



Sauvons Métrocité

Un Grandeur Nature de superhéros

Table des matières

Règlements de terrain.....	4
Règlements de combats.....	4
Les bases	5
Symboles :.....	5
Points de vie (PV) et points d'endurance (PE).....	6
Protection armure (PA)	6
Dégâts.....	7
Les statuts	8
Fouille et vol à la tire	12
Mentors	12
Les points d'expérience (XP).....	12
Time	13
Blessures	13
Les objets dans le jeu	13
La vie et la mort	14
Histoire de Métrocité.....	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	23
Pouvoirs	27
Utiliser son pouvoir.....	27
Pouvoir actif et passif.....	28
Pouvoir Légendaire	29
Pouvoirs personnalisés.....	29
Accessoires aux pouvoirs.....	30

Classes de Pouvoir.....	31
Augmentations physiques	31
Célestiel ou Infernal	35
Le pouvoir Élémental	40
Gadget.....	45
Sorcellerie et magie	50
Manipulation Énergétique	56
Manipulation de la réalité	61
Le pouvoir Mental.....	66
Quantum.....	71
Artéficien	76
Accumulation.....	76
Nombre d'augmentation sur une même personne.....	77
Ingénierie inversée :.....	77
Matériaux retrouvés.....	77
Les augmentations.....	78
Consommable d'augmentation de base :	78
Consommable d'augmentation avancée :	78
Appareil d'augmentation de base :	78
Appareil d'augmentation Avancée :	78
Liste des augmentations de base et avancées possible :	78
Les Augmentation Artéfact :	79
Les Artéfacts.....	80
Création d'un artéfact complet fonctionnel	80
Les armes.....	81
Les armes de poings.....	81
Les armes de jet.....	82
Les Boucliers.....	82
Les pistolets.....	82

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 Métrocité 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 tir.
- ❖ 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		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.	Invisible		Le symbole invisible sert au statut invisible. La main ouverte doit être mise proche de l'oreille.
Mourant		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.	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.
Téléportation		Le symbole de téléportation sert pour la capacité téléportation. Voir cette capacité dans le tableau à cet effet p.11. Les bras doivent être mis en croix devant la poitrine.	Super Sens		Le symbole sens sert à montrer que l'utilisateur utilise la compétence en mettant une main derrière son oreille

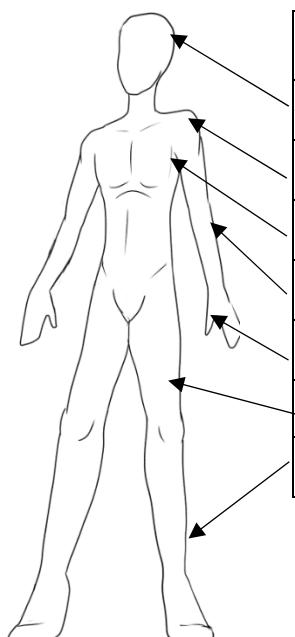
Points de vie (PV) et points d'endurance (PE)

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) permet de se protéger des dégâts à distance et de corps à corps de **rang C**. Cependant, les dégâts critiques et bullet passent à travers les PA et touche directement les points de vie. Les seules façons d'avoir des PA sont de posséder une armure ou d'utiliser des compétences spéciales. L'artificien peut augmenter le nombre de PA d'une partie d'armure en l'améliorant (Voir Artificien p.76). Pour invoquer l'utilisation de sa protection d'armure, il faut déclarer haut et fort, lors de la réception de dégâts, « **ARMURE** » pour annuler la réception de dégâts. Pour savoir combien de protection d'armure vous pouvez utiliser, le tableau ci-dessous indique un pointage permettant le calcul du **nombre de point de protection (PP)**. À chaque 10 **points de protections**, vous obtenez 1 protection armure (PA). Par exemple, j'ai un casque en métal, un plastron couvrant la poitrine en plastique et des gants en cuir (**8PP+8PP+5PP**) me donnant 21 **points de protection** conférant 2 protections armure (PA).

Pour reprendre les protections d'armures, en restant 5 minutes en repos (sans se déplacer, crier, utiliser compétence, etc.) et hors combats, les PA sont récupérés.



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

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 = 5PA.

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 citant 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 :

Type 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. **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. Il n'est pas possible aux alliés d'attaquer les leurs pour dissiper un statut. Des pouvoirs existent pour cet effet.

Catégorie	Statut	Durée standard	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.	
	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.

Catégorie	Statut	Durée standard	Description
Mental	Paralysie	5 minutes, sauf si consignes différentes et à la réception d'un dégât, le statut se dissipe	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>
	Sommeil	5 minutes et à la réception d'un dégât, le statut se dissipe	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>
	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. La victime peut se défendre même lors de sa fuite. À noter que la victime n'est pas en peur si elle ne voit pas l'utilisateur. Cependant, au moment de la vue de celui-ci la victime doit s'arranger pour ne plus l'avoir dans son champ de vision (courir, se cacher, fermer les yeux, etc)
	Contrôle	Dépend de la compétence et à la mort de la victime	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 et à la réception d'un dégât, le statut se dissipe	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>

Catégorie	Statut	Durée standard	Description
Sens	Rage	5 minutes ou à la mort de la cible, le statut se dissipe	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 délire un peu et a de la difficulté à marcher. La cible doit prendre le double du temps pour activer un pouvoir.
Dégénérescence	Régression	Dépend de la compétence, mais prend fin à la réception de dégât	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.
	Dôme	Tant et aussi longtemps que l'utilisateur ne se déplace pas, concentré sans recevoir de dégât, et à moins d'avoir contre	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. Un proxy peut être utilisé pour montrer l'utilisation d'un dôme. Sinon, il est obligatoire d'avoir une main levée pour signaliser la présence d'un dôme
	Ignoré	5 minutes ou dépend du pouvoir et à la réception de dégât/infliction de dégât.	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.5.

Catégorie	Statut	Durée standard	Description
	Invisible	Dépend du pouvoir et à l'action de pouvoir, de combat ou à la réception de dégât.	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 dégât ou statut . La compétence doit être criée haut et fort : « esquive ! » pour qu'elle fonctionne. Ce statut peut être acquis dans une compétence ou par un pouvoir.
	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.
	Démembrement	Une guérison dans une période de 30 secondes ou 24h	Le personnage possède la moitié de ses points de vie (PV) et point d'endurance (PE) en plus d'interpréter son démembrement. Pour enlever le statut, la cible doit recevoir une guérison du double de ses PV dans une période de 30 secondes. Sinon, le personnage peut attendre une période de 24h pour se guérir du statut.

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, c'est 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 recommencé.

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 **15 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 15 secondes et dans un entre-time 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 Artificien. Pour voler un appareil d'augmentation, allez voir la section Artificien 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 **acolytes** sont des gens légendaires qui ne peuvent être tués à cause de leurs grandes maitrisées 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.19. **À 315 XP, un personnage atteint son potentiel maximal. Il peut soit transférer le XP excédentaire à son prochain**

personnage, soit payer trois fois le coût normal pour des compétences supplémentaires. Les pouvoirs légendaires et passifs légendaires ne sont pas achetables après 365 XP.

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 requiert 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. 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 ».

Les objets dans le jeu

Les objets obtenus durant la partie doivent être obligatoirement être sur le joueur en tout temps. Il n'est pas possible de cacher les objets sur le terrain. Les objets comme les tags, iridiums, objet de quête et autres peuvent être dans un sac sur le joueur ou autres moyens qui permet le joueur d'avoir ces objets sur lui. Cependant, pour éviter d'être encombrer, il est possible de se payer une résidence dans le jeu qui permet d'entreposer ses objets de surplus. Au moment que vous avez une résidence, il est possible de mettre ces objets de façons hors-jeux dans sa tente ou voitures. Il est aussi possible de faire un cambriolage chez une résidence de joueur. Chaque résidence possède un système de sécurité et protection. Pour faire un cambriolage, le joueur doit aller voir l'animation pour avertir de leurs plans. Il est important de noter, plus il y a de personnes pour le cambriolage, plus il est difficile de le faire.

Voici les différents types de résidence :

Type de résidence	Nombre de personnes habitant maximum	Défense possible	Surveillance possible
Appartement	2	Rang C	Aucune
Condo	4	Rang C	Rang C
Maison	6	Rang B	Rang C
Maison de luxe	8	Rang B	Rang B
Manoir	15	Rang A	Rang B

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. Sinon, il peut attendre pour un temps indéfini jusqu'à que quelqu'un ramène la victime en vie. 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.

Lorsqu'un personnage se fait achever après les 15 minutes nécessaires pour le faire, il est de la responsabilité des 2 joueurs de communiquer clairement ensemble et avec l'animation et d'arriver à une solution intéressante pour tous. Lorsqu'un personnage perd un point de chance, il a 2 possibilités :

- Il perd le point de chance et il revient à la vie avec une raison RP décider avec l'animation (son dieu l'a ressuscité, son pouvoir quantum temporelle l'a ramené à la vie avec sa force de vie, les éléments l'ont ressuscité, etc.)
- Il décide qu'il va créer un nouveau personnage, car la fin de son personnage est logique ou qu'une vengeance serait impossible à éviter ou une autre bonne raison.

Lorsque le joueur décide de changer de personnage, il y a 3 possibilités :

- S'il lui restait 3 vies, il peut refaire un personnage avec 100 % des XP qu'il avait au moment du décès de son personnage ;
- S'il lui restait 2 vies, il peut refaire un personnage avec 50 % des XP qu'il avait au moment du décès de son personnage ;
- S'il lui restait 1 vie, il ne profite pas des XP passés, il doit commencer un nouveau personnage avec les règles de création du départ.

Histoire de Métrocité

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 artéfacts 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 artéfacts 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. Par suite de 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 (2020 et plus)

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'artefact, 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 Métrocité : sauvonsmetrocity.qn@gmail.com. La fiche de personnage peut être fait à partir du site officiel <https://sauvonsmetrocityqn.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 iridiums 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 miner et travailler 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 atteindre une malléabilité en absorption d'énergie le permettant d'être beaucoup plus utile au niveau technologique et biotechnologique. Elle vaut **10 iridiums**. 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 iridiums**.

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 Métrocité 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 débloque tank, support et dégât). Aussi, ceux-ci peuvent seulement accéder au compétence générale et résistance de base. Pour les compétences de niveau 1 à 10, ils ne peuvent que se rendre au niveau 5.

Vous ne pouvez en aucun cas créer un personnage qui existe dans la culture populaire (ex : Superman, Batman, Wolverine etc.) Cependant, vous aviez 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 magyes 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 magyes ont des origines reliées à la magie, superstitions et même la religion, qui permettent la maîtrise de différents pouvoir 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 magye 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 Techno 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, une 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 les 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 et passif Niveau 10	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 payer 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 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 10) :

Le personnage obtient 1 esquive au niveaux 3,5,7,9, et 10, pour un total de 5 esquives aux niveau 10, qu'il peut utiliser une fois par combat (Voir l'effet esquive dans le tableau des statuts). L'utilisateur a la possibilité de bloquer à la fois un statut et un dégât lors d'une attaque en ajoutant une esquive supplémentaire.

Pour effectuer une esquive réussite, le nombre d'esquive requis dépend du rang du pouvoir subit :

- Rang C : 1 esquive
- Rang B : 2 esquives
- Rang A : 3 esquives

Exemple : Perfectman fait le pouvoir rayon lumineux niveaux 8 qui est un rang B. La victime doit utiliser 2 esquives pour éviter les dégâts ou statut du pouvoir.

Agilité permet d'augmenter ses points de dégâts avec une arme à distance de façon permanente. À chaque niveau pair (2, 4, 6, 8, 10), le personnage peut frapper de +1 dégât du type de l'arme à distance.

En restant 5 minutes en repos (sans se déplacer, crier, utiliser compétence, etc.) et hors combat, les esquives provenant d'Agilité sont récupérées.

De plus, le personnage est tellement Agile qu'il peut accomplir des vol-à-la-tir et fouiller des gens plus rapidement. Pour chaque niveau en Agilité, le temps est réduit de 1 secondes par emplacement. Si un personnage Agile fait un Vol-à-la-tir, il aura beaucoup moins de chance de se faire repérer par ceux qui possède des Super Sens. Lors d'un « Vol-à-la-tir », si sa victime ou si un personnage tout près possède Super Sens, son niveau en Super Sens devra être supérieur au niveau d'Agilité du voleur afin de pouvoir détecter et comprendre ce qui viens de se passer

Facteur de guérison (Niveau 1 à 10)

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. Du niveau 6 à 10, chaque niveau octroie 1PV de plus. Le niveau 6 offre 2PV, niveau 7 3PV, niveau 8 4PV et niveau 9 5PV par minute. Au niveau 10, après 5 minutes au sol à 0 PV, l'utilisateur revient à 1 PV, mais possède le statut Étourdissement (temps standard). En plus, l'utilisateur peut se guérir du statut de démembrement après 5 minutes en repos (sans se déplacer, crier, utiliser compétence, etc.) et hors combat.

Régénération (Niveau 1 à 10)

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 5, après le 5 minutes de repos, l'utilisateur peut reprendre 2 points de PE en concentration à la place de 1 PE. Au niveau 6, l'utilisateur reprend 3 PE à la place de 2 PE. Au niveau 7, l'utilisateur reprend 4 PE à la place de 3 PE et au niveau 10, l'utilisateur reprend 5 PE à la place de 4PE.

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 iridiums pour le niveau 1 de popularité, 20 iridiums 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. Dans l'univers de SMC, les joueurs disposent de ce que l'on appelle des ressources, allant de 1 à 10, qui représentent leur richesse en jeu. Une ressource de niveau 1 correspond à un salaire légèrement supérieur à la moyenne, comme celui d'un entrepreneur ayant une entreprise renommée dans son quartier ou d'un YouTuber débutant à recevoir des commandites. Au fur et à mesure que les joueurs progressent, ils accumulent davantage de ressources qu'ils peuvent échanger en jeu pour conclure des transactions avec des NPC pouvant influencer leur histoire ou le déroulement du jeu.

Il est important de noter que les ressources ne peuvent pas être utilisées pour acheter des objets en jeu. En effet, seuls les iridiums physiques sont acceptés pour les achats en jeu, et non les cartes de crédit iridium utilisées pendant les scènes de « Role-Play ». Par exemple, Jenny Larivière possède une popularité de niveau 5, lui conférant donc 5 ressources. Elle peut utiliser ses 5 ressources pour acquérir une entreprise canadienne de nouvelles si celle-ci requiert 5 ressources ou moins. Toutefois, elle ne peut pas utiliser ses ressources pour acheter des objets en jeu, comme une amélioration auprès d'un NPC, mais peut utiliser ses 50 iridiums comptants pour effectuer cet achat.

Ils peuvent être utilisés qu'une seule fois par partie, en raison du temps nécessaire pour contacter les responsables de vos ressources et effectuer la transaction avec les personnes concernées.

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.76. Plus ils augmentent leur niveau d'artéficien, plus ils peuvent faire des consommables ou augmentations. Pour plus d'informations sur le fonctionnement de l'artéficien, allez voir dans la section Artéficiens du manuel (p.76)

Soins (Niveau 1 à 10)

Les soins sont utiles pour guérir les personnes ou les sortir de l'état mourant. Le blessé doit être pris en charge complètement et ne doit rien faire, ni être dérangé pendant l'application des soins. Si une personne le fouille, ou le déplace, ou si le blessé utilise un pouvoir, attaque ou s'agit, la période de soins doit être recommencé. Après 1 minute complète ininterrompu, le personnage peut appliquer une guérison de 2 P.V. par niveau de ce pouvoir sur le personnage blessé. Au niveau 1, vous pouvez guérir 2PV après 1 minute, niveau 2 : 4 PV après 1 minute, niveau 3 : 6 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 10)

- ❖ Résistance Bulletproof : Les personnes qui reçoivent des dégâts Bullet sont protégées selon leur niveau de compétence. Au niveau 5 de Résistance Bulletproof, le personnage ne prend que la moitié des dégâts et au niveau 10 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 5 de Résistance Critique, le personnage ne prend que la moitié des dégâts et au niveau 10 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.31 ou Niveau 10 dans une compétence générale de base.

Super Sens (Niveau 1 à 10) :

Ce pouvoir augmente tous les sens du personnage, lui permettant de mieux voir, mieux entendre, mieux sentir, mieux toucher et mieux goûter. L'effet en jeu permet de détecter ; les choses, les gens ou les créatures invisibles, transformés ou déguisés. Il peut aussi percer les Illusions, espionner de plus loin, peut apercevoir les voleurs qui font du Vol-à-la-tir, et peut aussi détecter s'il est espionné par un autre personnage qui possède Super Sens.

Quel que soit l'élément qu'il croit pouvoir détecter, le joueur doit simplement demander le niveau du pouvoir en question qui est en action. Si le niveau de l'invisibilité, ou le niveau de transformation, ou le niveau de Super Sens de l'espion, ou le niveau du pouvoir utilisé pour créer l'illusion est égal ou inférieur à son niveau de Super Sens, alors le personnage aura détecté/vu/sentis/etc.

L'utilisateur peut voir l'invisible sous une forme floue ou sentir la présence des personnes au niveau 3. Au niveau 5, l'utilisateur peut complètement voir les personnes invisibles de façon précise et au niveau 10, l'utilisateur peut voir le statut ignoré. Aussi, les gens avec Super Sens peuvent arriver à détecter un personnage transformé si leur niveau de Super Sens est égal ou supérieur au niveau de transformation de votre personnage.

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 situez « 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. Il est important de faire le symbole de super sens lors de l'activation de cette compétence.

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.

Note hors-jeu : Lorsque vous déclarez une opposition afin de déterminer si oui ou non vous avez

déetecter ou vue au travers la situation ou l'effet, il c'est vous qui devez signaler votre niveau de Super Sens et demandé si l'effet ou le pouvoir est de niveau supérieur au votre. L'autre personne n'est pas dans l'obligation de vous révéler le niveau exact de son pouvoir, seulement de vous dire si oui ou non, leur niveau est supérieur

Super force (Niveau 1 à 10)

La super force permet d'augmenter ses points de dégâts de corps à corps 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 requiert 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 10) :

À chaque niveau de vol, l'utilisateur peut voler de 10 pieds. Une personne ayant le niveau 5 vole à 50 pieds du sol et au niveau 10 à 100 pieds du sol. 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 à moins que les deux combattants soient à la même altitude pour le vol. En plus, les personnes ciblant à distance, les utilisateurs de vol, doivent être à 10 pieds réels de la personne en vol. 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 10 pieds, il faudra énoncer la hauteur aux personnes environnantes pour permettre aux autres joueurs de voir la hauteur de l'utilisateur. Par exemple : Vol 10, Vol 20, Vol 30, etc. Un maximum de 50 pieds est déterminé par les dômes de protection de Métrocité. Aucun utilisateur ne peut voler plus haut que 50 pieds dans Métrocité. Cependant, dans les autres endroits comme l'avant-poste humain et Montréal, il n'en 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 10) :

Le personnage peut se transformer en partie ou en totalité selon son niveau de compétence de Transformation. Au niveau 1 et 2, le personnage peut modifier 1 ou 2 aspects (selon son niveau) de son visage ; Couleur des yeux, couleur et/ou longueur des cheveux, forme de ses oreilles, grosseur de son nez, grosseur de ses lèvres, avoir une paire de cornes, ou autre changement mineur applicable au visage ou à la tête seulement.

À partir du niveau 3, le personnage peut changer l'aspect de son corps complètement et changer son apparence pour avoir l'air d'une toute autre personne, mais pas en une personne spécifique ou connue, ou même se transformer en animal qui ne sort pas de l'ordinaire (ex : un chien, chat, mais pas un tigre à Montréal par exemple).

À partir du niveau 5, le personnage peut prendre l'apparence d'une personne spécifique ou connue et peut maintenant se transformer en animal pas ordinaire ou même en d'autres créatures mythique ou étrange. Toutefois, il ne peut pas imiter les empreintes digitales, ni l'ADN, ni le sang

d'une personne spécifique et toute analyse de cheveux, peau, sang ou autre, ne correspondront pas à ceux de la personne en qui il se transforme. En animal ou créature, tout test révélerait quand même qu'il s'agit d'un super et non d'un animal.

À partir du niveau 7, le personnage peut faire en sorte que toute analyse de cheveux, peau, sang ou autre puisse correspondre à ceux de la personne en qui il se transforme, toutefois, cela n'est possible que si le personnage à déjà, au moins une fois dans les 5 dernières années, touché physiquement la personne ou créature en question. En animal ou créature, tout test serait floué.

Au niveau 10, le personnage peut adopter une seule ; Compétence générale de base (Sauf Popularité ou Artéficien), ou Compétence générale spécial, ou résistance Spécial. La compétence ou résistance doit être relié à ce en quoi il se transforme, ou dont la personne ou créature spécifique possède, et qui est connu par celui qui se transforme, à maximum niveau 5 ou au maximum du niveau que la créature ou personne spécifique possède (prendre le plus bas des deux). Toute forme ou créature imaginaire que le personnage n'aurait jamais vue ni toucher, ne possède aucun pouvoir, ni compétence qui pourraient être ajouté par ce pouvoir. Les transformations, quel qu'elle soit, sont physique seulement et le personnage se doit de changer ses vêtements et son équipement s'il ne veut pas être reconnu, ou les absorber en lui. En plus, l'utilisateur peut transformer une autre personne ou objet pour une transformation niveau 5. L'utilisateur doit passer 5 minutes à transformer la cible et celle-ci subit le statut de transformation pendant 30 minutes.

Pour les transformation, tout objet en sa possession et ne dépassant pas ce qu'il peut transporter (1 objet pouvant être tenu par une main par niveau; donc une personne avec transformation 6 pourrait transporter 12 objets importants, les armes ne pouvant pas être misent dans un fourreau déjà en place comptent dans le maximum, une arme à 2 mains comme une carabine ou une masse à deux mains comptent comme deux items), peuvent aussi être absorbé avec sa transformation ce qui est pratique lorsqu'il prend une forme animale, toutefois, toute personne qui examine la nouvelle forme parviendrait facilement à y trouver des versions presque microscopiques, entre les doigt ou dans la fourrure, ou derrière une oreille, mais tout du même visible, et ce, quel que soit la nouvelle forme. Le personnage transformé pourrait ainsi être fouillé et dès qu'un tel objet ou quoi que ce soit qui aurait été transformé avec lui quitte son corps, l'objet reprendrait sa forme et sa taille. (Les règle de fouille s'applique normalement et tout équipement ainsi transporté peut être vu et pris sans problème). Tout objet ou équipement ainsi absorbé est considéré fonctionnel et peut être utilisé s'il ne nécessite pas d'être manipulé.

L'opposition : Dans tous les cas, des gens avec Super Sens peuvent arriver à détecter un personnage transformé si leur niveau de Super Sens est égal ou supérieur au niveau de transformation de votre personnage.

Un bandeau vert sur lequel il est écrit : « Transformation » peut être fourni par l'animation en cas de besoin.

Il est recommandé d'avoir un costume ou des éléments qui se rapportent à la personne ou créature. 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 regardant. À noter que Transformation de 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 10)

- ❖ Résistance Aqua : Les personnes qui reçoivent des dégâts Aqua (eau, glace, neige, etc)

sont protégées selon leur niveau de résistance. Au niveau 3, le personnage ne prend que la moitié des dégâts, au niveau 5, le personnage ne reçoit que 1 dégât, au niveau 8, il devient immunisé aux dégâts Aqua et au niveau 10 il est guéri par le nombre de dégâts qu'il aurait reçu

- ❖ Résistance Pyro : Les personnes qui reçoivent des dégâts Pyro (feu, lave, plasma, etc) sont protégées selon leur niveau de résistance. Au niveau 3, le personnage ne prend que la moitié des dégâts, au niveau 5, le personnage ne reçoit que 1 dégât, au niveau 8, il devient immunisé aux dégâts Pyro et au niveau 10 il est guéri par le nombre de dégâts qu'il aurait reçu
- ❖ Résistance Ventus : Les personnes qui reçoivent des dégâts Ventus (électricité, vent, etc) sont protégées selon leur niveau de résistance. Au niveau 3, le personnage ne prend que la moitié des dégâts, au niveau 5, le personnage ne reçoit que 1 dégât, au niveau 8, il devient immunisé aux dégâts Ventus et au niveau 10 il est guéri par le nombre de dégâts qu'il aurait reçu
- ❖ Résistance Terra : Les personnes qui reçoivent des dégâts Terra (sable, roche, minéraux, etc) sont protégées selon leur niveau de résistance. Au niveau 3, le personnage ne prend que la moitié des dégâts, au niveau 5, le personnage ne reçoit que 1 dégât, au niveau 8, il devient immunisé aux dégâts Terra et au niveau 10 il est guéri par le nombre de dégâts qu'il aurait reçu.
- ❖ Résistance Énergie : Les personnes qui reçoivent des dégâts Énergies sont protégées selon leur niveau de résistance. Au niveau 3, le personnage ne prend que la moitié des dégâts, au niveau 5, le personnage ne reçoit que 1 dégât, au niveau 8, il devient immunisé aux dégâts Énergie et au niveau 10 il est guéri par le nombre de dégâts qu'il aurait reçu.
- ❖ Résistance Céleste : Les personnes qui reçoivent des dégâts Célestes sont protégées selon leur niveau de résistance. Au niveau 3, le personnage ne prend que la moitié des dégâts, au niveau 5, le personnage ne reçoit que 1 dégât, au niveau 8, il devient immunisé aux dégâts Céleste et au niveau 10 il est guéri par le nombre de dégâts qu'il aurait reçu.
- ❖ Résistance Inferno : Les personnes qui reçoivent des dégâts Inferno sont protégées selon leur niveau de résistance. Au niveau 3, le personnage ne prend que la moitié des dégâts, au niveau 5, le personnage ne reçoit que 1 dégât, au niveau 8, il devient immunisé aux dégâts Inferno et au niveau 10 il est guéri par le nombre de dégâts qu'il aurait reçu.
- ❖ Résistance de statut Catégorie Blocage : Les personnages qui ont le niveau 5 diminue la durée du statut subi de moitié et ceux qui ont le niveau 10 de Résistance de statut Catégorie Blocage se retrouvent immunisés permanent aux statuts de Catégorie Blocage (Ralentissement, Renversement, Paralysie, Élementaire).
- ❖ Résistance de statut Catégorie Mental : Les personnages qui ont le niveau 5 diminue la durée du statut subi de moitié qui ont le niveau 10 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 diminue la durée du statut subi de moitié qui ont le niveau 10 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 subis seulement 1 perte de vie par 5 secondes lors de l'infliction du statut et ceux qui ont le niveau 10 de Résistance de statut Catégorie Dégénérescence se retrouvent immunisés permanent aux statuts de Catégorie de Dégénérescence (Régression).

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 : Rang (A, B ou C), 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 fait 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 actifs sont classés comme ceux-ci : Niveaux 1 à 5 (rang C), Niveaux 7 à 9 (rang B) et Niveaux 10 et légendaire (rang A).** À noter que si le rang du pouvoir n'est pas mentionné, il sera par défaut rang C.

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 remplie 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, Célestiel 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	30
2	4	2	30
3	6	3	30
4	8	4	30
5	10	5	30
6	Pouvoir passif		
7	14	7	60
8	16	8	60
9	18	9	60
10	20	10	60
Légendaire	30	20	60

*Les Cooldown sont des périodes de repos pour réutiliser un pouvoir **de la même classe de pouvoir**. Lancer une boule de feu prend de l'énergie ! Il faut que votre personnage se repose. Utiliser un pouvoir d'une classe différente ne déclenche pas le cooldown. Par exemple, utiliser un pouvoir élémentaire demande un cooldown pour un autre pouvoir élémentaire, mais pas pour un pouvoir quantum. Le cool down affecte seulement pour l'utilisation d'un pouvoir dans la même classe de pouvoir.

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

Augmentations physiques

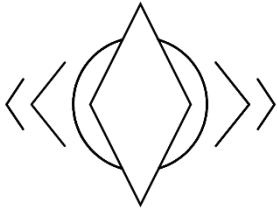
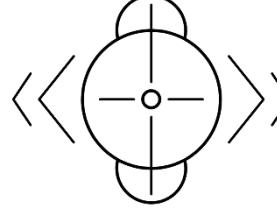
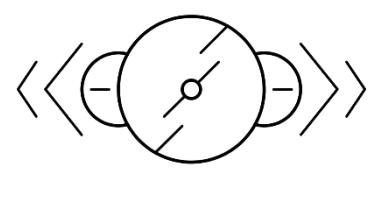
Les Augmentations Physiques sont des modifications sur le corps qui ont été faites autant par voie magye, techno autant qu'évolué. Ces augmentations permettent d'augmenter les sens humains et même d'avoir des aptitudes que les humains ne possédaient pas avant. Voler comme un oiseau, les réflexes d'un 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 et toi ! 10 dégâts critiques et renversement !

		
TANK -Modification du corps pour sa protection	SUPPORT-Modification du corps pour sa guérison	DÉGÂTS : Modification du corps pour causer du dégât

Niveau	Tank	Support	Dégât
1	Développement physique : L'utilisateur obtient +1 dégât normal sur une arme. Distance : Toucher Durée : 10 minutes	Réarrangement membranaire : L'utilisateur donne une guérison de 18PV sur une cible. Distance : Toucher. Durée : Instantanée	Augmentation physique de dégâts à distance : L'utilisateur inflige 20 dégâts sur une cible. Distance : 15 pieds Durée : Instantanée
2	Carapace physique : L'utilisateur reçoit la moitié des dégâts normaux. Distance : Soi Durée : 15 minutes	Sens accru : L'utilisateur confère à une cible Super Sens Niv.5 et +1 dégât normal. Distance : toucher. Durée : 10 minutes.	Petit fragment physique : L'utilisateur inflige 5 dégâts critiques à 4 cibles. Distance : 15 pieds Durée : instantanée
3	Tank physique : L'utilisateur ne peut se battre, mais absorbe tous les dégâts. Il n'est pas immunisé par les statuts, ne peut pas utiliser d'autres compétences et il doit aussi rester sur place. Distance : Soi. Durée : 15 minutes.	Régénération surhumaine : L'utilisateur donne une guérison de 15 PV à 2 personnes et peut enlever 1 statut sur une des deux personnes. Distance : toucher. Durée : Instantanée	Grand Fragment physique : L'utilisateur inflige 10 dégâts Critiques sur 2 cibles et leur affigent le Statut Renversement. Distance : 15 pieds Durée : Instantanée
4	Support physique augmenté : L'utilisateur obtient Résistance Bulletproof Niv.5, +2 dégâts normaux et 3 PA. Distance : Soi Durée : 15 minutes	Jet de fluide paralysant : L'utilisateur inflige le <u>Statut Paralysé</u> (durée standard) à toutes les cibles dans 15 pieds de rayon. Distance : 15 pieds de rayon autour de l'utilisateur.	Greffes surhumaines : L'utilisateur obtient +10 dégâts normaux Distance : Soi Durée : 10 minutes
5	Second membre : L'utilisateur peut infliger le double de ses dégâts normaux. Distance : Soi Durée : 5 minutes	Hormones / Fumées purificatrices : L'utilisateur donne une guérison de 5 PV dans sa zone et peut enlever un statut infligé sur chaque personne dans la zone. Distance : 10 pieds de rayon autour de l'utilisateur. Durée : Instantanée	Attaque agonisante : Pour les 15 prochaines minutes, les trois prochains coups de l'utilisateur bénéficient de +10 dégâts normaux (corps à corps ou distance) en plus d'affliger le statut Agonisant (Temps standard). Distance : Soi. Durée : 15 minutes
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)

Niveau	Tank	Support	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 dégât Niv.10 de son choix (qui doit être criée) et 22 PA Distance : Soi Durée : 60 minutes	Extension du corps humain/animal/androïde guérisseur : L'utilisateur crée une zone de Facteur de Guérison Niv. 5 et régénération Niv. 5 autour de lui tant qu'il reste en place. Distance : 15 pieds de rayon. Durée : 60 minutes,	Furie surhumaine/animal/androïde : L'utilisateur peut infliger 22 dégâts critiques à 5 cibles différentes qui deviennent sous l'influence du <u>statut rage</u> à la durée standard. Distance : 50 pieds

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 15 PA. Distance : Soi Durée : 1 heure	Amplification physique connectée : L'utilisateur peut revivre et guérir jusqu'à la moitié de leur PV Ses alliés dans sa zone et leur octroie Esquive Niv.10 Distance : 10 pieds de rayon autour de l'utilisateur. Durée : 30 minutes.	Dard/Os Projectiles/Missile : L'utilisateur peut « tirer » en dégâts continus, 12 dégâts du type de son choix sur des cibles (sans Cooldown) et qui inflige le <u>Statut Agonisant</u> (durée standard). Il a un total de 12 tirs qu'il peut utiliser. Distance : 25 pieds. Durée : 1 heure pour utiliser ces tirs.
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) : Une fois par combat, l'utilisateur peut donner à toutes personnes alliées incluant ceux en vol en déclarant un « Time », 2 PA, +3 dégâts normaux et Agilité	L'esprit de ruche : Au besoin une fois par combat, tous les alliés de la zone sont ressuscités et guéris à 10 PV en déclarant un « Time ». En plus, tous les alliés reçoivent une Résistance Niv.10 de <u>Catégorie Blocage, Mentale ou Sens au choix de</u>	Instabilité physique : Une fois par combat, en déclarant un « Time ». L'utilisateur peut infliger 16 dégâts aux ennemis incluant ceux en vol, et leur inflige le Statut de Renversement puis le Statut Étourdissement. Distance : 25 pieds de rayon autour de l'utilisateur

Niveau	Tank	Support	Dégât
	<p>niveau 3 (1 esquive). Le nombre de PE est utilisé complètement pour activer ce pouvoir.</p> <p>Distance : 25 pieds de rayon autour de l'utilisateur.</p> <p>Durée : 60 minutes</p>	<p>l'utilisateur. Le nombre de PE est utilisé complètement pour activer ce pouvoir.</p> <p>Distance : 25 pieds de rayon autour de l'utilisateur.</p> <p>Durée : 60 minutes</p>	Durée : 60 minutes pour le statut.
Passif Légendaire : L'utilisateur possède une Résistance à toutes les formes de <u>Statut</u> . Pour chaque statut résisté, 2 PE doivent être dépensés. En plus, l'utilisateur peut utiliser le pouvoir passif rang A.			

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 célestiel ou infernal. Les célestiens 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 célestiens 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.**

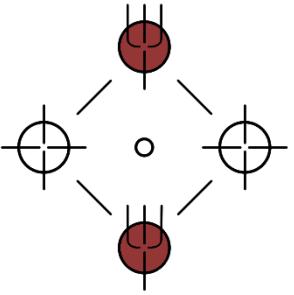
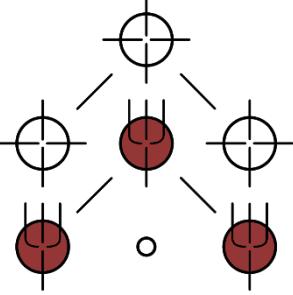
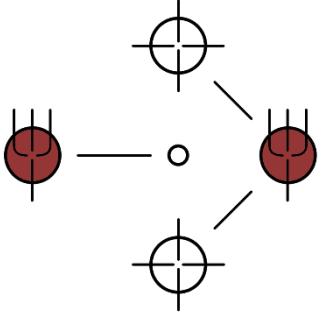
Prendre note que vous devrez choisir entre célestiel ou infernal. Si vous désirez avoir les deux, il faudra acheter une autre fois le pouvoir et spécifier célestiel ou infernal.

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 célestiel 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 ! 16 dégâts Céleste !

		
TANK -Protection des entités	SUPPORT-Guérison des entités	DÉGÂTS : Puniton des entités

Niveau	Tank	Support	Dégât
1	Aura Céleste/infernal : L'utilisateur obtient une Résistance Céleste/Inferno Niv.3. Distance : Soi. Durée : 10 minutes.	Chant revitalisant : L'utilisateur offre une guérison de 6 PV par cible sur 2 cibles. Distance : 5 pieds. Durée : instantanée	Flèche Céleste/infernale : L'utilisateur inflige 16 dégâts Céleste/Inferno. Distance : 15 pieds. Durée : Instantanée
2	Sigil Céleste/inferno : L'utilisateur confère dans sa zone le <u>statut de Dôme</u> pour l'utilisateur. Distance : 10 pieds de rayons autour de l'utilisateur. Durée : 15 minutes.	Passage de l'outre-monde : L'utilisateur ressuscite une personne à 10 PV. Distance : Toucher Durée : instantanée	Harmonie Céleste/Disharmonie inferno : L'utilisateur inflige <u>Statut Peur</u> (durée standard) à 4 cibles. Distance : 15 pieds Durée : Instantanée
3	Lame célestial/infernal : L'utilisateur confère à une arme pour +2 dégâts Céleste/Inferno. Distance : Toucher Durée : 15 minutes	Chant/cri Céleste/inferno : L'utilisateur confère à 1 cible, une Résistance Niv.10 contre les uniquement les <u>Statuts Peur et Rage</u> . Distance : Toucher Durée : 15 minutes	Rayon lumière/noirceur : L'utilisateur inflige dans sa zone 5 dégâts normaux et puis le <u>Statut Aveugle</u> (durée standard). Distance : Cercle rayon 10 pieds. Durée : Instantanée
4	Oindre célestial/infernal : L'utilisateur obtient Résistance Céleste/Inferno Niv.5 et 5 PA. 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. Résistance au statut mental Niv. 10 peut bloquer ce pouvoir. Distance : Être face à la personne durant la discussion et à 10 pieds et moins. Durée : 15 minutes	Pestilence : L'utilisateur inflige 5 dégâts Céleste/Inferno, puis le <u>Statut Régression</u> jusqu'à 4 cibles. Distance : 30 pieds. Durée 30 seconde
5	Croix Céleste / Pentagramme infernal : L'utilisateur obtient Résistance Céleste/Inferno à Niv.5 et Mentale Niv.5. Distance : Soi Durée : 15 minutes	Terre sacrée/maudite : L'utilisateur inflige dans sa zone le <u>Statut de Dôme</u> et confère les personnes Facteur de Guérison Niv.5. Distance : 10 pieds de rayon autour de l'utilisateur. Durée : 15 minutes.	Vadre retro Céleste/Inferno : Les personnes dans la zone reçoivent 10 dégâts Céleste/Inferno, puis le <u>Statut Renversement</u> (durée standard). Distance : 15 pieds de rayon autour de l'utilisateur. Durée : Instantanée
6	Passif RP : Selon le donjon, l'utilisateur peut demander l'aide des entités célestes ou infernaux pour répondre à des questions, les aider, etc. en effectuant une prière de rang B.		

Niveau	Tank	Support	Dégât
7	Foi Céleste/Inferno : L'utilisateur obtient Résistance Sens Niv.10 et 10 PA. Distance : Soi. Durée : 30 minutes.	Punitio Céleste/Inferno : L'utilisateur inflige à 3 cibles le Statut <u>Agonisant</u> (durée standard), puis le Statut <u>Paralysie</u> (durée standard) à la fin du Statut Agonisant. L'utilisateur doit rester sur place en prière à son entité lors du pouvoir. Distance : 15 pieds. Durée : Instantanée	Lumière sacré/profane : L'utilisateur inflige 70 dégâts Céleste/Inferno, puis le statut <u>Aveugle et Ralentissement</u> en même temps. Distance : 50 pieds Durée : Instantanée
8	Lance Céleste/Inferno : L'utilisateur rend une arme +6 dégâts Céleste/Inferno et une Résistance Niv. 8 Céleste/Inferno. Distance : Toucher. Durée : 30 minutes.	Renouveau/Reprise : L'utilisateur ressuscite 3 cibles à 6 PV. Distance : 5 pieds. Durée : Instantanée	Lumière vertueux/impur : L'utilisateur inflige 25 dégâts Céleste/Inferno à 4 cibles. Distance : 30 pieds. Durée : Instantanée
9	Ferveur Céleste/Inferno : L'utilisateur obtient Résistance niveau 10 pour les <u>statuts de blocage, mental et sens</u> Distance : Soi Durée : 30 minutes	Sigil Céleste/Inferno : Les vivants présents à l'invocation du Sigil, sont guéris de 10 PV après être resté sur place pendant une minute dans la zone du sigil. Le Sigil de l'entité doit être dessiné au sol. L'utilisateur peut dessiner au total 2 sigil dans la durée du 30 minutes à différents endroits. Cependant, dès que la durée du premier sigil se termine, les autres sont automatiquement détruits. Distance : 15 pieds de rayon de autour du Sigil. Durée : Effet instantanée et 30 minutes pour dessiner plus de sigil.	Drain de vie : L'utilisateur inflige 50 dégâts Céleste/Inferno à une cible vivante et reprend 25 PV. Distance : 25 pieds et Soi pour guérison. Durée : Instantanée
10	Armure Céleste/Inferno : L'utilisateur obtient Résistance <u>au statut Dégénérescence</u> Niv.10 et 20 PA. Distance : Soi. Durée : 60 minutes	Voix Céleste/Inferno : L'utilisateur inflige dans une zone de 15 pieds de rayon autour de l'utilisateur le <u>statut de Sommeil</u> (Durée standard) et donne une guérison +10 PV à ses alliés endormis dans sa zone et puis réveille ses alliés qui dormaient. Distance : 15 pieds de rayon autour de l'utilisateur Durée : Instantanée	Purge Céleste/Inferno L'utilisateur inflige 10 dégâts à tous les ennemis dans sa zone en plus du <u>Statut Régression</u> (durée standard). L'utilisateur doit rester en place et être en prière lors du pouvoir. Tant que l'utilisateur est vivant et en concentration, l'effet perdure sur les cibles dans zone. Distance : 25 pieds de rayons Durée : 30 minutes

Niveau	Tank	Support	Dégât
Passif Niv. 10 : L'utilisateur obtient Résistance Céleste/Inferno Niv.10 permanent.			
A	<p>Terres Célestes/Inferno : <u>Statut de Dôme</u> pour l'utilisateur et ses alliés dans la zone, les ennemis sont expulsés à l'extérieur du dôme en déclarant un « Time ». Dès la création du Dôme (autre que le créateur du Dôme), toutes les personnes dans la zone obtiennent Facteur de Guérison et Régénération Niv.10, lorsqu'elles ne seront plus sous l'effet du Statut Dôme, les compétences Facteur de Guérison et Régénération Niv.10 continuent de faire effet pendant encore 30 minutes à partir de la création du dôme. Distance : 25 pieds de rayon autour de l'utilisateur. Durée : 30 minutes.</p>	<p>Lumière Célestes/Inferno : En appelant un « Time », l'utilisateur inflige <u>le statut Aveugle</u> (durée standard) à tous les ennemis dans sa zone. L'utilisateur confère +8 de dégâts normaux OU de type Céleste/Inferno au choix de l'allié. Distance : 25 pieds de rayon autour de l'utilisateur. Durée : 60 minutes</p>	<p>Épreuve Célestes/Inferno : En appelant un « Time » au besoin, centrée sur l'utilisateur et qui le suit, une zone de 20 pieds de rayon infligeant <u>le Statut Régression</u>. L'utilisateur gagne Facteur de guérison Niv.10 et est immunisé au Statut Régression. Distance : 20 pieds de rayon autour de l'utilisateur même en déplacement. Durée : 60 minutes.</p>
B	<p>L'épée Célestiel/Infernale : L'arme de l'utilisateur fait +10 dégâts Célestes/Inferno tant l'utilisateur la tient, il obtient aussi Résistance au <u>Statut Dégénérescence</u> Niv.10 et Facteur de guérison Niv.10, (Les effets ne fonctionnent pas si l'arme est prise par une autre personne) et 8 PA pour la durée totale du pouvoir. Distance : Toucher. Durée : 60 minutes.</p>	<p>Champion post-mortem : L'utilisateur cible 1 personne en le touchant pour créer le lien. La cible gagne +2 du type de l'utilisateur. Quand la cible tombe à 0 PV, elle revient à la vie avec 20 PV. L'utilisateur doit rester en place et être en prière lors du pouvoir. Tant que l'utilisateur est vivant et en concentration, l'effet perdure sur la cible. Distance : toucher la cible, mais la cible doit rester à vue. Durée : 1 heure</p>	<p>Combattants spectraux célestiel/ Infernal : En déclarant un « Time » si nécessaire, l'utilisateur créé une zone de 15 pieds de rayon autour de lui accordant à ses alliés le Statut Invisible et +10 dégâts Célestes/Inferno. Le <u>Statut Invisible</u> termine à la fin de la durée du pouvoir. Cependant lorsque la personne invisible attaque, sa forme invisible prend fin pour la durée de son attaque. Distance : 15 pieds de rayon autour de l'utilisateur Durée : 60 minutes ou à la fin du combat.</p>

Niveau	Tank	Support	Dégât
C	<p>Consécration Céleste/Inferno : Une fois par combat, en déclarant un « Time », l'utilisateur reçoit 26 PA et Résistance Céleste/Inferno Niv 10. Tous les dégâts à distance sont redirigés vers l'utilisateur et sont convertis en type Céleste/Inferno. Le nombre de PE est utilisé complètement pour activer ce pouvoir. Distance : 25 pieds de rayon. Durée : 60 minutes</p>	<p>Commandement divin/pêché profanatrice : Au besoin un fois par combat, l'utilisateur peut cibler jusqu'à 5 personnes et inflige <u>le statut Contrôle</u>. Les personnes contrôlées obtiennent un bonus de +5 dégâts normaux et 3 PA. Un « Time » peut être appelé si nécessaire. L'utilisateur doit rester en place et être en prière lors du pouvoir. Tant que l'utilisateur est vivant et en concentration, l'effet perdure sur les cibles même après leur mort. Seul les pouvoirs retirant les statuts peuvent libérer les cibles du pouvoir, à la déconcentration de l'utilisateur ou à la mort de l'utilisateur. Le nombre de PE est utilisé complètement pour activer ce pouvoir. Distance : 25 pieds. Durée : 60 minutes.</p>	<p>Avalanche Céleste/Inferno : Une fois par combat, en déclarant un « Time » au besoin, l'utilisateur inflige 22 dégâts Céleste/Inferno dans une zone de 25 pieds de rayon, puis le <u>Statut Renversement</u> (durée standard). Le nombre de PE est utilisé complètement pour activer ce pouvoir. Distance : rayon de 25 pieds autour de l'utilisateur. Durée : Instantanée.</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, l'utilisateur peut utiliser le pouvoir passif rang A.

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 (pyro, feu, magma, aqua, glace, terra, sable, ventus, électrique, etc.). Aussi pour les pouvoirs avec un Statut élémentaire, il faut dire de quelle sphère d'élément il s'agit (Aqua, Pyro, Ventus, Terra). Exemple : Blast de feu ! Toi ! 10 Pyro ! et statut 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. À noter que vous pouvez seulement donner une Résistance/dégât/statut élémentaire de votre élément à moins d'avoir contre. Si vous êtes pyro, vous ne pouvez pas donner une Résistance aqua à moins que vous ayez aussi débloquer le pouvoir élémentaire aqua.

TANK -Protection par les éléments	SUPPORT-Guérison par les éléments	DÉGÂTS : Destruction par les éléments

Niveau	Tank	Support	Dégât
1	Armure élémentaire : L'utilisateur obtient Résistance Élémentaire Niv.3. Distance : Soi. Durée : 10 minutes.	Repoussement élémentaire : L'utilisateur inflige à une cible reçoit le <u>Statut Renversement</u> . Distance : 15 pieds. Durée : Instantanée	Blast élémentaire : L'utilisateur inflige 10 dégâts de l'élément de l'utilisateur plus <u>Statut Élémentaire</u> (Durée standard). Distance : 15 pieds. Durée : Instantanée
2	Dôme élémentaire : L'utilisateur confère dans sa zone le <u>statut de Dôme</u> pour l'utilisateur. Distance : 10 pieds de rayons autour de l'utilisateur. Durée : 15 minutes.	Guérison élémentaire : L'utilisateur donne une guérison de 10 PV et donne Résistance Élémentaire de son type Niv.3. Distance : toucher Durée : Instantanée	Cône élémentaire : L'utilisateur inflige 2 dégâts de l'élément de l'utilisateur plus le <u>Statut de l'élément</u> de l'utilisateur (durée standard) dans un même cône de 45 degrés. Distance : 10 pieds. Durée : Instantanée
3	Augmentation élémentaire : L'utilisateur confère +2 dégâts élémentaires sur une arme Distance : Toucher une cible Durée : 15 minutes	Revitalisation élémentaire : L'utilisateur donne une guérison de 7 PV à l'utilisateur et aux personnes dans une zone autour de lui de 10 pieds de rayon. Distance : rayon de 10 pieds Durée : Instantanée	Bloc élémentaire : L'utilisateur inflige 20 dégâts de son élément et puis le <u>Statut Étourdissement</u> (durée standard). Distance : 15 pieds. Durée : Instantanée
4	Super Armure élémentaire : L'utilisateur obtient Résistance Élémentaire Niv.5 et 8 PA. Distance : Soi Durée : 15 minutes	Vague de guérison élémentaire : L'utilisateur donne une guérison de 12 PV à 4 cibles dans un cône de 45 degrés en face du soigneur. Distance : 15 pieds. Durée : Instantanée	Super Blast élémentaire : L'utilisateur inflige 30 dégâts élémentaires, plus le <u>Statut élémentaire</u> de l'élément de l'utilisateur, puis le <u>Statut Ralentissement</u> OU <u>Étourdissement</u> OU <u>agonisant</u> (temps standard) au choix de l'utilisateur du pouvoir. Distance : 30 pieds. Durée : Instantanée
5	Carapace élémentaire : L'utilisateur obtient Résistance Élémentaire Niv.5, Résistance Critique Niv.5 et 5 PA. Distance Soi Durée : 15 minutes.	Évaporation élémentaire : L'utilisateur confère 2 PA et le <u>Statut Invisible</u> à 1 cible en plus de la capacité de recevoir la moitié des dégâts normaux. Durée : 15 minutes. Distance : Toucher.	Aura élémentaire : L'utilisateur inflige 10 dégâts élémentaire de son élément et le <u>Statut élémentaire</u> à toutes les personnes dans la zone. Distance : 15 pieds de rayon autour de l'utilisateur. Durée : Instantanée
6	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. 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.		

Niveau	Tank	Support	Dégât
	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.		
7	Impact élémentaire : L'utilisateur inflige le <u>statut Élémentaire</u> (Durée standard) sur 15 pieds de rayon autour de l'utilisateur qui n'est pas affecté par son pouvoir. L'utilisateur peut se déplacer dans sa zone. Distance : 15 pieds de rayon autour de l'utilisateur Durée : 30 minutes	Régénération élémentaire : L'utilisateur donne la compétence de Facteur de Guérison niveau 7 et Régénération niveau 7. Distance : Toucher. Durée : 30 minutes.	Explosion élémentaire : À la prochaine attaque de l'utilisateur, tous les ennemis autour de la cible attaquée reçoivent 20 dégâts élémentaires autour de l'utilisateur. Distance : 15 pieds de rayon autour de l'utilisateur.
8	Renversement élémentaire : En marchant vers une direction, l'utilisateur peut toucher 3 cibles et leur infliger le <u>Statut Renversement</u> (Durée standard). Le pouvoir est annulé si l'utilisateur reçoit un minimum de 1 dégât et doit infliger les statuts de façon continue (L'utilisateur ne peut pas activer d'autres pouvoirs lors de sa marche). L'utilisateur obtient aussi +6 dégâts élémentaire de son élément. Distance : Toucher. Durée : 5 minutes.	Prison élémentaire : L'utilisateur confère les <u>Statuts Paralysés</u> (Temps standard) à 4 cibles. Les 4 cibles paralysées possèdent Résistance Niv.8 élémentaire de l'utilisateur et ne peuvent qu'être libérées par l'élément opposé avant la fin de la durée de la paralysie. Distance : 25 pieds. Durée : Instantanée	Rage élémentaire : La cible ne reçoit plus aucun dégât d'aucun type. Celle-ci obtient PV maximum en plus de 10 PV additionnel et ses dégâts sont augmentés de +5 de l'élément de l'utilisateur et est infligé du <u>Statut Rage</u> (durée standard) et du <u>Statut Régression</u> . Distance : 30 pieds La durée des bonus et du <u>Statut Régression</u> dépend de la durée du <u>Statut Rage</u> . Sans le <u>statut rage</u> , la cible n'est plus sous l'emprise du pouvoir. (Peut nécessiter un Time)
9	Mur élémentaire : L'utilisateur produit jusqu'à 5 pieds de lui un mur élémentaire de 50 pieds par 50 pieds tant que l'utilisateur reste en place et ne reçoit pas de dégâts. Le mur possède 150 PV. Les PV de ce pouvoir seront les premiers à partir s'il reçoit des dégâts. Si le mur est touché en combat ou par contact direct, la personne qui touche le mur élémentaire reçoit le <u>statut Régression</u> pendant 15 secondes, si le contact est maintenu le <u>statut Régression</u> continue. Tant que ces PV sont disponibles, il peut maintenir le mur élémentaire en place.	Zone de guérison et de Résistance Élémentaire : Toutes les personnes dans la zone reçoivent la compétence de Facteur de Guérison niveau 10, +5 PV, mais doivent rester dans la zone. Ils reçoivent Résistance Élémentaire Niv.10 selon l'élément de l'utilisateur, tant que la zone est encore active. Les personnes mourantes reviennent à 1 PV dans la zone à la création de la zone. Distance : 15 pieds de rayon autour de l'utilisateur. Durée : 30 minutes.	Piège de Pluie élémentaire : L'utilisateur marque le sol et doit avertir les victimes qui marchent sur celui-ci. Un <u>Statut de Dôme</u> (durée 10 minutes) d'une dimension de 10 pieds de rayon, qui emprisonne toutes les personnes dans la zone. Les occupants de la zone reçoivent 5 dégâts élémentaires du type choisi à chaque minute jusqu'à la fin du <u>Statut de Dôme</u> . L'utilisateur ou un substitut (Hors-Jeu) du pouvoir décide à quel moment le piège se déclenche, il doit déclarer son "Time" et définir l'effet à partir du moment où le symbole au sol est dérangé. Le centre du Dôme doit être dans le symbole au sol. Si un substitut est utilisé, il doit avoir en sa possession

Niveau	Tank	Support	Dégât
	Distance : 5 pieds de l'utilisateur et le mur est de 50 pieds par 50 pieds Durée : 30minutes		une version complète écrite du pouvoir avec l'élément choisi bien spécifié.
10	Peau élémentaire : L'utilisateur choisit deux Résistances Élémentaires Niv.10 et 17 PA. Distance : Soi. Durée : 30 minutes	Purification élémentaire : Pour les 10 prochaines minutes ET tant que l'utilisateur n'active aucune autre compétence et pouvoir. Il peut toucher 5 personnes pendant 5 secondes pour enlever un Statut et guérir de 14 PV en déclarant haut et fort le nom de ce pouvoir. L'utilisateur peut se déplacer en marchant et utiliser ce pouvoir. Distance : Toucher Durée :10 minutes	Rayon élémentaire : L'utilisateur inflige 15 dégâts élémentaires de son élément à toutes les cibles (alliées ou ennemis) dans un corridor de 5 pieds de large sur une distance de 25 pieds. Distance : 25 pieds Durée : Instantanée

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.

A	Forteresse élémentaire : L'utilisateur obtient le <u>statut de Dôme</u> , à la différence des autres Statuts de Dôme, l'utilisateur peut se déplacer, utiliser des compétences, être blessé, mais il ne peut pas récupérer ou dépenser d'autres PE avant la disparition du Dôme, il peut y mettre fin à tout moment. Distance : 25 pieds de rayon Durée : 1 heure	Champion élémentaire : L'utilisateur accorde à 4 personnes qui le touchent 10 PA et +5 dégâts de l'élément de l'utilisateur, de se téléporter de 50 pieds à partir de l'emplacement de l'utilisation du pouvoir une fois. Si l'utilisateur fait partie des 4 personnes, seulement 3 autres personnes peuvent se téléporter. Distance : toucher Durée : 60 minutes	Tornade élémental : Une fois par combat, l'utilisateur obtient Résistance au Statut Dégénérescence niveau 10 et Résistance Élémentaire de son élément Niv. 8. Une zone de <u>Statut de Régression</u> de 25 pieds de rayon autour de l'utilisateur apparaît avec l'apparence de l'élément de l'utilisateur. Tous les dégâts à distance reçus deviennent du Type de l'élément choisi. Le temps est selon le nombre de PE par seconde et doit être crié. (Exemple : 1,2,3, etc.) Un time peut être déclaré. Durée : Quantité de PE qui doivent être consommés par seconde jusqu'à 0. Cela ne compte pas le nombre de PE pour l'utilisation du pouvoir. (PE actuel - Prix du pouvoir légendaire = nombre de secondes restantes pour l'effet du pouvoir)
B	Armes cristallisées élémentaires : L'arme de mêlée ou à distance de l'utilisateur, possède (lors de l'activation) +10 dégâts Élémentaires et inflige le <u>Statut Élémentaire</u> de l'utilisateur, tant que l'utilisateur la tient, l'utilisateur a 20 PA.	Mur d'amplification élémentaire : Devant l'utilisateur apparaît un mur immobile, semi invisible et semi impénétrable d'une longueur de 30 pieds. En plus, les personnes du côté de l'utilisateur, peuvent lancer des	Rafale explosive élémentaire L'utilisateur peut « tirer » en dégâts continus, 12 dégâts du type de son élément (sans Cooldown) et qui inflige le Statut renversement (durée standard). Il a un total de 12 tirs qu'il peut utiliser. Distance : 25 pieds Durée : 1 heure pour utiliser ces tirs.

Niveau	Tank	Support	Dégât
	Distance : Soi. Durée : 1 heure.	attaques à distance avec des dégâts doublés du type élémentaire de l'utilisateur en ciblant des ennemis du côté opposé du mur. Distance : 15 pieds de chaque côté de l'utilisateur et hauteur 15 pieds. Durée : Tant que l'utilisateur reste en place, ne reçoit pas de dégât et n'utilise pas d'autres pouvoirs. (Exemple, au travers un Mur d'amplification élémentaire (Pyro) un pouvoir faisant 5 dégâts Céleste, la cible recevrait 10 dégâts Pyro.	
C	Catastrophe naturelle : Au besoin une fois par combat, l'utilisateur peut infliger un <u>statut de Renversement</u> et <u>statut élémentaire</u> à toutes personnes ennemis (temps standard), incluant ceux en Vol, en déclarant un « Time », l'utilisateur reçoit 25 PA et une Résistance Niv. 10 élémentaire de son élément. Le nombre de PE est utilisé complètement pour activer ce pouvoir Distance : Un cercle de rayon de 25 pieds Durée : 1 heure pour le PA et Résistance	Guérison de dame nature : Une fois par combat, l'utilisateur peut guérir 20 PV et ressusciter à 20 PV ses alliés dans une zone de 15 pieds de rayon autour de lui en déclarant un « Time ». Le nombre de PE est utilisé complètement pour activer ce pouvoir. Distance : 25 pieds de rayon Durée : Instantanée	Pluies de météores : Une fois par combat, l'utilisateur peut appeler un « Time ». Dans une zone de 25 pieds de rayon autour de soi, l'utilisateur fait 22 dégâts élémentaires à chaque ennemi dans la zone, puis les afflige du <u>Statut Élémentaire</u> de son élément. Le nombre de PE est utilisé complètement pour activer ce pouvoir. Distance : 25 pieds de rayon Durée : Instantanée

Passif Légendaire : Transformation en l'élément contrôlé et compétence de Résistance Niv.10 Pyro/Aqua/Ventus/Terra, en plus d'infliger les Statuts Pyro/Aqua/Ventus/Terra de son élément au toucher avec la main. En plus, l'utilisateur peut utiliser le pouvoir passif rang A

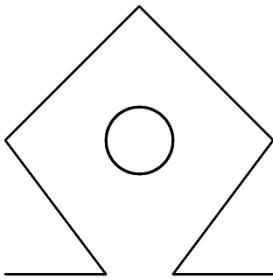
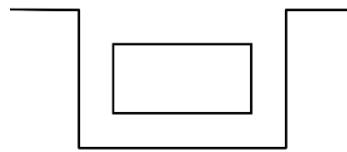
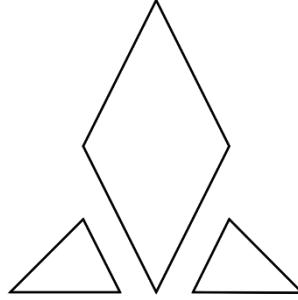
Gadget

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 ! 5 dégâts critiques !

		
TANK -Armure Nanite	SUPPORT- Drone	DÉGÂTS : Armes Technologiques

Niveau	Tank	Support	Dégât
1	Protection robotique : L'utilisateur obtient 3 PA Distance : Soi Durée : 10 minutes	Support vital : L'utilisateur offre une guérison de 6 PV sur deux cibles. Distance : Toucher Durée : Instantanée	Décharge élémentaire : L'utilisateur inflige 6 dégâts élémentaires au choix plus <u>statut Élémentaire</u> (temps standard) du type élémentaire choisi. Distance : 15 pieds Durée : Instantanée
2	Champ de stase : <u>Statut de Dôme</u> pour l'utilisateur. Distance : 10 pieds de rayon autour de l'utilisateur. Durée : 10 minutes	Fumée soporifique : L'utilisateur inflige le <u>statut Sommeil</u> à 2 cibles. Distance : 15 pieds Durée : Instantanée	Projectile multiple : L'utilisateur inflige 5 dégâts critiques à 4 cibles. Distance : 15 pieds Durée : Instantanée
3	Arme cybernétique : L'utilisateur cible une arme pour +2 dégâts Ventus sur une arme Distance : Toucher Durée : 15 minutes	Fumée revitalisante : L'utilisateur donne une guérison de 7 PV à l'utilisateur et aux personnes dans une zone autour de lui de 10 pieds de rayon. Distance : rayon de 10 pieds Durée : Instantanée	Rayon laser : L'utilisateur inflige 10 dégâts énergie à toutes les cibles (alliées et ennemis) dans un corridor de 5 pieds de large sur une distance de 15 pieds. Distance : 15 pieds Durée : Instantanée
4	Kevlar renforcé : L'utilisateur obtient une Résistance Critique et Bulletproof Niv.5 et 4 PA. Distance : Soi Durée : 10 minutes	Détecteur de vérité : L'utilisateur peut obliger une cible à dire la vérité. Pour actionner ce pouvoir, il faut que l'utilisateur active son appareil (objet électronique, montre cybernétique, puce dans le cerveau, etc.). Résistance au statut mental peut bloquer ce pouvoir. Distance : Être face à la personne durant la discussion et à 10 pieds et moins. Durée : 15 minutes	Mine de proximité : L'utilisateur marque le sol avec un objet et doit avertir les victimes qui marchent sur celui-ci. Les victimes de la zone de 10 pieds de rayon, reçoivent 12 dégâts critiques si la personne qui a marché sur la mine bouge. Si un substitut est utilisé, il doit avoir en sa possession une version complète écrite du pouvoir. Distance : 10 pieds de rayon Durée : Instantanée et la mine reste à l'endroit pendant 1 heure
5	Exosquelette cybernétique : L'utilisateur obtient Résistance Bulletproof Niv.10 en plus de 5 PA et +2 dégâts normaux.	Bombe fumigène : L'utilisateur obtient le statut Invisible (temps standard), se guéri de 10 PV et les 5 cibles les normaux.	Grenade multiple : L'utilisateur inflige 12 dégâts normaux à 4 cibles puis le <u>statut étourdissement</u> (temps standard). Distance : 15 pieds Durée : Instantanée

Niveau	Tank	Support	Dégât
	Distance : Soi Durée : 15 minutes	plus proches de l'utilisateur ont le statut aveugle (temps standard). Distance : Le plus proche de l'utilisateur dans une zone 10 pied de rayon Durée : Instantanée	
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	Sérum d'immunité : L'utilisateur obtient les Résistances niveau 10 aux <u>Statuts de Blocage, Mental, Sens et Dégénérescence</u> . Ce pouvoir a 4 charges, chaque attaque d'une des catégories mentionnées enlève 1 charge, sauf Dégénérescence où l'effet de Résistance dure 30 secondes pour 1 charge. Durée : 30 minutes après les charges sont épuisées.	Défibrillateur : L'utilisateur ressuscite deux personnes à 20PV Distance : Toucher Durée : Instantanée	Bombe Lacrymogène : L'utilisateur inflige le <u>statut Aveugle</u> puis le <u>statut Agonisant</u> dans sa zone en plus de 10 dégâts critiques. Distance : 15 pieds Durée : Temps standard pour les statuts
8	Centre de commandement secret : L'utilisateur crée une zone donnant le <u>statut de Dôme</u> et le <u>statut Ignoré</u> pour l'utilisateur et pour un maximum de 5 autres personnes. L'utilisateur peut rentrer et sortir du centre de commandement. Distance : 15 pieds de rayon autour de l'utilisateur. Durée : 30 minutes.	Gadget de protection : L'utilisateur touche 3 personnes pour les immuniser à UNE catégorie de <u>statut Niv.10</u> du choix de l'utilisateur et une Résistance Bulletproof Niv.5 et 2 PA. Distance : Toucher Durée : 30 minutes	Lance -... (élémentaire) : L'utilisateur inflige 22 dégâts Élémentaires au choix sur 4 cibles en plus du <u>statut élémentaire</u> dans un cône devant l'utilisateur de 45 degrés. Distance : 30 pieds Durée : Instantanée
9	Armure cybernétique : L'utilisateur obtient Résistance Bulletproof Niv.10, Critique Niv.10, Résistance statut <u>Blocage</u> Niv.10 et 5 PA. Distance : Soi. Durée : 30 minutes.	Drone de guérison : Dans la zone entourant l'utilisateur, les blessés obtiennent Facteur de Guérison Niv.9, +5 PV et les mourants reviennent à la vie avec 5 PV et Facteur de Guérison Niv.10 en étant dans	Filet paralysant : L'utilisateur inflige le statut Paralysie à 5 cibles. Tant que l'utilisateur reste concentré, à chaque minute, l'utilisateur peut infliger 25 dégâts ventus aux cibles. L'utilisateur ne peut pas bouger, utiliser de

Niveau	Tank	Support	Dégât
		<p>la zone de l'utilisateur lors de l'activation du pouvoir. Toutes les personnes dans la zone ont le statut invisible tant et aussi longtemps qu'il reste dans la zone.</p> <p>Distance : 15 pieds rayon Durée : 1 minute est 1 PE consommé.</p>	<p>compétence/pouvoir, mais peut parler. Distance : 15 pieds Durée : tant que l'utilisateur se concentre.</p>
10	<p>Sérum d'urgence : L'utilisateur obtient Facteur de Guérison Niv. 10, Agilité Niv. 3 et le <u>statut Ignoré</u> Distance : Soi Durée : 60 minutes (le temps standard n'est pas pris en compte lors de ce pouvoir)</p>	<p>Drone de support : L'utilisateur donne 1 PE par 5 secondes dans sa zone et enlève tous les statuts et Résistance Bulletproof Niv. 10. L'utilisateur ne peut pas bouger, utiliser des compétences et se battre. Si l'utilisateur reçoit des dégâts, la zone est détruite.</p> <p>Distance : 15 pieds de rayon Durée : 30 minutes</p>	<p>Missiles : L'utilisateur inflige 30 dégâts à 5 cibles. L'utilisateur peut choisir de viser plusieurs fois la même cible, si voulu, de la façon qu'il veut. Distance : 15 pieds</p>
Passif Niv.10 : L'utilisateur, en se connectant à une source technologique (téléphone, montre gadget, réseaux, Bluetooth, etc.) peut diminuer de moitié son cooldown pendant 1 heure en payant 2 PE.			
A	<p>Champ de force nanite : En appelant un Time, <u>Statut de dôme</u> pour l'utilisateur est lancé. Quand l'utilisateur est dans son dôme, il devient une entité nanite et n'est pas touchable pendant la durée du dôme. L'utilisateur possède 5 charges lui permettant de se matérialiser et de prendre UNE attaque au complet sans prendre de dégât qui épuise 1 charge. Lors de sa forme intouchable, l'utilisateur peut interagir avec son environnement tant qu'il ne fait pas de dégât. Durée : 1 heure Distance : 25 pieds de rayons</p>	<p>Drone angélique : L'utilisateur peut cibler 5 cibles en les touchant pour leur assigner leur drone angélique. Quand la cible tombe à 0 PV, après 1 minute, elle revient à la vie avec 10 PV deux fois seulement.</p> <p>Distance : toucher. Durée : 1 heure</p>	<p>Fusil amélioré : L'utilisateur peut « tirer » en dégâts continus, 10 dégâts sur des cibles (sans Cooldown) et qui inflige le Statut Étourdissement (durée standard). Il a un total de 12 tirs qu'il peut utiliser. Distance : 25 pieds. Durée : 1 heure pour utiliser ces tirs.</p>
B	<p>Arme nanite : L'arme de l'utilisateur, possède (lors de l'activation), +10 dégâts du type de son choix quand l'utilisateur la tient, il obtient 5 PA et la compétence Agilité niveau 7. Distance : Soi</p>	<p>Drone d'évasion : L'utilisateur touche 5 cibles pour leur installer leur drone d'évasion. La cible possède 6 esquives qui doit utiliser dans la période de 1 heure.</p> <p>Distance : Toucher Durée : 1 heure</p>	<p>Bazooka amélioré : L'utilisateur inflige 220 dégâts Critiques sur une cible Distance : 50 pieds Durée : Instantanée</p>

Niveau	Tank	Support	Dégât
	Durée : 60 minutes		
C	<p>Destruction Nanites : Au besoin une fois par combat, l'utilisateur peut infliger le <u>statut Régression</u> (durée non standard) et le <u>statut Ralentissement</u> (durée non standard) dans la zone, toutes personnes ennemis incluant ceux en Vol en déclarant un « Time ». L'utilisateur est immunisé au statut et ne peut courir lors de l'utilisation du pouvoir. Le nombre de PE est utilisé complètement pour activer ce pouvoir.</p> <p>Distance : Un cercle de rayon de 15 pieds</p> <p>Durée : 15 minutes (incluant les statuts)</p>	<p>Aide des drones : Au besoin une fois par combat, tous les alliés mourants ou blessées peuvent se faire téléporter proche de l'utilisateur de l'utilisateur. Les cibles proches de celle-ci sont guéries avec 10 PV et ramenées à la vie. Le tout se faire en déclarant un « Time ». Le nombre de PE est utilisé complètement pour activer ce pouvoir.</p> <p>Distance : Un cercle de rayon de 25 pieds</p> <p>Durée : 1 heure</p>	<p>Satellite amélioré : Au besoin une fois par combat, l'utilisateur peut infliger 25 dégâts Critiques 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> <p>Durée : Instantanée</p>
<p>Passif Légendaire : Un nano suit 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>			

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.

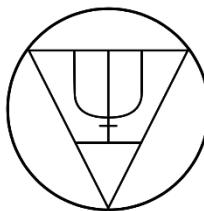
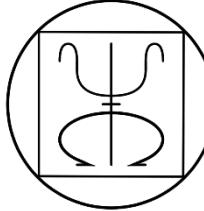
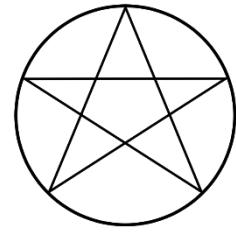
Ce pouvoir engendre l'adoration d'un dieu, entité, totem, ou même la nature pour pouvoir user de ce pouvoir. Ces pratiquants doivent avoir un objet réceptacle pour leurs sorts comme une baguette, collier, grimoire, bracelet, etc. Contrairement à la magie Céleste / Infernale, ces pratiquants n'ont pas 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 10 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 -Spiritisme et démonisme	SUPPORT- Nécromancie et force de l'outre-tombe	DÉGÂTS : Magie Arcanique

Niveau	Tank	Support	Dégât
1	euqainoméd niam : L'utilisateur obtient +1 dégâts Inferno sur son arme Distance : Soi Durée : 15 minutes	nios ed leutir : L'utilisateur donne une guérison de 18 PV sur une cible. Distance : toucher Durée : Instantanée	eriatnemélé eluob : L'utilisateur inflige 6 dégâts élémentaires au choix plus <u>statut élémentaire</u> (temps standard) au choix de celui-ci. Distance : 15 pieds Durée : Instantanée
2	noitcetorp ed emod: L'utilisateur crée une zone avec <u>Statut de Dôme</u> . Distance : 10 pieds de rayon autour de l'utilisateur. Durée : 15 minutes	eitnamorcén : L'utilisateur ramène une cible à 1PV et +10 PV. Distance : Toucher Durée : Instantanée	etiduam ehcelf : L'utilisateur inflige 5 dégâts inferno à 4 cibles. Distance : 15 pieds Durée : Instantanée
3	elleutirips erumra: L'utilisateur obtient Résistance Inferno ou Céleste Niv.3 et 3 PA. Distance : Soi Durée : 15 minutes	tiduam tirpse: L'utilisateur peut toucher une cible conférant le <u>statut Invisible</u> et lui donnant le pouvoir d'infliger le <u>statut Agonisant</u> (temps standard) au toucher une seule fois. Si la cible perd son Invisibilité, elle perd aussi sa capacité à infliger le statut agonisant. Distance : toucher Durée : 15 minutes	eillof tnemellecrosne: L'utilisateur inflige 36 dégâts énergie sur une cible puis le <u>statut Rage</u> (temps standard). Distance : 15 pieds Durée : Instantanée
4	noitcetorp enur : L'utilisateur obtient Résistance élémental de son choix Niv.3 et Inferno OU Céleste Niv.5. Distance : Soi Durée : 15 minutes	snes sed noitcidélam: L'utilisateur peut infliger un statut de la catégorie <u>sens (rage, aveugle et étourdissement)</u> (temps standard) à 5 cible en choisissant les sens de son choix. Exemple : cible 1 et 2 a le <u>statut aveugle</u> et les trois autres ont le <u>statut rage</u>). Distance 15 pieds. Durée : Instantanée	elleropmet tros: L'utilisateur inflige 10 dégâts normaux puis le <u>statut ralentissement et aveugle</u> (temps standard). Distance : 15 pieds Durée : Instantanée
5	leutirips reilcuob : L'utilisateur obtient Résistance <u>statut Mental</u> Niv.5 et super sens Niv.5. Distance : Soi Durée : 15 minutes	tirpse emrof : L'utilisateur peut cibler 2 cibles les conférant le <u>statut invisible</u> . Les deux cibles sont <u>sous le statut contrôle</u> et ont +2 dégâts normaux.	euqigam elissim: L'utilisateur inflige 12 dégâts critiques à 4 cibles puis le <u>statut renversement</u> . Distance 15 pieds. Durée : Instantanée

Niveau	Tank	Support	Dégât
		Distance : 15 pieds Durée : 15 minutes	
6	Passif RP : Selon le donjon, l'utilisateur peut utiliser ses sorts rituels comme la nécromancie (parler au mort) en support, localisation d'objets ou de personnes en tank, défaire une malédiction faible en tank, invoquer l'aide des entités de la nature en dégât 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 : (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 : (atome tank)
8	noitcetorp ed elcrec : La zone de l'utilisateur est maintenant un cercle de protection. Dans un rayon de 10 pieds, tous les ennemis dans la zone ont le statut renversement hors de la zone. Le renversement continu si les personnes reviennent dans la zone. L'utilisateur possède 4 PA et +1 dégât énergie OU Céleste OU Inferno. L'utilisateur ne peut pas utiliser d'autres compétences/pouvoirs lors de la durée de ce pouvoir. Distance : Soi Durée : 30 minutes	étilativ ed rehcuoT: L'utilisateur guéri 1PE par 5 seconde sa cible. L'utilisateur ne doit pas recevoir de dégât et déranger pendant qu'il se concentre (Ne pas se battre, ne pas se déplacer et ne pas utiliser de compétence/pouvoir). Si l'utilisateur change de cible, il doit attendre le cooldown et doit faire la durée de mouvement en nommant haut et fort le nom du sort sans dépenser les PE. L'utilisateur peut changer de cible, dans la période du 15 minutes à lancée du sort. Distance : Toucher Durée : 15 minutes	Tnemellecrosne: La cible ne reçoit plus aucun dégât d'aucun type. Celle-ci obtient PV maximum en plus de 10 PV additionnel et ses dégâts sont augmentés de +5 céleste ou inferno et est infligé du <u>Statut Rage</u> (durée standard) et du <u>Statut Régression</u> . Distance : 30 pieds Durée : Temps standard de Rage, 5 minutes. La durée des bonus et du <u>Statut Régression</u> dépend de la durée du <u>Statut Rage</u> . Sans le <u>statut rage</u> , la cible n'est plus sous l'emprise du pouvoir. (Peut nécessiter un Time)
9	Ema egarab : L'utilisateur produit jusqu'à 5 pieds de lui un mur d'âme de 50 pieds par 50 pieds tant que l'utilisateur reste en place et ne reçoit pas de dégâts. Le mur possède 120 PV. Les PV de ce pouvoir seront les premiers à partir s'il reçoit des dégâts. Si le mur est touché en combat ou par contact direct, la personne	essam ed noitcidélam : L'utilisateur inflige dans sa zone le <u>statut Agonisant</u> (temps standard) au début du pouvoir suivi du <u>statut Régression</u> . L'utilisateur peut marcher et se déplacer. À noter que tant et aussi longtemps que les victimes sont dans la zone, ils subissent régression.	erutan noinummoc: L'utilisateur en restant en place et en ne montrant pas d'agression inflige une zone de <u>statut Élémentaire</u> de son choix. En plus, la zone inflige le <u>statut Régression</u> pendant la durée du sort et l'utilisateur obtient Résistance <u>statut Dégénérescence</u> Niv.10. L'utilisateur peut seulement marcher dans sa zone et ne peut utiliser de compétence/pouvoir.

Niveau	Tank	Support	Dégât
	<p>qui touche le mur d'âme reçoit le <u>statut Régression</u> pendant 10 secondes, si le contact est maintenu le <u>statut Régression</u> continue. Tant que ces PV sont disponibles, il peut maintenir le mur d'âme en place.</p> <p>Distance : 5 pieds de l'utilisateur et le mur est de 50 pieds par 50 pieds</p> <p>Durée : 30minutes.</p>	<p>Cependant à la fin du statut agonisant, les victimes peuvent quitter la zone pour éviter la régression.</p> <p>L'utilisateur perd 4PV en lançant le sort.</p> <p>Distance : 15 pieds</p> <p>Durée : 15 minutes</p>	<p>Distance : 15 pieds de rayon</p> <p>Durée : 30 minutes</p>
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%. Cela va aussi pour les statuts à distance qui le cible. Les zones sont une exception, car ils affectent tout de même l'utilisateur. Les coups de corps à corps peuvent affecter l'utilisateur.</p> <p>Distance : Soi</p> <p>Durée : 30 minutes</p>	<p>tiduam ruoma:</p> <p>L'utilisateur ensorcelle toutes les personnes de sa zone avec le <u>statut Contrôle</u>. La zone possède aussi le <u>statut Régression</u>. L'utilisateur obtient Résistance <u>statut Dégénérescence</u> Niv.10.</p> <p>L'utilisateur ne doit pas montrer d'hostilité et il ne peut pas utiliser de compétence/pouvoir.</p> <p>L'utilisateur doit se déplacer en marchant.</p> <p>Distance : 15 pieds de rayon</p> <p>Durée : 30 minutes</p>	<p>ema eiulp:</p> <p>L'utilisateur projette 4 âmes vers 4 cibles infligeant 30 dégâts célestes statut pyro (temps standard).</p> <p>Distance : 15 pieds</p> <p>Durée : Instantanée</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 a 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.			
A	<p>soahc ud elaréhté emroF :</p> <p>L'utilisateur fait +14 dégâts céleste et inferno et 15 PA.</p> <p>L'utilisateur peut alterner entre inferno et céleste à chacun de ses coups.</p> <p>Distance : Soi.</p> <p>Durée : 1 heure.</p>	<p>eicnamorcén lievér :</p> <p>L'utilisateur ressuscite toute personne dans sa zone avec 9 PA (0 PV) et obtient une Résistance au choix de l'utilisateur Niv 8. Les victimes sont sous l'emprise de l'utilisateur. Les morts-vivants doivent rester dans la zone de l'utilisateur de 20 pieds.</p> <p>Sinon, ils perdent leur PA et tombent mourant. Un « Time » peut être déclaré si</p>	<p>euqigam elcatnep :</p> <p>L'utilisateur inflige 200 dégâts Inferno, Céleste ou Énergie et le <u>Statut Renversement</u>.</p> <p>Distance : 50 pieds</p> <p>Durée : Instantanée</p>

Niveau	Tank	Support	Dégât
		<p>nécessaire.</p> <p>Distance : 10 pieds de rayon</p> <p>Durée : 15 minutes</p> <p>Note :</p> <p>Les corps animés de cette manière retombent à 0 PV après la durée du sort. Si les victimes perdent leur PA, ils retombent à 0PV et sont mourant. Si les corps ont été guéri des PV et ont encore des PV à la fin du sort, les corps restent en vie.</p>	
B	<p>nitsed ud riorim :</p> <p>L'utilisateur a la capacité d'absorber les attaques à distances au complet sans prendre de dégâts et les rediriger à 150%. Cela va aussi pour les statuts à distance qui le cible. Pour les statuts, l'utilisateur peut le rediriger à deux personnes. Les zones sont une exception, car ils affectent tout de même l'utilisateur. Les coups de corps à corps peuvent affecter l'utilisateur. L'utilisateur reçoit 2 PA.</p> <p>Exemple : L'utilisateur reçoit 10 Pyro, celui-ci renvoie 15 Pyro. Quand l'utilisateur reçoit le statut sommeil, il peut le rediriger au lanceur et à une autre personne.</p> <p>Distance : Soi 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 (boss) et ce sort ne fonctionnerait pas totalement sur eux, mais l'effet de ramener à la vie les mourants fonctionnent quand même. Les cibles qui sont devenues vivantes sont guéries de 14 PV</p> <p>Distance : 50 pieds Durée : Instantané</p> <p>Exemple : PLS agent a été ciblé par le pouvoir. À cause de sa puissance, PLS agent est blessé, mais n'est pas mourant. Cependant, l'allié mourant revient à 14 PV quand même.</p>	<p>reilimaf noitacovni :</p> <p>Les PE de l'utilisateur (qu'il possède à ce moment) sont doublés et les compétences ne nécessitent que la moitié des PE pour les activer. L'utilisateur ne possède plus de cooldown et il possède +5 dégâts ajoutés à son arme et ses sorts.</p> <p>Distance : Soi Durée : 1 heure</p>

Niveau	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 et statut à distance une fois et les rediriger à 100%. Les zones sont une exception, car ils affectent tout de même les utilisateurs. 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 10 PV en déclarant un « Time ». À la mort des personnes qui sont dans la zone, ils reviennent avec 2 PA une fois seulement. Le nombre de PE est utilisé complètement pour activer ce pouvoir. L'utilisateur doit rester en place pour maintenir la zone de nécromancie. Distance : 25 pieds de rayon. Durée : 1 heure</p>	<p>La voie arcanique noitargalféd : Au besoin une fois par combat, l'utilisateur peut infliger 20 dégâts Énergie, Céleste et Inferno 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. Durée : Instantanée</p>

Passif Légendaire : L'utilisateur peut dorénavant augmenter son temps de conjuration de moitié (Le plus bas est 1) et réduire le cout de PE de moitié. En plus du pouvoir passif rang A.

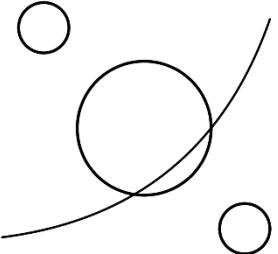
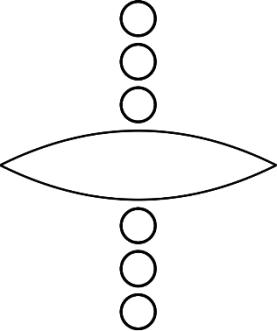
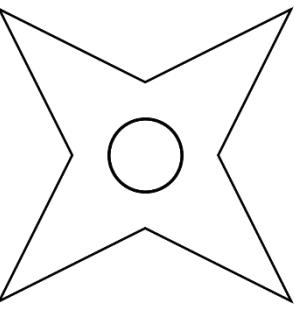
Manipulation Énergétique

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 et 10 dégâts Énergie !

		
TANK -Irradiation nucléaire	SUPPORT- Contrôle du chi/Ki	DÉGÂTS : Photon

Niveau	Tank	Support	Dégât
1	<p>Explosion atomique : Au prochain coup reçu, L'utilisateur engendre 4 dégâts énergie sur son attaquant. Distance : Toucher Durée : Jusqu'au prochain coup reçu</p>	<p>Stabilité énergétique : L'utilisateur donne une guérison de 18 PV sur une cible. Distance : Toucher Durée : Instantanée</p>	<p>Explosion photonique : L'utilisateur inflige 16 dégâts Énergie sur une cible. Distance : 15 pieds Durée : Instantanée</p>
2	<p>Décharge atomique : L'utilisateur obtient +2 dégâts Énergie sur une arme. Distance : Soi Durée : 15 minutes</p>	<p>Contrôle du Chi : L'utilisateur, pendant le contrôle du Chi, peut toucher deux cibles qui se font retirer un statut du choix de l'utilisateur bénin ou malin. L'utilisateur ne peut pas utiliser de compétence ou de pouvoir pendant ce pouvoir. Distance : Toucher Durée : 10 minutes</p>	<p>Éventail photonique : L'utilisateur inflige 4 dégâts énergies dans un même cône de 45 degrés. Distance : 10 pieds. Durée : Instantanée</p>
3	<p>Zone atomique : L'utilisateur crée une zone infligeant le <u>statut Régression</u> en ne bougeant pas. Distance : 10 pieds de rayon autour de l'utilisateur. Durée : 5 minutes</p>	<p>Énergie courageuse : La cible confère une Résistance au <u>statut mental Niv.5</u> Distance : Toucher Durée : 10 minutes</p>	<p>Choc photonique : Tous ceux autour de l'utilisateur reçoivent le <u>statut Renversement</u> puis 18 dégâts énergie. Distance : 5 pieds de rayon autour de l'utilisateur. Durée : Instantanée</p>
4	<p>Armure atomique : L'utilisateur obtient Résistance Énergie Niv.5 et 8 PA. Distance : Soi Durée : 15 minutes</p>	<p>Méditation Zen : L'utilisateur cible 5 personnes à un bras de distance de celui-ci. Les personnes regagnent 2 PE par minute pendant la durée du pouvoir, mais ne doit pas quitter la distance de l'utilisateur sinon ils perdent l'influence du pouvoir. L'utilisateur ne peut pas se déplacer lors de la durée du pouvoir. Distance : À un bras de distance de l'utilisateur Durée : 5 minutes</p>	<p>Foncé photonique : L'utilisateur doit marcher ou courir sur une distance de 15 pieds. Toutes les personnes qui sont dans le chemin de l'utilisateur qui sont touchés reçoivent le <u>statut Renversement</u> et <u>Étourdissement</u> (Temps standard). En plus, ils reçoivent vers une direction et les cibles touchées reçoit 3 dégâts Énergie. Distance : 15 pieds vers une direction Durée : 1 minutes</p>
5	<p>Forme nucléaire : L'utilisateur absorbe la moitié des dégâts Énergie et l'autre moitié est convertie en PV. Exemple : 20 d'énergie reçu confère 10 PV. Distance : Soi</p>	<p>Dôme d'énergie : L'utilisateur inflige le <u>Statut de Dôme</u> dans sa zone et donne une guérison de 5 PV à tous dans le dôme. Distance : 10 pieds de rayon.</p>	<p>Éclatement photonique : Tous ceux autour de l'utilisateur reçoivent le <u>statut Aveugle</u> (Temps standard) et 10 dégâts énergie. Distance : 10 pieds de rayon. Durée : Instantanée</p>

Niveau	Tank	Support	Dégât
	Durée : 15 min	Durée : 15 minutes.	
6	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.		
7	<p>Déflagration nucléaire corporelle : L'utilisateur inflige le statut <u>Régression</u> tant et aussi longtemps qui touche une cible ou qu'il se fait toucher. L'utilisateur possède Résistance Énergie Niv.8 et +1 énergie. Distance : Toucher Durée : 15 minutes</p>	<p>Énergie revitalisante : L'utilisateur cible 3 personnes en les touchant et réduit les temps de Cooldown de moitié et offre une guérison de +5 PV. Distance : Toucher Durée : 30 minutes</p>	<p>Prisme photonique : L'utilisateur inflige 24 dégâts Énergie à 4 cibles. Distance : 15 pieds Durée : Instantanée</p>
8	<p>Aura atomique : L'utilisateur possède une zone infligeant le statut <u>Agonisant</u>. Les victimes restent agonisantes tant qu'ils sont dans la zone. L'utilisateur peut se déplacer, mais ne peut pas utiliser de compétence/pouvoir et peut seulement marcher. L'utilisateur possède +5 dégâts énergie. Distance : 10 pieds Durée : 30 minutes</p>	<p>Méditation de masse : Toutes les personnes dans la zone de l'utilisateur récupèrent 10 PV et 10 PE Distance : 10 pieds de rayon autour de l'utilisateur. Durée : instantanée</p>	<p>Rayon lumineux : L'utilisateur inflige 100 dégâts Énergie puis <u>statut aveugle</u> (Temps standard) sur une cible. Distance : 25 pieds</p>
9	<p>Agonie atomique : L'utilisateur obtient +10 dégâts Énergie puis inflige le statut <u>Agonisant</u> (Temps standard) pour 3 coups seulement lors de la durée du pouvoir. Distance : Soi Durée : 30 minutes</p>	<p>Baisse d'énergie : L'utilisateur choisi 4 cibles et leur donne le statut <u>Sommeil</u> (temps standard) et <u>Régression</u> Distance : 5 pieds Durée : Instantanée</p>	<p>Éruption photonique : L'utilisateur possède une zone qui inflige le statut <u>renversement</u> et 15 dégâts énergie AU DÉBUT DU POUVOIR. La zone inflige ensuite le statut <u>Régression</u> dans la zone pour 10 minutes. L'utilisateur doit rester sur place pour que la zone fonctionne. Distance : 15 pieds de rayon. Durée : 10 minutes</p>

Niveau	Tank	Support	Dégât
10	<p>Armure Gamma : L'utilisateur obtient la compétence facteur de Guérison Niv.5, Résistance Énergie Niv.10 et Critique Niv.10 et 3 PA. Distance : Soi Durée : 30 minutes</p>	<p>Restauration du Ki : L'utilisateur permet d'enlever le temps de Cooldown à 4 cibles. Distance : Toucher Durée : 30 minutes</p>	<p>Bombe photonique : L'utilisateur choisit une zone et tous ceux dans cette zone sibissent 30 dégâts Énergies puis <u>statut renversement</u>. Distance : 15 pieds et la zone 10 pieds rayon Durée : Instantanée</p>
Passif Niv.10 : L'utilisateur obtient une Résistance Régression Niv.10 permanentes.			
A	<p>Irradiation nucléaire : L'arme de mêlée ou à distance de l'utilisateur, possède (lors de l'activation) +10 dégâts Énergie puis inflige le <u>Statut</u> <u>Agonisant</u> de l'utilisateur, tant que l'utilisateur la tient. Distance : Soi. Durée : 1 heure.</p>	<p>Contrôle de chakra : L'utilisateur touche 3 cibles et confère Résistance Niv.8 Énergie, Résistance <u>statut Blocage</u> Niv.10 et 4 esquives qui peut être utilisé lors de la durée du pouvoir. Distance : touché Durée : 60 minutes</p>	<p>Charge photonique : L'utilisateur peut « tirer » en dégâts continus, 10 dégâts énergies sur une cible (sans Cooldown) et qui inflige le Statut renversement (durée standard). Il a un total de 12 tirs qu'il peut utiliser. Distance : 25 pieds. Durée : 1 heure pour utiliser ces tirs.</p>
B	<p>Instabilité nucléaire : L'utilisateur a la capacité d'absorber les attaques à distances au complet sans prendre de dégâts et les rediriger à 100%. Cela va aussi pour les statuts à distance qui le cible. Pour les statuts, l'utilisateur peut le rediriger à une personne. Les zones sont une exception, car ils affectent tout de même l'utilisateur. Les coups de corps à corps sont absorbés à 50%. L'utilisateur prend le reste des dégâts. Exemple : L'utilisateur reçoit 10 Pyro, celui-ci renvoie 15 Pyro. L'utilisateur se fait infliger 10 dégâts en mêlée, il reçoit à la place 5 de dégâts. Distance : Soi Durée : 1 heure</p>	<p>Harmonisation des chakras : L'utilisateur touche 4 personnes et tous obtiennent une guérison PV complète et PE après avoir passé 5 minutes en contact avec l'utilisateur. L'utilisateur doit rester sur place, ne pas se battre et ne peut utiliser de compétence/pouvoirs lors de la durée du pouvoir. Les personnes mourantes sont ressuscitées si elles sont touchées par l'utilisateur et bénéficiés du pouvoir. Distance : Toucher. Durée : 5 minutes.</p>	<p>Masse photonique : L'utilisateur inflige 200 dégâts Énergie puis <u>statut Aveugle</u> (Temps standard) sur une cible Distance : 50 pieds</p>

Niveau	Tank	Support	Dégât
C	<p>Explosion nucléaire : Au besoin une fois par combat, l'utilisateur peut infliger un <u>statut Agonisant</u> en même temps à toutes personnes ennemis incluant ceux en Vol en déclarant un « Time ». L'utilisateur reçoit une Résistance <u>statut dégénérescence</u> Niv.10, Résistance Niv.10 Énergie et +4 dégâts. Le nombre de PE est utilisé complètement pour activer ce pouvoir Distance : 25 pieds de rayon. Durée : 1 heure pour les Résistances.</p>	<p>Les 7 points du chakra : Au besoin une fois par combat, toutes les personnes de la zone sont ressuscitées et guéries à 10 PV en déclarant un « Time ». Ils ont en plus une Résistance <u>de statut Niv.10</u> selon le choix de l'utilisateur et une Résistance Niv. 10 Énergie. Le nombre de PE est utilisé complètement pour activer ce pouvoir. Distance : 20 pieds de rayon autour de l'utilisateur. Durée : 30 minutes</p>	<p>Déflagration photonique : Au besoin une fois par combat, l'utilisateur peut infliger 25 dégâts Énergie aux ennemis incluant ceux en Vol en déclarant un « Time ». L'utilisateur tombe en <u>statut rage</u> (temps standard) avec Résistance Énergie Niv.8 lors du <u>statut rage</u> (Temps standard) et +5 dégâts énergie. Le nombre de PE est utilisé complètement pour activer ce pouvoir. Distance : 25 pieds de rayon. Durée : Instantanée et rage 5 minutes</p>

Passif Légendaire : L'utilisateur obtient Résistance Énergie Niv.10 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, l'utilisateur peut utiliser le pouvoir passif rang A

Manipulation de la réalité

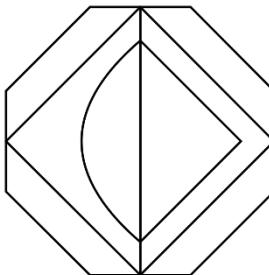
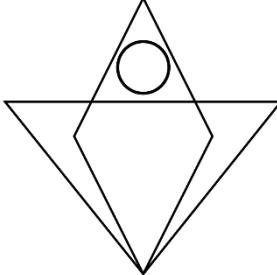
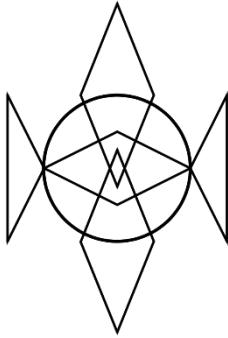
Qu'est-ce que la réalité ? Un concept humain qui désigne un ensemble de phénomènes existants, qui est prouvé part des faits et par ce qu'on ne peut percevoir. Chaque réalité est différente pour chaque personne. Ce pouvoir est une des 9 classes de pouvoirs qui est la plus instable. Ce pouvoir repose sur 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 **le changement 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 : DARD IMAGINAIRE ! Toi, toi, toi et toi ! 5 dégâts Critique !

		
TANK -Création d'objets imaginaires ou réels	SUPPORT- changement de perception de la réalité	DÉGÂTS : changement d'objets ou de l'environnement

Niveau	Tank	Support	Dégât
1	Création d'armures : L'utilisateur reçoit 2 PA Distance : Soi Durée : 15 minutes	Traumatisme : L'utilisateur inflige le <u>statut Paralysie</u> (Durée standard) à une cible. Distance : 15 pieds Durée : Instantanée	Arme imaginaire : L'utilisateur inflige 16 dégâts critiques de mêlée (sur une arme au prochain coup) ou 12 dégâts critiques à distance sur une cible. Distance : Arme ou 15 pieds Durée : Instantanée ou jusqu'au prochain coup
2	Dôme d'une autre réalité : L'utilisateur crée une zone ayant le <u>Statut de Dôme</u> . Distance : 1 pieds de rayon autour de l'utilisateur. Durée : 15 minutes	Ta blessure n'existe pas : L'utilisateur offre une guérison de 15 PV sur deux cibles en même temps. Distance : Toucher Durée : Instantanée	Projectile imaginaire : L'utilisateur inflige 5 dégâts Critiques à 4 cibles. Distance : 15 pieds Durée : Instantanée
3	L'arme dont j'ai besoin : L'utilisateur donne +2 dégâts Critiques sur une arme Distance : Toucher Durée : 1 minutes	Distorsion de la réalité : L'utilisateur inflige le <u>statut de Peur</u> (Durée Standard) à trois cibles. Distance : 15 pieds Durée : temps standard	Ma version de la réalité : L'utilisateur inflige 6 dégâts Critiques sur 3 cibles une cible puis une zone <u>infligeant le statut Étourdissement</u> (Temps standard) de 10 pieds de rayon. Distance : 15 pieds Durée : Instantanée
4	Mon armure qui s'adapte : L'utilisateur obtient une Résistance contre un type de dégât choisi Niv.5 et 4 PA. Distance : Soi Durée : 15 minutes	Douleur inimaginable : L'utilisateur indique une zone avec le <u>statut agonisant</u> (temps standard) à une cible d'un rayon de 10 pieds. Distance : 15 pieds pour cibler une victime et 10 pieds de rayon pour la zone. Durée : Instantanée	Détachement de la réalité : L'utilisateur inflige 5 dégâts critique puis le <u>Statut Régression</u> jusqu'à 4 cibles. Distance : 15 pieds. Durée 30 seconde
5	Mon corps et mon esprit sont durs comme le fer : L'utilisateur obtient Résistance Bulletproof Niv.5, Résistance <u>statut Mentale</u> Niv.5 et 2 PA. Distance : Soi Durée : 15 minutes	Tu n'es pas blessé, par contre eux, oui: L'utilisateur donne +40 PV à une cible au toucher. Puis, il redirige la douleur jusqu'à deux cibles à une distance de 10 pieds en infligeant le <u>statut</u>	Sniper d'une réalité alternative : L'utilisateur inflige 70 dégâts critique à une cible Distance : 15 pieds Durée : Instantanée

Niveau	Tank	Support	Dégât
		<u>agonisant</u> (Temps standard). Distance : Toucher et 10 pieds Durée : Instantanée	
6	Passif RP : Selon le donjon, l'utilisateur peut créer des objets réels ou imaginaire en tant que tank, changer la perception de la réalité autour de l'utilisateur en support et créer des objets ou changer l'environnement en dégât, selon l'obstacle de rang B. Exemple : créer une diversion avec une illusion, créer une boîte pour monter dessus, etc.		
7	Mon corps est ma forteresse : Tous les types de dégâts dirigés sur l'utilisateur sont devenus des dégâts normaux et sont réduits de moitié. L'utilisateur reçoit 7 PA. Distance : Soi Durée : 30 minutes	La mort n'est qu'un concept de cette réalité : L'utilisateur peut ressusciter une cible PV complet et super sens Niv.5. Distance : Toucher Durée : Instantanée	Loi de la réalité : L'utilisateur inflige le <u>statut renversement</u> dans sa zone puis inflige le <u>statut ralentissement et régression</u> . L'utilisateur est immunisé, mais ne doit pas se déplacer et ni utiliser de compétence/autre pouvoir. Distance : 10 pieds de rayon autour de l'utilisateur Durée : 5 minutes
8	Bunker de ma réalité : L'utilisateur peut cibler une personne ou lui-même et confère le <u>statut de dôme</u> . Dans le dôme, les personnes possèdent le <u>statut ignoré</u> pour les gens des gens de l'extérieur. Les personnes à l'intérieur du dôme peuvent interagir ensemble comme si le statut n'existe pas. L'utilisateur ou la personne ciblée doit rester au milieu de la zone et ne peut se battre et se déplacer. Distance : Un cercle de rayon de 10 pieds autour de l'utilisateur ou la cible. Durée : 15 minutes	Le temps n'est pas réel : L'utilisateur cible 5 personnes et réduit les temps de Cooldown de moitié et confère facteur de guérison Niv.8. Distance : Toucher Durée : 30 minutes	Folie imaginaire : La cible ne reçoit plus de dégâts d'aucune type. Celle-ci devient PV maximum en plus de 10 PV additionnel et ses dégâts sont augmentés de +5 énergies et est infligé du <u>Statut Rage</u> (durée standard) et du <u>Statut Régression</u> . Distance : 30 pieds Durée : Instantané La durée des bonus et du Statut Régression dépend de la durée du Statut Rage. Sans le statut rage, la cible n'est plus sous l'emprise du pouvoir. (Peut nécessiter un Time)
9	Ma forteresse invincible : L'utilisateur obtient deux Résistances <u>statut</u> Niv.10 au choix et absorbe tous les	Je n'ai jamais existé : L'utilisateur cible 4 personnes et confère le <u>statut ignoré</u> et agilité Niv.5.	Mon arme est un... : L'utilisateur inflige 110 dégâts de types choisis puis <u>statut Renversement</u> .

Niveau	Tank	Support	Dégât
	dégâts. Il ne peut utiliser d'autres compétences ni se battre. Il doit aussi marcher pour se déplacer. Distance : Soi. Durée : 30 minutes.	Distance : toucher Durée : 30 minutes	Distance : 30 pieds Durée : Instantanée
10	Rien n'est réel, tout est à moi : L'utilisateur crée une zone autour de lui. Tous les dégâts émis dans la zone peuvent être changé de type déterminé par l'utilisateur. Dans la zone, l'utilisateur peut choisir de rediriger les attaques à distance seulement sur lui, cela comprend les attaques de zone (donc les attaques de zone sont réduites à 1 cible). Exemple, une attaque de zone qui inflige régression ne va s'appliquer qu'à l'utilisateur de ce pouvoir). Tant que l'utilisateur reste sur place, se concentre, ne se bat pas et n'utilise pas de pouvoir/compétence, celui-ci reçoit aucun dégât Distance : Un cercle de 15 pieds de rayon autour de l'utilisateur Durée : 30 minutes	Qui êtes-vous ? : L'utilisateur utilise ces pouvoirs de manier la réalité et inflige à 4 cibles d'oublier leur mémoire pendant la durée du pouvoir. L'utilisateur choisi la mémoire oublier ou si les cibles oublient toutes leurs mémoires. L'utilisateur doit être en tout temps être avec ces victimes qui sont dans sa zone. La résistance au <u>statut Mental</u> Niv. 10 peut bloquer ce pouvoir. Distance : 4 cibles dans une zone de 10 pieds de rayon Durée : 15 minutes	Bris de la réalité : L'utilisateur cible 5 personnes et utilise le <u>statut de Téléportation</u> pour les téléporter à une distance de 10 pieds de l'utilisateur. Un <u>Statut de Dôme</u> (durée 10 minutes) d'une dimension de 5 pieds de rayon, qui emprisonne les 5 personnes dans la zone. Les occupants de la zone reçoivent 1 dégât du choix de l'utilisateur à chaque minute jusqu'à la fin du Statut de Dôme. L'utilisateur doit rester sur place pour maintenir le dôme. Distance : 15 pieds pour cibler les 5 personnes, 10 pieds de l'utilisateur pour les téléporter et 5 pieds de rayons pour le dôme Durée 10 minutes
Passif Niv. 10 : L'utilisateur possède une résistance dégât Niv. 8 ou statut Niv. 10 au choix par combat (le début est le premier coup fait lors du combat et la fin est l'arrêt total de coup dans le combat par mort, paix, etc.).			
A	Bouclier ultime : L'utilisateur cible 4 personnes et lui-même. Celui-ci confère dans une main levée, paume à l'opposé de soi, un bouclier imaginaire qui permet de rediriger les statuts et dégâts à distance. La paume doit être levée devant soi pour rediriger les attaques. En	L'existence n'est qu'une perception d'une autre personne : L'utilisateur touche 5 personnes et leurs confère le <u>statut ignoré</u> et 3 PA. Les cibles ont la capacité de toucher 3 fois des personnes pour leur infliger le <u>statut étourdissement</u> (Temps standard). Le <u>statut ignoré</u> prend fin à la fin	Mitraillette imaginaire : L'utilisateur peut « tirer » en dégâts continus, 10 dégâts sur des cibles (sans Cooldown) et qui inflige le <u>Statut renversement</u> (durée standard). Il a un total de 12 tirs qu'il peut utiliser. Distance : 25 pieds. Durée : 1 heure pour utiliser ces tirs.

Niveau	Tank	Support	Dégât
	plus, les cibles ont 3 PA additionnel. Distance : Toucher Durée : 30 minutes	de la durée du pouvoir. Distance : toucher Durée : 30 minutes	
B	Arme adaptée : L'arme de l'utilisateur, possède (lors de l'activation) +10 dégâts du type de son choix quand l'utilisateur la tient, il obtient la compétence super sens Niv.10 et une Résistance Niv. 10 statut de son choix. Distance : Soi Durée : 60 minutes	Ce qui est mort et blessé ne l'est pas : Dans la zone entourant l'utilisateur, les blessés ont +10 PV et les mourants reviennent à 10 PV dans la zone de l'utilisateur. Un Time peut être nécessaire pour couvrir la grande distance de la zone. Distance : 25 pieds de rayon autour de l'utilisateur.	Ami imaginaire : Les dégâts des pouvoirs de l'utilisateur sont doublés et les compétences ne nécessitent que la moitié des PE pour les activer. Distance : Soi Durée : 1 heure
C	Je suis géant : Au besoin une fois par combat, l'utilisateur inflige des dégâts ne pouvant être bloqués ni résistés (le dégât compte dès qu'il touche une cible en infligeant des dégâts), en expliquant son effet durant son « Time » déclaré. L'utilisateur peut choisir un type dégât avec Résistance Niv. 8 et une Résistance d'un statut Niv.10. Les dégâts reçus sont réduits de moitié. Le nombre de PE est complètement utilisé pour activer ce pouvoir Distance : Soi. Durée : 10 minutes	Ma réalité est un renouveau : Au besoin une fois par combat, tous les alliés de la zone ont une guérison de 20 PV et Régénération Niv.5 en déclarant un « Time ». Le nombre de PE est complètement utilisé pour activer ce pouvoir. Distance : 25 pieds de rayon autour de l'utilisateur.	Déversement de la réalité : Au besoin une fois par combat, l'utilisateur peut infliger 20 dégâts de tous les types de dégâts aux ennemis incluant ceux en Vol, en déclarant un « Time ». Le nombre de PE est complètement utilisé pour activer ce pouvoir. Distance : 25 pieds de rayon autour de l'utilisateur. Durée : Instantanée

Passif Légendaire : L'utilisateur obtient deux Résistances de Statut (Blocage, Mental, Sens et Régression) Niv.10 au choix permanentes. En plus du pouvoir passif rang A.

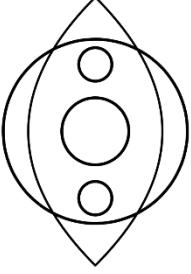
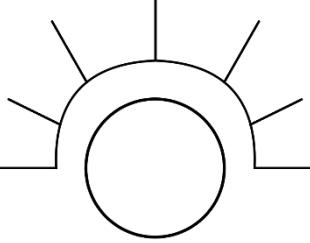
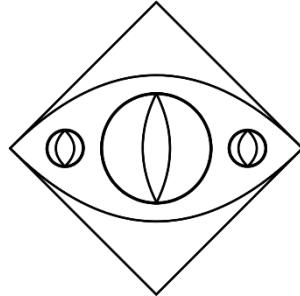
Le pouvoir Mental

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 et toi ! 6 critiques et statut sommeil !

		
TANK -Énergie Psionique	SUPPORT- Télépathie	DÉGÂTS : Télékinésie

Niveau	Tank	Support	Dégât
1	Armure psionique : L'utilisateur obtient une Résistance Critique Niv.5 Distance : Soi Durée : 10 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 16 dégâts Critiques sur une cible. Distance : 15 pieds Durée : Instantanée
2	Champ de force : L'utilisateur crée une zone ayant <u>Statut de Dôme</u> dans la zone de l'utilisateur. Distance : 10 pieds de rayon autour de l'utilisateur. Durée : 15 minutes	Aura apaisante : L'utilisateur peut revivre une cible et donner une guérison de 10PV une cible. Distance : Toucher Durée : Instantanée	Flèche télékinétique : L'utilisateur inflige 20 dégâts Critiques puis inflige le <u>statut renversement</u> sur une cible. Distance : 15 pieds Durée : Instantanée
3	Armes psioniques : L'utilisateur confère +2 dégâts Critiques sur une arme Distance : Toucher Durée : 1 minutes	Hypnose : L'utilisateur peut viser jusqu'à 3 cibles et infliger le <u>statut Contrôle</u> . Il ne peut contrôler que ses trois personnes à la fois. Distance : 15 pieds Durée : 15 minutes	Super frappe télékinétique : L'utilisateur infuse son pouvoir télékinétique dans ses bras et ses mains deviennent protégées par sa force mentale. L'utilisateur peut maintenant bloquer les coups avec ses mains comme si celui-ci avait une arme de poing (VOIR ARME DE POING). Pour 2 coups de paume sur des personnes, celui-ci peut infliger le statut renversement. Distance : 15 pieds Durée : 15 minutes
4	Super Armure psionique : L'utilisateur obtient Résistance Critique Niv.5 et 8 PA. Distance : Soi Durée : 15 minutes	Zone de sommeil : L'utilisateur possède une zone de sommeil infligeant le <u>statut Sommeil</u> (temps standard). Distance : 10 pieds de rayon	Dard télékinétique : L'utilisateur cible 3 personnes et inflige 6 dégâts critiques puis le <u>statut sommeil</u> (temps standard). Distance : 15 pieds Durée : Instantanée
5	Volonté de Fer : L'utilisateur obtient Résistance Mentale Niv.10 et 2 PA. Distance : Soi Durée : 15 minutes	Invisibilité : L'utilisateur peut se rendre invisible et donner le <u>statut invisible</u> à 3 personnes et confère une guérison de +5 PV. Distance : toucher Durée : 15 minutes	Fouet télékinétique : L'utilisateur doit infliger 4 coups consécutifs de 20 dégâts Critiques à une cible ou jusqu'à 4 cibles. Distance : 10 pieds Durée : Instantanée
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		

Niveau	Tank	Support	Dégât
7	<p>Tank Psionique : L'utilisateur devient un tank et absorbe tous les dégâts à distances et de mélés. Il ne peut pas activer d'autre compétences ou pouvoir et ne peut pas courir. Distance : Soi Durée : 30 minutes.</p>	<p>Cauchemar : Les personnes autour de la zone de l'utilisateur reçoivent le <u>statut de Peur</u> (temps standard). L'utilisateur peut toucher deux cibles leur affliger le <u>statut agonisant</u> (temps standard). Distance : 15 pieds de rayon autour de l'utilisateur. Durée : 10 minutes pour le temps limitent de toucher deux cibles.</p>	<p>Bombe télékinétique : L'utilisateur choisit une zone et tous ceux dans cette zone prennent 15 dégâts Critiques puis le <u>statut de renversement</u>. Distance : 20 pieds et la zone 10 pieds de rayon Durée : Instantanée</p>
8	<p>Chaos Psionique : L'utilisateur crée une zone ayant le <u>statut Dôme</u> commençant à l'extrémité du dôme à la distance d'un bras. Toutes les personnes dans le dôme subissent le <u>statut Rage</u> (durée du pouvoir). Distance : Dôme de 10 pieds de rayon commençant à un bras de distance de l'utilisateur (L'utilisateur n'est pas au milieu du dôme, mais à l'extérieur de celui-ci) Durée : 30 minutes</p>	<p>Hallucination : La cible ne reçoit plus de dégâts d'aucune type. Celle-ci devient PV maximum en plus de 16 PV additionnel et est infligé du <u>Statut Rage</u> (durée standard) et du Statut Régression. Distance : 30 pieds Durée : Instantanée</p> <p>La durée des bonus et du <u>Statut Régression</u> dépend de la durée du <u>Statut Rage</u>. Sans le statut rage, la cible n'est plus sous l'emprise du pouvoir.</p>	<p>Rayon psychique : L'utilisateur inflige 10 dégâts critiques à toutes les cibles (alliées ou ennemis) dans un corridor de 5 pieds de large sur une distance de 25 pieds. En plus, ils subissent le <u>statut de régression</u> tant et aussi longtemps qu'ils restent dans le rayon. L'utilisateur peut infliger son rayon de régression tant et aussi longtemps qu'il se concentre, reste sur place, ne se bat pas et n'utilise pas d'autre pouvoir et de compétence. Distance : 25 pieds de long et 5 pieds de large. Durée : Tant qu'il se concentre.</p>
9	<p>Zone de blocage mental : Tous les alliés et l'utilisateur reçoivent Résistance Catégorie Mentale Niv.10. Et Résistance Catégorie Sens Niv.10 Distance : 15 pieds de rayon autour de l'utilisateur. Durée : 30 minutes</p>	<p>Manipulation de la mémoire : L'utilisateur utilise ces pouvoirs mentaux pour manier la mémoire de deux victimes. L'utilisateur peut les faire oublier leur mémoire, changer leur mémoire ou regarder dans leur mémoire pendant la durée du pouvoir. L'utilisateur doit être en tout temps être à 10 pieds de distance pour que le pouvoir fonctionne. Résistance au statut mental Niv. 10 peut bloquer ce pouvoir. Distance : 10 pieds Durée : 15 minutes</p>	<p>Choc kinétique : L'utilisateur inflige 110 dégâts de types choisis en plus du <u>statut Renversement</u>. Distance : 30 pieds. Durée : Instantanée</p>

Niveau	Tank	Support	Dégât
10	<p>Protection Épineuse Psionique : L'utilisateur a la capacité d'absorber les attaques de mêlé au complet sans prendre de dégâts et les rediriger à 100% vers l'attaquant. Les dégâts à distances et statuts peuvent affecter l'utilisateur. L'utilisateur obtient 6PA Distance : Soi Durée : 30 minutes</p>	<p>Illusion : L'utilisateur guéris de 10 PV dans sa zone et confère le <u>statut Ignoré</u> dans sa zone en plus du pouvoir d'infliger le <u>statut Sommeil</u> (temps standard) comme pouvoir additionnel. Lors de l'affliction de la zone de l'utilisateur, les personnes ont 15 minutes pour infliger le <u>statut Sommeil</u> au toucher sur une cible sans briser le <u>statut Ignoré</u>. La durée du statut ignoré se termine après 15 minutes ou si des dégâts sont reçus ou infliger. Distance : 15 pieds de rayon autour de l'utilisateur. Durée : 15 minutes</p>	<p>Flagellation kinétique : L'utilisateur inflige à 5 cibles 20 dégâts critiques puis <u>le statut agonisant</u> (temps standard). Distance : 30 pieds Durée : Instantanée</p>
Passif Niv.10 : L'utilisateur possède résistance Statut Mentale Niv.10 permanentes en plus de 1 PA qui se régénèrent aux 30 minutes			
A	<p>Champ de Force ultime : L'utilisateur cible 4 personnes et lui-même. Celui-ci confère dans une main levée, paume à l'opposé de soi, un bouclier psionique qui permet de rediriger les statuts et dégâts à distance. La paume doit être levée devant soi pour rediriger les attaques. En plus, les cibles ont 3 PA additionnel. Distance : Toucher Durée : 30 minutes</p>	<p>Invisible au subconscient : L'utilisateur touche 4 personnes leur conférant <u>le statut ignoré</u>. Les personnes affectées par leur pouvoir peuvent faire 3 coups ou pouvoirs/compétences sans briser le <u>statut ignoré</u>. Distance : touché Durée : 1 heure</p>	<p>Fureur kinétique : L'utilisateur peut « tirer » en dégâts continus, 10 dégâts critiques sur une cible (sans Cooldown) puis qui inflige le <u>Statut rage</u> (durée standard). Il a un total de 12 tirs qu'il peut utiliser. Distance : 25 pieds. Durée : 1 heure pour utiliser ces tirs.</p>
B	<p>Lame psionique terrifiante : L'arme de mêlée ou à distance de l'utilisateur, possède (lors de l'activation) +10 dégâts critiques et inflige le Statut peur, tant que l'utilisateur la tient. Celui-ci obtient en plus 20 PA. Distance : Soi Durée : 1 heure</p>	<p>Surcharge psychique : L'utilisateur peut revivre et guérir jusqu'à la moitié de leur PV ses alliés dans sa zone et leur confère <u>le statut invisible</u>. Distance : 10 pieds de rayon autour de l'utilisateur. Durée : 30 minutes.</p>	<p>Bazooka kinétique : L'utilisateur inflige 200 dégâts critiques puis <u>statut Étourdissement</u> (temps standard) sur une cible Distance : 50 pieds Durée : Instantanée</p>

Niveau	Tank	Support	Dégât
C	<p>Champ de Force broyeur : Au besoin une fois par combat, l'utilisateur peut infliger le <u>statut Agonisant</u> à toutes personnes ennemis, incluant ceux en Vol en déclarant un « Time ». Par la suite, la zone inflige le <u>statut Ralentissement</u> pour les ennemis et l'utilisateur reçoit 25 PA et Résistance Critique Niv. 10. Le nombre de PE est utilisé complètement pour activer ce pouvoir.</p> <p>Distance : 25 pieds de rayon. Durée : 1 heure</p>	<p>Marionnettiste :</p> <p>Au besoin, une fois par combat, l'utilisateur peut cibler X nombre de personnes dans la zone qui seront sous le statut de Contrôle et 3 PA en déclarant un "Time". Si les personnes au statut de contrôle meurent, ils reviennent 20 PV encore sous le contrôle de l'utilisateur. La durée dépend du nombre de personnes que l'utilisateur cible. À chaque personne de plus, 10 minutes est enlevé de la durée. Par exemple, si l'utilisateur cible 1 personne la durée est de 60 minutes. Pour 3 personnes, la durée est de 30 minutes et pour 9 personnes la durée est de 10 minutes. 10 minutes est le temps minimal.</p> <p>Le nombre de PE est utilisé complètement pour activer ce pouvoir.</p> <p>Distance : 25 pieds de rayon. Durée : 60 minutes</p> <p>À noter que si une personne affectée est devenue mourante durant la durée du pouvoir, celle-ci redevient mourant à la fin de la durée du pouvoir. Exemple, Super Chat est devenu une cible et est tombé à 0 PV. Il se relève dû à l'effet du pouvoir Légendaire et suit les ordres de l'utilisateur, mais celui-ci retombe à 0 PV lors de la fin du pouvoir.</p>	<p>Furie télékinétique :</p> <p>Au besoin, une fois par combat, l'utilisateur peut infliger 20 dégâts Critiques aux ennemis incluant ceux en vol en déclarant un « Time ». Dans le Time, L'utilisateur peut, jusqu'à une fois par minute, crier « DÉPLACEMENT » en pointant une personne et en levant sa paume devant celle-ci. Cette cible doit bouger de 10 pieds selon les directives de l'utilisateur. Après avoir déplacer la personne, l'utilisateur peut à nouveau bouger. Une Résistance de statut de blocage peut contrer cet effet.</p> <p>Le nombre de PE est utilisé complètement pour activer ce pouvoir.</p> <p>Distance : 25 pieds de rayon. Durée : 1 heure</p>

Passif Légendaire : L'utilisateur obtient une résistance Critique Niv. 10 permanentes et peut mettre des champs de force (statut dôme de 5 pieds de rayon) sur n'importe quels objets et portes pendant 10 minutes (pour les tank) // mettre donner une suggestion qu'une cible sera obligé de croire pendant 10 minutes (pour les support) // augmenter ses dégâts de pouvoir pour 50% (pour les dégâts) au coût de 2PE en plus du pouvoir passif rang A.

Quantum

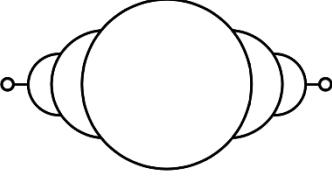
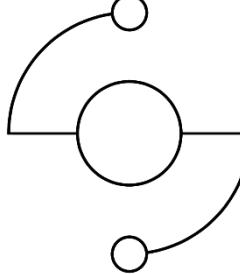
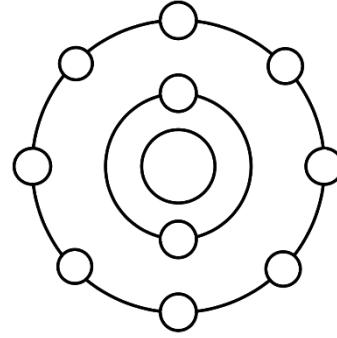
Le quantum est la quantité minimum de n'importe quelle entité physique impliquée dans une interaction. Elle est la plus petite mesure indivisible de l'énergie, la quantité du mouvement ou de la masse. Ceux qui contrôlent ce pouvoir contrôlent la gravité, la manipulation du temps et même l'espace. Les 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 : Loop Temporelle ! Toi, toi et toi ! ralentissement !

		
TANK – Dimension et Espace	SUPPORT- Contrôle du temps	DÉGÂTS : Gravité et particules

Niveau	Tank	Support	Dégât
1	Implosion dimensionnelle : L'utilisateur confère +1 Énergie sur son arme. Distance : soi Durée : 10 minutes	Retour de la vitalité : L'utilisateur offre une guérison de 18 PV. Distance : Toucher Durée : Instantanée	Choc gravitationnel : L'utilisateur crée une zone infligeant le <u>statut de Renversement</u> Distance : 15 pieds de rayon autour de l'utilisateur Durée : Instantanée
2	Forme cosmique : L'utilisateur reçoit la moitié des dégâts normaux. Distance : Soi Durée : 15 minutes	Arrêt du temps : L'utilisateur inflige le <u>statut Paralysé</u> à deux cibles Distance : 15 pieds Durée : Instantanée	Blast tachyon : L'utilisateur inflige 12 dégâts Énergie à 2 cibles. Distance : 15 pieds Durée : Instantanée
3	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	Loop temporelle : L'utilisateur cible 3 personnes et infligent le <u>statut Ralentissement</u> (temps standard). Distance : 15 pieds Durée : Instantanée	Rayon de Newton : L'utilisateur inflige le <u>statut Agonisant</u> à 4 cibles et 5 dégâts énergie. Distance : 15 pieds
4	Armure dimensionnelle de poche : L'utilisateur obtient une Résistance Critique Niv.5 de son choix, +2 dégâts énergie et 2 PA. Distance : Soi Durée : 15 minutes	Retour en arrière : L'utilisateur confère 3 esquives à une personne et +16 PV. Distance : toucher Durée : 15 minutes	Bombe gravitationnelle : L'utilisateur cible une personne et toutes les victimes de la zone de 10 pieds de rayon autour de la personne ciblée reçoivent 12 dégâts énergies Distance : 10 pieds de rayon Durée : Instantanée
5	Téléportation : L'utilisateur obtient le <u>statut Téléportation</u> en plus de 6 PA. Distance : Soi Durée : 30 secondes pour la téléportation et 15 minutes pour le PA	Bulle temporelle : L'utilisateur crée une zone ayant le <u>statut de Dôme</u> et se guérit de +16 PV. Distance : 15 pieds de rayon autour de l'utilisateur. Durée : 15 minutes	Pression gravitationnelle : L'utilisateur inflige 10 dégâts énergie puis <u>statut Ralentissement</u> (Durée standard) dans la zone de l'utilisateur. Distance : 10 pieds de rayon autour de l'utilisateur Durée : Instantanée
6	Passif RP : Selon le donjon rang B : Tank : Peut téléporter un petit objet, une personne NPC immobile ou inconsciente et utiliser une dimension de poche avec un maximum de 10 objets et d'une largeur de 50 pouces. Support : Arrêter, ralentir et avancer le temps de rang B. Dégât : Peut changer la gravité d'objets moyens et de personnes, un à la fois. Il peut repousser et attirer les objets de rang B		

Niveau	Tank	Support	Dégât
7	<p>Armure dimensionnelle : L'utilisateur obtient une Résistance Énergie Niv.5, Résistance Critique Niv.10 et +3 dégâts Énergie. Distance : Soi Durée : 30 minutes</p>	<p>Avancement temporel : L'utilisateur cible 3 personnes en les touchant et réduit les temps de Cooldown de moitié et offre une guérison de +5 PV. Distance : Toucher Durée : 30 minutes</p>	<p>Pression écrasante : L'utilisateur inflige le <u>statut paralysie</u> (durée Standard) et 20 dégâts énergie à 4 cibles. Distance : 30 pieds Durée : Instantanée</p>
8	<p>Téléportation de masse : L'utilisateur et 4 personnes obtiennent le pouvoir d'utiliser le <u>statut de Téléportation</u>. Il confère une durée de 75 secondes qui peut être utilisé de la façon qu'ils veulent. Exemple : QuantumMania utilise le pouvoir et donne le statut à 4 autres personnes. Une personne choisie de se téléporter une fois pendant 20 secondes et une autre fois pendant 55 secondes. Une autre personne choisit de se téléporter pendant 30 secondes et une autre choisit de se téléporter 3 fois pendant 45 secondes lors de la durée du pouvoir. Distance : Toucher Durée : 75 secondes pour la téléportation et 30 minutes pour le pouvoir</p>	<p>Extorsion temporelle : Toutes les personnes dans la zone de l'utilisateur récupèrent 10 PV et 10 PE Distance : 10 pieds de rayon autour de l'utilisateur. Durée : instantanée</p>	<p>Disque de particule comprimée : L'utilisateur inflige 100 dégâts Énergie et le <u>statut Renversement</u>. Distance : 30 pieds Durée : Instantanée</p>
9	<p>Déflagration Alcubierre : Pendant la durée du pouvoir, l'utilisateur peut choisir quand infliger le <u>statut Renversement</u> dans un rayon de 5 pieds. L'utilisateur peut seulement marcher lors de ce pouvoir. Distance : 5 pieds de rayon. Durée : 30 minutes</p>	<p>Seconde Chance : L'utilisateur confère à une personne le pouvoir de revenir à la vie quand il tombe à 0 PV 3 fois durant la durée du pouvoir, L'utilisateur après être mourant doit attendre 1 minute pour revenir à la vie à 10 PV. Distance : Toucher Durée : 30 minutes</p>	<p>Oblivion : L'utilisateur possède une zone qui inflige le <u>statut Ralentissement</u> et <u>Régression</u>. Il inflige 15 dégâts énergie une fois pour les personnes dans la zone n'importe quand. L'utilisateur doit rester sur place pour que la zone fonctionne. Distance : 15 pieds de rayon. Durée : 10 minutes</p>

Niveau	Tank	Support	Dégât
10	<p>Négation de l'espace : L'utilisateur a la capacité de téléporter les attaques à distances au complet sans prendre de dégâts dans sa dimension de poche. Cela va aussi pour les statuts à distance qui sont lancés dans sa zone. Les coups de corps à corps peuvent affecter l'utilisateur. L'utilisateur doit rester en place et doit crier "ANNULER" pour avertir les personnes que le pouvoir a été annulé par l'utilisateur. L'utilisateur ne peut utiliser d'autre pouvoir/compétence lors de ce pouvoir. Distance : Dans un rayon de 20 pieds autours de l'utilisateur Durée : 30 minutes</p>	<p>Accélération Temporelle : L'utilisateur confère à une cible facteur de guérison Niv.10 et pendant la durée du pouvoir, la cible inflige le double des dégâts normaux et peut se déplacer à une très grande vitesse à un point pendant 30 secondes (Ce pouvoir fonctionne comme <u>le statut téléportation</u>). Distance : toucher Durée : 30 minutes et 30 secondes pour le déplacement rapide</p>	<p>Puits gravitationnel : L'utilisateur appelle un « Time » si nécessaire et cible un endroit. Toutes les personnes dans la zone indiquée se rapprochent du centre. Ce pouvoir peut être résisté par Résistance au statut de blocage. Les victimes reçoivent 20 dégâts et subissent le statut ralentissement (temps standard). Distance : La distance de la zone indiquée et de l'utilisateur est de 15 pieds. La zone rapproche toute personne Cercle de rayon 10 pieds</p>
Passif Niv.10 : L'utilisateur obtient une Résistance au statut Blocage Niv.10 permanent et 1 PA additionnel qui se régénère après combat (le début est le premier coups fait lors du combat et la fin est l'arrêt total de coup dans le combat par mort, paix, etc.)..			
A	<p>Corps dimensionnel : Tous les dégâts reçus par l'utilisateur sont absorbés et convertis en PV. Il ne peut pas utiliser des pouvoirs et compétences lors du pouvoir. En plus d'obtenir un +12 dégâts à son arme. Distance : Soi Durée : 60 minutes</p>	<p>Retour dans le temps : L'utilisateur peut cibler 5 cibles en les touchant pour leur assigner une anomalie temporelle. Quand la cible tombe à 0 PV, après 1 minute, elle revient à la vie avec 10 PV et 1 PA deux fois seulement. Distance : toucher. Durée : 1 heure</p>	<p>Bombardement quantique : L'utilisateur peut « tirer » en dégâts continus, 10 dégâts énergies sur des cibles (sans Cooldown) et qui inflige le Statut ralentissement (durée standard). Il a un total de 12 tirs qu'il peut utiliser. Distance : 25 pieds. Durée : 1 heure pour utiliser ces tirs.</p>
B	<p>Armes de dimension de poche : L'utilisateur peut alterner entre deux types de dégâts choisis en plus de bénéficier de +20 dégâts et 5 PA. Distance : Soi Durée : 60 minutes</p>	<p>Avancement dans le temps : L'utilisateur et 4 cibles n'ont plus de Cooldown et possède un bonus de +5 PE. Distance : Toucher Durée : 1 heure</p>	<p>Masse quantique : L'utilisateur inflige 210 dégâts Énergie sur une cible Distance : 50 pieds</p>

Niveau	Tank	Support	Dégât
C	<p>Téléportation massive : Au besoin une fois par combat, l'utilisateur crée une zone spatial quantique dans un « Time » déclaré. Lors de ce pouvoir, l'utilisateur peut choisir de changer de place avec n'importe quel vivant ou non vivant dans la zone lancée. L'utilisateur doit crier "TOI TÉLÉPORTATION" avec une personne et les deux personnes sont obligatoirement en statut de téléportation à ce moment. L'utilisateur peut utiliser cette capacité une fois par minute. L'utilisateur obtient 10 PA. Le nombre de PE est utilisé complètement pour activer ce pouvoir. Distance : 25 pieds de rayon. Durée : 60 minutes</p>	<p>Bris de la première règle du temps : Au besoin une fois par combat, l'utilisateur appelle un « Time » et choisit de toucher deux cibles et lui-même 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. À noter que la compétence Résistance du statut de blocage ne fonctionne pas pour ce pouvoir. Distance : 25 pieds de rayon. Durée : 5 minutes</p>	<p>Trou noir : Au besoin une fois par combat, l'utilisateur crée une zone dans un emplacement choisi à 25 pieds maximum obligeant tous les ennemis à rester dans le centre de la zone d'un rayon de 10 pieds. Les ennemis ne peuvent échapper la zone et subissent <u>le statut de ralentissement</u> incluant ceux en Vol en déclarant un « Time ». Les personnes dans la zone subissent aussi le <u>statut régression</u> et 10 dégâts normaux. Le nombre de PE est utilisé complètement pour activer ce pouvoir. Distance 25 pieds de rayon.</p> <p>À noter : la seule façon d'échapper au trou noir est de se téléporter hors du 10 pieds de rayon à partir du centre de la zone</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.

Artéficien

Les artéficiens sont reconnus dans notre société comme des artisans, scientifiques, forgerons, mécaniciens et même ingénieurs 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, 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.

Amélioration d'armure ou de bouclier :

Temps de Création : 30 minutes

Temps d'installation sur le sujet : instantané

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

En améliorant l'armure, le nombre de PA de l'armure ou bouclier est doublé. À noter que l'amélioration d'une partie d'armure ou de bouclier ne peut être fait qu'une seule fois. **En plus, cette partie d'armure ou bouclier peut maintenant bloquer les dégâts à distance et de corps à corps de rang B.**

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 utiliser 2 poudres médicamenteuses, 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 différent avantages. Les augmentations ne peuvent pas être accumulées sur un seul membre dû au trop grand stress causée par l'appareil.

Ingénierie inversée :

Un artificien est aussi apte à créer qu'il peut détruire en récupérant les composantes désirées. Pour ce faire, il devra investir la moitié du temps normalement requis pour la création de l'appareil en question afin de le démanteler et récupérer toutes les composantes qui auraient été utilisé pour la création du consommable ou de l'appareil en question. Rien ne se perd rien ne se crée. **Note :** Si pour une raison quelconque un artificien avait passé du temps à décomposer un consommable ou appareil d'augmentation, et qu'il changeait d'idée (ou qu'un autre artificien voulait le restaurer), il pourrait refaire/restaurer l'objet à raison de 2 minutes pour chaque minute passé à le défaire. Ainsi, décomposer, refaire, décomposer, refaire, le temps sera toujours relatif à 1 minute de décomposition représente 2 minutes de création.

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'artefact alien	Poudre spéciale provenant d'un artefact alien, autant par la destruction de celle-ci que par un rejet de l'artefact.
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 artefact alien	Fragment spécial provenant d'un artefact alien, Autant par la destruction de celui-ci que par un rejet de l'artefact.

Les augmentations

Consommable d'augmentation de base :

Temps de Création : 15 minutes

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

Ingrédients : 1 capsule vide, 1 Poudre Médicament de Base par Accumulation.

Durée : 15 minutes.

Effet : Octroi +2 Niveau à la compétence que possède déjà personnage utilisant le consommable OU lui Octroyer la compétence à Niveau 2. Exemple : je fais une une pillule

L'Artéficien sait créer/cuisiner/produire/ ou autre, une potion, une pilule, un biscuit, un venin ou tout autre produit comestible, injecté, enduits, ou autres, qui aura un effet d'augmentation ou qui va produire un effet identique à une Compétence de Base ou Spéciale. Voir la liste des augmentations ci-bas. À la fin de la durée applicable, la compétence/pouvoir est perdue. Cependant, si le pouvoir avait un effet de donner quelque chose de calculable qui aurait été perdu ou utilisé, comme la Résistance Physique ou l'Agilité, le personnage ne perdra pas plus, simplement que le pouvoir s'estompe et s'il restait des P.V. (au-delà de son nombre maximum habituelle) ou s'il lui restait un certain nombre d'esquives non utilisé, elles sont alors perdues.

Consommable d'augmentation avancée :

Temps de Création : 30 minutes

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

Ingrédients : 1 capsule vide, 1 Poudre Médicament Avancée par Accumulation.

Durée : 30 minutes.

Effet : Octroi +4 Niveau à la compétence que possède déjà personnage utilisant le consommable OU lui Octroyer la compétence à Niveau 4.

Identique à un consommable d'augmentation de base.

Appareil d'augmentation de base :

Temps de Création : 120 minutes

Temps d'installation sur le sujet : 15 minutes et doit être fait par un Artéficien.

Ingrédients : 1 Titane, 1 Composante électronique militaire par Accumulation.

Durée : Tant qu'il est porté et installé sur le personnage, et tant qu'il est fonctionnel.

Effet : Octroi +1 Niveau à la compétence que possède déjà le personnage utilisant l'appareil OU lui Octroyer la compétence à Niveau 1.

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 de la même façon que les Consommables d'augmentations de base et 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 doit être fait par un Artéficien.

Ingrédients : 1 Osmium, 1 Composante électronique militaire par Accumulation.

Durée : Tant qu'il est porté et installé sur le personnage, et tant qu'il est fonctionnel.

Effet : Octroi +2 Niveau à la compétence que possède déjà le personnage utilisant l'appareil OU lui Octroyer la compétence à Niveau 2.

Identique à l'augmentation physique de Base.

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 (les consommable donne de base +5PV en plus de l'ajout de niveau de compétence)
2. Super endurance (les consommable donne de base +5PE en plus de l'ajout de niveau de compétence)
3. Super Sens
4. Super force
5. Régénération
6. Agilité
7. Facteur de guérison
8. Vol
9. Transformation
10. Soins
11. Résistance : Chacun des 13 types de résistance suivants compte comme 1 sélection dans le répertoire de connaissance de l'artificien.
 - o Bulletproof, Critique, Aqua, Pyro, Ventus, Terra, Énergie, Céleste, Inferno, Blocage, Mental, Sens, Dégénérescence.

Les niveaux applicables de tout appareil sont cumulatifs entre eux et avec les niveaux que possède déjà le personnage. Cependant le total de niveau ne peut « JAMAIS » dépasser le Niveau 10. Donc 3 Augmentations de Super Force, donneraient un bonus de +3 en Super Force, mais si le personnage avait déjà le niveau 9 en Super Force, l'appareil le monterait à niveau 10 sans pouvoir dépasser.

Les Augmentation Artéfact :

L'artificien 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'artificien 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'artefact alien et 1 capsule vide

Durée : Selon le pouvoir choisi.

L'artificien sait créer/cuisiner/produire/ 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 divisé par 2 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'Artificien.

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

Durée : Selon le pouvoir choisi.

L'artificien à créer un appareil qui permet de produire/simuler/octroyer un pouvoir existant de niveau divisé par 2 de son Niveau d'artificier. Il s'agit d'un appareil technologique qui reproduit un effet similaire à un pouvoir. L'utilisateur peut maintenant utiliser ce pouvoir de façon permanent en usant les points d'endurance requis.

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

Les Artéfacts

Les artéfacts sont une ressource rare dans notre univers et ils alimentent toutes technologies aliens et les pouvoirs des super humains à leur façon. Dans notre monde, vous allez trouver des artéfacts qui peuvent être découvert en fragment fonctionnel et non fonctionnel. Les fragments d'artefact alien sont utilisé pour les augmentations d'artefacts ou autres inventions nécessitant les pouvoirs des aliens.

Création d'un artefact complet fonctionnel

Temps de Création : 60 minutes

Ingrédients : 10 fragments d'artefacts fonctionnels et 200 iridiums

Description : L'artefact est dorénavant complet et est détectable par les aliens. Il est important d'annoncer à l'animation (À la réception du tag) qu'un artefact complet fonctionnel a été créé.

Effet : Les consommables d'augmentation Artefact et appareil d'augmentation Artefact ont l'effet *Niveau divisé par 2 de son Niveau d'artificier* changer pour Niveau de l'artificier. Ce qui permet à un Artificier Niveau 10 de créer un appareil d'augmentation Artefact simuler un pouvoir Niveau 10 de son recueil d'Artificier.

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 Boucliers

Les boucliers doivent être homologués par le maître d'arme qui se retrouve dans l'équipe d'animation. Les boucliers en bois doivent être obligatoirement être rembourrés à ses extrémités et ils ne peuvent pas être utiliser comme armes de poing. Les boucliers en mousse sont l'exception à être considéré comme une arme de poings (Lire la section Les Armes de Poings). Les boucliers sont des excellents objets pour se protéger. Cependant, dans un monde de super humains, il est rare d'avoir un bouclier qui est assez résistant pour subir plusieurs coups de Perfectman ou encore un rayon quantum d'Infinity.

Comme les armures, le bouclier octroie des PA, cependant, les PA d'un bouclier reviennent automatiquement après chaque combat et ne nécessite pas d'être réparé, à moins qu'un événement RP ou qu'un pouvoir endommage spécifiquement votre bouclier. En restant 5 minutes en repos (sans se déplacer, crier, utiliser compétence, etc.) et hors combat, les PA du bouclier sont récupérés.

Un petit bouclier (20 pouces ou moins sur la plus longue arête) offre 4 PA par combat. Un moyen bouclier entre (32 pouces ou moins sur la plus longue arête) offre 8 PA par combat et un grand bouclier (plus de 32 pouces d'arête) offre 12 PA par combat. Il est autorisé de lâcher votre bouclier une fois le nombre de PA utilisé. Même si l'attaque en soi ne touche pas le bouclier, le PA peut être utilisé.

Note : Les PA qu'offre un bouclier peuvent être utilisé seulement si le bouclier est tenu et portée en main. Ne s'applique pas si votre bouclier est accroché dans votre dos, et ce même si l'attaque frappe votre bouclier. Le bouclier N'EST PLUS FONCTIONNEL quand le nombre de PA est dépensé.

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 achetable en jeu. Ils sont fournis par les joueurs.

Les armes de type Nerfs™ peuvent être utilisés 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.