

Chapitre 13 – Contre-pouvoirs et Catégories

Règles et principes de base

Qu'est-ce qu'un contre-pouvoir?

- Un contre-pouvoir est une protection **passive** que le joueur peut obtenir d'un pouvoir ou d'un objet, mais qu'il n'a pas nécessairement à activer par la suite.
- Un contre-pouvoir **n'est pas un pouvoir** en ce qui concerne les règles de jeu : ses effets ne sont ni perdus ni annulés par un pouvoir ou une condition qui interdit au personnage l'utilisation de pouvoirs (ex. : la douleur ou la confusion).
- Un personnage peut à tout moment décider de ne pas activer un contre-pouvoir.

Utilisation des contre-pouvoirs

- Chaque contre-pouvoir **annule tous les pouvoirs associés à cette catégorie**.
- Un personnage joueur qui subit un pouvoir contre lequel il est protégé **doit annoncer son contre-pouvoir** en disant « Contre-pouvoir », « Protection », « Résistance » ou le nom exact du contre-pouvoir. La forme utilisée est au choix, mais l'on ne peut dire « Résistance » lorsqu'on est immunisé et vice-versa.
- Recevoir un contre-pouvoir **annule tous les pouvoirs déjà actifs** sur le personnage qui sont normalement contrés par le contre-pouvoir en question.

Les catégories

- Les catégories **représentent le type d'un pouvoir**. Seuls les pouvoirs pouvant être contrés en ont une, afin de permettre à tous de les identifier facilement et d'identifier facilement leur contre-pouvoir.
- Un pouvoir **peut être associé à plus d'une catégorie**. La protection à une catégorie protège contre l'entièreté du pouvoir.
- Il existe actuellement 19 catégories, dont le nom et la définition sont donnés dans le tableau suivant :

Catégorie	Définition
Affaiblissement	Le pouvoir diminue les capacités physiques de la victime et/ou lui fait perdre toute sa force.
Attaque physique	Tout ce qui cause des dégâts physiques non élémentaires. Les dégâts « passe-armures » et « vorpals » sont inclus.
Charme	La victime est séduite et/ou mise en confiance par le pouvoir. « Confiance », « amitié », et « charme » sont les mots clefs définissant les effets de ce groupe de pouvoirs.
Domination	La victime perd le contrôle de son personnage au profit d'un autre personnage. Elle doit faire exactement ce que le pouvoir lui dicte, ni plus ni moins.
Douleur	Le pouvoir cause une intense douleur qui parcourt le corps de la victime et l'empêche d'activer un quelconque pouvoir.
Élémentaire	Le pouvoir cause une douleur ou des dégâts à l'aide de l'un des éléments suivants : feu, froid, foudre.
Feu, Froid ou Foudre	Ce sont les trois catégories élémentaires. Les pouvoirs sont généralement de l'un ou l'autre de ces éléments uniquement.
Intimidation	Le pouvoir intimide la victime, qui ne peut attaquer son adversaire tant qu'elle est intimidée ou que l'adversaire ne l'attaque pas en premier.
Magie	Inclue tous les pouvoirs surnaturels (magique, naturaliste ou divin).
Guérison magique	Le pouvoir permet de guérir, d'une manière surnaturelle, un individu.
Guérison naturelle	Le pouvoir permet de guérir, d'une manière naturelle (médecine ou potion, par exemple), un individu.
Maladie	Le pouvoir est une maladie, naturelle ou non.
Malédiction	Le pouvoir place une malédiction sur la victime ; une force obscure qui suit le personnage lui incombant un effet négatif.
Mouvements	Les mouvements de la victime sont réduits ou arrêtés. Cependant, celle-ci garde conscience. Cette catégorie comprend aussi les projections.
Occultation	Le pouvoir cache le personnage à l'aide de son environnement.
Peur	Le pouvoir cause la peur et la victime doit s'enfuir.
Poison	Le pouvoir est en fait une potion (ou l'équivalent) aux effets néfastes pour la victime.
Sournoiseries	Toute attaque qui implique que la victime ne la voit pas venir.
Vision	Le pouvoir affecte le corps de la cible pour le modifier.

Tableau des catégories versus les contre-pouvoirs

Le tableau suivant donne la liste entière des contre-pouvoirs existants pour les personnages joueurs selon les catégories contre lesquelles ils protègent. Une liste partielle des contre-pouvoirs pour les personnages animateurs y est également incluse.

Contre-pouvoirs joueurs vs. Animateurs

Les contre-pouvoirs animateurs ne peuvent être acquis par les personnages joueurs. Ils sont écrits uniquement pour donner une idée à tous de ce qui existe dans ce domaine. Ces contre-pouvoirs servent à des fins d'animation ; afin de permettre aux animateurs d'augmenter le niveau de défi que représente un adversaire plus puissant que le héros moyen (ex. : archimages, monstres, etc.).

Catégories	Contre-pouvoirs joueurs	Contre-pouvoirs animateurs
Attaques physiques	Ignorer un coup	Résistance aux dégâts phys. Immunité aux dégâts phys.
Douleur	Résistance à la douleur	
Sournoiseries	6 ^e sens	
Mouvement	Protection aux immobilisations	
Affaiblissement	Protection aux affaiblissements	
Maladie	Protection aux maladies	
Poison	Protection aux poisons	
Domination	Protection aux dominations	
Charmes	Protection aux charmes	
Peur	Sans peur	Aura de bravoure
Intimidation	Sang-froid et Sans peur	
Vision	Vision réelle	
Occultation	Perception et Vision réelle	
Magie	Ignorer un sort	
Élémentaire Feu, Foudre et Glace	Résistance à un/aux élément(s) Protection à un/aux élément(s)	Absorption élémentaire
Malédiction	-	

« Protection à/aux élément(s) » n'immunise pas contre les effets négatifs reliés à une magie élémentaire, veuillez bien lire la description.

Description des contre-pouvoirs

6^e SENS

Le personnage possède l'intuition ou la prescience nécessaire pour voir venir les attaques surprises et autres dangers cachés.

Le personnage est considéré comme étant toujours conscient de sa situation lorsqu'il est victime d'une sournoiserie. Les attaques sournoises font les dégâts normaux de l'arme sans l'avantage que donne le pouvoir, les coups assommants ou visant la gorge ne fonctionnent pas s'ils sont faits par surprise et le personnage sait qu'il est victime du pouvoir *Vol à la tire* dès que son adversaire les annonce. Les dégâts d'attaque de catégorie sournoiserie seront énoncés de la manière suivant « X sournois » où X représente le nombre de dégât fait par l'attaque sournoise.

Limitation : Ne contre pas les attaques et pouvoirs qui ne sont pas affiliés à Sournoiserie.

IGNORER UN COUP

Le personnage est soit exceptionnellement résistant, soit suffisamment agile pour esquiver complètement le prochain coup.

Le personnage ignore les effets causés par la prochaine attaque de catégorie *Attaque physique*. La protection n'est dépensée que si l'attaque possède cette catégorie. À noter que les termes « Ignorer un coup » et « Esquive » peuvent être utilisés pour mentionner qu'un coup n'a pas touché le personnage.

Limitation : Un seul coup ignoré.

IGNORER UN SORT

Le corps et l'âme du personnage possèdent temporairement une grande résistance aux forces occultes, qu'elles soient de sources magique, naturaliste ou divine. Cette résistance est suffisante pour annuler complètement les effets du prochain sort que le personnage reçoit.

Le personnage ignore les effets d'un sort au choix du personnage. La protection n'est dépensée que si le pouvoir a pour source un sort ou une puissance occulte. Ce contre-pouvoir ne fait pas la différence entre les pouvoirs d'origine magique, naturaliste ou divine. Tous les effets du sort sont alors ignorés pour le joueur immunisé seulement.

Limitations : Un seul sort est ignoré [Contre également les pouvoirs bénéfiques].

PERCEPTION

Le personnage possède un sens de la vue, de l'ouïe et/ou de l'odorat aiguisé qui lui permet de détecter la présence d'une personne cachée par un moyen naturel.

Le personnage ignore les effets des pouvoirs d'*Occultation* et peut localiser avec précision l'endroit où le personnage caché se trouve. Le joueur doit cependant réellement voir l'autre joueur. Ce contre-pouvoir ne permet pas de demander aux autres joueurs de s'annoncer.

Limitation : Le joueur doit réellement voir l'autre joueur (hors-jeu) pour annuler son pouvoir d'*Occultation*.

PROTECTION CONTRE LES AFFAIBLISSEMENTS

Le personnage résiste exceptionnellement bien à la fatigue, naturelle ou non, ou encore son corps ne peut la ressentir. Les effets de celle-ci sont négligeables ou inexistantes pour lui.

Le personnage ignore les effets de catégorie *Affaiblissement*. Représenter en *roleplay* cette protection est obligatoire.

Limitation : N'élimine pas les dégâts causés par une attaque avec laquelle un pouvoir d'Affaiblissement est utilisé.

PROTECTION CONTRE LES CHARMES

Le personnage garde tout son bon sens lorsqu'on tente de le charmer ou d'altérer sournoisement son esprit.

Le personnage ignore les effets de *Charme*. Devant un tel pouvoir, le personnage est conscient qu'on tente de le charmer, mais il garde le choix de sa réaction face à ce qui se passe dans le jeu.

Limitation : Aucune limitation spécifique.

PROTECTION CONTRE LES DOMINATIONS

L'esprit du personnage est une forteresse inviolable. Seuls les plus puissants sorts de possession peuvent le contraindre.

Le personnage ignore les effets de *Domination*. Devant un tel pouvoir, le personnage est conscient qu'on tente de le dominer, mais il garde le choix de sa réaction face à ce qui lui est fait.

Limitation : Aucune limitation spécifique.

PROTECTION CONTRE LES ÉLÉMENTS / UN ÉLÉMENT

Le personnage est immunisé à une force ou aux forces élémentaires du Monde.

Le personnage ignore complètement les effets des pouvoirs affiliés à l'un des éléments suivants (selon la protection offerte) : *Feu, Foudre ou Glace*. À noter que les dégâts **et** les effets secondaires du pouvoir sont tous deux ignorés. Représenter en *roleplay* cette protection est obligatoire.

Limitation : « Protection à un élément » ne protège le personnage que contre une seule catégorie Élémentaire.

PROTECTION CONTRE LES IMMOBILISATIONS

Le personnage est trop fort, trop agile ou possède une trop grande volonté pour être arrêté ou même ralenti par une quelconque force.

Le personnage ignore les effets de la catégorie *Mouvement*. Représenter en *roleplay* cette protection est obligatoire.

Limitation : N'élimine **pas** les dégâts causés par une attaque avec laquelle un pouvoir de Mouvements est utilisé.

PROTECTION CONTRE LES MALADIES

Le personnage résiste exceptionnellement bien aux maladies, naturelles ou non, ou encore son corps ne peut les ressentir. Les effets de celles-ci sont négligeables ou inexistantes pour lui.

Le personnage ignore les effets de *Maladie*.

Limitation : Ne restaure pas les dégâts subits avant l'acquisition de la protection. N'élimine pas les dégâts causés par une attaque avec laquelle un pouvoir de Maladie serait utilisé.

PROTECTION CONTRE LES POISONS

Le personnage résiste exceptionnellement bien aux poisons, naturels ou non, ou encore son corps ne peut les ressentir. Les effets de ceux-ci sont négligeables ou inexistantes pour lui.

Le personnage ignore les effets de *Poison*. Représenter en *roleplay* cette protection est obligatoire.

Limitation : Ne restaure pas les dégâts subits avant l'acquisition de la protection. N'élimine pas les dégâts physiques causés par une attaque avec laquelle un pouvoir de Poison est utilisé.

RÉSISTANCE À LA DOULEUR

de 30 secondes. Ne peut s'utiliser sur la phase de survie. Tout effet qui empêche le personnage de se concentrer met fin à feindre la mort.

FOUILLE RAPIDE

(A volonté)

Le personnage sait détrousser un cadavre plus rapidement que son ombre.

Le joueur connaît les techniques de fouille et peut utiliser cette compétence pour dépouiller rapidement un individu de son bien. Le joueur doit s'approcher d'une cible ne pouvant bouger ou étant consentante et signaler au joueur qu'il utilise la compétence « Fouille Rapide ». La cible doit alors lui signaler où se trouve tout objet (argent compris) qu'il a sur lui, mêmes ceux sous dissimulation d'objets.

Cible :	1 personne
Portée :	Toucher
Durée :	Instantanée
Catégorie :	-
Limitation :	-

FOURNISSEUR DE POISONS

Le personnage sait se procurer des poisons de manière rapide et peu dispendieuse.

Donne un rabais de 50% sur l'achat des poisons à l'inscription.

Cible :	-
Portée :	-
Durée :	-
Catégorie :	-
Limitation :	-

MAÎTRE DE L'ART

(A Volonté)

Le personnage est passé maître dans l'art de porter des coups fatals à ses victimes.

Le joueur peut utiliser la compétence « maître de l'art » à volonté, mais seulement lorsqu'il utilise une sournoiserie en même temps. Cette compétence annule la phase de survie de la victime. Donc, si elle venait à tomber à 0 point de vie, elle serait tout simplement morte sans possibilité de guérison. Le joueur doit ajouter « maître de l'art » à la fin de ses dégâts.

Cible :	1 cible
Portée :	-
Durée :	Instantanée
Catégorie :	Sournoiserie
Limitation :	Ne peut être utilisée qu'en même temps qu'une sournoiserie. Il faut une sournoiserie avant d'acheter cette compétence.

MAÎTRE DE L'ESQUIVE

(Limité)

Les réflexes du personnage sont particulièrement aiguisés, ce qui lui permet d'esquiver les sortilèges les plus dangereux.

Le joueur peut « Ignorer un sort ». Il n'est possible d'esquiver qu'un sort à durée instantanée et qui cible spécifiquement le roublard. Le joueur doit alors mentionner « Maître de l'Esquive » afin d'éviter toute confusion.

Cible : Soi
Portée : -
Durée : Instantanée
Catégorie : Contre-pouvoir
Limitation :

PROTECTION CONTRE LES POISONS

(A Volonté)

Le personnage n'est tout simplement plus affecté par les poisons.

Le joueur est immunisé aux pouvoirs et compétences de la catégorie « Poison ».

Cible : Soi
Portée : -
Durée : Permanent
Catégorie : Contre pouvoir
Limitation : -

SE CACHER DANS L'OMBRE

(A Volonté)

Le personnage sait comment se dissimuler dans l'ombre afin de prendre sa cible à revers dans qu'elle n'ait le moindre doute, ou encore de prendre la fuite.

Le joueur ne doit pas être vu lorsqu'il se cache et met sa main sur sa tête pour signifier qu'il est sous la catégorie « Occultation ». Si le joueur est à couvert dans l'ombre d'un élément assez massif (un bâtiment, par exemple) ou à bonne distance de toute lumière, il peut alors utiliser cette compétence et mettre sa main sur sa tête pour signifier aux autres joueurs qu'il ne peut être vu par les méthodes conventionnelles. Il ne peut pas se déplacer. Un joueur ne peut pas attaquer une cible et réactiver « se cacher dans l'ombre » automatiquement (un délai de 5 secondes est exigé)

Cible : -
Portée : -
Durée : Tant qu'il reste caché.
Catégorie : Occultation
Limitation : -

SE DÉPLACER DANS L'OMBRE

(A Volonté)

Le personnage est maintenant capable de tenir son couvert tout en se déplaçant, faisant de lui un redoutable assassin.

Le joueur peut maintenant se déplacer lorsqu'il est caché dans l'ombre. Par contre, il doit se déplacer lentement, c'est-à-dire, pas de course ou même de marche rapide. (Voir se Cacher dans l'Ombre pour plus de détails)

Cible : -
Portée : -
Durée : Tant qu'il se déplace lentement

Catégorie : Occultation
Limitation : Le joueur doit posséder « Se cacher dans l'ombre » avant d'acheter cette compétence.

TUEUR FUNESTE (Limité)

Le roublard est un maître assassin qui portera les coups les plus sanglants à son adversaire.

Le joueur doit activer ce pouvoir en même temps que « ciblage » ou « assassinat » et la cible sera la même pour « Tueur funeste ». Pour la durée du pouvoir, la limite des dégâts est levée de 1 envers la cible. Le roublard peut donc occasionner des dégâts d'un maximum de 3 avec les armes légères et d'un maximum de 4 avec les armes lourdes contre sa cible.

Cible : La même que ciblage ou assassinat
Portée : La même que ciblage ou assassinat
Durée : La même que ciblage ou assassinat
Catégorie : -
Limitation : Il faut ciblage ou assassinat avant d'acheter cette compétence.

VOL À LA TIRE 10 SECONDES (A Volonté)

Le personnage pousse la roublardise à un niveau supérieur, où il est en mesure de dérober un objet sans que sa cible ne s'en rende compte.

Le joueur peut voler une bourse ou un petit objet porté par quelqu'un. Pour se faire, le joueur doit toucher cet objet pendant 10 sans en perdre le contact ou être vu par la victime, sans quoi le vol à la tire échoue. Si le vol réussi, le joueur doit intervenir « hors jeu » et demander qu'on lui remette l'objet en question ou le contenu de la bourse. Si la cible était un sac plus gros qu'une bourse, le joueur pourra alors demander à la victime de lui remettre un type d'objet (argent, un instrument, une dague, une potion, etc.; « si t'as un objet magique » n'est pas une demande appropriée). L'objet en question doit être volable (en jeu, un objet qui n'est pas un simple élément de costume).

Cible : 1 bourse ou un petit objet.
Portée : Au toucher
Durée : 10 secondes (activation)
Catégorie : Sournoiserie
Limitation : L'objet en question doit être volable.