

Pouvoirs psychiques



03



MEGA

Psychomancie

PRINCIPES DE LA PSYCHOMANCIE

Généralités

La psychomancie repose sur une harmonisation complète des ressources du corps et de l'esprit. La conjonction des deux permet de transcender ce qu'un être ordinaire est capable de faire, en développant au-delà des limites courantes les capacités physiques et psychiques.

Son apprentissage, sa découverte en soi, sa canalisation et enfin son extériorisation, requiert un long travail, nécessitant de nombreux exercices visant autant à maîtriser son esprit qu'à acquérir une condition physique parfaite. Il n'est pas rare que certains apprentis ne survivent pas à ces exercices, excessivement difficiles et dangereux.

Théorie

Les théoriciens de la psychomancie font référence à la notion d'énergons, ondes émises par la zone du cerveau responsable de l'existence des pouvoirs psychiques. Ces énergons circulent dans des canaux énergétiques, semblables aux nadî yogiques. Cette circulation engendre un champ psychique autour du psychomancien (parfois aussi appelé mentaliste, psychurgue ou tout simplement « Psi »), qu'il manipule et dans lequel il puise pour créer les effets souhaités.

Les pouvoirs ainsi développés ont été regroupés en cinq familles, selon leur orientation et le type de force qu'ils mobilisent. Il existe ainsi le somatisme, réunissant les capacités à développer les aptitudes physiques ; la télépathie, pour tout ce qui touche à l'esprit et à l'aptitude à la précognition ; la psychokinésie, pour ce qui est de la manipulation des forces et des énergies ; et la clairvoyance, relevant de l'exacerbation des capacités sensorielles. La cinquième voie, dont l'accès nécessite une solide expérience, est dite « métapsychique », car elle agit sur les pouvoirs psychiques eux-mêmes.

Apprentissage

Les pouvoirs des mentalistes potentiels se révèlent en général assez tôt. Dès la petite enfance, leurs capacités hors norme commencent à se manifester de façon confuse, ce qui ne manque pas de déstabiliser les enfants concernés, qui ne font pas la différence entre ce qu'ils entendent, et ce qu'ils perçoivent par le biais de leurs pouvoirs. Il semble que les canaux énergétiques se mettent en place et s'ouvrent à l'adolescence, et la coïncidence entre l'ouverture des canaux et les bouleversements morphologiques de cette période provoque une forme de désordre psychique chez le psychomancien potentiel, d'autant que l'énergie sexuelle utilise les mêmes canaux (ce qui explique d'ailleurs qu'après une utilisation intense de pouvoirs mentaux, s'ensuit une période d'impuissance, d'absence de désir et de stérilité) : jusque là, les sensations qui n'étaient que des pouvoirs en devenir (vagues prémonitions, sensation de comprendre ce que pensent les autres...) deviennent véritablement problématiques. La maladie du seuil, comme cette période mortelle est souvent nommée, désigne en fait le moment précis où les capacités latentes explosent en véritables pouvoirs incontrôlés. Si l'adolescent (ou l'adulte si les pouvoirs ne se révèlent que sur le tard) n'est pas alors pris en charge par un mentaliste expérimenté qui lui servira de guide, il est plus que certain que la maladie du seuil l'emporte dans la mort. Il est d'ailleurs probable que nombre de cas de folies s'achevant par un suicide ou par une apparente crise d'épilepsie, ne soit en fait que des maladies du seuil atteignant des adolescents dont le cerveau est peu à peu brûlé par les énergons incontrôlés.

Une fois cet écueil mortel surmonté (et il ne l'est pas systématiquement), le psychomancien peut commencer son apprentissage. Celui-ci va mêler des exercices physiques très rudes (longues périodes de jeûne, exposition à des températures extrêmes, épreuves d'endurance poussées à la limite des capacités du corps) à des techniques de méditation et de concentration. Il n'est pas rare que certains apprentis ne survivent pas à l'entraînement. Mais les maîtres sont impitoyables : de trop nombreuses histoires racontent les calamités commises par des mentalistes potentiels non entraînés, qui ont engendré des drames allant du meurtre mental d'un proche à des désastres semblables à des catastrophes naturelles. Leur philosophie est simple : tout mentaliste non entraîné est un danger pour lui-même et pour ses proches, et doit être maîtrisé ou tué.

LES POUVOIRS PSYCHIQUES

La force psychique

Score

Les psychomanciens utilisent le champ produit par la circulation des énergons pour générer leurs pouvoirs. Ils disposent ainsi d'une « réserve », égale à CON + POU pts de force psychique (ou pfp). Ce score augmente en fonction de l'utilisation des pouvoirs psychiques. Pour ce faire, le mentaliste doit prendre des risques, et essayer constamment de dépasser ses limites. Les pfp totaux augmenteront en cas de maladresse ou de réussite critique, ou en cas de simple réussite si la difficulté (malus induit par les conditions) est suffisamment grande :

Difficulté	pfp gagnés		
	Réussite	Critique	Maladresse
0-2	/	2	1
3-4	/	4	1
5-8	/	6	1
9-12	1	9	2
13-15	2	12	2
16-20	4	15	4
21-25	6	18	6
26-30	8	21	6
31+	10	24	6

Ce score est la source des pouvoirs du mentaliste, mais détermine également sa capacité à les faire évoluer. Il fixe ainsi le nombre de voie qu'il est capable de maîtriser, selon le tableau donné ci-après.

pfp	Voies
0-40	1
41-60	2
61-80	3
81-100	4
101+	5

Le mentaliste a toutefois la possibilité d'utiliser ses pouvoirs après avoir épuisé sa réserve psychique, mais ce n'est pas sans risque. Abuser ainsi de ses capacités peut entraîner la mort : chaque fois que le mentaliste utilise plus que son total de pfp, le nombre de points surnuméraires doit être multiplié par quatre. Le résultat est le pourcentage de chance qu'a le mentaliste de périr, faute d'énergie suffisante pour continuer à maintenir son corps en vie.

Récupération

Les pfp sont récupérés au rythme d'un huitième du total maximum par heure de sommeil. Cependant, les mentalistes ont la possibilité d'augmenter ce taux en se plongeant dans une transe profonde dite régénératrice. Cet état n'est pourtant pas facile à atteindre : il doit pour cela réussir un jet sous 2xPOU (ce pourcentage est considéré comme une compétence, et augmente comme tel). En cas de réussite, la récupération se fait au rythme d'un tiers par heure. En cas d'échec, l'état d'esprit du mentaliste est bouleversé au point qu'il ne sera plus capable de régénérer son potentiel pendant la prochaine période de sommeil (et il ne sera pas non plus capable de se mettre en transe). Durant la transe, le psychomancien n'est plus conscient de rien, et ne peut en être tiré que par la force (il faut violemment le secouer pour interrompre la transe). Une transe ainsi interrompue fait perdre 1d3 pts de SAN au mentaliste. Il n'est pas possible d'utiliser la transe plus d'une fois par jour.

Pouvoirs initiaux

A sa création, un mentaliste ne peut maîtriser des pouvoirs que d'une seule voie. Cette voie confère à celui qui l'utilise quelques capacités spéciales, dues à l'entraînement particulier qu'elle a nécessité.

Chaque pouvoir est maîtrisé à un certain niveau qui doit être acheté à la création. Les mentalistes disposent de 50 pts d'expérience à répartir dans autant de pouvoir qu'ils souhaitent, avec les conditions suivantes :

- une seule voie est maîtrisable à la création ;

- aucun pouvoir ne peut dépasser le niveau 5 à la création ;
- seuls les pouvoirs ayant une difficulté de 0 peuvent être choisis.

Le coût de chaque niveau est donné par la table suivante :

Niveau	Coût	Niveau	Coût	Niveau	Coût
1	1	13	91	25	305
2	3	14	105	26	331
3	6	15	120	27	358
4	10	16	136	28	386
5	15	17	153	29	415
6	21	18	171	30	445
7	28	19	190	31	476
8	36	20	210	32	508
9	45	21	221	33	541
10	55	22	233	34	575
11	66	23	256	35	610
12	78	24	280	36	646

Utilisation des pouvoirs mentaux

Chaque pouvoir est donc maîtrisé à un certain niveau. Quelques uns, particulièrement difficiles à contrôler, abaissent ce niveau (jusqu'à -3 pour les plus puissants). A ce score s'ajoute le score de base de la voie, qui est la marge de la caractéristique régissant la voie +1. Ces modifications apportées, le mentaliste connaît son niveau de maîtrise effectif.

Reste maintenant à déterminer ses chances exactes de réussite. Celles-ci dépendent des conditions d'utilisation (précisées dans la description de chacun des pouvoirs), résumées dans la table suivante :

Difficulté	Distance	État mental	État physique	Intensité	Résistance	Connaissance	Éloignement temporel	Surprise
-1	Toucher	Parfait	Parfait	0	0	Intime	Minute	
0	1-3			1-2	1-2		Heure	Fin prêt
+1	4-6		Excellent	3-4	3-4	Bonne	Journée	Préparé
+2	7-10	Calme		5-6	5-6		Semaine	
+3	11-15		Bon	7-10	7-10			
+4	16-20	Tendu		11-13	11-12	Quotidienne	Mois	Attentif
+6	21-50		Blessé (33%)	14-16	13-14		Année	
+8	51-100	Nerveux		17-20	15-16			
+12	101-150		Blessé (50%)	21-25	17-18	Vague	Lustre	Surpris
+15	151-200	Très nerveux		26-30	19-20		Décade	
+18	201-300		Blessé (66%)	31-40	21-22	Relative		
+21	301-500			41-50	23-24		Siècle	
+25	501-1000	Fou	1 pv	51-60	25	Aucune		Très surpris
+5/tranche	+500	/	/	+15	+1	/	+ 250 ans	/

Distance : celle-ci peut s'exprimer en mètres, en kilomètres, voire en centaines de kilomètres. L'unité exacte utilisée est précisée dans la description de chaque pouvoir.

État mental : c'est là une condition difficile à évaluer, et quelque peu subjective. Parfait : le mentaliste est parfaitement reposé, détendu, rien n'a eu l'occasion de l'énerver durant la journée. Calme : idem, mais certains événements ont pu troubler le mentaliste. Tendu : Un événement touchant directement le mentaliste a eu lieu dans la journée, et il n'a pas eu le temps de s'en remettre. Nerveux : la situation dans laquelle se trouve le mentaliste est particulièrement stressante. Très nerveux : le mentaliste a perdu de la SAN dans la journée. Fou : la SAN du mentaliste est inférieure à 30.

État physique : Parfait : le mentaliste est reposé, frais et dispo. Excellent : le mentaliste a eu quelques activités physiques dans la journée. Bon : le mentaliste peut être fatigué, mais il n'est pas blessé. Blessé : le pourcentage indique la quantité de pv perdus.

Connaissance : Intime : la connaissance est la plus précise possible. Bonne : le mentaliste a une connaissance profonde de la cible. Quotidienne : le mentaliste fréquente régulièrement la cible. Vague :

le mentaliste a parfois rencontré la cible. Relative : le mentaliste a entendu parler de la cible, et l'a déjà rencontrée. Aucune : le mentaliste ne connaît pas la cible.

Surprise : cette condition intervient dans tous les cas où le mentaliste doit activer brusquement un pouvoir, c'est-à-dire quand il utilise un pouvoir en parade à une attaque intervenant dans le même round. Dans cette situation, on ne tient pas compte de l'initiative, le déclenchement de ces pouvoirs étant généralement instinctif ; seul le facteur de surprise peut déterminer la réussite ou l'échec de la défense. Tous les pouvoirs marqués d'un astérisque (*) sont concernés par cette remarque. Fin prêt : il n'y a aucune surprise, le mentaliste a eu tout le temps nécessaire à la préparation de son action. Préparé : le mentaliste a pu préparer son action calmement. Attentif : le mentaliste doit préparer son action dans l'urgence. Surpris : le mentaliste n'était pas préparé à agir. Très surpris : le mentaliste est complètement décontenancé.

Le cumul des bonus et malus induits par les conditions donne la difficulté totale de l'action, qui doit être opposée au niveau de maîtrise du pouvoir. La chance exacte de réussite est à déterminer sur la table de résolution.

N.B.: pour tout pouvoir agissant sur une cible bien précise, le mentaliste doit être en mesure de la percevoir directement, et non pas par l'intermédiaire d'un autre pouvoir ou d'un instrument quelconque.

Évolution des pouvoirs

Augmentation de la maîtrise d'un pouvoir

L'augmentation du niveau d'un pouvoir dépend de l'expérience acquise dans l'utilisation de ce pouvoir. Pour chaque utilisation réussie faite en état de stress, et/ou dont la difficulté est supérieure à 4, l'expérience du pouvoir augmente d'un point. En cas de réussite critique, 3 points sont gagnés. Dès que l'expérience requise pour gagner un niveau de maîtrise est gagnée, le niveau du pouvoir augmente.

Il est aussi possible de s'entraîner seul pour tenter d'augmenter sa maîtrise. La forme que prend l'entraînement dépend de la voie concernée : concentration extrême sur les flux de force qui entourent le mentaliste pour la psychokinésie, exercices de coordination neuromusculaire pour le somatisme, problèmes mentaux à résoudre pour la télépathie, acuité sensorielle pour la clairvoyance...

Cet entraînement doit se faire au moins huit heures d'affilée (avec un maximum de 15 heures), dans les meilleures conditions possibles : le psychomancien doit être au mieux de sa forme (pas blessé et reposé), dans un contexte calme. Il est donc inutile d'essayer de s'entraîner durant un voyage. Lorsque la durée des entraînements cumulés atteint 4 fois le niveau de maîtrise du pouvoir, le mentaliste peut tenter un jet de pouvoir (toutes les conditions impliquant une difficulté de +2). En cas de réussite, le mentaliste augmente son expérience d'un point. Il n'est pas possible de dépasser le niveau 10 par cette méthode.

Acquisition d'un nouveau pouvoir

Un mentaliste a la possibilité d'acquérir un pouvoir inconnu d'une voie au moins en partie maîtrisée, c'est-à-dire une voie dont il maîtrise au moins un pouvoir.

Le mentaliste a un pourcentage de connaissance de chaque pouvoir d'une voie partiellement maîtrisée. Celui-ci est égal à 2x la caractéristique régissant la voie. Le mentaliste s'entraîne alors dans les mêmes conditions que celles décrites ci-dessus, mais 10 heures quotidiennes minimum sont nécessaires. Toutes les 15 heures cumulées, un jet de connaissance doit être fait. En cas de réussite, ce pourcentage augmente de 1d10%. S'il s'agit d'une réussite critique, l'augmentation est de 10%. Arrivé à 100%, le pouvoir est acquis avec 1d8+2 pts d'expérience.

L'aide d'un maître permet de faire un jet de connaissance toutes les 5 heures. Si le pouvoir recherché fait partie de la voie de spécialité du mentaliste, celui-ci gagne un bonus de 10% à tous ses jets.

On ne peut tenter d'acquérir qu'un seul nouveau pouvoir en même temps.

Acquisition d'une nouvelle Voie

Si les conditions de score de force psychique sont réunies, le mentaliste peut tenter d'acquérir des pouvoirs d'une nouvelle voie. Pour cela, l'enseignement d'un maître est obligatoire. Apprendre une nouvelle voie revient à apprendre un pouvoir de cette voie. L'entraînement est alors identique à la méthode décrite ci-dessus, sinon que les jets de connaissance sont effectués toutes les 30 heures. Le pouvoir choisi doit avoir une *Difficulté* de 0.

LES MATRICES

Description

Les matrices, ou pierres-étoiles, sont des cristaux bleus translucides, généralement petits (de deux à quinze centimètres de diamètre environ), à l'intérieur desquels s'agitent de minuscules étincelles. Ces pierres sont capables d'augmenter considérablement les capacités d'un psychurge. Il va sans dire qu'elles sont rarissimes. Les matrices sont virtuellement indestructibles et, si besoin est, on pourra considérer qu'elles ont un score de POUvoir de 5 pts par rang, plus trois points par degré (une matrice de rang III et de quatrième degré aura donc un POU de 27), et en tant qu'objet un nombre de points de structure égal à $40+6 \times \text{Rang}$ (soit 58 dans le même cas).

Les différentes matrices

On trouve cinq rang de matrices, ainsi classées selon ce qu'elles sont capables de faire, et dix degrés par rang, en fonction de leur puissance.

Matrices de rang I

Ces matrices procurent une réserve de pts de force psychique, qui est de 100 pts + 20 pts par degré. Le mentaliste peut puiser l'énergie dans la matrice comme il le ferait en lui-même, sans se fatiguer. La matrice se recharge seule au rythme de 1 pt par degré et par heure, mais son possesseur peut augmenter ce taux : il lui faut entrer en transe (comme décrit ci-dessus) et s'investir totalement dans la matrice ; celle-ci est alors régénérée d'un cinquième de la réserve totale toute les heures. Le mentaliste peut aussi simplement transférer en lui une partie de la force de la matrice, au rythme de 10 points par round. De plus, s'il utilise cette matrice pour apprendre un nouveau pouvoir, le psychomancien augmente son pourcentage de base de 10%.

Matrices de rang II

Ces matrices ont une fonction de réserve (200 pts + 30 pts par degré), mais permettent également d'augmenter les niveaux de maîtrise des pouvoirs d'une voie, de 2+ 1/ tranche de 3 degrés (soit 2 au degré 1, 3 au degré 4, 4 au degré 7 et 5 au degré 10). Elles régénèrent leur réserve au rythme de 2 points par degré et par heure. Pour apprendre un nouveau pouvoir, ce type de matrice procure un bonus de 15%.

Matrices de rang III

La réserve de pfp est de 500 pfp + 35/ degré, et l'augmentation des pouvoirs (de deux voies) est de 3 + 1 par tranche de 2 degrés (soit 3 au degré 1, 4 au degré 3, 5 au degré 5...). Ces matrices permettent également d'augmenter l'intensité (condition) des pouvoirs d'un cran tous les trois degrés sans que cela ne se répercute dans la difficulté de l'action. Elles régénèrent leur réserve au rythme de 4 points par degré et par heure. Le bonus pour l'apprentissage d'un nouveau pouvoir est de 20%.

Matrices de rang IV

La réserve est de 800 pfp + 40/ degré. L'augmentation des niveaux de maîtrise est de 5 + 1 par tranche de 2 degrés, et ce pour toutes les voies. Les conditions affectées sont l'intensité et la distance, de un cran tous les deux degrés. Elles régénèrent leur réserve de 7 points par degré et par heure, et le bonus d'apprentissage est de 30%.

Matrices de rang V

La réserve est de 1000 pts + 50/deg. Le niveau de maîtrise des pouvoirs est augmenté de 8 + 1 par degré pour toutes les voies, et les conditions (intensité, distance, éloignement temporel) sont augmentées de 1 cran par degré. Le bonus d'apprentissage est de 50%. Ces matrices particulièrement puissantes ont également d'autres fonctions. Elles permettent le cumul des pouvoirs : plusieurs mentalistes se concentrant sur elle rajoutent au possesseur de la matrice leurs propres niveaux de maîtrise. Il est aussi possible d'utiliser plusieurs pouvoirs en même temps, les bonus de la matrice s'ajoutant à chaque utilisateur d'un pouvoir différent. Enfin, ces matrices, au gré du MJ, peuvent étendre les pouvoirs psychiques au-delà de ce qui est prévu : rayon d'action qui peut aller jusqu'à l'infiniment petit (on raconte qu'ainsi, certaines manipulations génétiques ont pu être réalisées), effets des pouvoirs permanents, levée de certaines restrictions... Les matrices de rang V régénèrent leur réserve au rythme de 10 points par degré et par heure.

Utilisation des matrices

Harmonisation

Pour utiliser une matrice, un mentaliste doit avant tout s'harmoniser avec elle, synchroniser en quelque sorte ses ondes mentales avec la fréquence de la matrice. Pour cela, il lui faut rester en contact avec elle et se concentrer uniquement sur cette tâche pendant une durée dépendant du rang de la matrice :

- rang I : deux jours ;
- rang II : une semaine ;
- rang III : un mois ;
- rang IV : trois mois ;
- rang V : six mois.

Ce laps de temps écoulé, le mentaliste doit réussir un jet sous 3xPOU. En cas d'échec, aucune autre tentative ne peut être faite avant le double du temps nécessaire à l'harmonisation. Une fois le mentaliste accordé à sa matrice, il perd temporairement ses pouvoirs, et ceci dure le temps que son psychisme s'adapte aux modifications qu'y apporte la matrice. Il ne peut recommencer à utiliser ses pouvoirs qu'après une semaine par rang. Un psychomancien ne peut être accordé qu'à une seule matrice.

Utilisation et faiblesses

Une fois la matrice activée, le psychurge ne peut plus l'éloigner d'elle à plus de deux mètres, ou l'harmonisation se délite au bout d'un temps égal à dix fois le rang, en heures. Ainsi, une matrice de rang trois ne peut être tenue à l'écart de son mentaliste plus de 30 heures. Dans ce cas, l'harmonisation est rompue, et le mentaliste devra recommencer le processus. Mais le choc est si grand qu'il perd définitivement 10 pfp, et ses pouvoirs sont diminués d'un niveau pendant deux ans, ou jusqu'à ce qu'il s'accorde de nouveau à une matrice.

De même, tout contact étranger sur la matrice provoque de graves conséquences. Si quelqu'un touche une matrice harmonisée, celle-ci projette sur lui une décharge d'énergie pure, pour des dégâts égaux à 1% du total de pfp contenu dans la réserve. Le psychomancien subit également un contrecoup : il meurt à moins de réussir un jet sous 3xCON. En cas de réussite, il sombre toutefois dans le coma pour un nombre de jours égal au rang de la matrice multiplié par son degré. Il meurt si on éloigne de lui sa matrice à plus de deux mètres pendant cette période.

Il est également à noter que certaines légendes font mention de puissantes matrices dont la personnalité s'éveillerait, en quelque sorte, au fil de leur utilisation. Et il est dit que des matrices utilisées comme arme conservent en elle le goût du sang, qu'elles induisent peu à peu dans l'esprit de leurs utilisateurs ultérieurs.

LES CINQ VOIES

La psychokinésie

Cette voie concerne la perception et l'utilisation des flux énergétiques et des forces naturelles qui entourent le mentaliste. Ces forces relèvent de la physique traditionnelle : gravitation, énergie cinétique ou potentielle, thermodynamique...

Capacités spéciales : leur connaissance des flux énergétiques leur donne une vision intuitive des composants de toute matière naturelle. Ils gagnent ainsi un bonus de 20% à tout Artisanat, et développent également des capacités de « sourciers » : en se concentrant 5 rounds (1 minute), le mentaliste est capable de discerner, dans un rayon de POU mètres, les différentes strates de matière. Il peut donc déterminer la présence d'un cours d'eau souterrain, d'un filon minéral... Ce pouvoir n'agit pas sur des matériaux travaillés : il ne sera pas utile pour connaître l'épaisseur d'un mur de pierre taillée, mais pourra servir à trouver une cavité dans un réseau de grottes naturel, par exemple. De plus, cette sensibilité aux courants d'énergie de toute nature leur permet d'être les seuls à pouvoir déceler le potentiel psychique chez un individu non entraîné, dans les mêmes conditions que ci-dessus.

Cette voie est régie par la caractéristique POUvoir.

Armure d'énergie *

Difficulté : 0

Temps de préparation : 5 s

Conditions : État mental, état physique, intensité.

Coût : 10

Coût du maintien : 3/round

Description : Ce pouvoir crée un bouclier d'énergie tout autour du mentaliste. Il n'agit que sur les attaques cinétiques à grande vitesse, c'est-à-dire essentiellement les projectiles, ou encore les chutes. Il n'est d'aucun effet sur les armes de mêlée, pas assez rapides pour être stoppées par le champ, ou contre les armes à rayons (blaster, laser, plasma...). Le psychomancien gagne contre de telles attaques un nombre de points d'armure égal à 2×Intensité, ou quatre fois pour une chute, qui s'additionne éventuellement à une armure normale. Cependant, comme pour cette dernière, une attaque critique ignorera toute protection.

Maladresse : Le champ de force a l'effet inverse, et attire les attaques contre lesquelles il est censé agir : celles-ci ont un bonus au toucher égal à l'Intensité.

Critique : Le bouclier conserve ses qualités, même contre une attaque critique ou un empalement.

Compression d'espace

Difficulté : -3

Temps de préparation : 1 round

Conditions : État mental, état physique, distance.

Coût : 30

Coût du maintien : 5/round

Description : Ce puissant pouvoir permet au mentaliste de réduire, pour lui seul, l'espace le séparant de sa cible, de façon à ce que celle-ci puisse être touchée « au contact ». Pour tous les spectateurs de la scène, le psychomancien semble bouger dans le vide. La distance, en mètres, est égale à l'espace réduit.

Maladresse : Le mentaliste subit un contrecoup qui l'étourdit 1 round, pendant lequel il ne pourra ni agir ni se déplacer.

Critique : Le coût de maintien est d'un point par round.

Dégradation

Difficulté : 0

Temps de préparation : 1 tour

Conditions : Distance, état mental, résistance.

Coût : 20

Coût du maintien : n.a.

Description : Ce pouvoir permet au psychomancien de réarranger la structure interne d'un objet de manière à l'affaiblir considérablement et le rendre aussi cassant que du verre ou du bois mort. La zone de plus grande faiblesse se situe dans un plan que l'utilisateur déterminera. La Résistance est égale au score de CON, RESistance, pv ou Pts de structure de l'objet.

Maladresse : Un objet du mentaliste est affecté par le pouvoir.

Critique : L'objet implose sans bruit si le mentaliste le souhaite.

Déphasage *

Difficulté : -1

Temps de préparation : 1 tour

Conditions : État mental, état physique, résistance.

Coût : 25

Coût du maintien : 10/ tour

Description : Ce pouvoir permet au mentaliste de changer la fréquence des vibrations de son corps de façon à être en décalage avec le monde normal. S'il peut encore percevoir et être perçu, il ne peut plus interagir avec le monde matériel, mais ce dernier ne peut non plus rien lui faire. Cela rend le mentaliste insensible à toute forme d'attaque physique (mais pas mentale), et lui permet de passer à travers n'importe quel obstacle. La résistance est la Taille du mentaliste et de ce qu'il porte. Le mentaliste ne peut utiliser aucun pouvoir sous sa forme déphasée.

Maladresse : Le mentaliste subit un grave contrecoup, qui le rend inconscient pour une durée de 2 tours.

Critique : Le coût de maintien n'est que de deux points par tour.

Remarque : Par tranche de 5 kg de matériel porté, augmenter la TAI du psychomancien d'un point.

Désintégration

Difficulté : -3

Temps de préparation : 1 tour

Conditions : État mental, distance, intensité, résistance

Coût : 60

Coût du maintien : n.a.

Description : Ce pouvoir permet d'agir sur la structure de la matière inerte (donc pas d'être vivant), intervenant au niveau atomique pour la désintégrer. La résistance doit équivaloir la Taille de la matière traitée, et l'intensité est égale à la RESistance de l'objet, ou à ses points de structure ou d'armure. La désintégration est instantanée.

Maladresse : Le mentaliste ne pourra plus agir sur sa cible pendant une semaine, ni utiliser ce pouvoir pendant la même période.

Critique : Le coût est divisé par deux.

Fugue temporelle *

Difficulté : -3

Temps de préparation : 2 s

Conditions : État mental, état physique, intensité.

Coût : 50

Coût du maintien : n.a.

Description : Ce pouvoir très puissant permet de téléporter son utilisateur dans un futur très proche. Arrivé à « destination », le temps est figé autour de lui pendant une durée égale au déplacement temporel, mais le mentaliste a la possibilité de se déplacer, d'utiliser son propre équipement, ou de faire appel à d'autres pouvoirs. Quand le temps le rattrape, le mentaliste est de nouveau en phase avec le reste de l'univers. Pendant toute la durée de la fugue, il ne voit pas ce qui se passe autour de lui (sauf en cas de critique, voir ci-dessus). Si l'endroit où l'utilisateur se matérialise est occupé, il se trouve transporté à l'endroit viable le plus proche. Le

déplacement temporel est égal, en seconde, à l'Intensité.

Maladresse : Le mentaliste est bien transporté dans le futur, au moment voulu, mais reste figé, comme paralysé, pendant une période égale à celle de son déplacement.

Critique : Le mentaliste peut suivre le cours des événements pendant la durée de sa fugue, bien qu'il ne puisse toujours pas agir sur leur déroulement (mais il peut alors interrompre son voyage avant son terme s'il le désire).

Fusion/modelage

Difficulté : -1

Temps de préparation : 1 tour

Conditions : État mental, intensité, résistance, distance.

Coût : 40

Coût du maintien : n.a.

Description : Ce pouvoir permet d'agir sur la structure de la matière, la faisant fondre et la remodelant à son gré. La résistance doit équivaloir la Taille de la matière traitée, et l'intensité est égale à la RESistance de l'objet, ou à ses pts de structure ou d'armure. Le modelage nécessite 1 tour pour s'achever.

Maladresse : Le mentaliste détruit complètement la matière traitée.

Critique : Le coût est divisé par deux.

Guérison

Difficulté : 0

Temps de préparation : 1 round

Conditions : État mental, état physique, intensité (+ Connaissance et distance si le réajustement se fait sur un tiers).

Coût : 12 / 60

Coût du maintien : n.a.

Description : Cette capacité permet au mentaliste de régénérer des tissus endommagés, des plaies, ou réduire des fractures. Elle peut également guérir des blessures internes ou des organes atteints si le psychomancien a une bonne connaissance de l'anatomie de son patient : une connaissance de la Médecine d'au moins 50% et un jet réussi sont nécessaires. Les pts de vie récupérés sont égaux à la moitié de l'Intensité investie. La guérison est instantanée. Le mentaliste peut également se servir de ce pouvoir pour régénérer un organe, un nerf ou un membre. Le coût est alors de 60 points, et l'Intensité varie selon ce qui est régénéré (la régénération prend une heure) :

- *nerf, tendon, muscle* : 20
- *membre (doigt, main, pied)* : 30
- *membre (bras, jambe)* : 40
- *organe (œil, foie, rate, poumon)* : 50

La personne soignée par régénération doit se reposer complètement pendant un nombre d'heures égale à deux fois l'Intensité.

Maladresse : Le mentaliste transfère la blessure sur lui-même ou sur une personne en contact avec lui, ou encore s'inflige la moitié des dégâts qu'il aurait dû soigner.

Critique : Le patient est complètement régénéré, et le coût est divisé par deux.

Lumière

Difficulté : 0

Temps de préparation : 1 round

Conditions : État mental, distance, intensité.

Coût : 5

Coût du maintien : 5/ tour

Description : Ce pouvoir permet au mentaliste de créer une source d'énergie lumineuse froide, généralement de couleur bleue (mais le psychomancien peut choisir une autre couleur s'il le souhaite). Il doit la placer sur un objet, et elle se déplacera avec lui s'il est en mouvement. L'Intensité est le rayon éclairé, en mètres.

Maladresse : Un volume équivalent à l'éclairage prévu est plongé dans l'obscurité la plus totale pour 5 rounds.

Critique : Le coût initial n'est que de 3 pts, le maintien de 2 pts/ tour.

Maitrise énergétique *

Difficulté : -1

Temps de préparation : 3 s

Conditions : État mental, état physique, intensité.

Coût : 15

Coût du maintien : 5/ round

Description : Ce pouvoir permet de canaliser les forces énergétiques (feu, chaleur, froid, électricité...) de manière à les dissiper totalement ou partiellement. Le mentaliste peut absorber/dissiper les forces avec lesquelles il est en contact, diminuant les dégâts infligés d'un montant égal à 2x Intensité.

Maladresse : L'utilisateur absorbe la totalité de l'énergie sans la dissiper, les dégâts maximum sont infligés.

Critique : La totalité de l'énergie est dissipée.

Mur de force

Difficulté : -1

Temps de préparation : 1 round

Conditions : État mental, distance, intensité x2.

Coût : 15

Coût du maintien : 5/round

Description : Ce pouvoir permet au mentaliste de créer un champ de force invisible, qui a la forme d'un mur de la forme souhaitée par le psychomancien. La condition intensité intervient deux fois. La première détermine la surface totale, en m², du mur ; la seconde le nombre de pts de vie/armure de la structure. Si ceux-ci sont réduits à 0, le mur est brisé.

Maladresse : Aucun effet supplémentaire.

Critique : L'un des deux scores d'intensité peut être doublé.

Occultation *

Difficulté : -2

Temps de préparation : 1 round

Conditions : État mental, état physique, résistance.

Coût : 25

Coût du maintien : 3/ round

Description : Ce pouvoir permet au mentaliste de dissimuler un objet ou une personne, en occultant tout type de rayonnement ou de vibration en émanant. La cible devient complètement imperceptible, même face à d'autres pouvoirs psychiques ou un appareillage de détection sophistiqué. La résistance est la Taille de la cible. Ce pouvoir ne peut être employé que sur un objet ou une cible consentante.

Maladresse : Aucun effet.

Critique : Le coût initial n'est que 10 pts.

Onde de choc

Difficulté : 0

Temps de préparation : 3 s

Conditions : Distance, état mental, intensité.

Coût : 10

Coût du maintien : n.a.

Description : Le psychomancien se sert de cette capacité pour donner l'équivalent d'un coup de poing à distance. Les dégâts dépendent de l'Intensité investie :

Intensité	Dégâts	Intensité	Dégâts
1-5	1d3	31-35	1d4+4d6
6-10	1d4	36-40	1d4+5d6
11-20	1d4+1d6	41-45	1d4+6d6
21-25	1d4+2d6	46-61	1d4+7d6
26-30	1d4+3d6	/+15	+1d6

Le mentaliste ne peut frapper que ce qu'il voit, et se confond avec l'origine du coup. La précision de celui-ci dépend de ce que l'utilisateur distingue. Enfin, la distance s'exprime en mètres.

Maladresse : Le psychomancien subit une poussée équivalente à celle qu'il a voulu provoquer, dans la direction opposée (comme si la source se confondait avec la cible).

Critique : Traiter le coup porté comme un coup critique.

Ralentissement

Difficulté : 0

Temps de préparation : 3 s

Conditions : État mental, état physique, intensité.

Coût : 10

Coût du maintien : 1/ round

Description : Ce pouvoir donne au psychomancien la possibilité d'augmenter l'inertie et d'entraver le déplacement de sa cible. Cela se traduit par une réduction du score de déplacement égale à l'intensité.

Maladresse : Aucun effet.

Critique : Le coût initial n'est que 5 pts.

Restauration

Difficulté : 0

Temps de préparation : 5 rounds

Conditions : État mental, état physique, résistance (connaissance).

Coût : 30

Coût du maintien : n.a.

Description : Il est possible, grâce à ce pouvoir, de réparer un objet brisé : arme cassée, porte défoncée... L'objet ne peut en aucun cas être magique (car la magie induit des altérations que le mentaliste ne peut reproduire). Pour des objets plus complexes (mécaniques, électriques, électroniques...), le psychurge doit réussir un jet de compétence approprié. Le MJ évaluera alors la Connaissance que le psychomancien peut avoir de l'objet. La Résistance est la Taille de l'objet.

Maladresse : L'objet se brise encore plus, et devient impossible à réparer.

Critique : L'objet est parfaitement remis à neuf.

Remarque : Il est nécessaire de se reposer un tour (5 minutes) par point de Taille de l'objet réparé, tant ce pouvoir puise dans les ressources et l'endurance du mentaliste.

Télékinésie

Difficulté : 0

Temps de préparation : 3 s

Conditions : Distance, état mental, intensité, résistance.

Coût : 15

Coût du maintien : 2/ round

Description : Ce pouvoir permet de déplacer un objet à distance. Le score de déplacement est égal au double de l'Intensité. La Résistance est égale à la Taille de ce qui est déplacé. Si l'on utilise ce pouvoir pour projeter un objet dans le but d'infliger des dégâts, ceux-ci sont de 1d6+1 par tranche de 15 points de TAI+Intensité.

Si le mentaliste utilise ce pouvoir pour déplacer un être vivant contre sa volonté, une deuxième résistance intervient, égale au POU de la créature.

Maladresse : L'utilisation du pouvoir échoue.

Critique : Le mentaliste peut ajouter 1d6+6 à l'Intensité, et le coût du maintien n'est que d'un point par round.

Transfert d'énergie *

Difficulté : -2

Temps de préparation : 5 s

Conditions : État mental, état physique, intensité, distance.

Coût : 25

Coût du maintien : n.a.

Description : Ce puissant pouvoir permet au mentaliste de convertir une source d'énergie en une autre. Il peut s'agir de feu ou de chaleur, de froid, de lumière, d'électricité... Une fois l'énergie absorbée, le mentaliste peut la faire ressurgir sous la forme qu'il

souhaite. Il peut par exemple éteindre un feu, et convertir cette énergie pour créer un éclair. La distance est celle de la source d'énergie, l'intensité dépend des dégâts : déterminer les dégâts que la source peut potentiellement infliger, l'Intensité représente alors la part de ces dégâts absorbés ; la moitié peut être restituée.

Maladresse : Le mentaliste absorbe l'énergie sans pouvoir la convertir, et s'inflige la moitié des dégâts.

Critique : Le mentaliste peut doubler l'intensité.

Transposition *

Difficulté : -1

Temps de préparation : 4 s

Conditions : Distance, état mental, état physique, résistance.

Coût : 30

Coût du maintien : n.a.

Description : Ce pouvoir permet de se transporter instantanément sur une courte distance, jusqu'à un endroit que le mentaliste peut distinguer avec netteté, même si un obstacle se trouve sur le chemin. La Résistance est la TAI du mentaliste et de ce qu'il porte. La Distance est en dizaines de mètres.

Maladresse : L'utilisateur est téléporté sur la distance prévue, mais à un endroit déterminé aléatoirement par un diagramme de dispersion.

Critique : Le coût est réduit de moitié.

Vol

Difficulté : -1

Temps de préparation : 1 round

Conditions : État physique, état mental, intensité, résistance.

Coût : 15

Coût du maintien : 4/ round

Description : Cette capacité permet au mentaliste de voler, acquérant un score de déplacement égal à 2 par point d'intensité. Le mentaliste est également capable de faire du « vol stationnaire ». La Résistance est la TAILLE de l'utilisateur et de ce qu'il porte.

Maladresse : Le mentaliste subi un contrecoup gravitationnel, qui augmente virtuellement sa TAI d'un montant égal à l'Intensité, et l'oblige, pendant un round, à réussir un jet de FOR/TAI pour se tenir debout et se déplacer.

Critique : La vitesse est doublée, ou le coût de maintien n'est que de 2/ round, au choix du psychomancien.

Le somatisme

Cette voie permet au mentaliste d'agir sur ses capacités physiques. Il s'agit de modifier sa physiologie, d'altérer ses fonctions vitales, d'optimiser ses performances... Tous ces pouvoirs, sauf mention contraire, n'agissent que sur le mentaliste lui-même.

Capacités spéciales : l'entraînement que ces mentalistes suivent leur permet de réduire leur sensibilité aux conditions climatiques. En dehors de cas extrêmes (au-delà du cercle polaire ou en plein désert au zénith), ils ne ressentent aucune difficulté à faire ce qu'ils font d'ordinaire sous des latitudes plus clémentes. En d'autres termes, ils ne sont aucunement gênés de se trouver dans une fourchette de température allant de -15 °C à +45 °C. Leur temps de récupération est deux fois moindre que la normale. De plus, leur guérison naturelle se fait toujours un cran de mieux que leur CON, et ils ne risquent jamais de surinfection.

Le somatisme est régi par la CONstitution.

Accélérer la guérison

Difficulté : 0

Temps de préparation : 1 tour

Conditions : État physique, état mental.

Coût : 15

Coût du maintien : 3/ heure

Description : Cette capacité permet, durant le temps pendant lequel elle est active, de doubler les effets de tout type de guérison, autant naturel que médical, magique ou psychique.

Maladresse : Effet inverse, les guérisons sont divisées par deux.

Critique : Les effets des guérisons sont triplés.

Adaptabilité *

Difficulté : -3

Temps de préparation : 1 round

Conditions : État physique, état mental, résistance, intensité

Coût : 20

Coût du maintien : 1 / tour

Description : Ce pouvoir extrêmement puissant permet au psychomancien de modifier rapidement sa physiologie pour l'adapter à son environnement immédiat. Ainsi, il devient capable de respirer sous l'eau, de résister à une atmosphère acide, de survivre dans le vide spatial... L'intensité nécessaire dépend du degré de transformation :

Intensité	Transformation
5	Mineure : respirer dans une atmosphère plus ténue.
14	Modérée : respirer sous l'eau ou dans une atmosphère irrespirable.
21	Élevée : s'adapter à des conditions extrêmes (vide spatial...)
40	Majeure : modification complète de la physiologie.

La Résistance est la TAILLE du mentaliste.

Maladresse : aucun effet secondaire.

Critique : Le coût de maintien n'est plus que d'un point par heure.

Armure charnelle *

Difficulté : 0

Temps de préparation : 2 s

Conditions : État physique, intensité.

Coût : 10

Coût du maintien : 2/ round

Description : Grâce à ce pouvoir, le mentaliste peut modifier la structure de sa peau, de ses muscles et de ses tendons, de façon à les rendre plus résistants aux chocs et aux coups. Cela se traduit par le gain d'un nombre de points d'armure égal à la moitié de l'intensité.

Maladresse : Le mentaliste se blesse, il encaisse 1d4 pts de dégâts.

Critique : Le coût de maintien n'est que d'un point par round.

Bond *

Difficulté : 0

Temps de préparation : 5 s

Conditions : État physique, intensité.

Coût : 5

Coût du maintien : n.a.

Description : Le mentaliste peut utiliser ce pouvoir pour augmenter considérablement ses capacités de saut. Tous les trois points d'Intensité investis, le mentaliste peut sauter une fois sa distance de base en plus : Intensité 3 : distance x2, Intensité 6 : distance x3, Intensité 9 : distance x4... Rappelons qu'un personnage peut sauter 10×TAI cm en hauteur, et 30×TAI cm en longueur, ajusté selon la FORce (30 cm en plus par point au-dessus de 15, 30 cm de moins par point au-dessous de 10). Un jet en Sauter réussi augmente cette distance de la marge de réussite, en pourcentage.

Maladresse : Le mentaliste se retrouve paralysé pour le round en cours.

Critique : Le mentaliste gagne un bonus de 5 à l'Initiative du round suivant la réception du saut.

Caméléon

Difficulté : 0

Temps de préparation : 1 round

Conditions : État physique, intensité, résistance.

Coût : 20

Coût du maintien : 8/ tour

Description : Ce pouvoir permet au mentaliste de modifier l'aspect de sa peau, de ses cheveux, de son odeur et de tout ce qu'il porte sur lui de manière à s'adapter parfaitement à son environnement immédiat et à passer inaperçu. Le changement est instinctif, le mentaliste n'a aucun réel contrôle sur les changements effectués. L'utilisateur ne peut se déplacer qu'à la moitié de sa vitesse normale. L'utilisation de ce pouvoir permet d'augmenter les compétences Embuscade, Furtivité, Filature d'un montant égale à 3×Intensité. La résistance est la Taille du mentaliste et de ce qu'il porte.

Maladresse : Pendant un round, le mentaliste change de couleur et devient beaucoup plus facile à remarquer (scores de compétence divisés par trois).

Critique : Aucune restriction quant à la vitesse de déplacement.

Chute *

Difficulté : 0

Temps de préparation : 1 s

Conditions : État mental, état physique, intensité.

Coût : 10

Coût du maintien : n.a.

Description : Ce pouvoir permet au mentaliste de parfaitement contrôler une chute. Pour estimer les dégâts infligés par la chute, considérer que la hauteur de chute est réduite du montant de l'Intensité, en mètres.

Maladresse : Aucun effet supplémentaire.

Critique : La chute n'inflige aucun dégât, quelle que soit l'intensité investie.

Clone

Difficulté : -1

Temps de préparation : 1 round

Conditions : État mental, état physique, connaissance, résistance.

Coût : 15

Coût du maintien : 3 / tour

Description : Grâce à ce pouvoir, le mentaliste prend l'apparence exacte d'une personne appartenant à la même race que lui. Cela implique le visage, la taille, la carnation, l'allure, la démarche, la voix et l'accent... La connaissance est celle du sujet imité, la résistance est la Taille du mentaliste.

Maladresse : Le mentaliste croit avoir parfaitement imité sa cible, même si la supercherie est évidente aux yeux de tous.

Critique : Le coût de maintien est d'un point par tour.

Contrôle de l'adrénaline

Difficulté : 0

Temps de préparation : 1 s

Conditions : État physique, intensité.

Coût : 10

Coût du maintien : 8/ tour

Description : Ce pouvoir permet au mentaliste de contrôler la production et l'utilisation de l'adrénaline dans son organisme, provoquant ainsi des impulsions sur commande. Il peut ainsi répartir la moitié de l'intensité choisie dans sa DEX et/ou sa CON.

Maladresse : L'utilisateur subit un contrecoup, et perd 1d4 pv.

Critique : L'intensité est doublée.

Contrôle des maladies/poisons

Difficulté : 0

Temps de préparation : 1 s

Conditions : État physique, état mental, résistance.

Coût : 35

Coût du maintien : n.a.

Description : Ce pouvoir permet de lutter contre diverses affections purement physiques, ou encore de résorber des substances telles que les poisons. Les folies et les maladies mentales ne sont pas affectées. En cas de réussite, la maladie ou l'infection disparaît dans un délai égal, en heures, à sa VIRulence. Les poisons disparaissent en un laps de temps égal à leur VIRulence, en secondes. La Résistance est la VIRulence de la maladie ou de la substance incapacitante.

Maladresse : La progression de la maladie ou les effets du poison est deux fois plus rapide que prévue.

Critique : Le mentaliste développe une immunité à cette affliction.

Contrôle du vieillissement

Difficulté : -3

Temps de préparation : 2 jours

Conditions : État mental, état physique, résistance, connaissance

Coût : 50

Coût du maintien : n.a.

Description : Ce pouvoir permet au mentaliste de ralentir le vieillissement de son corps ou de celui de sa cible. Les effets restent actifs pendant une année, et doivent ensuite être renouvelés à la date anniversaire. Si cela n'est pas fait, l'âge réel vient rattraper l'âge apparent en un laps de temps égal à la CONstitution du sujet, en jours. La résistance est donnée par l'âge réel du sujet, la connaissance est celle de celui-ci. Une seule tentative peut être faite, chaque année, sur la même personne.

Maladresse : La cible vieillit brusquement de 1d4 ans.

Critique : Aucun effet supplémentaire.

Course

Difficulté : 0

Temps de préparation : 3 s

Conditions : État physique, intensité.

Coût : 10

Coût du maintien : 1/ round

Description : Ce pouvoir permet au mentaliste de se déplacer à grande vitesse, sans plus se fatiguer qu'en marchant. Le résultat est une augmentation du score de déplacement de 3 pts par point d'Intensité.

Maladresse : Le score de déplacement du mentaliste est réduit de 24 points pendant une heure.

Critique : L'intensité est doublée.

Déflexion *

Difficulté : 0

Temps de préparation : 1 s

Conditions : État physique, intensité.

Coût : 15

Coût du maintien : 3/ round

Description : Ce pouvoir permet au mentaliste d'augmenter ses réflexes de façon à dévier de petits projectiles ou d'éviter des coups ou des projectiles plus gros. Le résultat est une hausse du score d'Éviter égale à trois fois l'intensité investie (on considèrera ici que la parade de petits projectiles est gérée par cette compétence).

Maladresse : Le mentaliste voit son score en Éviter divisé par deux pendant 5 rounds.

Critique : L'augmentation du score de compétence est de quatre fois l'intensité, et le coût de maintien n'est que d'un point par round.

Endurance

Difficulté : 0

Temps de préparation : 1 round

Conditions : État physique, intensité, résistance

Coût : 10

Coût du maintien : 3/tour

Description : Ce pouvoir permet au mentaliste d'augmenter considérablement son endurance. Cela concerne le temps pendant lequel il peut retenir sa respiration, pendant lequel il peut courir... L'augmentation effective est d'un facteur d'une demi fois la normale par tranche de 4 points d'intensité : par exemple, si le mentaliste utilise son pouvoir avec une intensité de 20, il sera 2.5 fois plus endurant qu'il ne l'est d'ordinaire. La résistance est la TAILLE du mentaliste.

Maladresse : Le mentaliste s'épuise deux fois rapidement que d'habitude pendant 2 tours.

Critique : L'intensité est doublée.

Équilibre corporel *

Difficulté : -1

Temps de préparation : 1 round

Conditions : État physique, intensité, résistance.

Coût : 15

Coût du maintien : 5/ tour

Description : Ce pouvoir permet de déplacer le centre de gravité du psychomancien de manière le rendre plus stable. L'augmentation de la compétence Équilibre est de trois fois le score d'intensité. La résistance est égale à la TAILLE du mentaliste.

Maladresse : Déplacement dans le mauvais sens, le bonus devient malus pendant 1d4 rounds.

Critique : Le coût initial n'est que de 5 pts, et le maintien est de 1/tour.

Force

Difficulté : -1

Temps de préparation : 1 round

Conditions : État physique, intensité, résistance.

Coût : 10

Coût du maintien : 2/ round

Description : Ce pouvoir permet d'augmenter la FORCE du mentaliste de 1d4 pts par 4 pts d'Intensité. La résistance est la TAILLE du mentaliste.

Maladresse : Les muscles sont endoloris, la FORCE est réduite de moitié pour 1 tour.

Critique : L'augmentation est doublée.

Ignorer la douleur

Difficulté : 0

Temps de préparation : 1 s

Conditions : État mental, état physique.

Coût : 10

Coût du maintien : 5/ round

Description : Ce pouvoir permet au mentaliste de ressentir toutes les douleurs uniquement comme des informations, déconnectées des réflexes de défense. Il ressentira bien les souffrances infligées, subira les dégâts conséquents, mais ne subira aucun contrecoup, et continuera à agir comme si ces douleur n'existaient pas.

Maladresse : Le mentaliste subit un choc, qui lui inflige 1d3 pts de dégâts.

Critique : Le coût du maintien n'est que d'un point par tour.

Masque

Difficulté : 0

Temps de préparation : 1 s

Conditions : État mental, état physique

Coût : 10

Coût du maintien : 2 /tour

Description : Ce pouvoir permet au psychomancien de changer les traits de son visage, ainsi que la couleur de ses cheveux. En aucun cas le mentaliste ne peut prendre l'apparence exacte de quelqu'un de précis.

Maladresse : Aucun effet supplémentaire.

Critique : Aucun effet supplémentaire.

Métamorphisme

Difficulté : -2

Temps de préparation : 1 round

Conditions : État mental, état physique, intensité (connaissance).

Coût : 30

Coût du maintien : 10/ tour

Description : Ce pouvoir puissant permet au mentaliste de se transformer en à peu près n'importe quoi, si tant est qu'il l'ait déjà vu. Le mentaliste obtient les capacités de perception de la forme choisie : s'il s'agit d'un objet, il ne conservera que le sens du toucher, ainsi que la notion d'écoulement du temps. Toutes ses autres perceptions seront momentanément occultées (il ne peut donc se servir d'aucun pouvoir psychique). Si la forme adoptée est vivante, il conserve ses caractéristiques mentales (INT, POU et CHA éventuellement), et gagne les caractéristiques moyennes de l'animal choisi (11 dans le cas d'un humain, sauf pour la TAILLE qui est laissée au choix). Il obtient toutes les capacités perceptives d'un animal, mais toutes les compétences physiques (y compris les types d'attaque) sont divisées par deux jusqu'à ce que le mentaliste soit habitué à sa nouvelle forme (soit après 3 jours cumulés d'existence sous cette forme). Il est impossible d'utiliser les modes de communication propres à la créature. Si cette dernière possède des pouvoirs particuliers, le mentaliste peut s'en servir s'ils sont d'origine naturelle : par exemple, le souffle d'un dragon reptilien n'a rien de magique, et provient d'un venin que le psychomancien sera capable d'imiter ; en revanche, l'aptitude à la téléportation d'une licorne est d'essence magique, et ne peut être reproduite. Si le mentaliste souhaite prendre une forme bien précise, rajouter la connaissance aux conditions. L'intensité doit être égale à 15 plus un point par point de TAILLE d'écart entre le mentaliste et la forme choisie.

Maladresse : Le mentaliste a surestimé ses forces, et doit réussir un nouveau jet sous son score de pouvoir pour ne pas être définitivement transformé. Même si ce jet est une réussite, le mentaliste ne peut accomplir aucune action physique ni utiliser un pouvoir psychique pendant une durée égale, en heures, à l'intensité nécessaire.

Critique : Les coûts initial et de maintien sont divisés par deux.

Noir sommeil

Difficulté : 0

Temps de préparation : 2 tours

Conditions : État mental, état physique, résistance, éloignement temporel.

Coût : 40

Coût du maintien : n.a.

Description : Le mentaliste peut se plonger en une catalepsie qui le fera paraître comme mort. Les battements du cœur sont ralentis à moins d'une pulsation par heure, la respiration est presque inexistante, et les besoins en eau, air ou nourriture sont reportés au moment du réveil. La Résistance est TAI du mentaliste, l'éloignement temporel indique le temps au bout duquel le mentaliste se réveille.

Maladresse : Le mentaliste sombre dans un coma réel, et ne peut être éveillé qu'à l'aide de soins attentifs (jet de Médecine réussi). Si

aucune aide n'est apportée dans les deux semaines, le mentaliste succombe.

Critique : Le coût n'est que de 30 points, et le temps de récupération (voir ci-dessous) est divisé par 2.

Remarque : Il est nécessaire de se reposer totalement deux heures par jour de noir sommeil.

Sustentation

Difficulté : -3

Temps de préparation : 1 tour

Conditions : État mental, état physique, résistance.

Coût : 20

Coût du maintien : 20/ jour

Description : Ce pouvoir permet au mentaliste de satisfaire ses besoins en eau, nourriture et sommeil (sans toutefois remplacer le repos). La résistance est la Taille du mentaliste.

Maladresse : Les besoins en eau, nourriture et sommeil sont doublés pendant la journée.

Critique : Aucun repos n'est nécessaire après utilisation, le coût de maintien n'est que de 10 pts par jour.

Remarque : Un repos complet (inactivité) d'un jour par jour d'utilisation est nécessaire après l'usage de cette capacité.

Transe martiale

Difficulté : -2

Temps de préparation : 1 round

Conditions : État mental, état physique, intensité.

Coût : 25

Coût du maintien : 5/round

Description : Ce pouvoir augmente considérablement les capacités de combat du mentaliste. L'état de transe dans lequel il se plonge le poussera toutefois à combattre jusqu'à ce que tous ses ennemis en vue soient morts. Si le mentaliste réussit à activer ce pouvoir, il gagne une compétence de combat à mains nues à un pourcentage égal à cinq fois l'intensité (plus les bonus de mêlée et de parade), pour des dégâts égaux à 2d8 (plus le Bonus aux dommages). Cette compétence sera gérée comme une attaque normale, et pourra être utilisée pour parer des armes véritables sans conséquences. Enfin, le contrôle nerveux et musculaire est tel que le mentaliste sera considéré comme un maître d'armes en ce qui concerne les ripostes, quel que soit son pourcentage effectif.

Maladresse : Le pouvoir est activé, mais le mentaliste est incapable de reconnaître ses alliés de ses ennemis, et il attaquera indifféremment les uns et les autres jusqu'à ce qu'ils soient tous tués, ou que son potentiel psychique soit épuisé.

Critique : 1d10 pts sont rajoutés à l'intensité, et le coût de maintien n'est que de 3 pts par round.

Remarque : Aucune activité physique intense n'est possible après l'utilisation de ce pouvoir, pendant un laps de temps égal à une heure par round d'utilisation.

La télépathie

Cette voie s'intéresse à tous les processus mentaux liés à l'esprit.

Capacités spéciales : leur maîtrise mentale leur permet de gagner un bonus de 20% à tous leurs jets contre les affections de l'esprit (domination, possession ou métempycose,...), sauf si l'attaque est le fait d'un autre mentaliste. De plus, leur capacité à absorber et intégrer les données leur procurent un bonus de 20% à tout apprentissage, y compris pour les compétences générales (jets d'expérience), hors pouvoirs psychiques

La télépathie est gérée par le CHARISME.

Apaisement

Difficulté : 0

Temps de préparation : 5 s

Conditions : Distance, état mental, résistance.

Coût : 8

Coût du maintien : n.a.

Description : Ce pouvoir permet de calmer instantanément une créature dotée d'une intelligence au moins animale (3), et qui n'est contrôlée d'aucune manière. La résistance est l'INTELLIGENCE de la cible.

Maladresse : Le mentaliste est engourdi pour 5 tours, un peu comme s'il tombait de sommeil.

Critique : Une suggestion (faible) peut être instillée.

Attraction / répugnance

Difficulté : 0

Temps de préparation : 1 round

Conditions : Distance, état mental, connaissance, intensité, résistance.

Coût : 10

Coût du maintien : 5/ heure

Description : En utilisant ce pouvoir, le psychomancien est capable de développer chez sa cible une forte attraction ou, au contraire, une puissante répugnance vis-à-vis de quelque chose de précis : un objet, une personne, une idée, un sentiment... La nature exacte de cette attraction ou répugnance dépend de l'intensité investie :

Intensité	Attraction	Répugnance
4	L'intérêt de la cible est éveillé. Elle est curieuse au sujet de l'objet de l'attraction.	La cible essaie d'éviter l'objet de répugnance.
10	La cible développe un vif intérêt le concernant.	La répulsion s'étend à tout ce qui touche l'objet de répugnance.
16	L'objet d'attraction devient le principal sujet de préoccupation de la cible.	La cible fuit l'objet de répugnance par tous les moyens à sa disposition.
31	La cible est totalement obsédée, et se consacrera exclusivement à l'objet d'attraction.	La cible devient complètement obsédée, et tentera par tous les moyens de détruire l'objet de répugnance.

Maladresse : Le mentaliste développe l'attraction ou la répugnance qu'il voulait induire chez sa victime.

Critique : L'intensité peut être augmentée d'un cran, ou bien le coût de maintien n'est que d'un point par heure.

Aura d'autorité

Difficulté : -1

Temps de préparation : 1 round

Conditions : État mental, intensité.

Coût : 10

Coût du maintien : 2/ tour

Description : Ce pouvoir permet au mentaliste d'accroître considérablement sa présence et les effets qu'il peut avoir sur son entourage. Concrètement, son CHARISME augmente d'un point tous les deux points d'intensité. Cet accroissement sera effectif pour toute action d'autorité, ou tout discours visant à provoquer le respect ou la loyauté. Le public concerné devra alors vaincre le CHARISME du mentaliste avec son INTELLIGENCE, ou lui obéir. Il ne s'agit pas cependant d'une obéissance aveugle, mais d'un surcroît de loyauté. Les compétences concernées (éloquence, commander) augmentent de 4 points par point d'intensité.

Maladresse : Le mentaliste est totalement déprécié par son public, et aucune compétence de Communication ne pourra changer cela avant que cette action soit oubliée.

Critique : L'intensité est doublée, et le coût de maintien n'est que d'un point par tour.

Communication mentale

Difficulté : 0

Temps de préparation : 5 s

Conditions : Connaissance, état mental, distance (résistance, intensité).

Coût : 5

Coût du maintien : 2/ tour

Description : Ce pouvoir permet au mentaliste de communiquer d'esprit à esprit avec des créatures ayant au moins 5 en INTelligence. Il n'est pas nécessaire de connaître le langage de la créature. Aucun obstacle matériel ne peut empêcher la communication. Il est possible d'entrer en contact avec plusieurs esprits (qui ne communiquent pas entre eux, mais uniquement avec le mentaliste) mais en ce cas, il faut rajouter une intensité de 8 plus 2 par personne au delà de la première. Si l'une des créatures contactées refuse ce contact, ajouter une résistance (INTelligence). La distance est en dizaines de kilomètres.

Maladresse : Le mentaliste est pris de violentes migraines qui empêchent toute utilisation de pouvoirs psychiques pour une période de 1d12 heures.

Critique : Le mentaliste peut lire les pensées superficielles de la ou des créatures avec lesquelles il communique.

Domination

Difficulté : -3

Temps de préparation : 5 s

Conditions : Connaissance, distance, état mental, résistance.

Coût : 30

Coût du maintien : 8/ tour

Description : Ce pouvoir permet au mentaliste de prendre le contrôle total et complet de l'esprit de sa victime. Il ne peut agir que sur des cibles intelligentes (6 et plus). Le mentaliste doit réussir un nouveau jet avec un malus de 50% s'il veut faire accomplir à sa victime un acte clairement autodestructeur. Toutes les compétences physiques et mentales de la cible sont diminuées de 20%. La résistance est l'INTelligence de la victime, la connaissance celle de cette dernière.

Maladresse : Les pensées du mentaliste deviennent incohérentes pendant toute une journée, et il n'est plus capable d'action réfléchie.

Critique : Le mentaliste gagne en plus une partie des connaissances de la victime, celles étant le plus en rapport avec la situation dans laquelle elle se trouve.

Empathie

Difficulté : 0

Temps de préparation : 1 s

Conditions : Distance, état mental.

Coût : 6

Coût du maintien : n.a.

Description : Ce pouvoir permet au mentaliste de découvrir les besoins de base, les instincts et les émotions ressenties par tout esprit non-protégé. Il n'autorise pas la lecture des pensées.

Maladresse : Le mentaliste ressent, pendant un tour, exactement les mêmes besoins ou les mêmes émotions que la cible.

Critique : Le mentaliste peut avoir une vague idée, sous forme d'images mentales, de l'origine des besoins ou sentiments.

Focalisation malaisée

Difficulté : -1

Temps de préparation : 1 round

Conditions : Connaissance, résistance, intensité.

Coût : 6

Coût du maintien : 2/ tour

Description : Ce pouvoir permet au psychomancien d'agir sur la mobilisation des capacités cérébrales de sa victime, ce qui entraîne d'énormes difficultés de concentration. Cela se traduit par un malus égal à deux fois l'intensité, à appliquer à une ou plusieurs compétences, variant selon les circonstances : Mémoriser, Sciences,

Conception, Cryptographie... La résistance est l'INTelligence de la cible.

Maladresse : Le mentaliste ressent, pendant un tour, la même incapacité que celle qu'il voulait infliger à sa cible.

Critique : L'intensité peut être doublée.

Hypnose

Difficulté : -1

Temps de préparation : 6 s

Conditions : Connaissance, état mental, éloignement temporel, résistance.

Coût : 30

Coût du maintien : n.a.

Description : Ce pouvoir permet au mentaliste de convaincre la cible, sans qu'elle le sache consciemment, de faire une action particulière, qui ne peut aller à l'encontre de sa propre nature. Cette suggestion ne peut être faite que si le mentaliste peut converser clairement avec sa cible. La résistance est l'INTelligence de la victime. Celle-ci n'a, a posteriori, aucun souvenir de l'hypnose. L'action implantée se produira dans un délai égal à l'éloignement temporel.

Maladresse : La suggestion se retourne contre le mentaliste.

Critique : Le coût n'est que de 10 points.

Induction de peine/plaisir

Difficulté : -1

Temps de préparation : 1 tour

Conditions : État mental, état physique, connaissance, distance, résistance.

Coût : 10

Coût du maintien : 5/ tour

Description : Ce pouvoir permet au mentaliste de provoquer une peine profonde ou un plaisir sans borne chez la cible. Les conséquences sont à déterminer au cas par cas, mais il s'agit de la souffrance morale ou du plaisir le plus intense que l'on puisse ressentir. La connaissance est celle de la victime, la résistance est son POUvoir, la distance s'évalue en mètres.

Maladresse : Le mentaliste intériorise ce sentiment, et subit lui-même les effets de son pouvoir.

Critique : Le coût de maintien n'est que d'un point par tour.

Lacération d'égo

Difficulté : 0

Temps de préparation : 1 round

Conditions : État mental, intensité, résistance.

Coût : 10

Coût du maintien : 1/ tour

Description : Le psychomancien est capable de modifier la perception que quelqu'un peut avoir de lui-même, pour l'amener à se déprécier. Cela se traduit par une diminution du CHARISME égale à l'intensité investie. Si le CHARISME est amené à 1 (il n'est pas possible de le réduire au-delà), toutes les compétences de communication de la victime de ce pouvoir sont également réduites à 1%.

Maladresse : Le mentaliste subit lui-même la perte de CHA, pendant un tour.

Critique : L'intensité peut être doublée.

Lecture des pensées

Difficulté : -1

Temps de préparation : 1 round

Conditions : Connaissance, distance, état mental, résistance.

Coût : 10

Coût du maintien : 5 /round

Description : Ce pouvoir permet d'avoir accès aux pensées de la cible : il ne s'agit que des pensées superficielles ou celles qui sont liées à ce

que fait la cible, ce dont elle parle, par exemple. Le psychomancien peut découvrir la plupart des renseignements que la cible connaît sur le sujet concerné, au rythme d'un thème par round (au gré du MJ). La résistance est l'INTelligence de la victime.

Maladresse : Le mentaliste se perd dans les méandres de la mémoire de sa victime, et voit des dizaines d'images, perçoit des dizaines de pensées simultanément. Ce brusque afflux d'informations lui fait perdre 1d4+2 points de SAN.

Critique : Le mentaliste a accès à l'intégralité des pensées de la cible, mais toujours au rythme d'un thème par round.

Messageur psychique

Difficulté : -1

Temps de préparation : 5 tours

Conditions : Connaissance, état mental, intensité, (éloignement temporel).

Coût : 30

Coût du maintien : n.a.

Description : Ce pouvoir permet au mentaliste de concentrer son esprit de manière à le matérialiser sous la forme d'un clone psychique. Ce clone peut alors être envoyé à son destinataire : celui-ci le percevra comme une image assez vague, comme un mirage, en surimpression au paysage devant ses yeux. Le récipiendaire sera alors immobilisé pendant une seconde, le temps que le message lui soit délivré. Le nombre de mots que peut contenir le message ne peut dépasser deux fois l'intensité. Le mentaliste peut décider de retarder le moment où son clone arrivera à destination : il restera alors autour de sa cible jusqu'à ce que le moment soit venu. Dans ce cas, l'éloignement temporel intervient. La connaissance est celle du destinataire du message.

Maladresse : Le mentaliste est pris de violentes migraines qui empêchent toute utilisation de pouvoir psychique pour une période, en heures, égale à l'intensité.

Critique : Il n'y a aucune limite à la longueur du message, auquel peuvent être rajoutées des images mentales.

Modification des souvenirs

Difficulté : -1

Temps de préparation : 1 round

Conditions : Connaissance, résistance, état mental.

Coût : 30

Coût du maintien : n.a.

Description : Ce pouvoir permet au psychomancien de changer complètement la vision qu'une personne a eu d'un événement. En d'autres termes, la victime croira ce que le mentaliste voudra lui faire croire. La résistance est l'INTelligence de la cible, la connaissance est celle de cette dernière.

Maladresse : Le mentaliste sera victime de sa propre tromperie.

Critique : Le mentaliste peut rajouter les effets d'une Hypnose légère (cf. pouvoir homonyme).

Obsession

Difficulté : -2

Temps de préparation : 1 tour

Conditions : État mental, distance, intensité, résistance, connaissance.

Coût : 25

Coût du maintien : n.a.

Description : Ce pouvoir va focaliser la cible sur un sujet particulier. Il peut s'agir d'une personne, d'un objet, d'un lieu, d'une question théorique. Les réactions de la victime dépendent de son caractère. Cette obsession va durer pendant un nombre de jours égal à la moitié de l'intensité. La connaissance est celle de la cible, la résistance est égale au POUvoir de celle-ci

Maladresse : Le psychomancien est lui-même affligé de cette obsession pour 1d4+2 jours.

Critique : Le coût n'est que de 10 points.

Postcognition

Difficulté : -2

Temps de préparation : 1 tour

Conditions : Éloignement temporel, état mental.

Coût : 35

Coût du maintien : n.a.

Description : Les morts violentes et les autres événements dramatiques laissent dans les lieux de leur déroulement une profonde marque psychique. Ce pouvoir permet au psychomancien de la ressentir et d'en avoir une vision momentanée. Il verra, par flash, les événements dans un ordre antichronologique (des plus récents aux plus anciens). L'éloignement temporel est la limite que se fixe le mentaliste.

Maladresse : Le mentaliste se retrouve pris dans une nasse temporelle et voit défiler tous les événements qui se sont produits dans la zone dans laquelle il se trouve, sans toutefois pouvoir les distinguer clairement. Ce flot d'images violentes lui fait perdre 1d8+2 pts de SAN.

Critique : Le mentaliste obtient en plus des renseignements généraux sur les protagonistes des événements.

Précognition

Difficulté : -3

Temps de préparation : 1 round

Conditions : Éloignement temporel, état mental.

Coût : 35

Coût du maintien : n.a.

Description : Le don de prémonition est la capacité à estimer la meilleure action envisageable ou l'issue d'une entreprise. Les renseignements obtenus seront vagues et, si la question porte sur une longue durée, le mentaliste se verra offrir plusieurs possibilités, même si le jet est une réussite.

Maladresse : Le mentaliste fait une mauvaise prédiction.

Critique : Le mentaliste obtient une prémonition plus précise, ou quelques renseignements supplémentaires.

Protection mentale *

Difficulté : 0

Temps de préparation : 3 s

Conditions : État mental, intensité.

Coût : 8

Coût du maintien : 1/ tour

Description : Ce pouvoir permet de rendre l'esprit du mentaliste moins perméable aux agressions extérieures. L'intensité devra être rajouté à la caractéristique résistante (en général l'INTelligence ou le POUvoir, plus rarement le CHARISME) si le mentaliste est victime d'une attaque mentale (possession magique, charme, pouvoirs mentaux, mais pas Transfert...).

Maladresse : L'esprit du mentaliste devient plus sensible aux attaques contre lesquelles le pouvoir est censé protéger : pour 1 heure, le mentaliste voit ses chances de résister diminuées, en %, du montant de l'intensité.

Critique : La protection est valable pour toute une journée, sans coût de maintien supplémentaire.

Restauration mentale

Difficulté : -1

Temps de préparation : 1 tour

Conditions : État physique, intensité, connaissance.

Coût : 30

Coût du maintien : n.a.

Description : Le mentaliste peut, par l'intermédiaire de ce pouvoir, agir sur l'esprit de sa cible pour réparer les dégâts qui ont pu y être causés. La connaissance est celle de la cible. L'intensité nécessaire, ainsi que les effets exacts, dépend du type de dommage ou d'affliction :

Affliction	Intensité	Description
Peur	5	La cible est effrayée, de façon naturelle ou magique. Le mentaliste la calme immédiatement, et la source de cette frayeur ne pourra plus l'atteindre dans les jours qui viennent.
Folie mineure	7	Le mentaliste peut faire récupérer à la cible 1d4+1 points de SAN. Ceci ne peut être réalisé qu'une seule fois par personne et par an.
Folie majeure	11	La cible est atteinte par une forme de folie, naturelle, induite ou magique. Le mentaliste y met un terme.
Hypnose	17	La cible est sous l'effet du pouvoir <i>Hypnose</i> . Le mentaliste y met un terme.
Obsession	26	La cible est sous l'effet du pouvoir <i>Obsession</i> . Le mentaliste y met un terme.
Modification des souvenirs	31	La cible est sous l'effet du pouvoir <i>Modification des souvenirs</i> . Le mentaliste y met un terme.
Domination	41	La cible est sous l'effet du pouvoir <i>Domination</i> . Le mentaliste y met un terme.
Vider l'esprit	51	La cible est sous l'effet du pouvoir <i>Vider l'esprit</i> . Le mentaliste y met un terme.

Maladresse : La cible ne pourra plus être soignée par l'usage de pouvoirs psychiques.

Critique : Le coût n'est que de 15 pts.

Rétrospection

Difficulté : -3

Temps de préparation : 3 heures

Conditions : Éloignement temporel, état mental.

Coût : 60

Coût du maintien : n.a.

Description : La rétrospection permet au mentaliste de plonger dans le passé et de localiser les souvenirs qui ont été perdus. Pour cela, il doit tenter de trouver un esprit en relation avec la question à laquelle il souhaite avoir une réponse, la lui poser et le forcer à répondre. Le terme « esprit » est ici générique : le mentaliste peut en fait avoir accès à n'importe quelle information ayant existé dans la mémoire de qui que ce soit. Si le pouvoir fonctionne, le mentaliste obtient le renseignement attendu. Mais les souvenirs portent la marque de la personnalité de ceux qui les ont créés, et n'ont pas toujours la forme que l'utilisateur peut espérer, d'autant plus lorsque le renseignement provient de quelqu'un appartenant à une espèce différente de celle du psychomancien. La qualité du renseignement reste le domaine du maître de jeu, mais ne doit pas dépasser ce que la personne la plus au fait de l'événement pouvait connaître. L'éloignement temporel concerne la date de l'événement sur lequel le mentaliste se renseigne.

Maladresse : Les souvenirs du mentaliste sont brouillés pour une semaine. Il perd 1d4+8 pts de SAN, et souffre d'amnésies passagères pendant un mois. Il est possible qu'il perde tout souvenir, définitivement, de certains événements (au gré du MJ).

Critique : Le mentaliste apprend tout ce qu'il y a à apprendre sur le sujet.

Sang-froid

Difficulté : 0

Temps de préparation : 1 round

Conditions : État mental, distance, intensité.

Coût : 5

Coût du maintien : 1/round

Description : Ce pouvoir permet au mentaliste de dégager autour de lui une aura de calme. Il peut affecter toutes les personnes volontaires qu'il souhaite dans un rayon égal à la distance, en mètres. Celles-ci peuvent rajouter l'Intensité à leur score de POU ou d'INT pour résister à la peur ou au découragement, qu'ils soient d'origine magique, psychique ou naturelle.

Maladresse : Le mentaliste subit, pendant 2 rounds, un malus de 20% pour résister à la peur.

Critique : Toutes les personnes affectées par le pouvoir sont complètement immunisées à la peur, sans qu'il soit nécessaire de faire un jet. Ceci n'est cependant valable que pour l'action en cours.

Situer un esprit

Difficulté : 0

Temps de préparation : 1 tour

Conditions : État mental, éloignement temporel, distance.

Coût : 25

Coût du maintien : n.a.

Description : Ce pouvoir permet de déterminer l'endroit exact (c'est-à-dire la distance et la direction) d'un esprit qui a été préalablement mémorisé grâce à une Imprégnation mentale. La distance est la distance réelle (en centaines de kilomètres) à laquelle se trouve l'esprit recherché, l'éloignement temporel se réfère au moment où l'esprit a été mémorisé. Ce pouvoir ne donne aucun autre renseignement.

Maladresse : L'esprit s'efface de la mémoire du mentaliste.

Critique : Aucun autre effet.

Sollicitation de l'esprit

Difficulté : 0

Temps de préparation : 2 rounds

Conditions : État mental, intensité.

Coût : 5

Coût du maintien : 1/ tour

Description : Ce pouvoir permet au psychomancien de mobiliser intensément ses capacités cérébrales. Cet état de concentration se traduit par un bonus égal à deux fois l'intensité, à appliquer à une ou plusieurs compétences, variant selon les circonstances : Mémoriser, Sciences, Conception, Cryptographie...

Maladresse : Le bonus devient malus pour un tour.

Critique : Le bonus est doublé.

Transe mémorielle

Difficulté : 0

Temps de préparation : 1 round

Conditions : État mental, éloignement temporel.

Coût : 5

Coût du maintien : 5/ tour

Description : Ce pouvoir plonge le mentaliste dans une sorte d'état second lui permettant d'imprimer dans sa mémoire tout ce qu'il voit, entend, ou perçoit d'une quelconque façon. Il sera capable de restituer parfaitement tout ce qu'il a perçu durant la transe, pendant une période égale à l'éloignement temporel. Ensuite, la mémoire normale prend le relais. Pendant la transe, le psychomancien n'est pas capable de faire autre chose que de parler et d'écouter, et de se déplacer lentement (un quart de sa vitesse mentale).

Maladresse : Le mentaliste subit une amnésie partielle sur l'heure qui précède l'utilisation de ce pouvoir.

Critique : La mémorisation est définitive.

Trépanation

Difficulté : -2

Temps de préparation : 1 round

Conditions : État mental, intensité, connaissance, résistance.

Coût : 20

Coût du maintien : n.a.

Description : Ce puissant pouvoir permet d'agir sur l'esprit de la cible pour lui faire perdre sa capacité à maîtriser des compétences. En d'autres termes, le psychomancien sera capable de diminuer le pourcentage de maîtrise d'une compétence de sa victime. Il ne peut agir que sur une seule compétence à la fois, et ne peut la réduire en

dessous de son bonus. L'intensité multipliée par deux est le nombre de pourcents perdus, le connaissance celle de la cible, et la résistance l'intelligence de celle-ci.

Maladresse : Le mentaliste perd temporairement (1d4+2 heures) Intensité % de la compétence qu'il voulait réduire chez sa cible.

Critique : La compétence visée est automatiquement réduite à son bonus, si le psychomancien le souhaite.

Vider l'esprit

Difficulté : -2

Temps de préparation : 1 tour

Conditions : État mental, Connaissance, Intensité, distance, résistance.

Coût : 40

Coût du maintien : n.a.

Description : Ce pouvoir permet au mentaliste d'effacer définitivement de l'esprit de sa cible une partie de la mémoire de celle-ci. Le mentaliste ne peut effacer que ce qu'il sait sa cible savoir. La Connaissance est celle de la cible, l'intensité détermine, en heures, la quantité de souvenirs effacés, la Résistance est égale au POUvoir de la cible.

Maladresse : Le mentaliste perd tout souvenir de ce qu'il voulait effacer de la mémoire de sa victime.

Critique : Le coût est divisé par deux.

La clairsentience

Cette voie s'attache à tous les phénomènes perceptifs et à la clairvoyance.

Capacités spéciales : la capacité d'analyse de ce qui est perçu confère aux clairsentients une résistance particulière à toute forme d'illusion, contre lesquelles ils gagnent un bonus de 20%. Ces facultés leur permettent aussi, en intégrant en une même perception les cinq sens (plus sans doute quelques autres dont ils n'ont pas conscience), d'anticiper les actions de ce qui les entoure, en extrapolant les mouvements et les actions en cours. Pour cela, ils doivent se concentrer pendant un round complet, et gagnent un bonus de 20% à l'attaque, la parade ou l'esquive, ou encore à d'autres compétences appropriées. Cependant, la concentration demandée est telle qu'aucun pouvoir ne peut être utilisé en même temps.

La clairsentience est régie par l'INTelligence.

Analyse

Difficulté : -1

Temps de préparation : 1 round

Conditions : État mental, résistance.

Coût : 15

Coût du maintien : n.a.

Description : Ce pouvoir permet au mentaliste d'analyser un être ou un objet, et d'obtenir des informations sur lui. Cela peut aller de sa fonction ou de son métier, à celui qui l'a fabriqué ou son nom. Les renseignements ainsi obtenus dépendent du MJ. La résistance est la Taille d'un objet, ou le POUvoir d'un être vivant ou un objet magique.

Maladresse : aucun effet supplémentaire.

Critique : Des renseignements plus précis sont obtenus, au gré du MJ.

Audition projetée

Difficulté : 0

Temps de préparation : 1 tour

Conditions : Connaissance, distance, état mental.

Coût : 10

Coût du maintien : 3/ tour

Description : A l'exception de ce qui précède, ce pouvoir fonctionne de la même façon que Vision projetée (cf.), mais concerne l'ouïe.

Choc sensoriel

Difficulté : 0

Temps de préparation : 1 round

Conditions : État mental, intensité, distance, résistance

Coût : 20

Coût du maintien : n.a.

Description : Ce pouvoir surcharge les sens de la victime, la désorientant et la rendant incapable de la moindre action. Pendant 1d3 rounds, la cible se voit infliger un malus égal à 2xIntensité % à toute action. La résistance est la CONstitution de la victime. La distance est en mètres.

Maladresse : Pour une durée équivalente à celle du pouvoir, le mentaliste endure un malus de 10% à toute action en raison de la surcharge de ses propres sens.

Critique : Le coût est divisé par deux, ou la durée doublée, au choix du mentaliste.

Décalage sensoriel

Difficulté : 0

Temps de préparation : 2 rounds

Conditions : État mental, état physique.

Coût : 12

Coût du maintien : 4/ tour

Description : Ce pouvoir permet de remplacer un sens par un autre : voir avec la peau, sentir avec la langue...

Maladresse : Les deux sens intervertis sont détruits pour une journée.

Critique : Le coût de maintien n'est que de 2 pts par tour.

Diagnostic

Difficulté : 0

Temps de préparation : 2 rounds

Conditions : État mental, intensité.

Coût : 10

Coût du maintien : n.a.

Description : L'exceptionnelle acuité des sens du psychomancien lui permet de déceler des symptômes qui lui échappent d'ordinaire : la couleur et la texture la peau, les odeurs, l'intonation de la voix... tout cela lui permet d'augmenter considérablement sa faculté à établir un diagnostic. Ce pouvoir procure un bonus au jet de Sciences : Médecine égal à 5 fois l'intensité, mais uniquement pour déterminer le diagnostic (pas pour la guérison).

Maladresse : Aucun effet supplémentaire.

Critique : L'intensité peut être doublée.

Échange de perception

Difficulté : 0

Temps de préparation : 1 tour

Conditions : État mental, connaissance, distance (résistance).

Coût : 10

Coût du maintien : 2/ round

Description : Ce pouvoir permet au mentaliste de percevoir par les sens d'un autre. Ce dernier n'a pas nécessairement conscience de cela, mais si la cible n'a pas clairement signifié son accord, la résistance (égale à l'INTelligence de la cible) intervient.

Maladresse : aucun effet supplémentaire.

Critique : aucun effet supplémentaire.

Espionnage

Difficulté : 0

Temps de préparation : 1 tour

Conditions : Connaissance, distance, état mental, intensité.

Coût : 25

Coût du maintien : 3/ round

Description : Ce pouvoir permet de voir, sentir, entendre... tout ce qui se passe dans un rayon égal à l'intensité, en mètres, autour de la cible qui est le centre de la localisation. Cette cible peut être une personne, un animal, un objet, un lieu... La connaissance est celle de cette dernière. La distance s'exprime en kilomètres.

Maladresse : Les sens du psychomancien se troublent pendant un tour.

Critique : Le coût initial n'est que de 10 points.

Exacerbation sensorielle

Difficulté : 0

Temps de préparation : 5 s

Conditions : État mental, état physique, intensité.

Coût : 10

Coût du maintien : 5 /tour

Description : Ce pouvoir permet au mentaliste d'augmenter sa caractéristique SENS d'un montant égal à l'intensité, et ses compétences de Perception de 4 fois l'intensité.

Maladresse : Les compétences de Perception sont réduites de deux fois l'intensité pour une journée.

Critique : L'augmentation reste active pour une journée, sans coût supplémentaire.

Imprégnation mentale

Difficulté : -2

Temps de préparation : 1 tour

Conditions : État mental, distance, résistance.

Coût : 30

Coût du maintien : n.a.

Description : Ce pouvoir permet au mentaliste de mémoriser une « image » d'un lieu, d'une personne ou d'un esprit, pour s'en servir à l'aide d'autres pouvoirs (notamment les pouvoirs « Situer un esprit », « Situer un lieu/objet »). De plus, si un objet/esprit/lieu ainsi mémorisé est la cible d'un pouvoir impliquant une condition de Connaissance (par exemple « Espionnage »), celle-ci est alors considérée comme « Intime ». La résistance est utile uniquement dans le cas d'une confrontation avec un être conscient et non volontaire ; elle est alors égale au POUvoir du sujet.

Maladresse : La cible ne peut faire l'objet d'une nouvelle mémorisation avant qu'un mois ne se soit écoulé.

Critique : L'imprégnation a été telle qu'elle confère un bonus de +1 au pouvoir de localisation utilisé.

Lecture d'objet

Difficulté : -1

Temps de préparation : 1 tour

Conditions : Connaissance, éloignement temporel, état mental

Coût : 25

Coût du maintien : n.a.

Description : Ce pouvoir permet de détecter les impressions psychiques laissées sur un objet par son propriétaire le plus récent. Le mentaliste aura ainsi une idée de la personnalité qui détenait l'objet, et quelques notions de son destin. La connaissance est celle de l'objet, de son possesseur ou d'un événement « vécu » par l'objet. L'éloignement temporel concerne le dernier moment où le possesseur de l'objet l'a utilisé.

Maladresse : Aucune tentative ne peut être faite sur l'objet.

Critique : Le mentaliste peut avoir des visions de l'histoire de l'objet, et remonter plus loin dans le temps.

Mutation sensorielle

Difficulté : 0

Temps de préparation : 1 tour

Conditions : État mental, état physique, intensité.

Coût : 15

Coût du maintien : 1/ round

Description : Ce pouvoir permet de changer la gamme de réception d'un sens ; les effets sont les suivants :

- Vue : vision dans l'infrarouge et l'ultraviolet ;
- Ouïe : infrasons et ultrasons ;
- Autres sens : selon la situation.

De plus, les compétences de Perception concernées sont augmentées de deux fois l'intensité.

Maladresse : Le sens modifié est détruit pour une journée.

Critique : La modification reste active pour toute une journée, si le mentaliste le souhaite.

Ouïe vraie

Difficulté : -1

Temps de préparation : 1 round

Conditions : Connaissance, état mental, résistance.

Coût : 15

Coût du maintien : 1/ round

Description : Ce pouvoir permet, à l'écoute, de déceler les infimes tremblements de la voix qui dénotent que l'orateur ment (ou qu'il croit mentir). Le mentaliste est donc capable de discerner le mensonge de la vérité dans les paroles de son interlocuteur (il s'agit uniquement de mensonges aux yeux de la cible : le pouvoir permet de savoir si quelqu'un ment, pas de savoir abstraitement ce qui est vrai ou faux). La connaissance est celle de la cible, et la résistance est son INTelligence.

Maladresse : Le mentaliste est persuadé que la cible ment, que ce soit vrai ou faux.

Critique : Non seulement le mentaliste sait que ce qu'il vient d'entendre est vrai ou faux, mais en outre il est capable d'acquérir des renseignements supplémentaires (au gré du MJ) sur ce que son interlocuteur sait du sujet concerné.

Perception obscure

Difficulté : 0

Temps de préparation : 2 s

Conditions : État mental, état physique, distance

Coût : 3

Coût du maintien : 3/ tour

Description : Ce pouvoir dote le mentaliste d'une nyctalopie exceptionnelle : tant qu'il y a ne serait-ce qu'une très faible lumière, celui-ci voit comme en plein jour sur une distance, en mètres, égale à la condition. Ce pouvoir n'agit pas dans l'obscurité complète.

Maladresse : Le mentaliste devient aveugle pendant 2 rounds.

Critique : Le coût de maintien n'est que d'un point par tour.

Perception ultime

Difficulté : -2

Temps de préparation : 1 tour

Conditions : État mental, état physique, distance.

Coût : 20

Coût du maintien : 3/ tour

Description : Ce pouvoir permet au mentaliste d'étendre ses facultés de perception très au-delà de ce qui est humainement possible. Dans une sphère d'un rayon égal à deux fois la distance, en mètres, le mentaliste percevra tout. Aucun obstacle matériel ne peut empêcher cette observation. Il est à noter que le mentaliste ne perçoit pas mieux, mais plus loin : un endroit plongé dans la nuit sera toujours sombre pour lui.

Maladresse : Le mentaliste voit tous ses sens détruits pour une journée.

Critique : Le coût de maintien n'est que d'un point par tour.

Point faible

Difficulté : 0

Temps de préparation : 3 s

Conditions : Distance, état mental, résistance.

Coût : 15

Coût du maintien : n.a.

Description : Ce pouvoir permet au mentaliste de trouver le point faible physique de sa cible : défaut de l'armure, membre brisé mal ressoudé, faiblesse d'une construction... Les conséquences varient selon la situation : +20% au toucher, ignorer l'armure... Il est à noter que tout ne possède pas un point faible. La résistance est le POUvoir de la cible, ou sa TAILLE dans le cas d'un objet.

Maladresse : Un point fort est confondu avec un point faible, le bonus accordé se transforme en malus.

Critique : Le coût n'est que de 5 points.

Présence

Difficulté : 0

Temps de préparation : 1 round

Conditions : État mental, état physique, distance.

Coût : 15

Coût du maintien : 1/ tour

Description : Ce pouvoir permet de détecter la présence de créatures vivantes, d'une intelligence au moins animale (3). Une fois ce pouvoir activé, le mentaliste peut déceler de telles créatures jusqu'à une distance égale à la condition, en mètres. Il ne peut toutefois pas détecter la nature exacte des créatures qu'il perçoit, simplement le niveau relatif d'intelligence. Aucun obstacle physique ne peut bloquer ce pouvoir.

Maladresse : Le mentaliste ne décèle rien.

Critique : Le coût de maintien n'est que d'un point par tour.

Sens du combat

Difficulté : -2

Temps de préparation : 1 round

Conditions : État mental, état physique, intensité, distance

Coût : 15

Coût du maintien : 1/round

Description : Grâce à ce pouvoir, le mentaliste mobilise l'ensemble de ses sens pour l'aider dans un combat : sa capacité à analyser presque instantanément les mouvements de ses adversaires, lui procure un bonus à l'attaque, la parade et l'esquive égal à deux fois l'intensité. De même, il ne peut être surpris par une attaque si la source de celle-ci se trouve dans la zone couverte par ses sens (distance, en mètres).

Maladresse : Le mentaliste est troublé par des informations parasites, et le bonus se transforme en malus pour un round.

Critique : L'intensité peut être doublée.

Sens du danger

Difficulté : 0

Temps de préparation : 1 round

Conditions : Distance, état mental.

Coût : 15

Coût du maintien : 1/ tour

Description : Ce pouvoir permet au mentaliste de développer considérablement son intuition en la spécialisant dans tout ce qui est potentiellement nuisible pour lui. Aussi peut-il avoir le pressentiment d'une embuscade, ou encore de la présence de poison alors qu'il porte un verre à ses lèvres... La distance, en dizaines de mètres, est la zone, centrée sur lui-même, que couvre le mentaliste.

Maladresse : Le mentaliste est convaincu qu'une attaque va être tentée contre lui, que cela soit vrai ou faux.

Critique : Le mentaliste a une connaissance précise de l'attaque, du moment où elle va avoir lieu, ainsi que de ses auteurs.

Situer un lieu/objet

Difficulté : 0

Temps de préparation : 1 tour

Conditions : État mental, éloignement temporel, distance.

Coût : 25

Coût du maintien : n.a.

Description : Ce pouvoir permet de déterminer l'endroit exact (c'est-à-dire la distance et la direction) d'un objet ou d'un lieu qui a été préalablement mémorisé grâce à une Imprégnation mentale. La distance est la distance réelle (en centaines de kilomètres) à laquelle se trouve l'objet recherché, l'éloignement temporel se réfère au moment où l'objet a été mémorisé. Ce pouvoir ne donne aucun autre renseignement.

Maladresse : L'objet s'efface de la mémoire du mentaliste.

Critique : Aucun autre effet.

Traque

Difficulté : 0

Temps de préparation : 1 tour

Conditions : État mental, intensité.

Coût : 8

Coût du maintien : 2/ tour

Description : En mobilisant ses exceptionnelles capacités perceptives, le psychomancien est capable de renforcer grandement sa faculté à suivre une piste. Sa compétence en « Pister » augmente de 5 fois l'intensité.

Maladresse : Le bonus se transforme en malus pour un tour.

Critique : Le bonus est de 8 fois l'intensité.

Vision d'ubiquité

Difficulté : 0

Temps de préparation : 3 s

Conditions : État mental, distance.

Coût : 5

Coût du maintien : 1/ tour

Description : Grâce à ce pouvoir, le psychomancien est capable d'avoir un champ de vision de 360°. Au-delà de son champ de vision normal, sa perception s'étend sur une distance égale à la condition, en mètres.

Maladresse : le champ de vision du mentaliste se réduit comme s'il portait des oeillères, pour un tour.

Critique : La distance est triplée.

Vision projetée

Difficulté : 0

Temps de préparation : 1 tour

Conditions : Connaissance, état mental, distance.

Coût : 20

Coût du maintien : 5/ tour

Description : Ce pouvoir permet au mentaliste d'avoir une vision particulièrement nette et précise d'un endroit quelconque. Cette vision est périphérique et panoramique. La distance est en kilomètres, la connaissance est celle du lieu, ou d'un objet ou d'une personne présents dans le lieu observé.

Maladresse : Le mentaliste devient aveugle pour 1d4 heures.

Critique : Le coût initial n'est que de 5, et le coût de maintien est d'un seul point par tour.

Voix de commandement

Difficulté : -1

Temps de préparation : 1 s

Conditions : État mental, connaissance, résistance.

Coût : 10

Coût du maintien : n.a.

Description : Par ses facultés de perception surentraînées, le mentaliste devient à même, en « enregistrant » en quelque sorte sa cible, de prononcer des sons capables de la contraindre à effectuer un geste (ou à ne pas le faire). La cible obéit donc à une injonction, qui doit être simplement formulée. Le mentaliste ne peut obliger sa victime à commettre un acte autodestructeur ou contraire à sa nature. Les effets ne peuvent s'étendre au-delà d'un tour. La connaissance est celle que le mentaliste peut avoir de sa cible, la résistance est l'INTElligence de celle-ci.

Maladresse : Le mentaliste devient muet pour 1d4+1 heures.

Critique : Le coût n'est que de deux points.

Le métapsychisme

Dans cette voie sont regroupés les pouvoirs agissant sur les pouvoirs psychiques eux-mêmes. L'accès à ces capacités est particulièrement difficile. Un psychomancien ne peut commencer son apprentissage des pouvoirs métapsychiques qu'aux conditions suivantes :

- posséder au moins 101 pfp ;
- maîtriser au moins 10 pouvoirs de sa voie initiale
- maîtriser au moins 5 pouvoirs de chacune des 3 autres voies.

Une fois ces conditions réunies, le mentaliste doit suivre l'enseignement de quelqu'un ayant déjà commencé son chemin dans la voie du métapsychisme.

Cette voie n'est gérée par aucune caractéristique, et ne confère aucune capacité spéciale.

Champ d'exclusion*

Difficulté : 0

Temps de préparation : 5 s

Conditions : État mental, intensité, distance.

Coût : 20

Coût du maintien : 3/ round

Description : Le psychomancien est capable d'interdire l'usage des pouvoirs psychiques, à l'exception de lui-même bien entendu. Dans un rayon égal à la distance, en mètres, tout mentaliste voulant utiliser ses pouvoirs devra rajouter à la difficulté l'Intensité du champ d'exclusion.

Maladresse : Le mentaliste ne peut plus utiliser ses propres pouvoirs pour 1d4 rounds.

Critique : L'intensité peut être doublée, ou le coût de maintien ramené à 1/ round, au choix.

Chirurgie psychique

Difficulté : -1

Temps de préparation : 1 round

Conditions : État mental, intensité, résistance, connaissance.

Coût : 60

Coût du maintien : n.a.

Description : Ce terrible pouvoir permet à un mentaliste de réduire chez son adversaire sa capacité à utiliser ses pouvoirs. Pour cela, il doit cibler le pouvoir qu'il compte affaiblir (pouvoir qu'il doit lui-

même maîtriser à un niveau au moins égal à la moitié de la maîtrise de sa cible). En cas de réussite, le niveau de maîtrise est réduit d'un par 5 points d'Intensité. La résistance est égale au POUvoir, et la connaissance est celle de la cible.

Maladresse : Le contrecoup subi par le psychomancien entraîne son incapacité à utiliser ses pouvoirs pour une semaine.

Critique : Le niveau de maîtrise du pouvoir est réduit à zéro.

Métharmonie

Difficulté : 0

Temps de préparation : 1 tour

Conditions : État mental, intensité.

Coût : 20

Coût du maintien : 5/ tour

Description : Ce pouvoir permet d'unir plusieurs psychomanciens dans l'esprit de celui mettant en œuvre la Métharmonie. En d'autres termes, l'utilisateur du pouvoir centralise à la fois les pfp et les niveaux de pouvoir de tous ceux qui sont en contact avec lui, pour utiliser un seul pouvoir connu de tous les participants. Si un ou plusieurs d'entre eux sont accordés à une matrice, les bonus apportés par celles-ci s'additionnent également. L'intensité doit être égale à 5 par participant.

Maladresse : Le trouble mental engendré par la maladresse empêche le psychomancien d'utiliser ses pouvoirs pour 1d4 jours.

Critique : L'harmonie est telle qu'il n'est pas nécessaire de maintenir le pouvoir pour continuer à s'en servir.

Perception de la psychomancie

Difficulté : 0

Temps de préparation : 1 s

Conditions : État mental, distance, intensité

Coût : 5

Coût du maintien : 3/ tour

Description : La voie du métapsychisme permet à celui qui s'en sert de détecter l'utilisation de pouvoirs psychiques. Dans un rayon égal à la distance, en mètres, le psychurgue pourra déterminer le pouvoir utilisé et sa localisation, si l'intensité surpasse le niveau de maîtrise du pouvoir en question.

Maladresse : Le psychurgue est perturbé par des parasites qui l'empêchent de distinguer avec exactitude l'utilisation de pouvoirs psychiques pendant 1d4+4 tours.

Critique : L'intensité peut être doublée.

Transfert de force

Difficulté : 0

Temps de préparation : 1 s

Conditions : État mental, distance, connaissance

Coût : 10

Coût du maintien : n.a.

Description : Un psychomancien maîtrisant ce pouvoir est capable de transférer sa force psychique à un autre pratiquant. Il peut donner au maximum la moitié de ce qu'il lui reste, sans que cela puisse faire dépasser la limite du nombre de pfp du récipiendaire. La distance est en mètres, la connaissance est celle du récipiendaire.

Maladresse : Le psychurgue perd le nombre de pfp qu'il voudrait transférer, mais la cible n'en reçoit aucun.

Critique : Le psychomancien ne perd que deux pfp sur trois transférés.

Pouvoirs de la Force

La Force est une énergie qui imprègne la galaxie toute entière. Générée par la vie même, elle est partout et en toute chose. Elle se situe au-delà des limites de la perception normale, mais certains individus, parfois appelés Jedi, apprennent à ressentir ses fluctuations et à la manipuler. Ils peuvent ainsi exercer un contrôle sur la vie, la pensée et la matière.

LES POUVOIRS DE LA FORCE

Principes généraux

Chacun des huit pouvoirs est maîtrisé à un certain niveau, selon l'expérience accumulée. En fonction de l'action envisagée grâce à ce pouvoir, une difficulté est établie, à laquelle le niveau doit être opposé. En cas de réussite, le pouvoir agit exactement comme prévu. Dans le cas contraire, rien ne se passe, et le Jedi ne sera plus capable d'utiliser ce même pouvoir pendant une durée précisée dans la description du pouvoir. En cas de maladresse, c'est l'ensemble de ses pouvoirs dont il ne pourra se servir pendant une durée équivalente.

Préparer un pouvoir

Le déclenchement d'un pouvoir n'est pas instantané, il faut au Jedi quelques instants de préparation. Pour s'y préparer, il faut qu'il sache par avance ce qu'il veut faire exactement, ce qui implique par exemple que si le pouvoir a une cible bien précise, celle-ci doit être visible, ou s'il se prépare à se battre, ses adversaires doivent être en vue. Le FV de tous les pouvoirs de Force est de 6.

Maintenir un pouvoir actif

Une fois un pouvoir déclenché, le Jedi peut le maintenir actif. Toutefois, toute action faite ensuite se voit infligé un malus de 20%. Sont évidemment exclues les actions concernées par le pouvoir activé : Combat au sabre laser ne donne aucun malus au sabre laser ou aux actions relatives au combat en cours. Cependant, dans le cas précédent, si le Jedi décide de maintenir ce pouvoir actif et tente de sauter sur une plate forme proche pour échapper momentanément à son adversaire, son jet en sautant aura un malus de 20%.

Plusieurs pouvoirs simultanés

Il est possible d'utiliser plusieurs pouvoirs en même temps, mais un seul pouvoir peut être activé à chaque round. La règle décrite ci-dessus s'applique, chaque nouveau pouvoir déclenché subit un malus de 20%.

Pouvoirs initiaux

La table ci-après montre le coût en points d'expérience de chaque niveau d'un pouvoir.

A la création, le personnage reçoit un nombre de points d'expérience égal à 5xPOU. Au maximum trois pouvoirs peuvent être appris à ce moment, sans qu'il soit possible de les obtenir à un niveau supérieur au 10^{ème}.

Niveau	Exp.	Niveau	Exp.	Niveau	Exp.
1	1	13	91	25	305
2	3	14	105	26	331
3	6	15	120	27	358
4	10	16	136	28	386
5	15	17	153	29	415
6	21	18	171	30	445
7	28	19	190	31	476
8	36	20	210	32	508
9	45	21	221	33	541
10	55	22	233	34	575
11	66	23	256	35	610
12	78	24	280	36	646

Évolution

A chaque utilisation réussie d'un pouvoir, l'expérience de celui-ci augmente d'un montant égal au tiers de la difficulté (arrondi à l'inférieur, avec un minimum de 1). S'il s'agit d'une réussite critique, l'expérience augmente des deux tiers.

Il est également possible d'augmenter le niveau d'un pouvoir en s'entraînant, pendant une période égale, en heures, à deux fois le niveau actuel du pouvoir, par tranche d'au moins quinze heures d'affilée. Ce laps de temps écoulé, si le Jedi réussit un jet opposant son niveau de pouvoir à une difficulté égale, il gagne 1d4 points d'expérience. L'aide d'un maître réduit le temps de moitié, et la difficulté d'un tiers.

Pour acquérir un nouveau pouvoir, la procédure est la même que celle décrite ci-dessus, avec l'aide obligatoire d'un maître connaissant le pouvoir en question au moins au niveau 10, mais avec une durée et une difficulté équivalentes à celle d'un entraînement solitaire.

Les huit pouvoirs

Art du combat désarmé

Pré-requis : Exacerbation corporelle (8), Arts martiaux (60%)

Échec : 5 rounds d'inactivité

Description : Par l'usage de ce pouvoir, le Jedi devient plus efficace encore à mains nues. Il peut alors indifféremment utiliser son pourcentage en Arts martiaux défensifs en lieu et place d'Arts martiaux offensifs, et vice-versa. Les options suivantes lui sont accessibles, y compris simultanément, les difficultés s'additionnant alors :

- Dégâts augmentés : les dégâts de l'attaque sont de 1d6+1. Ils passent à 1d10+1 pour une difficulté de 10, à 2d8+1 pour une difficulté de 15, 2d12+1 pour une difficulté de 20, et enfin 2d20+1 pour une difficulté de 30.
- Furie dévastatrice : le Jedi concentre sa force de combat sur un seul ennemi, et peut contre lui augmenter, pour chaque point de difficulté, sa maîtrise de 5% et ses dégâts de 1 point, et sera considéré comme un maître d'arme, même s'il ne maîtrise pas l'art du combat nécessaire.
- Maîtrise amplifiée : le Jedi augmente sa maîtrise des arts martiaux de 10% par point de difficulté.

Combat au sabre laser

Pré-requis : Sens du combat (8), Exacerbation corporelle (8), Main invisible (5), Sabre Laser (80%)

Échec : 5 rounds d'inactivité

Description : Ce pouvoir permet au Jedi de surpasser largement ce qu'il est capable de faire d'ordinaire avec son arme de prédilection. Les options suivantes lui sont accessibles, y compris simultanément, les difficultés s'additionnant alors :

- Déluge de coup : le Jedi peut asséner beaucoup plus de coups en un round qu'à l'accoutumée. Par 5 points de difficulté, il peut frapper une fois de plus, avec un FV de 1 et un malus à l'attaque de 20% cumulatif.
- Lancer de sabre : le Jedi peut envoyer son sabre à une distance égale à 2xFORce mètres, avec ses chances normales de toucher, puis récupérer son arme qui lui revient en main. La difficulté est de 12.
- Maîtrise amplifiée : le Jedi augmente son pourcentage de maîtrise du sabre laser à une hauteur de 10% par point de difficulté.
- Parade de tir : le Jedi devient capable de parer les tirs de laser, balles, aiguilles ou blaster. Néanmoins, ses chances de parade sont diminuées de moitié. La difficulté est de 10.

Exacerbation corporelle

Pré-requis : Aucun

Échec : 5 tours d'inactivité

Description : Ce pouvoir permet au Jedi d'accroître considérablement ses capacités physiques. Les options suivantes lui sont accessibles, y compris simultanément, les difficultés s'additionnant alors :

- Acrobatie : par point de difficulté, le Jedi peut augmenter de 10% une ou plusieurs des compétences suivantes (l'augmentation peut être ajoutée à une seule ou répartie) : arts corporels, éviter, grimper, nager, sauter.
- Endurance : le Jedi peut considérablement augmenter sa résistance aux dégâts, et augmenter ainsi ses points de vie d'un tous les 2 points de difficulté. Une fois que le pouvoir cesse, les pv surnuméraires sont perdus si le personnage les possède encore.
- Guérison rapide : lorsque ce pouvoir est activé (difficulté 12), les effets de la prochaine guérison dont le Jedi sera le sujet (médicale, magique, psychique ou autre) seront doublés, en un laps de temps divisé par 2.
- Maîtrise du métabolisme : le Jedi est capable de modifier ses besoins métaboliques, de façon à se passer de sommeil (Diff. 10 cumulatifs /jour), de nourriture (Diff. 12 cumulatifs /jour) et/ou d'eau (Diff. 18 cumulatifs /jour).
- Résistance : le Jedi devient beaucoup moins sensible aux conditions climatiques extrêmes, aux poisons ou aux maladies. Par tranche de 2 points de difficulté, sa CONstitution augmente virtuellement d'un point face à ces agressions.
- Rester conscient : le Jedi est capable de rester actif même s'il entame son capital de points de coma. Un jet doit être fait chaque fois qu'il est blessé, et la difficulté est de 10 arrivé à 0 pv, +2 par point de coma. Tant qu'il reste conscient, il est capable de se battre ou de se déplacer.
- Vitesse : par tranche de 1 point de difficulté, le Jedi peut ajouter 6 à sa vitesse de déplacement.

Influence

Pré-requis : Aucun

Échec : 1 tour d'inactivité

Description : Ce pouvoir permet d'influencer l'esprit et de modifier l'attitude la cible. La difficulté va dépendre de ce que veut faire le Jedi. Convaincre la cible sur un sujet sur lequel elle hésite : POU de la cible /3. La persuader de faire un geste qu'elle pourrait logiquement faire : POU /2. La convaincre que quelque chose n'a pas

eu lieu, ou qu'elle n'a pas vu ce à quoi elle vient d'assister : POU. La forcer à faire ce qu'elle ne ferait normalement pas : POU×1.5. Lui faire oublier une partie de ce qu'elle sait : POU×2. La pousser à commettre un geste véritablement contre nature POU×3. Un jet réussi en Éloquence et/ou de bons arguments avancés par le joueur peuvent, à la discrétion du MJ, augmenter ses chances de réussite.

Main invisible

Pré-requis : Aucun

Échec : 1 tour d'inactivité

Description : Un Jedi est capable de déplacer des objets qu'il peut percevoir avec précision. Il ne peut toutefois pas les manipuler (par exemple, tourner une clé dans une serrure), mais seulement tirer, pousser et/ou soulever. La difficulté de base est de 1 par trois points de TAI déplacé. Se rajoute ensuite une difficulté de 5 supplémentaires si la cible est vivante, augmentée de 10 si elle n'est pas consentante. Si le Jedi veut utiliser l'objet déplacé pour infliger des dégâts, utiliser la table suivante pour les déterminer. Les dégâts peuvent être augmentés d'un cran par 5 points de difficulté ajoutés :

TAI	Deg.	TAI	Deg.
1-4	1d6+1	25-30	4d8+1
5-8	1d8+1	31-35	2d20+1
9-12	1d10+1	36-40	4d12+1
13-16	1d12+1	41-45	3d20+1
17-19	1d20+1	46-50	4d20+1
20-24	2d12+1	+5	+1d20

Meurtre télékinétique

Pré-requis : Main invisible (8), Sens du combat (5), compétence (voir ci-dessous)

Échec : 1 heure d'inactivité

Description : Ce terrible pouvoir permet de tuer la cible à distance, en broyant par télékinésie sa trachée, sa cage thoracique, son coeur ou tout autre organe vital. Pour être utilisé, le Jedi doit connaître les points faibles de la physiologie de son adversaire (médecine au moins à 30%, écologie à 50%, ou xénologie à 70%). La difficulté de base est la CONstitution de la victime, à laquelle on rajoute 2 par tranche de 1d6+1 points de dégâts infligés. La portée de ce pouvoir ne peut excéder le POU du Jedi, en mètres.

Sens du combat

Pré-requis : Aucun

Échec : 5 rounds d'inactivité

Description : Le Jedi peut focaliser l'ensemble de ses perceptions et de ses capacités sur le combat en cours. Les options suivantes lui sont accessibles, y compris simultanément, les difficultés s'additionnant alors :

- Attaques et défenses spéciales : Pour toutes les attaques spéciales (viser, attaque massive ou autre), ou leur équivalent défensif (défense massive, esquive), ou encore pour tous les arts du combat qu'il maîtrise, le Jedi bénéficie d'un bonus de 10% par point de difficulté.
- Esprit de bataille : L'expérience du combat à travers la Force permet au Jedi de coordonner les attaques d'un groupe dont il fait partie pour le rendre plus efficace. La difficulté est de 5 par membre du groupe (le Jedi lui-même n'étant pas comptabilisé), plus 1 par point d'initiative en plus, plus 2 par 5% de plus en arme.
- Initiative : les réflexes du Jedi lui permettent de réagir rapidement. Il gagne 1 point d'Initiative par point de difficulté.
- Perceptions martiales : Même si la cible est difficilement visible ou perceptible, le Jedi peut tout de même la retrouver. Les malus pour toucher l'adversaire sont réduits de 5% par point de difficulté.
- Vigilance du combat : le Jedi ne peut être surpris par une

attaque latérale ou dans le dos. Ses adversaires ne bénéficient donc d'aucun bonus à l'attaque dans ces circonstances. La difficulté est de 8.

Sentir la vie

Pré-requis : Influence (8), Observer 80%

Échec : 1 heure d'inactivité

Description : Le Jedi est capable de percevoir la présence d'êtres vivants autour de lui, même si ses sens « ordinaires » ne le lui permettent pas. La portée et la précision de la détection déterminent la difficulté :

- Portée : le pouvoir a une portée de 5 mètres par point de difficulté.
- Précision de la perception : pour une difficulté de 5, le Jedi est simplement capable de localiser la présence d'êtres vivants (direction et distance). Une difficulté de 10 indiquera en plus l'état d'anxiété (calme, attentif, stressé, angoissé, apeuré...) des êtres vivants détectés, et une difficulté de 15 donnera enfin une idée de l'état de santé (pleine forme, blessé, grièvement blessé, mourant).

LES APTITUDES DE LA FORCE

Introduction

Au-delà des huit pouvoirs décrits ci-dessus, il existe également des aptitudes fonctionnant de façon différente, et qui représentent plus la maîtrise instinctive de la Force qu'une rationalisation issue d'un long entraînement, avec un objectif bien précis. Ces aptitudes dépendent du niveau de maîtrise des pouvoirs et de certaines compétences et caractéristiques. L'acquisition de ces aptitudes est automatique quand les conditions sont remplies, et seule l'expérience permet de les augmenter (à considérer comme des compétences normales, le POUvoir étant la chance minimale d'augmentation en remplacement de l'INTelligence).

Les aptitudes

Intuition de Jedi

Pré-requis : Sentir la vie (12), observer 80%, SENs 14

Base : SEN+POU

Description : L'affinité des Jedi avec la Force émanant des êtres vivants lui procure une sorte de sixième sens, lui permettant ainsi de remarquer des détails, de percevoir des tensions ou de déceler des éléments au-delà ou en deçà du seuil de perception habituel. Cette aptitude est instinctive, et ne peut être déclenchée volontairement par le Jedi.

Lien de Force

Pré-requis : Influence (12), Psychologie 90%, CHARISME 16

Base : CHA+POU

Description : Cette aptitude permet à un Jedi expérimenté de créer, par le biais de la Force, un lien avec un autre être vivant. Ce cas se présente souvent entre un maître et son apprenti ou entre deux amants. Si le lien est effectivement créé, chacun saura lorsqu'il arrivera quelque chose de marquant à l'autre (émotion violente, blessure...). Il est également possible aux deux êtres liés de communiquer entre eux, quelle que soit la distance, s'ils réussissent un jet sous le POUvoir. Ils sont aussi capable de déterminer approximativement leurs positions respectives s'ils se trouvent sur la même planète (direction et distance). Enfin, tout pouvoir de la Force influençant l'un agira autant sur l'autre.

Rejoindre la Force

Pré-requis : Influence (15), Sentir la vie (15), POUvoir 18

Base : n.a.

Description : Lorsque cette aptitude est acquise, l'affinité du Jedi avec la Force est telle qu'à sa mort, il ne fait plus qu'un avec elle. Ceci est automatique si l'aptitude est possédée au moment du décès. Le Jedi continue alors d'exister à travers la Force, peut observer ce qui se passe pour ses proches (et notamment ceux avec qui un lien de Force était établi) et leur apparaître pour leur parler, sans toutefois intervenir directement.

Sentir la Force

Pré-requis : Sentir la vie (10), Observer 80%, SENs 12, POUvoir 16

Base : SEN+POU

Description : L'expérience du Jedi habitué à recourir à la Force pour percevoir son environnement lui donne une véritable maîtrise instinctive de la perception de la Force. Il devient ainsi capable de ressentir l'aptitude à la Force chez un individu, d'être sensible aux bouleversements de celle-ci (induits par des événements affectant des êtres vivants à grande échelle), ou encore de reconnaître l'affinité d'un lieu avec la Force.

Table des matières

PSYCHOMANCIE	1	RESTAURATION.....	6
Principes de la psychomancie	1	TÉLÉKINÉSIE.....	6
Généralités.....	1	TRANSFERT D'ÉNERGIE *.....	6
Théorie.....	1	TRANSPOSITION *.....	7
Apprentissage.....	1	VOL.....	7
Les pouvoirs psychiques	1	<i>Le somatisme</i>	7
La force psychique.....	1	ACCÉLÉRER LA GUÉRISON.....	7
SCORE.....	1	ADAPTABILITÉ *.....	7
RÉCUPÉRATION.....	2	ARMURE CHARNELLE *.....	7
Pouvoirs initiaux.....	2	BOND *.....	7
Utilisation des pouvoirs mentaux.....	2	CAMÉLÉON.....	8
Évolution des pouvoirs.....	3	CHUTE *.....	8
AUGMENTATION DE LA MAÎTRISE D'UN POUVOIR.....	3	CLONE.....	8
ACQUISITION D'UN NOUVEAU POUVOIR.....	3	CONTRÔLE DE L'ADRÉNALINE.....	8
ACQUISITION D'UNE NOUVELLE VOIE.....	3	CONTRÔLE DES MALADIES/POISONS.....	8
Les matrices	3	CONTRÔLE DU VIEILLISSEMENT.....	8
Description.....	3	COURSE.....	8
Les différentes matrices.....	3	DÉFLEXION *.....	8
MATRICES DE RANG I.....	3	ENDURANCE.....	9
MATRICES DE RANG II.....	3	ÉQUILIBRE CORPOREL *.....	9
MATRICES DE RANG III.....	3	FORCE.....	9
MATRICES DE RANG IV.....	3	IGNORER LA DOULEUR.....	9
MATRICES DE RANG V.....	4	MASQUE.....	9
Utilisation des matrices.....	4	MÉTAMORPHISME.....	9
HARMONISATION.....	4	NOIR SOMMEIL.....	9
UTILISATION ET FAIBLESSES.....	4	SUSTENTATION.....	10
Les cinq voies	4	TRANSE MARTIALE.....	10
La psychokinésie.....	4	<i>La télépathie</i>	10
ARMURE D'ÉNERGIE *.....	4	APAISEMENT.....	10
COMPRESSION D'ESPACE.....	4	ATTRACTION / RÉPUGNANCE.....	10
DÉGRADATION.....	5	AURA D'AUTORITÉ.....	10
DÉPHASAGE *.....	5	COMMUNICATION MENTALE.....	11
DÉSINTÉGRATION.....	5	DOMINATION.....	11
FUGUE TEMPORELLE *.....	5	EMPATHIE.....	11
FUSION/MODELAGE.....	5	FOCALISATION MALAISÉE.....	11
GUÉRISON.....	5	HYPNOSE.....	11
LUMIÈRE.....	5	INDUCTION DE PEINE/PLAISIR.....	11
MAÎTRISE ÉNERGÉTIQUE *.....	6	LACÉRATION D'ÉGO.....	11
MUR DE FORCE.....	6	LECTURE DES PENSÉES.....	11
OCCULTATION *.....	6	MESSAGER PSYCHIQUE.....	12
ONDE DE CHOC.....	6	MODIFICATION DES SOUVENIRS.....	12
RALENTISSEMENT.....	6	OBSESSION.....	12

POSTCOGNITION.....	12	VISION D'UBIQUITÉ.....	16
PRÉCOGNITION.....	12	VISION PROJÉTÉE.....	16
PROTECTION MENTALE *.....	12	VOIX DE COMMANDEMENT.....	16
RESTAURATION MENTALE.....	12	<i>Le métapsychisme.....</i>	<i>17</i>
RÉTROSPECTION.....	13	CHAMP D'EXCLUSION*.....	17
SANG-FROID.....	13	CHIRURGIE PSYCHIQUE.....	17
SITUER UN ESPRIT.....	13	MÉTHARMONIE.....	17
SOLLICITATION DE L'ESPRIT.....	13	PERCEPTION DE LA PSYCHOMANCIE.....	17
TRANSE MÉMORIELLE.....	13	TRANSFERT DE FORCE.....	17
TRÉPANATION.....	13	POUVOIRS DE LA FORCE.....	18
VIDER L'ESPRIT.....	14	<i>Les pouvoirs de la Force.....</i>	<i>18</i>
<i>La clairvoyance.....</i>	<i>14</i>	<i>Principes généraux.....</i>	<i>18</i>
ANALYSE.....	14	PRÉPARER UN POUVOIR.....	18
AUDITION PROJÉTÉE.....	14	MAINTENIR UN POUVOIR ACTIF.....	18
CHOC SENSORIEL.....	14	PLUSIEURS POUVOIRS SIMULTANÉS.....	18
DÉCALAGE SENSORIEL.....	14	<i>Pouvoirs initiaux.....</i>	<i>18</i>
DIAGNOSTIC.....	14	<i>Évolution.....</i>	<i>18</i>
ÉCHANGE DE PERCEPTION.....	14	<i>Les huit pouvoirs.....</i>	<i>18</i>
ESPIONNAGE.....	15	ART DU COMBAT DÉARMÉ.....	18
EXACERBATION SENSORIELLE.....	15	COMBAT AU SABRE LASER.....	19
IMPRÉGNATION MENTALE.....	15	EXACERBATION CORPORELLE.....	19
LECTURE D'OBJET.....	15	INFLUENCE.....	19
MUTATION SENSORIELLE.....	15	MAIN INVISIBLE.....	19
OUÏE VRAIE.....	15	MEURTRE TÉLÉKINÉTIQUE.....	19
PERCEPTION OBSCURE.....	15	SENS DU COMBAT.....	19
PERCEPTION ULTIME.....	15	SENTIR LA VIE.....	20
POINT FAIBLE.....	16	Les aptitudes de la Force.....	20
PRÉSENCE.....	16	<i>Introduction.....</i>	<i>20</i>
SENS DU COMBAT.....	16	<i>Les aptitudes.....</i>	<i>20</i>
SENS DU DANGER.....	16	INTUITION DE JEDI.....	20
SITUER UN LIEU/OBJET.....	16	LIEN DE FORCE.....	20
TRAQUE.....	16	REJOINDRE LA FORCE.....	20
		SENTIR LA FORCE.....	20