

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.
-
-

Révision #9

Créé 16 février 2024 08:47:15 par Kratos

Mis à jour 29 février 2024 07:09:10 par Kratos