

PSIONIQUES

1. DISCIPLINES, POUVOIRS, EFFETS ET COMPETENCES

1.1. GENERALITES

Les talents psioniques sont séparés en **disciplines** (exemple ESP) qui sont subdivisées en **pouvoirs** (exemple pouvoir vision dans la discipline ESP). Chaque **pouvoir** donne accès à des **effets** (exemple l'effet « précognition » pour le pouvoir « vision »). Ces effets sont décrits dans la suite.

Chaque **pouvoir** psionique a une compétence associée.

Ce qui est important dans la suite, ce sont les pouvoirs et les compétences qui leur sont associées, les disciplines sont des regroupements de pouvoirs cohérents, elles interviennent dans le coût d'achat des compétences psioniques mais pas dans la mécanique du jeu.

La compétence dans un pouvoir est très importante, car, sauf si cela est précisé dans le pouvoir, toutes les caractéristiques de l'effet de ce pouvoir (degré de réussite, dommage, durée, portée, aire d'effet) dépendent d'elle.

Comme dans tout SAGAS, le niveau de compétence est égal à la valeur de la caractéristique associée à laquelle on ajoute le niveau d'apprentissage dans cette compétence.

1.2. DISCIPLINES ET POUVOIRS

Ci-dessous la liste des disciplines (en gras) et les pouvoirs qui leurs sont associés.

Fléchissement Mental

Obscurcissement de l'esprit

Influence

Ecrasement mental

Psychokinésie

Thermokinésie

Télékinésie

Psychométabolisme

Pureté du corps

Unité de l'esprit

Unité du corps

Electrokinésie

Bioélectricité

Biomagnétisme

Photomanipulation

Forteresse Mentale

Barrière mentale

Champ 0

Nécrokinésie

La voie de la vie
La voie de la mort

Télépathie

Partage mental
Esprit parfait
Manipulation de l'esprit

ESP

Psychométrie
Visions

Onirokinésie

Le marcheur des rêves
Ectoplasme
Rêve éveillé

2. MECANISMES POUR ACTIVER UN POUVOIR PSIONIQUE

2.1 ACTIVATION

- On fait un jet sous la compétence du pouvoir psionique utilisé et on applique les divers modificateurs de situation. On note R le degré de réussite résultant:
 - Si $R > 0$, le pouvoir fonctionne
 - Si $R = 0$ il n'y a pas d'effet mais pas de blessures psychiques
 - Si $R < 0$ alors on prend des blessures psychiques: $-Rd6^*$
- Lorsque le pouvoir fonctionne on applique l'un de ses effets au choix

Exemple : Jeremiah Stone utilise son pouvoir de Télékinésie pour infliger un coup de poing mental à un garde de Chemotech menaçant. Il a 13 en télékinésie. Son jet de dés est de 3, il fait donc un degré IV. Le coup de poing mental a une base de +1, il fait donc un degré V. C'est une réussite, l'effet se produit.

Pour son jet d'attaque il conserve le degré V. Le garde tente une esquive réflexe (à -1 car le poing mental est invisible) qu'il rate. Stone inflige donc $2d6^+4$ (car poing mental a un nombre de dés de dommage maximum de 2 comme un coup de poing normal) et +4 est le bonus d'effet correspondant au score de compétence de 13. Il inflige 8 points de dommage : c'est insuffisant pour neutraliser le garde qui se prépare à tirer.*

2.2 ACTIONS

Une action psionique est considérée comme une action de combat, soit défensive, soit offensive.

2.3 DUREE

Les effets qui durent sont :

- Soit actifs tant que le psion se concentre. Les actions nécessitant de la concentration peuvent être détectées par des personnes observant le psion.

- Se concentrer est considéré comme une action de combat. On peut utiliser une esquive réflexe pour se défendre. Lorsque l'on subit une forte perturbation comme une blessure ou une empoignade il faut réussir un jet de résistance mentale pour rester concentré.
- En cas d'inconscience, de mort ou de confusion les effets des pouvoirs actifs cessent
- Sinon ils ont une durée indépendante de la concentration.
 - La durée de l'effet correspond à la durée sur la TU correspondant à la valeur de la compétence sauf lorsque le contraire est indiqué.

Les effets sont activés à l'initiative dans le round.

Certains effets nécessitent une durée spécifique de préparation pour fonctionner qui est indiquée dans le texte décrivant l'effet.

2.4 PORTEE ET ZONE D'EFFET

EFFET INDIVIDUEL

La cible doit être dans la portée du pouvoir et être clairement localisée. La portée est donnée par la portée dans la TU correspondant à la valeur de la compétence. Lorsqu'un pouvoir n'est utilisable qu'au contact, cela est indiqué dans sa description.

EFFET MULTIPLE

L'emploi de l'effet multiple provoque un modificateur de situation de -1.

Il ne peut pas être utilisé avec l'effet de zone.

Il est identique à l'effet individuel sauf qu'il:

- affecte des cibles dans une sphère centrée autour du psion dont le rayon de base est celui correspondant au niveau de compétence du pouvoir sur la TU
- le psion peut sélectionner des cibles dans la zone. Ces cibles doivent être clairement identifiées.
- Le nombre maximum de cibles affectées est le degré de réussite du jet de compétence. Si les cibles n'ont pas été sélectionnées, celles les plus proches du psion sont affectées en premier.
- Le psion peut choisir de s'inclure ou non dans les cibles

EFFET DE ZONE

L'emploi de cet effet de zone provoque un modificateur de situation de -1.

Il ne peut pas être utilisé avec effet multiple.

Identique à l'effet individuel sauf qu'il:

- Affecte des cibles dans une sphère centrée autour du psion dont le rayon de base est celui correspondant au niveau de compétence du pouvoir -5 sur la TU
- Le psion ne peut pas sélectionner des cibles dans la zone : elles sont toutes affectées à l'exception du psion qui peut choisir de s'inclure ou non dans les cibles
- L'effet est perceptible et détectable (sans effet sur la mécanique du jeu) entre TU-5 et TU

Exemple : Jessica Barnes est cernée par des adeptes du révérend Owen qui veulent la capturer pour manger son cerveau. Elle tente une suggestion de Zone visant à les convaincre de la laisser s'échapper. Sa compétence dans le pouvoir Influence est de 15.

Elle peut affecter une zone de rayon 22m (15-5=10 sur la TU). Elle fait un jet de 8 ce qui fait un degré de base de I mais l'emploi du pouvoir de zone lui donne un malus de -I, ce qui fait un degré total de 0. Elle échoue donc. Il va lui falloir jouer des arts martiaux.

Si elle avait réussi, la zone d'effet aurait été de 22 m (qui correspond à son score de 15-5=10 sur la TU) et les créatures entre 22 m et 36m (correspondant à 15 sur la TU) auraient senti quelque chose sans pour autant être influencées.

EFFET PRECIS D'UN POUVOIR

- L'emploi de cet effet provoque un modificateur de situation de -I
- Peut être utilisé à l'intérieur d'un objet (serrure, organe interne...). Ignore l'armure. Les pouvoirs infligeant des dommages doublent les dommages infligés

2.5 DOMMAGE

Lorsqu'un pouvoir inflige un dommage le modificateur d'effet sur la ligne de la TU correspondant à la valeur de la compétence est ajouté au dommage infligé.

2.6 LA REGLE DES +5

Au prix d'un modificateur de situation de -I, un psion peut utiliser un pouvoir en se décalant de +5 ou -5 sur la TU : pour chaque colonne de la TU il peut choisir un décalage de +5 ou de -5.

2.7 CUMUL DES MODIFICATEURS DE SITUATION

Les modificateurs de situation sont cumulatifs.

Aucun psion humain ne peut utiliser un pouvoir avec un modificateur **global** de situation inférieur à -II : le cerveau humain ne le permet pas.

Ce modificateur est le modificateur final : des modificateurs positifs peuvent compenser des modificateurs négatifs. On peut donc « tricher » en utilisant des bonus : sérum ∞ , focus, ou autre...

Exemple : Le garde de Chemotech a tiré une rafale de son pistolet mitrailleur Uzi en semi-automatique sur Jeremiah Stone. Il a fait un degré III et Stone a raté son esquive reflexe. Stone a donc pris 3D6+9=20 points de dommage. Heureusement Stone était sous une « Armure cinétique » qu'il s'était lancé auparavant, et cette armure peut encore absorber 10 points de dommage. Après l'absorption, son armure disparaît et il prend 10 points de dommage restants. L'arbitre décide qu'il est blessé à l'épaule.*

Désespéré, et jouant sa vie, Jeremiah ne retient plus ses coups, il utilise son pouvoir de Thermokinésie avec un effet de Pyrokinésie. Il a 16 en Thermokinésie mais il prend une pénalité de -II pour pouvoir gagner +10 sur la TU. Son jet de dés est de 5, il fait donc un degré III-II+I=II. C'est une réussite, l'effet se produit.

Pour son jet d'attaque il conserve le degré II. Le garde tente une esquive réflexe et fait un degré I. Stone fait donc un degré relatif de III et inflige donc inflige donc 3d6(c'est la base de l'effet pyrokinésie) +24 (car maintenant l'effet est calculé sur une valeur de TU de 16+10=26). Il inflige 40 points de dommage. Le garde subit un choc, rate son jet de choc et l'arbitre décide qu'il s'effondre, mort et carbonisé.*

2.8 RESISTANCE AUX ATTAQUES PSIONIQUES :

- La compétence d'attaque est la compétence dans la discipline psionique
- La compétence "Résistance Mentale" (sous Volonté) permet de résister aux attaques mentales directes qui affectent l'esprit
- La compétence "Résistance Physique" (sous Endurance) permet de résister aux attaques mentales directes qui affectent le physique
- Une action directe est une action psionique sur une cible directe pour l'influencer/l'endommager/l'altérer
- Une action indirecte est une action psionique sur une cible intermédiaire pour influencer/endommager/altérer la cible principale
- Une compétence psionique peut être utilisée pour "parer" une attaque psionique. Ceci est considéré comme une action défensive. On peut abandonner sans pénalité une action d'attaque pour cette action défensive (le psion "sent" l'attaque venir).

3. ELEMENTS SUR LES PSIONS

3.1 EVEILLES

Ce sont des individus avec des pouvoirs psioniques conscients.

3.2 SERUM ∞

Le sérum ∞ améliore les psioniques et donne un modificateur de situation de +I pour une durée d'un jour dans tous les pouvoirs connus.

L'injection de sérum ∞ :

- Peut se faire directement dans la moelle épinière et les effets s'appliquent directement le round suivant. Il faut du matériel et que la personne qui injecte réussisse un jet sous « médecine ». C'est la manière historique de faire.
- Par injection directe dans le cœur : un jet sous « premiers soins » à +I suffit et les effets s'appliquent directement le round suivant.
- Par intraveineuse : un jet sous « premiers soins » à +II suffit il faut 5 rounds avant que les effets apparaissent
- Sans injection, au moyen d'une pilule mais il faut 10 minutes avant que les effets n'apparaissent

Tenter de gagner +II au moyen de deux injections est dangereux: jet de résistance mentale à réussir à -II si échec pas d'effet et 2D6* de blessures mentales.

Atteindre ou dépasser +III est très dangereux: jet de résistance mentale à réussir à -IV et 4D6* de blessures mentales.

3.3 PSIONS DORMANTS

1% de la population. Pas de pouvoirs significatifs mais des "intuitions" ou un charisme particulier. Ces personnes peuvent être entraînées conjointement avec l'utilisation du sérum ∞ pour obtenir de façon permanente des pouvoirs.

Un processus développé initialement par NOEDIM et repris par MIND permet de transformer les psions dormant en éveillés.

3.4 PSIONS SAUVAGES

Ce sont des personnes possédant ou gagnant des pouvoirs psis par accident. Sans accompagnement, elles peuvent être submergées par ce pouvoir et devenir folles. Des psions dormants peuvent devenir des psions sauvages pendant la puberté.

Le niveau d'apprentissage d'un psion sauvage dans une ou plusieurs de ses compétences psioniques de base est supérieur à 0 : par son expérience personnelle il a acquis les bases.

Suivant la valeur de la caractéristique associée au pouvoir, il peut donc être assez puissant.

Exemple : celui qui se fait appeler Killraven est un psion sauvage avec un pouvoir d'Influence dans la discipline Fléchissement Mental au niveau d'apprentissage 5. La compétence en Influence est donc sa Présence qui est de 10 plus 5 = 15.

3.5 SERUM 0

Réduit l'activité psionique. Donne un modificateur de situation de -I. On peut injecter plusieurs doses mais on a un risque de perte de santé mentale comme pour le sérum ∞.

3.6 SUJET 0

Ces personnes n'ont pas de pouvoirs psioniques conscient. Ils produisent de manière inconsciente un champ 0 de rayon correspondant à leur score de Présence sur la TU qui donne -II à l'utilisation des pouvoirs psioniques dans cette zone. Seul leur mort cérébrale supprime le champ. 1 personne sur 10000 est un sujet 0.

3.7 SUPERNOVA

Un personnage peut acquérir dans certaines circonstances un pouvoir de destruction énorme au mépris de sa propre sécurité et de celle de ses alliés.

Le terme « Supernova » désigne un psion éveillé ou dormant qui perd tout contrôle. Le bonus de situation est +II et il prend 8d6* de blessures psychiques.

S'il devient confus ou fou ou bien s'il subit un choc psychique, un personnage peut utiliser au maximum ses pouvoirs pour éliminer la menace qui l'entoure, sans considération de la présence d'alliés.

Sinon, il conserve suffisamment de lucidité pour contrôler son pouvoir.

Passer volontairement en Nova nécessite de réussir un jet de résistance mentale à -II.

3.8 FOCUS ET TRAUMA

Un focus est une situation ou action permettant de gagner +I dans un pouvoir. Equivalente à une dose de sérum ∞.

Un trauma est un cas particulier de focus : dans une situation particulière, souvent éprouvante correspondant à son passé, le psion peut avoir +I dans un pouvoir.

Chaque psion peut avoir un focus ou un trauma à définir avec l'arbitre. Ce n'est pas obligatoire, un focus doit être évident pour les témoins des actions du psion, un trauma doit lui rappeler une expérience difficile qui nécessite du jeu de rôles.

4. COUT D'ACHAT

Pouvoir d'une discipline: (coût 5 pts). La compétence dans le pouvoir commence à :-15

Pouvoir d'une discipline connexe à une celle d'un pouvoir déjà connu: (coût 5 pts). La compétence commence à -15

Pouvoir d'une discipline non connexe aux pouvoirs d'une discipline déjà connue au rang 1: (coût 10 pts). La compétence commence à -15

- Télépathie connexe à : ESP, Forteresse mentale, Fléchissement mental
- Psychokinésie connexe à Electrokinésie
- Psychométabolisme connexe à Nécrokinésie
- ESP connexe à Onirokinésie

5. DISCIPLINES ET POUVOIRS

Dans la suite N désigne le degré de réussite (relatif en cas d'opposition) du jet psionique.

5.1 FLECHISSEMENT MENTAL (PRE)

GENERALITES:

L'art d'influencer et de contrôler autrui. Les personnes à influencer doivent pouvoir entendre/voir le psion. La télépathie si elle est connue peut être utilisée. Est associée à Présence avec un niveau de base de -15.

OBSCURCISSEMENT DE L'ESPRIT:

BASE (MODIFICATEUR 0):

Confusion (Résistance Mentale). La cible est a -I pour N rounds et a des difficultés à se souvenir de ce qui s'est passé pendant cette durée.

MODIFICATEUR -I:

Confusion multiple

Confusion de zone

INFLUENCE

BASE (MODIFICATEUR 0):

Suggestion (Résistance Mentale). Communication requise. La cible obéit à l'ordre si ce dernier n'a pas d'impact négatif direct sur elle. L'ordre est maintenu tant que le psion se concentre.

MODIFICATEUR -I:

Suggestion multiple

Suggestion de zone

Hypnose (Résistance Mentale). Communication requise. Réclame une heure d'interaction avec la cible. Permet à la cible de retrouver la mémoire et de modifier son comportement. Le nombre de souvenirs retrouvés et de comportement modifié est égal au degré de réussite du jet. Le comportement n'est pas modifié de manière permanente : à chaque nouvelle sollicitation un jet sous la compétence hypnose doit être réalisé à -I cumulatif jusqu'à ce que le jet échoue et alors le comportement n'est plus modifié. Ce jet est en opposition si la cible perçoit que ce comportement lui nuit.

Domination (Résistance Mentale) la cible suit les ordres aussi longtemps que le psion est concentré. Elle se rappelle clairement de la situation et une communication avec la cible doit être établie. Un ordre perçu comme suicidaire permet un nouveau jet de résistance mentale à +I.

MODIFICATEUR -II

Domination multiple

Domination de zone

ECRASEMENT MENTAL

BASE (MODIFICATEUR 0):

Attaque mentale (Résistance Mentale) ND6* de blessures psychiques. Ignore l'armure de la cible.

MODIFICATEUR -I:

Folie (Résistance mentale) la cible prend 2Nd6* de blessures psychiques. Avec N degré de réussite. Elle fait un jet de résistance mentale. En cas d'échec elle subit de plus une crise de folie (effet équivalent à confusion) qui dure N rounds.

Attaque mentale multiple

Attaque mentale de zone

MODIFICATEUR -II:

Folie multiple

Folie de zone

5.2 PSYCHOKINESIE (VOL):

GENERALITES:

L'art de déplacer la matière par la force de l'esprit au niveau moléculaire (le niveau en dessous n'est pas affecté). Est associée à Volonté avec un niveau de base de -15.

THERMOKINESIE:

BASE (MODIFICATEUR +I):

Cryokinésie Nd6* + bonus d'effet d'étourdissement ou de blessure au choix

Pyrokinésie 2Nd6*+ bonus d'effet de dommage de type blessure

Ignition affecte masse sur la TU de combustible inerte

Congélation affecte masse sur la TU de matière inerte

MODIFICATEUR 0:

Cryokinésie multiple

Pyrokinésie multiple

Ignition multiple

Congélation multiple

Cryokinésie de zone

Pyrokinésie de zone

Ignition de zone

Congélation de zone

MODIFICATEUR -I:

Cryokinésie précise

Pyrokinésie précise

Ignition précise

Congélation précise

TELEKINESIE:

BASE (MODIFICATEUR +I):

Poing mental Se joue comme une attaque physique contondante avec un score qui est celui de la compétence psi. Peut se parer ou s'esquiver à -I.

Empoignade mentale Comme une attaque physique avec un score qui est celui de la compétence psi. Peut se parer ou s'esquiver à -I.

Projection : Comme une attaque physique avec un score qui est celui de la compétence psi. Peut se parer ou s'esquiver à -I.

Armure cinétique: crée un champ de force personnel qui absorbe Nd6* de dommage avant de céder. Sa durée est celle du score de la compétence sur la TU.

Remarque : Empoignade mentale peut aussi être utilisé sur soi pour se déplacer, créant ainsi un effet de lévitation et également pour déplacer un objet dans la limite de la masse autorisée par la TU. La vitesse maximum de déplacement est donnée par la vitesse correspondant à la compétence sur la TU.

MODIFICATEUR 0:

Poing mental multiple

Empoignade multiple

Projection multiple

Poing mental de zone

Empoignade de zone

Projection de zone

Champ cinétique: crée un champ de force qui englobe une sphère de rayon donné par la TU qui absorbe Nd6* de dommage avant de céder.

MODIFICATEUR -I:

Télékinésie précise : permet d'infliger le double de dommages en ignorant l'armure.

5.3 PSYCHOMETABOLISME (END)

GENERALITES

L'art de manipuler son corps par l'esprit

Est associée à Endurance avec un niveau de base de -15.

PURETE DU CORPS

BASE (MODIFICATEUR 0):

Régénération: Pour les dommages physiques, le psion récupère tant qu'il se concentre un point d'étourdissement par round. Quand tous les points d'étourdissement ont été récupérés, il récupère un point de blessure par round.

Corps pur : enlève le poison du corps du psion. Le degré de réussite doit dépasser strictement la puissance du poison.

Hibernation : réduit le rythme cardiaque et la consommation d'oxygène. Ajoute +5 sur la TU pour la durée avant l'asphyxie par degré de réussite

Étincelle de vie : quand le psion meurt, il peut faire un jet d'endurance pour rester en vie. En cas d'échec il est vraiment mort. Il doit faire ce jet toutes les 10mn.

MODIFICATEUR -I:

Autoguérison: le psion récupère ND6* de dommages physiques

MODIFICATEUR -II:

Autoguérison totale : Enlève tous les dommages physiques subis par le psion

Réparation du corps: Le psion régénère des organes, membre, etc....Nécessite 2 jours

MODIFICATEUR -III:

Réjuvenation: permet de stopper le vieillissement pendant un mois

UNITE DE L'ESPRIT

BASE (MODIFICATEUR 0):

Prouesse: le psion peut substituer son score dans la compétence à sa force.

Sens aiguisés +II aux jets impliquant la perception

MODIFICATEUR -I:

Union de l'esprit : le psion peut substituer son score dans la compétence psionique pour un jet de compétence dont les caractéristiques associées sont force, agilité, dextérité ou vitesse.

MODIFICATEUR -II:

Unité : peut substituer son score dans la compétence psionique pour un jet compétence dont les caractéristiques associées sont force, agilité, dextérité ou vitesse et bénéficie d'un bonus de situation de +1.

UNITE DU CORPS

BASE (MODIFICATEUR 0):

Corps de fer: peut ajouter son score dans la compétence/3 en armure.

Poings de fer: pour les attaques à mains nues le psion peut utiliser sa compétence dans le domaine plutôt que « combat au contact». Pour calculer les dommages il peut utiliser le score dans la compétence du pouvoir plutôt que la force. Le nombre de dé maximum de l'attaque passe à 4 (au lieu de 2).

MODIFICATEUR -I:

Corps de diamant: peut ajouter son score dans la compétence/2 en armure. L'armure est toujours soumise aux règles de perce-armure.

Poings de diamant: pour les attaques à mains nues le psion peut utiliser sa compétence dans le domaine plutôt que la compétence « combat au contact». Pour calculer les dommages il peut utiliser le score dans la compétence du pouvoir plutôt que la force. Le nombre de dé maximum de l'attaque passe à 6.

MODIFICATEUR -II:

Corps de fleurs: peut ajouter son score dans la compétence/2 en armure.

L'armure n'est pas affectée par perce armure.

Poings de fleurs: pour les attaques à mains nues peut utiliser sa compétence dans le domaine plutôt que la compétence « combat au contact». Pour calculer les dommages il peut utiliser le score dans la compétence du pouvoir plutôt que la force. Le nombre de dé maximum de l'attaque passe à 6.

Le contact peut être une simple caresse.

Le dommage immédiat est létal et affecte les organes internes en ignorant l'armure. La défense contre une telle attaque est à -1 car elle ne nécessite qu'un toucher léger.

Le psion peut différer ce dommage en décidant, au moment où le coup est porté, quand il sera infligé.

La durée pendant laquelle il peut être différé doit être inférieure ou égale à la durée correspondant à la compétence psionique sur la TU.

5.4 ELECTROKINESIE (VOL):

GENERALITES

L'art de manipuler les particules élémentaires. Est associée à Volonté avec un niveau de base de -15.

BIOELECTRICITE

BASE (MODIFICATEUR +I):

Eclair Bioélectrique: un éclair part du corps du psion. Le dommage infligé est 2ND6*+bonus d'effet. La défense est à -I contre cette attaque.

Détection électrique : détecter les activités électriques. Même les activités cérébrales. Bloqué par des conducteurs.

Arrêt affecte les appareils électriques. Aucun dommage permanent.

MODIFICATEUR 0:

Eclair Bioélectrique multiple

Arrêt multiple

Eclair Bioélectrique de zone

Arrêt de zone

Surtension: Endommagement de façon permanente les appareils électriques. Dommage aux appareils comme Choc Bioélectrique de masse.

BIOMAGNETISME

BASE (MODIFICATEUR +I):

Armure Electromagnétique : créer un champ personnel pour se protéger contre des attaques d'électricité, de radiations ionisantes et des attaques cinétiques avec des matériaux ferromagnétiques. Armure= compétence psi.

Manipulation magnétique (comme la télékinésie ne fonctionne que sur des matériaux ferromagnétiques).

MODIFICATEUR 0:

Champ électromagnétique permet de créer un champ protégeant des attaques avec des matériaux ferromagnétiques, de l'électricité, des radiations ionisantes, des lasers. Armure= compétence psi. La protection peut être sélective à l'intérieur du champ.

Manipulation magnétique multiple (comme la télékinésie multiple ne fonctionne que sur des matériaux ferromagnétiques)

Manipulation magnétique de zone (comme la télékinésie de zone ne fonctionne que sur des matériaux ferromagnétiques)

PHOTOMANIPULATION

BASE (MODIFICATEUR +I):

Sens du spectre: sur un jet de compétence peut voir toutes les composantes du spectre électromagnétique comme de de la lumière normale. Les grandes longueurs d'onde apparaissent un peu floues.

Distorsion du spectre: peut manipuler des rayonnements électromagnétiques dans le rayon d'effet provoquant des zones d'ombres ou provoquant des mirages en courbant les rayonnements.

Impulsion Electromagnétique un équipement électrique est affecté et les dommages sont permanents. La masse affectée est limitée par la TU.

MODIFICATEUR 0:

Laser Vivant: Utilisable en attaques à mains nues. Pas de limite au nombre de Dés maximum. Perçage d'armure 3. Dure pendant N rounds.

Flash: Jet d'endurance pour éviter d'être ébloui pendant N rounds. Toutes les personnes regardant le psion sont affectées dans un rayon correspondant à TU-5 sont affectées.

Impulsion Electromagnétique multiple La masse totale affectée est limitée par la TU.

Impulsion Electromagnétique de zone Tous les équipements électriques sont affectés et les dommages sont permanents. La masse totale affectée est limitée par la TU.

MODIFICATEUR -I:

Laser vivant multiple

Laser vivant de zone

5.5 FORTERESSE MENTALE (VOL)

GENERALITES:

La capacité de se protéger des attaques psioniques. Est associée à Volonté avec un niveau de base de -15.

BARRIERE MENTALE

BASE (MODIFICATEUR +I):

Mur Psi: permet d'utiliser cette compétence comme action de défense contre toute attaque directe psi.

MODIFICATEUR 0:

Rebond: Comme mur Psi sauf que l'attaque est renvoyée vers celui qui l'a initiée.

MODIFICATEUR -I:

Ricochet: comme ci-dessus, l'attaque peut-être redirigée contre quelqu'un d'autre (dans les limites de portée).

CHAMP 0

BASE (MODIFICATEUR +I):

Champ 0: Un champ 0 est créé dans une zone de rayon donné par la TU. Nécessite de la concentration. Le psion qui créé le champ en est aussi victime.

MODIFICATEUR 0:

Champ 0: Un champ 0 est créé dans une zone de rayon donné par la TU. Nécessite de la concentration. Le psion qui créé le champ n'en est **pas victime**.

5.6 NECROKINESIE (END)

Le guérisseur ou semeur de mort des légendes.

GENERALITES:

L'art d'affecter son propre flux vital et celui d'autrui. Est associée à Endurance avec un niveau de base de -15.

LA VOIE DE LA VIE

BASE (MODIFICATEUR +I):

Peut utiliser sa compétence psionique à la place de la compétence premiers soins.

Guérison: Au toucher, le psion peut transférer vers lui un nombre de points d'étourdissement ou de blessure égal au maximum à 1D6* par degré de réussite de la compétence. Il n'est pas obligé de transférer le maximum.

MODIFICATEUR 0:

Toucher de guérison Le psion touche la cible et la guérit d'un point de blessure ou d'étourdissement par round pendant la durée de la concentration.

Soin du poison Jet de compétence psi contre la virulence du poison pour l'éliminer de l'organisme.

Soin de la maladie Jet de compétence psi contre la virulence de la maladie pour la guérir.

MODIFICATEUR -I:

Touchers de guérison multiples

Touchers de guérison de zone

MODIFICATEUR -II:

Toucher de vie : Ramène à la vie une personne morte depuis la durée sur la TU.

LA VOIE DE LA MORT

BASE (MODIFICATEUR +I):

Toucher de fatigue. sur un toucher (attaque à mains nues) inflige 2Nd6* étourdissement sur la cible, N étant le degré de réussite du jet psionique. L'armure compte.

Toucher paralysant. sur un toucher (attaque à mains nues) inflige -I à toute action physique.

MODIFICATEUR 0:

Toucher mortel : sur un toucher (attaque à mains nues) inflige 2Nd6* de blessures sur la cible, N étant le degré de réussite du jet psionique.

Toucher de douleur : sur un toucher (attaque à mains nues) inflige un jet de choc à la cible.

Toucher de fatigue multiple : Il n'est pas nécessaire de toucher la cible mais il faut faire un jet de "lancer" qui peut être esquivé ou paré comme une attaque à distance.

Toucher de fatigue de zone : Il n'est pas nécessaire de toucher la cible mais il faut faire un jet de "lancer" qui peut être esquivé ou paré comme une attaque à distance.

MODIFICATEUR -I:

Toucher mortel multiple

Toucher mortel de zone

Toucher de douleur multiple

Toucher de douleur de zone

MODIFICATEUR -II:

Vol de vie : comme toucher mortel, les points de blessures infligés peuvent soigner le psion.

Vol de temps : rituel de 12h (29 sur la TU). Un sacrifice humain permet au psion de gagner un crédit de temps de 1D6*(mûr)/2D6*(jeune adulte)/3D6*(jeune) jours (15 sur la TU) pendant lesquels il ne vieillit pas.

5.7 TELEPATHIE (AST)

GENERALITES

L'art de sentir, lire et manipuler l'esprit. Est associée à Astuce avec un niveau de base de -15.

PARTAGE MENTAL

BASE (MODIFICATEUR 0):

Empathie : permet de partager des sensations. Permet de détecter les mensonges.

Toucher de l'esprit la capacité de recevoir ou d'envoyer de l'information brute à un autre esprit.

MODIFICATEUR -I:

Lecture pensées superficielles

Sentir les esprits

Toucher de l'esprit multiple

Toucher de l'esprit de zone

MODIFICATEUR -II:

Lecture des pensées profondes La lecture reste approximative.

Lecture de la mémoire profonde Durée d'examen du sujet: 12 h (29 sur la TU). La lecture reste approximative.

ESPRIT PARFAIT

BASE (MODIFICATEUR 0):

Hypermnésie peut apprendre un nombre de kilooctets d'information équivalent au nombre de kg portables sur la TU

Apprentissage rapide N points par mois (34 sur la TU) en apprentissage libre. Ces points sont non cumulatifs. On fait un et un seul jet à l'issue de la période d'apprentissage, et les éventuels points gagnés peuvent être rajoutés.

Esprit clair : ND6* d'armure mentale

MODIFICATEUR -I:

Apprentissage rapide 2 N points par mois (32 sur la TU) en apprentissage libre. Ces points sont non cumulatifs. On fait un et un seul jet à l'issue de la période d'apprentissage, et les éventuels points gagnés peuvent être rajoutés.

MODIFICATEUR -II:

Apprentissage rapide 3 N points par mois (32 sur la TU) en apprentissage libre. Ces points sont non cumulatifs. On fait un et un seul jet à l'issue de la période d'apprentissage, et les éventuels points gagnés peuvent être rajoutés.

MANIPULATION DE L'ESPRIT

BASE (MODIFICATEUR 0):

Guérir l'esprit permet de guérir ND6* de dommages mentaux en commençant par l'étourdissement et en finissant par les blessures. Nécessite 12h (32 sur la TU) d'interaction.

MODIFICATEUR -I:

Guérir l'esprit Permet de guérir une folie. Nécessite une semaine (34 sur la TU) d'interaction.

Dissimulation Le psion se rend invisible aux yeux de ceux qui sont dans la zone d'effet. Durée : concentration.

MODIFICATEUR -II:

Implant de faux souvenirs une heure d'interaction (27 sur la TU) permet d'implanter N faux souvenirs précis.

Effacement de mémoire : une heure d'interaction (27 sur la TU) permet d'effacer les N dernières heures de mémoire. Si ce ne sont pas les dernières heures, nécessite une lecture de la mémoire profonde préalable.

5.8 ESP (INS)

GENERALITES:

L'art de la perception extra-sensorielle. Est associée à Instinct avec un niveau de base de -15.

PSYCHOMETRIE

BASE (MODIFICATEUR +I):

Sens du danger un jet réussit prévient d'un danger imminent pour le psion. Cette compétence est utilisable automatiquement et sans concentration requise. Le degré de réussite indique le degré de connaissance du danger.

Lecture d'objet: vision incomplète des anciens possesseurs d'un objet touché depuis une durée correspondant à la TU+15

Post cognition : vision incomplète d'une scène passée dans le lieu où se trouve le psion depuis une durée correspondant à la TU+10

Sentir le trouble du motif: La compétence de psychométrie remplace la perception. Mais il est nécessaire d'être concentré.

MODIFICATEUR 0:

Un avec le motif: La compétence de psychométrie remplace la perception. L'acuité sensorielle du psion est exceptionnelle et il a un bonus de situation de +II. Mais il est nécessaire d'être concentré.

VISIONS

BASE (MODIFICATEUR +I):

Précognition : vision incomplète du futur à l'endroit où se trouve le psion. Le futur est visible pendant une durée correspondant à la TU+10. Nécessite de la concentration pendant 15 minutes (23 sur la TU).

Psychonavigation: le psion obtient des informations incomplètes sur un sujet après une transe de 12h (31 sur la TU). Il peut poser une question par degré de réussite). Les modificateurs de situation dépendant de la connaissance de la situation que l'on a avant d'utiliser le pouvoir, et sont :

- -IV aucune information sur le sujet
- -II informations incomplètes
- 0 informations récentes
- +II informations récentes et détaillées

MODIFICATEUR 0:

Sens du temps : une vision fugitive du futur vous permet de relancer un nombre de fois les dés égal au degré de réussite dans les 10 prochains rounds (4 sur la TU). Une nouvelle utilisation de sens du temps remet à 0 le nombre de dés restants à lancer.

MODIFICATEUR -I:

Voyage Noétique permet d'obtenir des visions incomplètes sur un sujet pendant une séance de méditation de 1h (27 sur la TU). Le degré de réussite donne le nombre d'indices que l'on peut recevoir grâce à ces visions. Ces indices peuvent être donnés sous une forme obscure. Les indices obtenus sont visuels et plus riches que ceux obtenus par Psychonavigation.

5.9 ONIROKINESIE (INS)

GENERALITES:

L'art d'interagir avec les rêves, de se mouvoir parmi eux, et de les rendre réels. Est associée à Instinct avec un niveau de base de -15.

LE MARCHEUR DES REVES

BASE (MODIFICATEUR 0):

Sommeil : Vous pouvez endormir une créature. C'est un « poison » dont la virulence est votre compétence /3. Il agit une fois par round, inflige 1d6* + bonus d'effet étourdissement par round et on lui résiste par Résistance Mentale. Lorsque la cible devient inconsciente, elle cesse de subir des dommages.

Lecture des rêves : le rêveur doit être à portée du marcheur des rêves qui a alors une vision donnant N tranches de rêve pendant le sommeil du dormeur

Entrez dans le rêve : le rêveur doit être à portée du marcheur des rêves qui peut apparaître dans son rêve et lui communiquer un message voire le persuader d'une action avec un bonus de situation de +1. On ne peut faire cela qu'une fois par séquence de sommeil.

Au réveil la cible pourra (si elle est en désaccord avec l'action qu'on lui a suggéré) faire un nouveau jet de résistance mentale.

MODIFICATEUR -1:

Cauchemar : Le rêveur est assailli par un cauchemar produit par le marcheur des rêves. Un monstre qui est l'avatar du marcheur des rêves attaque le rêveur. La compétence d'onirokinésie peut – être substituée à n'importe quelle compétence du marcheur et celle de résistance mentale (ou d'onirokinésie) peut être substituée à n'importe quelle compétence du rêveur. Les blessures infligées sont psychiques. Une seule attaque est possible par séquence de sommeil.

ECTOPLASME

BASE (MODIFICATEUR 0):

Homoncule

Le psion peut créer un homoncule et tenter de lui donner une forme humaine ou animale.

Les compétences et caractéristiques physiques de l'homoncule sont tous basées sur la compétence en Ectoplasme du psion et doivent être connues par le psion et inférieures ou égales à celles-ci. La seule limitation est le lien entre la force de l'homoncule et sa masse: la masse de l'homoncule doit correspondre à sa force sur la TU.

Le psion peut contrôler l'homoncule jusqu'à sa portée sur la TU+5. La durée de vie de l'homoncule correspond à la durée sur la TU+5. En l'absence de contrôle, l'homoncule ne fait rien ou applique un comportement par défaut très simple. Au-delà de cette portée ou de cette durée, l'homoncule se décompose. La quantité d'homoncules créés est limitée par la masse possible. Un homoncule ressemble à un humain ou un animal mais est trop grossier pour être confondu avec l'un d'eux.

Si l'homoncule est en présence d'un champ 0, le psion doit refaire un jet de compétence avec les malus de situation dus au champ.

MODIFICATEUR -I:

Simulacre

Le psion peut créer un simulacre et tenter de lui donner une forme humaine ou animale.

Le simulacre doit correspondre à une personne ou un animal très bien connu du psion. Si c'est une personne ou un animal réel, cela veut dire l'observer et le côtoyer pendant au moins une durée d'un mois.

Il est plus simple de faire un simulacre à partir de ses rêves propres ou de ceux d'autrui, la durée d'observation des rêves est d'une semaine pour pouvoir créer un simulacre.

Les compétences et caractéristiques physiques du simulacre sont tous basées sur la compétence en Ectoplasme du psion et doivent être connues par le psion et inférieures ou égales à celles-ci. La seule limitation est le lien entre la force de l'ectoplasme et sa masse: la masse du simulacre doit correspondre à sa force sur la TU.

Le simulacre est contrôlé mentalement par le psion jusqu'à une portée de TU+10 mais cela demande de la concentration de la part du psion. En cas d'absence de contrôle, le simulacre ne fait rien ou applique un comportement par défaut très simple.

Pour créer un simulacre supplémentaire, un psion a un malus de situation de $-M$, M étant le nombre de simulacres déjà créés.

Contrairement à un homoncule, un simulacre ressemble beaucoup à ce qu'il est censé représenter, cependant un jet de perception permet de détecter que le simulacre n'est pas complètement normal.

Si le simulacre est en présence d'un champ 0, le psion doit refaire un jet de compétence avec les malus de situation dus au champ.

MODIFICATEUR -II:

Tueur cauchemardesque

Le psion crée un simulacre qui **de plus** représente une créature qui donne des cauchemars à sa cible. La cible ne peut être qu'unique.

Celle-ci à $-II$ à toute ses actions contre le tueur cauchemardesque.

REVE EVEILLE

BASE (MODIFICATEUR 0):

Transformation angélique

Le psion se transforme lui-même en une créature dont les caractéristiques et compétences physiques et mentales doivent être connues par le psion et limitées par la compétence du psion. Idéalement c'est une créature issue de ses rêves heureux.

Il peut aussi se donner des pouvoirs que sa forme angélique pourra utiliser avec la compétence en Rêve éveillé du psion, tant qu'ils restent dans les pouvoirs psis de base 0. Sous cette forme il peut donc avoir accès à des pouvoirs qu'il n'aurait pas pu avoir à condition que ces pouvoirs soient totalement en cohérence avec la forme choisie.

Cette créature est **unique** et doit être déterminée au départ de avec l'arbitre. Elle correspond aux aspirations bonnes du psion et ne doit combattre que si elle y est obligée, essentiellement en se défendant. De même ses pouvoirs psioniques doivent être tournés vers la guérison et l'harmonie.

La créature en laquelle il se transforme doit avoir un aspect et une attitude bienveillante qu'il n'est pas possible de dissimuler (par exemple : vieil homme débonnaire, ange, licorne...).

Lorsque le psion est inconscient, il retourne à son état normal. La durée est celle sur la TU+5.

Le psion peut reprendre à tout instant son état normal s'il le désire.

Transformation démoniaque

Le psion se transforme lui-même en une créature dont les caractéristiques et compétences physiques et mentales doivent être connues par le psion et limitées par la compétence du psion. Idéalement c'est une créature issue de ses cauchemars.

Il peut aussi se donner des pouvoirs que sa forme démoniaque pourra utiliser avec la compétence en Rêve éveillé du psion, tant qu'ils restent dans les pouvoirs psis de base 0. Sous cette forme il peut donc avoir accès à des pouvoirs qu'il n'aurait pas pu avoir à condition que ces pouvoirs soient totalement en cohérence avec la forme choisie.

Cette créature est **unique** et doit être déterminée au départ avec l'arbitre. Elle correspond aux aspirations mauvaises du psion, elle combat et tue avec plaisir. Ses pouvoirs psioniques doivent être tournés vers l'agression et le chaos.

La créature en laquelle il se transforme doit avoir un aspect inquiétant qu'il n'est pas possible de dissimuler (par exemple : vampire, démon, zombie, créature tentaculaire...).

Lorsque le psion est inconscient, il retourne à son état normal. La durée est celle sur la TU+5.

Le psion peut reprendre à tout instant son état normal s'il le désire.

MODIFICATEUR -I:

Transformation angélique améliorée

C'est la même créature que pour Transformation angélique mais elle peut aussi se donner des pouvoirs tant qu'ils restent dans les pouvoirs psis avec modificateurs -I.

Transformation démoniaque améliorée

C'est la même créature que pour Transformation démoniaque mais elle peut aussi se donner des pouvoirs tant qu'ils restent dans les pouvoirs psis avec modificateurs -I.

MODIFICATEUR -II:

Transformation angélique suprême

C'est la même créature que pour Transformation angélique mais elle peut aussi se donner des pouvoirs tant qu'ils restent dans les pouvoirs psis avec modificateurs -II.

Transformation démoniaque suprême

C'est la même créature que pour Transformation démoniaque mais elle peut aussi se donner des pouvoirs tant qu'ils restent dans les pouvoirs psis avec modificateurs -II.