

# Les pouvoirs des PJs

## La pyrokinésie de Lily Athénée

- **Phase un :** capable d'allumer des petites flammes (bougie) dans tout son champ de vision, et de mettre un membre dans un feu type feu de camp sans se faire brûler.
- **Phase deux :** elle peut lancer des projectiles enflammés (même vitesse que si elle jetait une pierre, portée 10m, brûlure légère, peu précises contre des cibles mobiles), enflammer une zone proche (type feu de camp), et se protéger contre la brûlure d'un feu de joie.
- **Phase trois :** elle peut lancer des éclairs qui pourront atteindre des cibles mobiles (brûlure grave si de plein fouet, portée de 10m), créer un mur de feu de 3m de large, et survivre aux brûlures d'un incendie.
- **Phase quatre :** elle dispose d'éclairs suffisants pour incinérer un homme ou faire exploser un véhicule, portée 10m, peut créer un mur de feu de 8m, et ne peut subir aucune brûlure possible.

## L'armure biomécanique d'Henri Beauchêne

- **Phase 1 :** début du scénario, l'armure peut protéger Henri contre les armes blanches, et contre les chutes d'une hauteur de 3m ou impact équivalent (voiture à 20km/h, etc.).
- **Phase 2 :** protection contre les balles de pistolets légers et de uzis, et chutes de 6m, voiture à 40 km/h. Peut créer deux tentacules de 50 cm, ayant la force d'un homme.
- **Phase 3 :** protections contre les balles de fusil d'assaut (M16...), chutes de 10m, voiture à 60km/h. Trois tentacules de 1m.
- **Phase 4 :** protections contre armes lourdes (mitrailleuses), chutes de 15 m, voiture à 80 km /h. Quatre tentacules de 2m.

## La chance de Vincent Edge

- **Phase 1 :** Edge dispose d'une chance anormale : il peut occasionner de petits ajustements, passant de 50/50 à 20/80.
- **Phase 2 :** il dispose d'une chance extraordinaire, lui permettant d'être protégé par exemple d'un tir à 10m (« il m'a encore loupé ? ! »)
- **Phase 3 :** il peut rendre ses ennemis malchanceux (glisser dans une flaque d'huile)
- **Phase 4 :** une fois par heure, pendant une minute, il peut bénéficier d'une chance miraculeuse, qui le protège complètement de tout

### **La téléportation de Nicholas Summer**

- **Phase 1 :** Summer est incapable d'y faire appel par lui-même, elle se déclenche toute seule dans des situations désespérées. Il est complètement désorienté ensuite pendant deux heures (amnésie partielle). Il ne téléporte rien avec lui, même pas ses vêtements.
- **Phase 2 :** Summer peut se téléporter par volontairement. La distance n'est limitée que par l'énergie dont il dispose, mais il est désorienté pendant un temps proportionnel à la distance (quelques secondes s'il s'est téléporté sur 1m, une dizaine de secondes sur 10m, jusqu'à une dizaine de minutes en cas de téléportation extrême). Il peut téléporter les êtres vivants qui sont au contact avec lui, mais toujours pas d'objets (tout le monde nu).
- **Phase 3 :** désorientation moins longue (rien pour 1m, 2 secondes pour 10m, 1 minute au maximum). Peut téléporter des objets, toujours au contact (direct ou par l'intermédiaire de ceux qu'il téléporte).
- **Phase 4 :** pas de désorientation, peut téléporter des objets et des personnes qui ne sont pas au contact.

### **La guérison de Sam Banefeld**

- **Phase 1 :** il n'est pas soumis aux maladies, et guérit les blessures superficielles en quelques minutes. Il peut utiliser son pouvoir sur d'autres personnes, mais en subit le contre-coup sous la forme d'un épuisement complet...
- **Phase 2 :** il ne peut subir aucun empoisonnement, régénère les blessures moyennes (une balle dans l'épaule) en 1h, le fait aux autres sans contre-coup en se concentrant pendant deux minutes
- **Phase 3 :** il peut régénérer les blessures graves
- **Phase 4 :** il peut régénérer les blessures mortelles ; et peut même, avec du temps, régénérer un membre. Il ne peut mourir qu'avec un trauma massif, ou en étant décapité, brûlé vif, etc.

### **La lycanthropie d'Alexi Kurnienko**

- **Phase 1 :** Alexi dispose de la force d'un être humain extrêmement athlétique, d'une vision parfaite, et d'un très bon sens de l'équilibre. Il pourrait être un athlète de niveau olympique dans n'importe quel sport.
- **Phase 2 :** Il dispose de la force de trois êtres humains, d'une vision de nuit identique à celle d'un chat, de réflexes et d'une agilité anormale (funambule sans difficulté), et d'un odorat supérieur, presque animal.
- **Phase 3 :** il dispose de la force de 4 humains, de la vision d'un chat, de son odorat, d'un 6<sup>ème</sup> sens, et peut chuter de 5m sans se blesser.
- **Phase 4 :** force de 6 êtres humains (soulève une Harley à bout de bras), de l'odorat d'un fauve (capable de sentir les émotions), il n'est jamais surpris, et chute de 8 m sans se blesser.