augmentations ne peuvent pas être accumulées sur un seul membre dû au trop grand stress causée par l'appareil.

MATÉRIAUX RETROUVÉS

Les matériaux sont nécessaires pour la création de pilules ou pour l'augmentation. On les retrouve en mission, sur les corps de personnes mourantes ou mortes. Voici les différents matériaux retrouvés :

Type	Matériel	Description
Pilules	Poudre médicament basse qualité	Poudre contenant certaines composantes chimiques permettant de faire certains effets.
	Poudre médicament haute qualité	Poudre contenant plusieurs composantes chimiques permettant de faire plusieurs effets.
	Capsule vide	Enveloppe contenant le matériel de la pilule.
	Poudre provenant d'artéfact alien	Poudre spéciale provenant d'un artéfact alien, autant par la destruction de celle-ci que par un rejet de l'artéfact.
Augmentations	Titane	Métal résistant, utilisé pour divers objets. Il a une bonne résistance thermique et mécanique.
	Osmium	Métal le plus résistant connu sur la terre. Utilisé pour des armes et armures de grande force.
	Composantes électroniques Militaires	Composante permettant de relier l'énergie et une composante qui peut reproduire une ou plusieurs Fonctions électroniques complexes.
	Fragment artéfact alien	Fragment spécial provenant d'un artéfact alien, autant par la destruction de celui-ci que par un rejet de l'artéfact.

LES AUGMENTATIONS

Consommable d'augmentation de base :

Temps de Création : 30 minutes

Temps d'installation sur le sujet : Doit être consommé ou injecté.

Ingrédients : Poudre médicament de basse qualité et capsule vide

Durée : 15 minutes.

L'artéficien sait créer/cuisiner/produire/ ou autre, une potion, une pilule, un biscuit, un venin ou tout autre produit comestible, injecté, enduits, ou autre, qui aura un effet d'augmentation ou qui va produire un effet quelconque. Voir la liste des augmentation ci-bas. Une pilule de Régénération n'aurait ainsi aucun effet et ne peut donc pas être fait due à la limite de durée. Cependant, un biscuit de Super Endurance va donner 5 PE à celui qui le consomme, ou une injection d'un sérum d'agilité va octroyer une Esquive si elle est utilisée dans les 30 minutes suivant l'injection.

Consommable d'augmentation avancée :

Temps de Création : 30 minutes

Temps d'installation sur le sujet : Doit être consommé ou injecté.

Ingrédients : Poudre médicament avancée et capsule vide

Durée : 60 minutes.

L'artéficien sait créer/cuisiner/produire/ ou autre, une potion, une pilule, un biscuit, un venin ou tout autre produit comestible, injecté, enduits, ou autre, qui aura un effet d'augmentation ou qui va produire un effet quelconque. Voir la liste des augmentation ci-bas.

Appareil d'augmentation :

Temps de Création : 120 minutes

Temps d'installation sur le sujet : 5 minutes et ne peut être fait que par l'Artéficien.

Ingrédients : Titane et composantes électroniques militaires

L'artéficien à créer un appareil qui permet d'augmenter physiquement celui qui le porte ou l'utilise. L'appareil confère un bonus, un pouvoir, un avantage, une augmentation selon la liste des augmentations possible ci-bas.

Appareil d'augmentation Avancée :

Temps de Création : 240 minutes

Temps d'installation sur le sujet : 15 minutes et ne peut être fait que par l'Artéficien.

Ingrédients : Osmium et composantes électroniques militaires

Identique à l'augmentation physique de Base, mais l'effet reçu est doublé ou est Niveau 5 plutôt que Niveau 3 pour toute augmentation qui est basé sur un de ces deux niveaux. Cette augmentation ne compte que pour une seule augmentation sur les 5 maximum. Par exemple, Résistance physique donne +10 PV, +2 en Super Force, Vol niveau 5, Résistance Pyro Niveau 5, etc.

LISTE DES AUGMENTATIONS DE BASE ET AVANCÉES POSSIBLE :

Chaque Augmentation permet de produire/simuler/octroyer un des avantages suivants, que ce soit un consommables qui l'octroi de façon temporaire ou un appareil qui permet de l'avoir ou l'utiliser en tout temps.

- 1) Résistance physique : +5 PV
- 2) Super endurance : +5 PE
- 3) Super Sens : Comme le pouvoir du même nom niveau 3
- 4) Super force : Comme le pouvoir du même nom. +1 en Super Force ou Octroi 1 de Super Force.
- 5) Régénération : Comme le pouvoir du même nom niveau 3

- 6) Agilité : Comme le pouvoir du même nom niveau 3
- 7) Facteur de guérison : Comme le pouvoir du même nom niveau 3
- 8) Vol : Comme le pouvoir du même nom niveau 3
- 9) Transformation : Comme le pouvoir du même nom niveau 3
- 10) Soins : Comme le pouvoir du même nom niveau 3
- 11) Résistance : Comme le pouvoir du même nom de Niveau 3. Chacun des 13 types de résistance suivants compte comme 1 sélection dans le répertoire de connaissance de l'artéficien.
 - Bulletproof, Critique, Aqua, Pyro, Ventus, Terra, Énergie, Céleste, Inferno, Blocage, Mental, Sens, Dégénérescence.

Les pouvoirs qui confèrent un bonus et non pas un Niveau d'efficacité sont cumulatives et plusieurs augmentations de ce même type peuvent être porté/utilisé. Donc 3 Augmentation de Super Force, donneraient un bonus de +3 en Super Force. Les autres pouvoirs qui donnent soit le Niveau 3 ou 5 ne bénéficient pas de pouvoir être additionné ou cumulé. 1 seul s'applique en tout temps, mais rien n'empêche d'en avoir plusieurs, advenant que l'un arrêterait de fonctionner pour une raison quelconque.

LES AUGMENTATION ARTÉFACT :

L'artéficien peut produire des effets qui copie ou reproduise un effet de pouvoir. Cependant, chaque pouvoir, quel qu'il soit, compte comme 2 sélections dans son répertoire de connaissance et il ne peut pas choisir un pouvoir de plus haut niveau que son niveau d'artéficien divisé par deux, arrondis à la hausse, donc au niveau 2, il peut choisir et produire un pouvoir de niveau 1, au niveau 7, il peut choisir un pouvoir de niveau 4, etc.)

Consommable d'augmentation Artéfact :

Temps de Création : 30 minutes

Temps d'installation sur le sujet : Doit être consommé ou injecté.

Ingrédients : 2 Poudres médicament de base, 2 Poudre médicament Avancée, 1 Poudre provenant d'artéfact alien et 1 capsule vide

Durée : Selon le pouvoir choisi.

L'artéficien sait créer/cuisiner/produite/ ou autre, une potion, une pilule, un biscuit, un venin ou tout autre produit comestible, injecté, enduits, ou autre, qui reproduira un effet identique à un pouvoir existant de niveau égale ou inférieur à la moitié de son Niveau d'artificier. L'utilisation du pouvoir prend fin après l'utilisation du consommable.

Appareil d'augmentation Artéfact :

Temps de Création : 300 minutes

Temps d'installation sur le sujet : 30 minutes et ne peut être fait que par l'Artéficien.

Ingrédients : 2 Osmium, 2 Titane, (X*) composantes électroniques militaires et 1 fragment artéfact alien

Durée : Selon le pouvoir choisi.

L'artéficien à créer un appareil qui permet de produire/simuler/octroyer un pouvoir existant de niveau égale ou inférieur à la moitié de son Niveau d'artificier. Il s'agit d'un appareil technologique qui reproduit un effet similaire a un pouvoir. L'utilisateur peut maintenant utiliser ce pouvoir de façon permanent en usant les points d'endurance requis.

(X*) L'artéficien aura besoin de 1 Composante électronique militaire par niveau du pouvoir.

LES ARMES

Les armes sont essentielles pour infliger des dégâts de mêlée. Toutes les armes doivent être approuvées par l'animation et se réserve le droit de refuser une arme si elle est trop dangereuse. Les armes sont classées dans ce tableau et leur nombre de dégâts aussi. Les dégâts normaux sont les dégâts causés par l'utilisateur sans pouvoir et effet. Un personnage ayant 3 de super force et une arme de 60cm ferait un nombre de dégât normal de 5. Les dégâts normaux peuvent être augmentés avec des augmentations ou des pouvoirs par exemple.

Type d'armes	Nombre de dégâts
Arme de moins de 50 cm	1
Arme entre 50 cm et 70 cm	2
Arme entre 70 et 120cm	3
Arme de 120 et plus	4
Arme de poing	1
Arme de jet	4 critiques
Arme de jet petit	1 critiques
Pistolet (une main)	5 bullets
Carabine ou arme à feu (deux mains)	10 bullets

LES ARMES DE POINGS

Les armes de poings sont des armes de corps à corps et doivent être utilisées avec **GRANDE ATTENTION**. Elles sont entrées dans le système pour donner la chance au joueur d'être le type de super-humain qui n'utilise « pas d'arme » en combat et juste ses poings. Tous les effets qui s'appliquent sur une arme s'appliquent aussi aux armes de poing.

Il y a deux catégories pour ces armes : mains nues ou poings.

Le combat à mains nues doit être effectué avec les paumes. Ce sont des touchés avec peu de force qui nécessitent un bon dosage de puissance pour éviter de blesser l'adversaire et vous-même. Si l'utilisateur décide de faire un combat à mains nues et se blesse, cela veut dire qu'il a utilisé trop de force avec ces mains. Les paumes des mains sont obligatoires et le revers de la main et le poing sont formellement interdits.

Les poings sont des armes en mousse comme des « gants de boxe » ou encore des griffes de latex. Les poings peuvent bloquer des coups et ne peuvent que toucher le torse et les bras de la cible. Ses dégâts sont critiques et doivent être faits devant la cible et non derrière. Il ne faut **PAS** frapper de toutes ses forces. Juste toucher sa cible doucement pour qu'elle comprenne qu'elle vient de recevoir un coup est suffisant. Les boucliers **en mousse** sont dans la catégorie des armes de poings.

Le poing ou la griffe doit avoir une distance de 5 pouces de mousse avant la décoration de la surface. Peu importe le design, cette distance doit être respectée.



LES ARMES DE JET

Les armes de jet sont des arcs à flèches, lance de jet et les arbalètes. Les arcs et arbalètes doivent être vérifiées par le maître d'armes et se situer à une pression d'environ 30lb. Les flèches doivent aussi être validées par le maître d'armes et homologuées. Les flèches à tête ronde et plate sont acceptées.

Les armes de jet petits sont les dagues de lancer, des shurikens, des roches (en mousse), etc. La seule restriction pour ces armes est l'intérieur de celles-ci. Il ne doit pas y avoir de métal, bois, plastique à l'intérieur qui pourrait causer des blessures.

LES PISTOLETS

Les pistolets sont des armes bullets et font de grands dégâts. Cependant, ils ont des restrictions à suivre. Les pistolets, fusils ou autres armes à feu doivent fonctionner par pétard. Les fusils avec des dards (comme les nerfs) ne sont pas acceptés. La distance de tir est de 25 pieds pour les armes de style pistolet ou revolver (à une main) et 50 pieds pour les armes de type carabine ou fusil (à deux mains). **Le temps de recharge d'un fusil est de 1 minutes**. À noter que le temps est désigné pour la recharge de l'arme. Il n'est pas possible de tirer plusieurs fois avec la même arme à feu sans faire le 1 minute. Cependant, il est possible de tirer avec plusieurs armes différentes s'ils ont déjà été chargées. Il est important de cibler la personne et de s'assurer que la personne qui est visée est consciente de se faire viser. Si le pétard n'a pas explosé, le tir n'a pas fonctionné. De plus, les joueurs sont responsables d'amener les pétards et de ramener les pétards utilisés chez eux. Nous ne voulons pas ramasser vos pétards utilisés partout. Les bullets ne sont pas achetables en jeu. Ils sont fournis par les joueurs.

Les armes de type Nerfs™ peuvent être utilisées comme un « prop » en jeu pour utiliser un pouvoir, mais sans jamais tirer de projectiles réels. Par exemple, un joueur possède un lance-flamme ou un bazooka, il peut utiliser le pouvoir lance-flamme ou bazooka amélioré de Gadget, s'il possède le pouvoir gadget et le niveau requis. Le joueur doit donc dépenser ses Points d'Endurances et attendre le Cooldown relié pour continuer l'utiliser encore une fois, comme tous autres pouvoirs.

La raison pourquoi il est aussi long de recharger un fusil maintenant est que à la suite du gouvernement Trudeau et des plusieurs attaques aliens et super-humains, le gouvernement Trudeau a fait passer une Loi contre les armes à feu au Canada, la possession est donc interdite et obtenir des armes à feu est très difficile, le gouvernement a resserré le contrôle sur les armes à feu venant de la contrebande des USA. Il devient donc illégal d'en avoir en sa possession. Les seules armes à feu qui sont autorisées à ce jour sont les armes par chargement à la bouche. D'où la raison pourquoi cela dure 1 minutes de recharger son pistolet.