

Pouvoirs

Utiliser un pouvoir requiert deux tâches qui font partie de la même action, sans pénalité.

1. La première tâche est de manifester le pouvoir. La difficulté est basée sur sa complexité, à laquelle s'ajoute les modifications ainsi que le nombre de pouvoirs maintenus actifs.
2. La seconde tâche est d'appliquer le pouvoir. La difficulté est donc la résistance de ses cibles.

Garder un pouvoir actif

Certains pouvoirs n'ont de sens que lorsqu'ils sont gardés actifs. Chaque pouvoir actif augmente de 1 la difficulté pour utiliser d'autres pouvoirs. Un pouvoir actif peut être maintenu indéfiniment et désactivé à n'importe quel moment. La mort d'un personnage met fin à tous ses pouvoirs actifs.

Pouvoir de base

Les pouvoirs ont une difficulté de base de 1 et n'affectent qu'une seule cible, qui doit être adjacente.

Modifier un pouvoir

Un pouvoir modifié est plus difficile à manifester. Plusieurs modifications peuvent être cumulées.

- **Mineure (difficulté +2 par modification)**
Modifications des paramètres d'un pouvoir. +2 par échelon (ex: portée longue = +4)
 - portée augmentée (courte, longue, x10, x100, etc.).
 - rayon d'effet (adjacent, court, long, x10, x100, etc.).
 - contrôler la forme de l'effet (doit être contigu et rester à l'intérieur du rayon d'effet).
- **Majeure (difficulté +4 par modification)**
Changer l'effet tout en restant dans l'esprit du pouvoir de base. Par exemple :
 - Repousser des flammes avec de l'énergie magnétique.
 - Utiliser un pouvoir de contrôle d'esprit pour attirer les animaux locaux.
 - Utiliser la foudre pour se 'téléporter' via un arc électrique.

Types de pouvoirs

Les pouvoirs peuvent être séparés en thèmes qui se comportent chacun à leur façon. Par exemple :

Dans une campagne de medieval-fantasy

- **Alchimie** : consommer divers ingrédients et/ou en enduire ses cibles.
- **Sorcellerie** : déclencher divers effets via des mots et des objets arcanes.
- **Prière** : manifester des pouvoirs innés ou octroyés sous condition par une entité.

Dans une campagne de science-fiction

- **Mutation** : métamorphoser ou manifester des pouvoirs directement par son corps.
- **Implant** : utiliser diverses technologies greffées à son organisme.