Classes

- Liste des classes d'ESPER
- Télékinésiste

Liste des classes d'ESPER

Télékinésiste

Manipulateurs d'objets et de forces à distance par la pensée. Excellents pour le contrôle du champ de bataille et la manipulation d'objets ou d'ennemis.

Exemples de spécialisations

- **Manipulateur** : Spécialisé dans la manipulation précise d'objets à distance.
- **Destructeur** : Utilise la télékinésie pour infliger des dégâts massifs.
- **Défenseur** : Maîtrise de la télékinésie pour la protection et la création de barrières.

Élémentaliste

Maîtres des éléments naturels tels que le feu, l'eau, l'air et la terre. Ils peuvent créer et manipuler ces éléments pour attaquer ou se défendre.

Exemples de spécialisations

- **Pyro** : Maîtrise du feu et de la chaleur.
- **Cryo** : Maîtrise du froid et de la glace.
- **Hydro** : Contrôle de l'eau et des liquides.
- **Aéro** : Manipulation de l'air et des courants atmosphériques.

Psycho

Capables de manipuler l'esprit d'autrui, d'implanter des pensées ou des suggestions, et même de contrôler les actions des autres.

Exemples de spécialisations

- **Illusions** : Création d'illusions et manipulation sensorielle.
- **Télépathie** : Lecture et influence des pensées.
- **Empathie** : Sensibilité et manipulation des émotions.

Precog

ESPERs dotés de la capacité de percevoir des événements futurs ou de déceler des schémas cachés, leur donnant un avantage stratégique.

Exemples de spécialisations

- **Oracle** : Prédiction précise d'événements futurs.
- **Stratège** : Utilisation de la préscience pour la tactique et la stratégie.
- **Sentinelle** : Spécialisation dans la prévision et l'évitement des dangers.

Augmenté

Un de leurs attributs physiques ou de leurs sens est extrêmement développé, comme une force surhumaine, une vitesse incroyable, ou une perception sensorielle extraordinaire.

Exemples de spécialisations

- **Vision** : Vision accrue, capacité à voir à travers des obstacles ou à de grandes distances.
- **Ouïe** : Ouïe surdéveloppée, capable de détecter des sons imperceptibles.
- **Toucher** : Sensibilité tactile accrue, perception des vibrations et détection des mouvements.
- **Force** : Force surhumaine, capacité à soulever des objets lourds ou à infliger des dégâts massifs.
- **Vitesse** : Vitesse et réflexes surhumains, capacité à se déplacer à grande vitesse ou à réagir instantanément.

Métamorphe

Ils sont capables de modifier leur apparence physique et leurs caractéristiques corporelles. Ils peuvent se transformer pour ressembler à d'autres personnes, changer certains aspects de leur apparence, ou même adopter des caractéristiques animales.

Exemples de spécialisations

- **Caméléon** : Spécialisation dans le déguisement et l'infiltration, capables de reproduire fidèlement l'apparence d'autres individus.
- **Bête** : Capacité d'adopter des caractéristiques animales, comme une force accrue, une agilité améliorée, ou des sens aiguisés.
- **Adaptatif** : Capacité d'ajuster sa physiologie pour s'adapter à différents environnements ou situations, comme respirer sous l'eau ou résister à des températures extrêmes.

Biokinésiste

Maîtres de la manipulation génétique et biologique. Ils peuvent guérir, altérer ou améliorer des organismes vivants, voire créer des formes de vie.

Exemples de spécialisations

- **Guérisseur** : Guérison des blessures, des maladies et des altérations génétiques au prix de leur propre énergie vitale.

- **Tadrigrade** : Capacité de guérison accélérée sur soi et immunité aux maladies.
- **Booster** : Altération et amélioration des caractéristiques biologiques de soi même et des autres.
- **Toxic** : Sécrétion de toxines et de poisons, capacité de créer des maladies et des infections et de les guérir.

Chronos

ESPERs capables d'altérer le flux temporel, ralentissant ou accélérant le temps autour d'eux ou même se projetant brièvement dans le passé ou l'avenir.

Exemples de spécialisations

- **Modeleur** : Manipulation du temps, ralentissement ou accélération temporelle.
- **Jumper** : Capacité de se déplacer brièvement dans le temps.
- **Paradoxe** : Capacité de créer des boucles temporelles limitées et des paradoxes.

Télékinésiste

Si la télékinésie n'est pas forcément le pouvoir le plus répandu, il est sans doute le plus connu. Faire bouger des objets par la pensée a toujours été l'un des sujets les plus populaires des récits fantastiques. En tant que télékinésiste vos pouvoirs peuvent se manifester de bien des manières : déplacement d'objets, ondes de choc, destruction, lévitation, etc.

Les capacités standard d'un télékinésiste lui permettent de déplacer des objets de plus en plus nombreux, lourds et de plus en plus loin au fil des niveaux suivant le tableau ci-dessous :

Niveau	Objets	Poids	Distance
1	1	5kg	9m
2	3	10kg	18m
3	6	15kg	30m
4	10	20kg	45m
5	15	25kg	60m
6	30	30kg	80m
7	45	40kg	110m
8	60	50kg	130m
9	75	65kg	150m
10	95	85kg	195m
11	120	120kg	250m
12	200	200kg	400m

Capacités de classe

Maîtrises

Jets de sauvegarde : Force, Dextérité
Compétences : choisissez deux compétences parmi Acrobaties, Escamotage, Perception, Survie

Niv	Maîtrise	Capacités	Energie (PE)
1	+2	Projection Télékinétique	5
2	+2	Spécialisation - Capacité de spécialisation	8
3	+2	Amélioration de caractéristique	11
4	+3	Capacité de spécialisation	14
5	+3	Bouclier télékinétique	17
6	+3	Amélioration de caractéristique	20
7	+4	Capacité de spécialisation	23
8	+4	Amélioration de caractéristique	26
9	+4	Emprise télékinétique	29
10	+5	Amélioration de caractéristique	32
11	+5	Capacité de spécialisation	35
12	+6	Amélioration de caractéristique - Capacité de spécialisation ultime	40

Projection Télékinétique

Votre esprit est une arme capable de projeter une force puissante à distance, vous pouvez canaliser votre concentration pour créer une onde d'énergie psychique qui frappe vos ennemis. En tant qu'action, vous projetez une vague d'énergie télékinétique vers une cible de votre choix à moins de 30m. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de dextérité, avec une difficulté égale à 8 + votre modificateur d'INT + votre bonus de maîtrise. En cas d'échec, elle subit des dégâts contondants et est repoussée de 1,5m. En cas de réussite, elle subit peu ou pas dégâts et n'est pas repoussée.

> Chaque palier de 2 PE consommés en plus augmentera l'impact et la distance de projection.

Bouclier Télékinétique

A partir du niveau 5, vous êtes capables de générer un champ de force télékinétique autour de vous ou d'un allié. En tant qu'action et au prix de 2 PE, vous créez un bouclier d'énergie protecteur autour de vous ou d'une cible que vous pouvez toucher, bloquant les dégâts durant 1 tour.

Emprise Télékinétique

Au niveau 9 et en consommant 3 PE, vous devenez capable d'immobiliser vos ennemis sur place, les empêchant de bouger ou de réagir. En tant qu'action, vous ciblez un ennemi jusqu'à 20m. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force, avec une difficulté égale à 8 + votre modificateur d'intelligence + votre bonus de maîtrise, ou être immobilisée pour 1 tour.

> La durée de l'effet augmente de 1 tour par tranche de 3 PE consommés (max. 4 tours).