

ANNEXE DES ANOMALIES

**Petite note sur l'annexe des anomalies :*

- Une anomalie de classe 1 coute 1 P.AD. à activer.
- Une anomalie de classe 2 coute 2 P.AD. à activer.
- Une anomalie de classe 3 coute 3 P.AD. à activer.

-Il faut acheter au moins 2 anomalies de classe 1 afin de pouvoir acheter une anomalie de classe 2; et il faut acheter au moins 1 anomalie de classe 2 afin de pouvoir acheter une anomalie de classe 3.

ALPHA

Classe 1

- Cocon
- Tentacules interposés
- Vision mutante
- Sixième sens

Classe 2

- Résine Alpha
- Main de fer
- Vitesse surhumaine
- Protection Alpha

Classe 3

- Résine Alpha avancée
- Assimilation
- Cocon avancé

BETA

Classe 1

- Sang Beta
- Corrosion
- Tissage mutant
- Mémoire cérébrale

Classe 2

- Corrosion avancée
- Absorbtion
- Bouclier organique
- Radioactivité

Classe 3

- Transfert Beta
- Biotoxine
- Transformation corporelle

GAMMA

Classe 1

- Tentacules temporaires
- Griffes temporaires
- Poison mutagénique
- Régénération

Classe 2

- Poison mutagénique, projectile
- Force surhumaine
- Griffes/ Tentacules avancées
- Régénération longue

Classe 3

- Abomination
- Poison mutagénique avancé
- Régénération avancée

DELTA

Classe 1

- Pheromone delta
- Suggestion
- Choc auditif
- Télépathie

Classe 2

- Suggestion de groupe

- Salive acide
- Gelée hallucinogène
- Bioscellant

Classe 3

- Amnésie
- Fascination
- Peur

ZETA

Classe 1

- Bioacide, projectile
- Bioacide, contact
- Contamination d'eau
- Contamination de nourriture

Classe 2

- Bioacide avancé, contact
- Cellule Zéro
- Impact suggéré
- Statique Zeta

Classe 3

- Bioacide avancé, projectile
- Impact suggéré avancé
- Blast mental

OMEGA

Classe 1

- Résine collante
- Camouflage
- Instinct surhumain
- Odorat anormal

Classe 2

- Résine collante avancée
- Camouflage avancé
- Vision perçante
- Exosquelette

Classe 3

- Exosquelette avancé
- Nuage hallucinogène
- Sang chimique

DESCRIPTION DES ANOMALIES

ALPHA

Classe 1

Cocon

Le mutant sécrète une résine à partir de ses mains. Cette biorésine sèche en quelques secondes et devient quasi-impénétrable. Durant ce temps, le mutant est prisonnier de son cocon. La résine se fragilise après quelques minutes.

Le mutant ne peut pas bouger durant la totalité de l'anomalie. Le cocon le protège contre tous les coups physiques et contre toutes les anomalies. Le mutant ne peut activer d'anomalies, ni parler ou entendre ce qui se passe à l'extérieur du cocon.

Durée : 5 minutes.

Aire d'effet : Le mutant.

Activation : Le mutant doit se frotter vigoureusement de la tête aux pieds avec ses deux mains puis adopter une position foetale sur le sol.

Tentacules interposés

Le mutant se coupe la main pour permettre plusieurs tentacules d'en sortir. Ces tentacules se dirigent vers la victime de son choix pour l'agacer et l'empêcher de s'approcher.

Ces tentacules empêchent toute interaction physique (la victime ne peut pas s'approcher vers le mutant) entre les deux personnages et les anomalies utilisant un catalyseur ou le toucher sont aussi bloquées. Le mutant doit choisir sa cible au moment où il active cette anomalie. Il ne peut pas changer de cible une fois que l'anomalie est activée et un personnage (le mutant aussi) ne peut avoir plus qu'un tentacule interposé d'active à la fois.

Durée : 5 minutes.

Aire d'effet : Une personne touchée autre que le mutant ou touchée d'un catalyseur sur la personne, l'armure, l'arme ou le bouclier.

Activation : Le mutant doit secouer violemment un bras pendant 3 secondes. Il se coupe ensuite la main avec l'aide d'un objet tranchant (ne cause pas de point de dégât) avant de lancer son catalyseur sur la victime. Cette activation est douloureuse. Le mutant doit toujours avoir un bras tendu vers sa cible.

Vision mutante

Le mutant concentre l'énergie de son cerveau pour faire jaillir de la lumière de ses yeux causant malheureusement un terrible mal de tête.

Permet de produire de la lumière. Pendant toute la durée de l'anomalie, le joueur peut utiliser une lampe de poche frontale. Cette lumière est visible par tout le monde.

Durée : 5 minutes maximum (peut être annulé avant par l'incantateur).

Aire d'effet : Le mutant.

Activation : Le mutant se ferme les yeux. Il se masse ensuite les tempes avec ses deux mains pendant 5

secondes. Il allume ensuite sa lumière frontale. Cette activation est douloureuse.

Sixième sens

Lorsqu'il se concentre suffisamment, le mutant prend physiquement conscience de tout l'équipement qu'il possède.

Cette anomalie permet de savoir lorsque quelqu'un effectue un vol à la tire. Si un personnage affecté par cette anomalie se fait faire « vol à la tire » avec succès (le voleur réussit le vol, et après avoir pris les items), il prend immédiatement conscience qu'il s'est fait dérober de ses biens par le voleur. Cette anomalie ne protège pas contre les attaques sournoises.

Durée : 1 heure.

Aire d'effet : Le mutant.

Activation : Le mutant ferme les yeux, adopte une attitude zen et prend de grandes inspirations pendant 5 secondes.

Classe 2

Résine Alpha

Le mutant sécrète une résine de ses mains. Cette résine sèche rapidement et devient indestructible pour un laps de temps avant de se détériorer.

Cette anomalie permet de rendre un bouclier indestructible contre tout coups physiques. Ne fonctionne pas sur l'armure.

Durée : 5 minutes.

Aire d'effet : Un bouclier.

Activation : Le mutant frotte lentement sa main sur la surface d'un bouclier pendant 10 secondes.

Main de fer

Le mutant arrive à redonner une forme létale à un dart avec la simple force de sa main.

Cette anomalie permet à un mutant de recréer les effets de la compétence "Fabrication de munition". Il n'a pas besoin d'outils pour réparer un dart, simplement sa main.

Durée : Instantanée.

Aire d'effet : : Un dart usagé.

Activation : Le mutant serre ses mains autour du dart usagé pendant 20 secondes (sans briser le dart s.v.p.). Donnez l'impression que vous forcez beaucoup.

Vitesse surhumaine

Le mutant se déplace du point A au point B à une vitesse éclair.

Cette anomalie permet à un mutant de se déplacer hors jeu. Le mutant doit respecter la limite physique de déplacement (il ne peut passer au travers d'un mur). Cette anomalie permet aussi de voir les caractéristiques physiques du milieu tel que le sol, l'eau, les constructions et la végétation, mais ne permet pas de voir les créatures ou êtres vivants (les arbres sont considérés comme éléments déterminants du milieu physique pour les besoins de la cause), ni d'entendre quoi que ce soit.

Durée : 10 secondes.

Aire d'effet : Le mutant.

Activation : Le mutant doit simplement courir pendant au moins 3 secondes avant de pouvoir activer sa Vitesse surhumaine.

Protection Alpha

Le mutant arrive à conditionner son corps pour temporairement ignorer les autres anomalies.

Permet d'ignorer la prochaine anomalie reçue. Bloque tous les types d'anomalies, peu importe qu'elle soit bénéfique ou non.

Durée : 30 minutes.

Aire d'effet : Le mutant.

Activation : Le mutant reste immobile, le regard vitreux pendant 20 secondes.

Classe 3

Résine Alpha avancée

Le mutant sécrète une résine de ses mains. Cette résine avancée sèche rapidement et devient indestructible pour un laps de temps avant de se détériorer. Elle possède aussi des propriétés qui la protègent contre les anomalies.

Cette anomalie permet de rendre un bouclier indestructible contre tout coups physiques et contre les anomalies. Il peut aussi bloquer les anomalies par catalyseur sans que celles-ci prennent effet. Ne fonctionne pas sur l'armure.

Durée : 10 minutes.

Aire d'effet : Un bouclier.

Activation : Le mutant frotte lentement ses mains sur la surface d'un bouclier pendant 30 secondes.

Assimilation

Le mutant peut assimiler les anomalies qu'on envoie dans sa direction.

La prochaine anomalie qui affecte le mutant sous la protection de l'anomalie « Assimilation » est immédiatement absorbée par le mutant et disparaît à l'intérieur de lui. L'anomalie emprisonnée n'a donc aucun effet et le mutant a gaspillé ses points d'adrénalines. L'assimilation peut absorber non seulement une anomalie dont le mutant est directement la cible, mais aussi une anomalie qui est ciblée sur un groupe de personnes dont fait partie le mutant. Le mutant doit annoncer qu'il a annulé l'anomalie activée en criant clairement : Assimilation, « nom de l'anomalie capturé ». L'anomalie emprisonnée ne peut pas être libérée plus tard. Les anomalies activées par le mutant ne sont pas assimilées.

Durée : 60 minutes.

Aire d'effet : Le mutant.

Activation : Le mutant reste immobile, le regard vitreux pendant 30 secondes.

Cocon avancé

Le mutant sécrète une résine à partir de ses mains. Cette biorésine sèche en quelques secondes et

devient quasi-impénétrable. Cette résine reste cependant très flexible.

Cette anomalie crée une résine sur le mutant et le protège contre les coups physiques et contre les anomalies. Il peut se déplacer comme bon lui semble et communique s'il le désire. Le mutant doit se mettre les bras en croix sur le torse pendant la durée de l'anomalie. Il ne peut pas se battre.

Durée : 5 minutes.

Aire d'effet : Le mutant.

Activation : Le mutant doit se frotter vigoureusement de la tête aux pieds pendant 10 secondes.

BETA

Classe 1

Sang Beta

Le sang du mutant peut devenir très alcoolique et en quelques secondes. On obtient une boisson dangereusement alcoolisée lorsqu'on mélange ce sang avec de l'eau. Une personne qui ingurgite ce sang devient immédiatement ivre.

Permet de changer une quantité d'environ 100 à 400 ml d'eau en "alcool fort" (une portion). Pour ce faire, le mutant doit charger chaque portion d'eau avec un peu de son sang Beta. L'eau devient donc très alcoolisée. Cette concoction peut être conservé pendant un maximum d'une journée à partir du moment où elle fu créé. Ensuite, elle redevient de l'eau. Elle provoque, chez celui qui la boit, une période d'ivresse non violente de 15 minutes, où le joueur doit simuler un état d'ébriété avancée et ne peut en aucun cas commettre un acte agressif (coup, anomalie, etc.). À la fin des 15 minutes, le joueur redevient normal. Cet effet n'est pas cumulatif. Si une personne boit 2 portions ou plus pendant ce temps, elle ne sera pas ivre plus longtemps. Par contre, après ces premières 15 minutes, une deuxième portion renouvellera l'effet d'ivresse.

Durée : 15 minutes.

Aire d'effet : Sur une portion d'eau qui doit être bue.

Activation : Le mutant se coupe le poignet (ne cause pas de points de dégâts) et mime de faire couler son sang dans la portion d'eau. Il lèche ensuite la plaie pour la guérir.

Corrosion

La bile du mutant est très corrosive et peut faire fondre certains matériaux.

Cette anomalie permet de dégradé tous les P.A. sur une zone ciblés (Ex : le bras gauche).

Durée : Jusqu'à ce que le personnage répare son armure.

Aire d'effet : Une armure touchée.

Activation : Le mutant simule de vomir sur l'armure en question.

Tissage mutant

Le mutant tisse une membrane collante et très résistante à partir de ses mains.

Permet de créer des liens ou bâillons pour attacher une victime afin d'éviter qu'elle ne s'en défasse, même avec la compétence « Contorsion ». La membrane du tissage mutant ne peut être coupé ou brisé, les noeuds ne peuvent pas êtres défaits. Aucune compétence ne peut libérer une personne de la

membrane.

Durée : 60 minutes.

Aire d'effet : Les liens et bâillons d'une seule personne.

Activation : Le mutant place la corde dans sa main et la ferme ensuite. Toujours avec le poing fermé, il tire la corde tranquillement pour donner l'impression qu'elle sort de sa main. Cette activation est douloureuse.

Mémoire cérébrale

Le mutant peut stimuler certaines parties du cerveau qui n'est généralement jamais utilisé.

Donne temporairement à la personne affectée la compétence « Alphabétisation ».

Durée : 10 minutes.

Aire d'effet : Le mutant ou une personne touchée.

Activation : Touchez les tempes avec les deux mains pendant 10 secondes.

Classe 2

Corrosion avancée

La bile du mutant est très corrosive et peut faire fondre plusieurs matériaux.

Cette anomalie permet de dégrader tous les P.A. de sa victime.

Durée : Jusqu'à ce que le personnage répare son armure.

Aire d'effet : Une armure touchée.

Activation : Le mutant simule de vomir sur l'armure en question.

Absorbption

Le mutant se coupe, insère un objet et regarde la blessure se régénérer sous ses yeux.

Cette anomalie permet au mutant d'assimiler un objet à l'intérieur de son corps. L'objet est hors jeu, mais ressurgira du mutant 15 minutes après l'assimilation. La grandeur de l'objet assimilé ne peut dépasser la surface des deux mains du mutant lorsque celles-ci sont collées ensemble.

Durée : Instantané.

Aire d'effet : L'objet touché.

Activation : Le mutant doit d'abord créer une plaie assez grande pour permettre au corps d'assimiler l'objet (ne cause pas de point de dégât). Il insère ensuite l'objet en question puis la plaie se referme. Cette activation est très douloureuse.

Bouclier organique

Le mutant est capable de transformer son bras en une masse de cartilage très résistante.

Cette anomalie permet au joueur de transformer un bras en bouclier (petit ou grand). Il bénéficie aussi des compétences « Bouclier (petit) » et « Bouclier (grand) » durant le temps de l'anomalie. Le bouclier doit obligatoirement avoir une apparence organique. Si un adversaire utilise la compétence « Coup du bélier » sur le Bouclier organique, le mutant perd tous les points de corps sur ce bras. Si le mutant désire enlever le Bouclier organique prématurément il devra refaire la procédure d'activation et repayer

les points d'adrénaline. Cette anomalie peut être combiné avec les anomalies « Résine Alpha » et « Résine Alpha avancée ».

Durée : 15 minutes

Aire d'effet : Le mutant.

Activation : Le mutant doit se plier en deux afin de donner l'impression qu'il à très mal. Pendant ce temps, il pose le bouclier d'apparence organique sur son bras. Cette activation est douloureuse.

Radioactivité

Le mutant est capable de faire jaillir de son corps des ondes concentrées de radioactivités.

Cette anomalie permet au mutant de donner des propriétés radioactives aux champignons qu'un personnage aura cueillis avec la compétence « Mycologie ».

Durée : Instantané.

Aire d'effet : Une portion de champignons cueillis.

Activation : Le mutant se frotte les mains vigoureusement pour créer de la chaleur pendant 10 secondes. Il pointe ensuite ses paumes vers les champignons.

Classe 3

Transfert Beta

Le mutant peut interchanger son énergie avec celle d'un autre mutant.

Cette anomalie permet d'interchanger les P.AD. restants (après activation) avec les P.AD. d'un autre mutant.

Durée : Instantanée.

Aire d'effet : Le mutant.

Activation : Le mutant doit serrer la main d'un autre mutant pour 5 secondes.

Biotoxine

Le mutant enduit une arme d'une biotoxine qui aggravera chaque blessure.

Cette anomalie permet d'augmenter les dégâts d'une arme de corps à corps, de flèches ou bien de carreaux d'un point. Cette anomalie n'est pas compatible avec les Hygrophores radioactifs à dents jaunes.

Durée : 5 minutes.

Aire d'effet : Une arme, 10 flèches ou 10 carreaux touchés. (Les darts ne peuvent pas être couverts de biotoxine).

Activation : Le mutant « crache » sur l'arme en question et utilise un chiffon pour étendre la biotoxine.

Transformation corporelle

Le mutant transforme temporairement son apparence physique.

Le mutant change d'apparence. Il peut changer de sexe, d'ethnie, enlever des mutations, ajouter des mutations, etc. Il faut simplement les éléments de costume nécessaires.

Durée : Jusqu'à ce que le mutant active de nouveau l'anomalie pour retourner à son apparence

originale, ou 12 heures.

Aire d'effet : Le mutant.

Activation : Le mutant ajoute chaque élément de costume en donnant l'impression qu'ils apparaissent. Cette activation est douloureuse.

Gamma

Classe 1

Griffes temporaires

Le mutant fait pousser de longues griffes du bout de ses doigts.

Des griffes poussent sur les mains du mutant et font 1 point de dommage. Les griffes doivent être fournies par le joueur. Cette anomalie permet aussi d'enlever des griffes naturelles pendant la durée de l'anomalie.

Durée : 15 minutes.

Aire d'effet : Le mutant.

Activation : Le mutant pose ses griffes en criant de douleur. Cette activation est douloureuse.

Poison mutagénique

Le mutant fait jaillir de son poignet un dart très venimeux.

Permet au mutant d'empoisonner une personne en la touchant. Le personnage empoisonné perd 1 P.C. au torse 10 minutes après s'être fait toucher. Cette anomalie n'est pas cumulative avec elle-même ou avec tout autre effet causant du dommage de poison après un laps de temps (ex : Poison ingéré). Après 5 minutes, le personnage affecté commence à ressentir des symptômes qui vont en s'aggravant. Affaiblissement musculaire, maux de ventre parfois intenses, étourdissements, etc.

Durée : Instantané.

Aire d'effet : Une personne touchée autre que le mutant.

Activation : Le mutant glisse lentement son pouce sur son avant-bras. Cette activation est douloureuse.

Régénération

Les blessures du mutant se guérissent à vue d'œil.

Le mutant gagne 1 P.C. à chaque minute pendant toute la durée de l'anomalie. Les membres sont régénérés avant le torse. Cette anomalie n'est pas cumulative avec elle-même et ne fonctionne plus lorsque le personnage est achevé.

Durée : 5 minutes.

Aire d'effet : Le mutant.

Activation : Le mutant ferme les yeux pendant 10 secondes et prend de grandes respirations.

Tentacules temporaires

Le mutant transforme péniblement l'un de ses bras en tentacule.

Un des bras du mutant se transforme en tentacules et fait 1 point de dommage. Le tentacule doit être fourni par le joueur. Cette anomalie permet aussi d'enlever des tentacules naturels pendant la durée de

l'anomalie.

Durée : 15 minutes.

Aire d'effet : Le mutant.

Activation : Le mutant pose son tentacule en criant de douleur. Cette activation est douloureuse.

Classe 2

Poison mutagénique, projectile

Le mutant fait jaillir de son poignet un dart très venimeux. Ce dart peut partir à toute vitesse vers un adversaire.

Permet au mutant d'empoisonner une personne en la touchant ou en lui lançant un catalyseur. Le personnage empoisonné perd 2 P.C. au torse 10 minutes après s'être fait toucher. Cette anomalie n'est pas cumulative avec elle-même ou avec tout autre effet causant du dommage de poison après un laps de temps (ex : Poison ingéré). Après 5 minutes, le personnage affecté commence à ressentir des symptômes qui vont en s'aggravant. Affaiblissement musculaire, maux de ventre parfois intenses, étourdissements, etc.

Durée : instantanée.

Aire d'effet : Une personne touchée autre que le mutant ou touchée d'un catalyseur sur la personne, l'armure, l'arme ou le bouclier.

Activation : Le mutant glisse lentement son pouce trois fois sur son avant-bras. Cette activation est douloureuse.

Force surhumaine

Le mutant décuple sa force de manière incroyable.

Le mutant gagne la compétence « Force brute I » pendant la durée de l'anomalie.

Durée : 15 minutes.

Aire d'effet : Le mutant.

Activation : Le mutant se replie sur lui-même et force avec tous les muscles de son corps. Il doit simuler la douleur pendant 10 secondes. Cette activation est douloureuse.

Griffes/ Tentacules avancées

Le mutant transforme péniblement l'un de ses bras en tentacule ou bien fait pousser de longues griffes du bout de ses doigts pour une longue période.

Le mutant choisit un des effets suivants :

Soit, des griffes poussent sur les mains du mutant et font 1 point de dommage. Les griffes doivent être fournies par le joueur. Cette anomalie permet aussi d'enlever des griffes naturelles pendant la durée de l'anomalie.

Ou bien, un des bras du mutant se transforme en tentacules et fait 1 point de dommage. Le tentacule doit être fourni par le joueur. Cette anomalie permet aussi d'enlever des tentacules naturels pendant la durée de l'anomalie.

Durée : 60 minutes.

Aire d'effet : Le mutant.

Activation : Le mutant pose ses griffes ou bien son tentacule en criant de douleur. Cette activation est

douloureuse.

Régénération longue

Les blessures du mutant se guérissent considérablement.

Le mutant gagne 1 P.C. à chaque minute pendant toute la durée de l'anomalie. Les membres sont régénérés avant le torse. Cette anomalie n'est pas cumulative avec elle-même et ne fonctionne plus lorsque le personnage est achevé.

Durée : 15 minutes.

Aire d'effet : Le mutant.

Activation : Le mutant ferme les yeux pendant 15 secondes et prend de grandes respirations.

Classe 3

Abomination

Le mutant se transforme temporairement en créature hideuse dont les pouvoirs sont décuplés.

Permet au mutant de se transformer littéralement en abomination (le joueur doit porter un masque hideux pour toute la durée de l'anomalie). Il doit se comporter comme un fou furieux (attention, ceci n'est pas la même compétence « Rage » où le joueur attaque tout ce qui bouge, allier inclus). La transformation comporte des griffes aux deux mains, des tentacules ou bien un mélange des deux (fournies par le joueur) avec un dommage de 2. Il ajoute aussi 1 P.C. à son torse. Sous cette forme, le mutant ne peut pas activer d'autres anomalies.

Durée : 15 minutes.

Aire d'effet : Le mutant.

Activation : Le mutant se replie sur lui-même et force avec tous les muscles de son corps pendant 10 secondes. Il pose ses griffes ou bien ses tentacules en criant de douleur. Cette activation est douloureuse.

Poison mutagénique avancé

Le mutant fait jaillir de son poignet un dart mortellement venimeux.

Permet au mutant d'empoisonner une personne en la touchant. Le personnage empoisonné perd 3 P.C. au torse 10 minutes après s'être fait toucher. Cette anomalie n'est pas cumulative avec elle-même ou avec tout autre effet causant du dommage de poison après un laps de temps (ex : Poison ingéré). Après 5 minutes, le personnage affecté commence à ressentir des symptômes qui vont en s'aggravant. Affaiblissement musculaire, maux de ventre parfois intenses, étourdissements, etc.

Durée : Instantané.

Aire d'effet : Une personne touchée autre que le mutant.

Activation : Le mutant glisse lentement son pouce 5 fois sur son avant-bras. Cette activation est douloureuse.

Régénération avancée

Les blessures sur les membres du mutant se guérissent instantanément.

Permet de redonner tous les P.C. à un membre (pas le torse) du choix du mutant.

Durée : Instantané.

Aire d'effet : Le mutant.

Activation : Le mutant secoue violemment le membre en question pendant 5 secondes.

DELTA

Classe 1

Phéromone delta

Le mutant sécrète des phéromones qui incitent l'agressivité des autres.

Le mutant réussit à inciter l'agressivité d'un autre personnage. La personne visée par cette anomalie se rue immédiatement sur le mutant et tente de l'attaquer avec n'importe quelle arme. Si elle n'a pas d'arme sous la main, elle tentera de prendre n'importe laquelle située autour d'elle (même si elle doit l'arracher des mains d'un autre personnage). Si elle n'a pas trouvé d'arme après 30 secondes, elle se calme et ne veut plus attaquer. La victime ne peut en aucun cas activer d'anomalie pendant ces 30 secondes.

Durée : 30 secondes.

Aire d'effet : Une personne touchée autre que le mutant ou touchée d'un catalyseur sur la personne, l'armure, l'arme ou le bouclier.

Activation : Le mutant frotte l'une de ses mains sur son corps pendant 3 secondes puis souffle sur sa paume en direction de sa victime.

Suggestion

Le mutant peut influencer une personne avec ces paroles hypnotisante.

Oblige la cible de faire une action simple qu'il aurait pu faire logiquement (manger, s'enfuir, se battre contre son ennemi, etc.) Étant une anomalie hypnotique, la cible est certaine que l'action provient d'elle. Ne fonctionne pas lorsque cette action va dans le sens contraire à la mentalité du personnage (attaquer ses amis, se tuer, aider ses ennemis, etc.)

Durée : 30 secondes.

Aire d'effet : Une victime qui entend et comprend le mutant.

Activation : Le mutant doit nommer la victime et lui suggérer une action au conditionnel en mettant l'accent sur chaque mot de la suggestion; tout en la fixant dans les yeux.

Ex : Matisse, tu devrais marcher dans cette direction (expliquer ensuite qu'il s'agit d'une anomalie qui prend effet).

Choc auditif

Le mutant cause une surdité temporaire en créant une fréquence auditive néfaste pour ces victimes.

La cible devient sourde.

Durée : 5 minutes.

Aire d'effet : Une personne touchée autre que le mutant ou touchée d'un catalyseur sur la personne, l'armure, l'arme ou le bouclier.

Activation : Le mutant tape ses deux mains le plus fort possible en direction de la victime.

Télépathie

Le mutant arrive à faire entendre ses pensées dans la tête des gens.

Permet de communiquer télépathiquement avec n'importe quelle créature vivante, même si elle n'a pas l'usage de la parole ou le même langage du mutant. Les autres ne comprennent pas ce qui s'est dit. Il est possible de passer des messages sans que personne n'en soit conscient

Durée : 5 minutes.

Aire d'effet : Le mutant.

Activation : Le mutant se place une main sur la tempe et fixe sa cible pendant 5 secondes.

Classe 2

Suggestion de groupe

Le mutant arrive à influencer les gens autour de lui avec ces paroles hypnotisantes.

Même chose que pour suggestion, mais ciblé sur un groupe de personnages. Cette anomalie n'est pas télépathique, et tout le monde entend la suggestion.

Durée : 5 minutes.

Aire d'effet : À voix sur un groupe maximum de 7 personnes.

Activation : Le mutant doit suggérer une action au conditionnel à un groupe de personnes en mettant l'accent sur chaque mot de la suggestion.

Ex : Écoutez tout le monde, vous devriez boire une gorgée de votre eau. (Expliquer ensuite qu'il s'agit d'une anomalie qui prend effet).

Salive acide

Le mutant arrive à sécréter des substances très nocives avec ses glandes salivaires, qui, lorsque craché au visage, empêche sa victime de voir.

La cible devient aveugle et doit se fermer les yeux (sauf lors des combats pour ceux qui ont la compétence « Combat aveugle »).

Durée : 5 minutes.

Aire d'effet : Une personne touchée autre que le mutant ou touchée d'un catalyseur sur la personne, l'armure, l'arme ou le bouclier.

Activation : Le mutant se masse la gorge avec sa main pour 3 secondes puis mime de cracher vers sa victime.

Gelée hallucinogène

Le mutant peut sécréter une gelée qui, lorsqu'elle pénètre les pores, envoie le cerveau de la victime en état de confusion extrême.

La cible ne sait plus ce qu'elle faisait ni où elle est. Elle est complètement confuse.

Durée : 5 minutes.

Aire d'effet : Une personne touchée autre que le mutant ou touchée d'un catalyseur sur la personne, l'armure, l'arme ou le bouclier.

Activation : Le mutant place le catalyseur dans sa main. Puis, il pompe sa main 5 fois.

Bioscellant

Le mutant arrive à sécréter un agent très collant avec ses glandes salivaires, qui, lorsque craché au visage, empêche sa victime de parler.

La cible devient muette pendant toute la durée de l'anomalie.

Durée : 5 minutes.

Aire d'effet : Une personne touchée autre que le mutant ou touchée d'un catalyseur sur la personne, l'armure, l'arme ou le bouclier.

Activation : Le mutant se masse la gorge avec sa main pour 3 secondes puis mime de cracher vers sa victime.

Classe 3

Amnésie

Le mutant arrive brouiller mentalement l'information du cerveau de sa victime.

La cible ne se souvient plus des cinq dernières minutes avant la prise d'effet de cette anomalie.

Durée : 5 minutes.

Aire d'effet : Une personne touchée autre que le mutant.

Activation : Le mutant passe lentement sa paume devant les yeux de sa victime.

Fascination

Le mutant peut charmer une personne avec ces paroles hypnotisantes.

La victime de cette anomalie considère le mutant comme son meilleur ami et son allié. Elle doit l'écouter et le protéger au mieux de ses capacités.

Durée : 30 minutes.

Aire d'effet : Une victime qui entend et comprend le mutant.

Activation : Le mutant doit simplement converser avec sa victime pour une minute.

Peur

Le mutant arrive à provoquer mentalement la peur chez sa victime.

La cible de cette anomalie est prise d'une frayeur incontrôlable envers le mutant. Le personnage doit réagir d'une des façons suivantes : il peut s'enfuir en courant, se mettre en boule par terre dans une position défensive ou rester paralysé sur place. En plus de ces réactions, le personnage peut aussi crier pendant ce temps.

Durée : 1 minute.

Aire d'effet : Une personne touchée autre que le mutant ou touchée d'un catalyseur sur la personne, l'armure, l'arme ou le bouclier.

Activation : Le mutant doit crier pendant 3 secondes.

ZETA

Classe 1

Bioacide, projectile

Le mutant lance un jet d'acide vers sa victime.

Un jet d'acide est lancé, causant 1 point de dommage à la zone touchée.

Durée : Instantanée.

Aire d'effet : Une personne touchée autre que le mutant ou touchée d'un catalyseur sur la personne, l'armure, l'arme ou le bouclier.

Activation : Le mutant serre ses deux mains sur le catalyseur pendant 3 secondes.

Bioacide, contact

Les mains du mutant s'enduisent d'acide.

Le mutant inflige des brûlures intenses lorsqu'il touche sa victime avec sa main. Cette anomalie fonctionne 10 secondes ou moins après son activation et cause 2 points de dommage à la zone touchée.

Durée : Instantanée.

Aire d'effet : Une personne touchée autre que le mutant.

Activation : Le mutant se frotte les mains ensemble pendant 3 secondes.

Contamination d'eau

Le mutant peut contaminer une ration d'eau en crachant un liquide incolore et inodore à l'intérieur.

La ration perd ses qualités bénéfiques. Un personnage qui homologue une eau contaminée n'aura pas le bénéfice d'avoir terminé un GN avec une ration d'eau. Après l'activation, le mutant place un morceau de ruban adhésif d'électricien rouge sous le bouchon de la ration d'eau.

Durée : Instantanée.

Aire d'effet : Une ration d'eau.

Activation : Le mutant mime de cracher dans la bouteille.

Contamination de nourriture

Le mutant peut contaminer une ration de nourriture en toussant sur la nourriture.

La ration perd ses qualités bénéfiques. Un personnage qui homologue une ration de nourriture contaminée n'aura pas le bénéfice d'avoir terminé un GN avec une ration de nourriture. Après l'activation, le mutant place un morceau de ruban adhésif d'électricien rouge sous le contenant de la ration de nourriture.

Durée : Instantanée.

Aire d'effet : Une ration de nourriture.

Activation : Le mutant tousse pendant 3 secondes en direction de la ration.

Classe 2

Bioacide avancé, contact

Les mains du mutant s'enduisent d'acide très corrosif.

Le mutant inflige des brûlures intenses lorsqu'il touche sa victime avec sa main. Cette anomalie fonctionne 10 secondes ou moins après son activation et cause 3 points de dommage à la zone touchée.

Durée : Instantanée.

Aire d'effet : Une personne touchée autre que le mutant.

Activation : Le mutant frotte les mains ensemble pendant 6 secondes.

Cellule Zéro

Le mutant injecte des anticorps dans la tête du cadavre qui l'empêche de se relever en mort-vivant.

Neutralise tout cadavre l'empêchant ainsi à se relever en mort-vivant.

Durée : Instantanée.

Aire d'effet : Une personne touchée autre que le mutant.

Activation : Le mutant place ses 2 mains sur la tête un cadavre pour 10 secondes.

Impact suggéré

Le mutant arrive à projeter une personne sur le sol avec la force de sa pensée.

Permet d'utiliser l'effet spécial « Knock Down » sur la victime.

Durée : Instantanée.

Aire d'effet : Une personne touchée autre que le mutant ou touchée d'un catalyseur sur la personne, l'armure, l'arme ou le bouclier.

Activation : Le mutant se place une main sur la tempe et pointe sa victime avec l'autre main pendant 3 secondes.

Statique Zeta

Le mutant envoie un choc statique tellement puissant vers sa victime qu'elle échappe tout ce qu'elle tient.

La cible laisse tomber tout ce qu'elle tient dans ses mains.

Durée : Instantanée.

Aire d'effet : Une personne touchée autre que le mutant ou touchée d'un catalyseur sur la personne, l'armure, l'arme ou le bouclier.

Activation : Le mutant se frotte vigoureusement ses mains sur ses cheveux ou bien sur son costume pendant 3 secondes.

Classe 3

Bioacide avancé, projectile

Le mutant lance un jet d'acide très corrosif vers sa victime.

Un jet d'acide est lancé, causant 3 points de dommage à la zone touchée.

Durée : Instantanée.

Aire d'effet : Une personne touchée autre que le mutant ou touchée d'un catalyseur sur la personne, l'armure, l'arme ou le bouclier.

Activation : Le mutant serre ses deux mains sur le catalyseur pendant 6 secondes.

Impact suggéré avancé

Le mutant arrive à projeter plusieurs personnes sur le sol avec la force de sa pensée.

Permet de utiliser l'effet spécial « Knock Down » sur toutes les victimes autour de lui dans un rayon de 3 mètres.

Durée : Instantanée.

Aire d'effet : Tous les personnages dans un cercle d'un rayon de 3 mètres autour de l'incantateur.

Activation : Le mutant s'accroupit au sol puis se relève immédiatement en criant.

Blast mental

Le mutant fait jaillir de lui une décharge d'énergie mentale affaiblissant tous les mutants autour de lui.

Cette anomalie fait perdre 6 P.A.D. aux personnages situés à deux mètres ou moins de lui. Le mutant n'est évidemment pas affecté lui-même. Les dommages sont faits sans catalyseur.

Durée : Instantanée.

Aire d'effet : Tous les personnages se trouvant à l'intérieur de 2 mètres de rayon autour du mutant.

Activation : Le mutant place ses deux mains sur sa tête et grimace de douleur pendant 6 secondes. Il lâche ensuite un cri de douleur. Cette activation est douloureuse.

OMEGA

Classe 1

Résine collante

Le mutant applique une résine sur un objet qui rend toute utilisation beaucoup plus inconfortable.

Lorsque cette résine est appliquée ou projetée sur une arme, cette dernière se manie moins bien et fait moins de dommage qu'en temps normal (-1 point de dommage) jusqu'à un total de zéro.

Durée : Instantanée.

Aire d'effet : Une arme touchée soit par un catalyseur ou bien le mutant.

Activation : Le mutant crache sur ses mains et les frotte ensemble pendant 3 secondes.

Camouflage

Le mutant arrive à s'estomper dans son environnement.

Permet de devenir pratiquement invisible et silencieux jusqu'au premier contact physique reçu. Doit être utilisé au milieu d'une végétation suffisante (herbes hautes, forêt, buissons...). Le joueur ne peut pas se promener, il doit cependant garder la main levée et ouverte pour indiquer aux autres joueurs qu'ils ne le voient pas. Le joueur ne peut donc pas utiliser cette main.

Durée : 5 minutes.

Aire d'effet : Le mutant.

Activation : Le mutant prend une poignée de terre sur le sol et se frotte avec pendant 5 secondes.

Instinct surhumain

Le mutant arrive à percevoir qu'un produit est empoisonné.

Permet de détecter toutes les sortes de poisons, mais non de les identifier.

Durée : Instantanée.

Aire d'effet : Le mutant.

Activation : Le mutant renifle le produit en question pour 5 secondes.

Odorat anormal

Le mutant arrive à pressentir les gens même s'ils sont bien cachés.

Permet de savoir qu'une personne est camouflé à 7 mètre du mutant. Cependant, le mutant ne sais pas exactement où se trouve la source. Il sais seulement qu'une présence est camouflé non loin de lui.

Durée : 1 heure.

Aire d'effet : Le mutant.

Activation : Le mutant ferme les yeux et relaxe pendant 10 secondes. Il renifle dans le vide lorsqu'il aperçoit un personnage avec une main dans les airs pour signifier qu'il est invisible.

Classe 2

Résine collante avancée

Le mutant applique une résine sur un objet qui rend toute utilisation presque impossible

Lorsque cette résine est appliquée ou projetée sur une arme, cette dernière se manie très mal et fait moins de dommage qu'en temps normal (-2 points de dommage) jusqu'a un total de zéro.

Durée : Instantanée.

Aire d'effet : Une arme touchée soit par un catalyseur ou bien le mutant.

Activation : Le mutant crache sur ses mains et les frotte ensemble pendant 6 secondes.

Camouflage avancé

Le mutant donne l'impression qu'il fait partie de son environnement.

Permet de devenir pratiquement invisible et silencieux jusqu'au premier contact physique reçu. Doit être utilisé au milieu d'une végétation suffisante (herbes hautes, forêt, buissons...). Le mutant peu également se déplacer lentement. Le joueur doit se promener avec la main levée et ouverte pour indiquer aux autres joueurs qu'ils ne le voient pas et ne l'entend pas. Le joueur ne peut donc pas utiliser cette main.

Durée : 5 minutes.

Aire d'effet : Le mutant.

Activation : Le mutant prend une poignée de terre sur le sol et se frotte avec pendant 10 secondes.

Vision perçante

La vision du mutant lui permet de discerner des détails précis.

Cette anomalie permettra au mutant de voir tous les personnages cachés par n'importe quelle

compétence. Une personne qui est vue par le mutant de cette façon reste camouflée, mais peut être visée ou attaquée par le mutant.

Durée : 30 minutes.

Aire d'effet : Le mutant.

Activation : Le mutant ferme les yeux et relaxe pendant 20 secondes. Il plisse les yeux lorsqu'il aperçoit un personnage avec une main dans les airs pour signifier qu'il est invisible.

Exosquelette

Le mutant protège ses organes vitaux à l'aide d'un exosquelette.

Comme son nom l'indique, le mutant se protège avec l'aide d'une armure naturelle. Ceci se traduit à une augmentation de 1 P.C. au torse. Cette anomalie n'est pas cumulative avec elle-même. Le mutant ne peut pas l'activer de nouveau avant que l'ancienne se termine. Les P.C. supplémentaires peuvent être guéris s'ils sont perdus avant la fin de l'anomalie.

Durée : 1 heure.

Aire d'effet : Le mutant.

Activation : Le mutant se masse le torse pendant 10 secondes.

Classe 3

Exosquelette avancé

Le mutant protège ses organes vitaux à l'aide d'un exosquelette très résistant.

Comme son nom l'indique, le mutant se protège avec l'aide d'une armure naturelle. Ceci se traduit à une augmentation de 2 P.C. au torse. Cette anomalie n'est pas cumulative avec elle-même. Le mutant ne peut pas l'activer de nouveau avant que l'ancienne se termine. Les P.C. supplémentaires peuvent être guéris s'ils sont perdus avant la fin de l'anomalie.

Durée : 1 heure.

Aire d'effet : Le mutant.

Activation : Le mutant se masse le torse pendant 20 secondes.

Nuage hallucinogène

Le mutant souffle un gaz toxique dans la direction de sa victime.

Le personnage affecté par cette anomalie commence à halluciner. Les hallucinations peuvent être: voir des gens qui ne sont pas réellement là, voir des objets ou animaux exotiques, voir une figure divine (dieu, ange, démon, etc.) et agir en conséquence, halluciner que quelqu'un le pourchasse, croire qu'il est dans une forêt très dense, etc. Le choix de l'hallucination est à la discrétion du joueur affecté par le sort.

Un antidote niveau 3 peut annuler les effets du sort.

Durée : Instantané, 10 minutes au total.

Aire d'effet : Une personne touchée.

Activation : Le mutant souffle vers sa victime pendant 5 secondes.

Sang chimique

Le sang du mutant contient plusieurs propriétés chimiques.

Le mutant peut extraire un peu de son sang afin de créer une dose de composés chimiques.

Durée : Instantané.

Aire d'effet : Le mutant.

Activation : Le mutant se coupe la main (ceci cause aucun point de dégât) et remplit une fiole de sang (liquide rouge).