

Chapitre V

Les pouvoirs psioniques

I Que sont les pouvoirs psioniques ?

Les pouvoirs psioniques ne sont que l'émanation de la force d'esprit de certaines personnes. N'importe quel individu peut grâce à ses pensées modifier ses actes mais d'autres ont la capacité d'agir sur l'environnement par le truchement de leur cerveau. Il suffit pour eux de vouloir pour que les événements se réalisent. Leur esprit agit alors sur le plan éthéral. Ce plan concentre toutes les énergies émanant des pensées. Dans l'Empire de Stoliphan, les autorités sont au courant de l'existence des psioniques mais leur détection est extrêmement difficile. Les effets de leurs pouvoirs, quoique aussi puissants voir plus que les pouvoirs magiques, ne sont pas aussi spectaculaires. Seul un psionique peut savoir si la personne en face de lui est aussi psionique. Les autorités cherchent à les cataloguer comme les magiciens. Il existe une sorte de confrérie qui regroupe certains psioniques qui s'oppose ce recensement. Leur but est peu connu.

Les pouvoirs se présentent sous la forme suivante :

Nom du pouvoir (a) coût : b portée : c durée : d
Effet

- a : la somme de ces coefficients ne peut dépasser la compétence du personnage dans le domaine.
- b : le coût en point de fatigue pour utiliser le pouvoir de base.
- c : portée de base du pouvoir en mètre. S'il y a un (z), le pouvoir a un effet de zone. Un P signifie personnel.
- d : durée de base du pouvoir.

Le personnage peut modifier le pouvoir

- dans sa portée
- dans sa durée
- dans ses effets
- diminuer la résistance de l'adversaire

Le coût en point de fatigue est doublé à chaque fois qu'il modifie le pouvoir.

Exemple :

Si le pouvoir a une durée de c. Le joueur peut augmenter la durée.

Durée : 2c -> coût en fatigue x2

Durée : 3c -> coût en fatigue x4

Durée : 4c -> coût en fatigue x8

Etc...

De même pour les autres paramètres. Pour modifier la résistance de l'adversaire, il suffit de rajouter un point de fatigue au coût du pouvoir pour diminuer la résistance psionique de l'adversaire de 3 %.

Si le joueur modifie plusieurs paramètres. Le coût en fatigue est le suivant :

$$\text{Coût en fatigue} = \text{Coût de base} \times 2^{(\text{nombre de modifications})}$$

Il est rappeler que la catégorie est égale au minimum des autres pourcentages des autres catégories de pouvoirs. Il suffit qu'une seule de ces catégories soit égale à 0 pour que la catégorie «composé» soit égale à 0.

II Le lancement des pouvoirs psioniques

Le psionique pour lancer un pouvoir doit se concentrer. Il doit penser à l'événement futur. Plus le pouvoir utilisé va être puissant, plus la concentration va être longue. Voici le déroulement de la séquence pour lancer un pouvoir psionique :

Déterminer le pouvoir à utiliser ainsi que les modifications éventuelles. Le psionique doit réussir un jet de concentration si la situation aux alentours est stressante. Le psionique n'a pas besoin de lancer un jet de concentration s'il est au

calme. Le psionique doit se concentrer un nombre de rounds égal à :

(5 -(la valeur de la dizaine du pourcentage dans la catégorie) + (nombre de points de fatigue utilisés/5 arrondi à l'inférieur))

Le résultat minimum est 0, le pouvoir peut alors être lancé immédiatement. Si le personnage est perturbé durant sa concentration, il doit réussir à nouveau un jet de concentration. En cas d'échec de la concentration, il faut recommencer à nouveau. Puis le psionique dépense ces points de fatigue en premier et doit réussir un jet sous la catégorie du pouvoir recherché diminué du malus donné à l'adversaire pour sa résistance. Les psioniques peuvent faire appel à d'autres ressources mentales pour utiliser leurs pouvoirs. Il peut prendre des points de volonté ou des points de mental en plus des points de fatigue.

Catégorie de point	Nombre de points de fatigue équivalent
Fatigue	1
Volonté	3
Mental	10

Exemple : Un ami de Garik veut lancer le pouvoir illusion. Il augmente la portée de 30 m à 90 m. Le coût normal est de 4 mais il a modifié 2 fois le pouvoir. Il veut diminuer la résistance adverse de 9 % et dépense 3 points supplémentaires. Le coût est égal à $4 \times 2^2 + 3$ soit 19 points. L'ami possède la compétence action/psychisme à 65 %. Il lui faut (5-6+3) soit 3 rounds de concentration. Il devra réussir un jet inférieur à $(65-9) = 56$ %.

La résistance aux pouvoirs psioniques

Si le pouvoir a pour cible un autre joueur, celui-ci doit réussir un jet de résistance psionique modifié éventuellement

Réussite critique	Le personnage résiste aux effets du pouvoir.
Réussite normale	Le personnage résiste aux effets du pouvoir sauf si le psionique a fait une réussite critique pour le lancer du pouvoir.
Echec normal	Le personnage subit les effets du pouvoir
Echec critique	Tous les effets du pouvoir sont doublés (effet, temps etc...)

Il est à noter que si le personnage cible est consentant, il n'y a pas de jet de résistance à faire.

Les échecs critiques aux pouvoirs psioniques

Si le jet de compétence du psionique est un échec critique, il peut subir les effets suivants :

D100	Effet
1-3	Le pouvoir échoue et le psionique subit 2D10 de dégâts dans la tête.
4-7	Le psionique perd 1 PM.
8-12	Le psionique perd 1D6 PV
13-18	Le psionique perd 2D6 PV
19-25	Rien ne se passe.
26-32	Le pouvoir s'abat sur une personne au hasard.
33-40	Le pouvoir échoue et le psionique subit 1D6 de dégâts dans la tête.
41-60	Rien ne se passe.
61-67	Le psionique tombe KO.
68-74	Le pouvoir a l'effet inverse de celui voulu.
75-81	Le pouvoir a l'effet inverse et tombe sur une cible au hasard.
82-87	Le sort semble agir mais c'est une illusion.
88-92	Le pouvoir échoue et un des membres du psionique est inutilisable pendant une semaine.
93-96	Le pouvoir échoue et perd l'usage de ses pouvoirs pour 1D6 jours.
97-99	Le pouvoir échoue et perd l'usage de ce pouvoir définitivement.
100	Le psionique perd définitivement son pouvoir psionique.

III Description des pouvoirs

ACTION/PSYCHISME

Amitié animale (5) coût 1 portée : 3 m durée : 24 h

Permet de convaincre un animal qu'il est disposé à être votre ami. L'animal n'attaque pas le psionique et le protège tant que la vie de l'animal n'est pas foncièrement menacée.

Savoir (5) coût 1 portée : P durée : 5 min

Augmente de 5 % les compétences de catégorie «connaissance»

Volonté accrue (10) coût 4 portée : P durée : /

Regagne 1D6-2 points de volonté. Le total peut être négatif. Le psionique doit se concentrer pendant 3 heures.

Illusion (15) coût 4 portée : 30 m durée : tant que la cible croît voir l'objet

Ce pouvoir crée une image animée dans la tête de la cible. La cible croît à la réalité de cette scène.

Savoir total (25) coût 2 portée : P durée : 1 min

Augmente de 20% les compétences de catégorie «connaissance»

Oubli (10) coût 16 portée : 10 m (à vue) durée : 1 événement

Il permet de faire oublier un événement précis pendant 1 journée puis chaque jour, on fait un jet de INT difficile pour retrouver la mémoire.

Suggestion (10) coût 32 portée : 5 m (à vue) durée : 1 h

Permet de suggérer des choses à la victime mais ne peut atteindre à leur vie ou à ses convictions profondes

Attaque mentale (10) coût 1 portée : 20 m durée : /

Permet de faire perdre 2D20 PF (type contondant à la tête)

Neutralisation psy* (10) coût 1 portée : 20 m (zone) durée : 5 min

Permet de diminuer de 5% par PF la compétence psy de tous psioniques présents dans la zone

Parasite psy* (20) coût 0 portée : 10 m (zone) durée : P

Seule une RC peut faire marcher les pouvoirs psioniques

* Si on prend ses pouvoirs, on ne peut avoir d'autres pouvoirs psy.

RESISTANCE/PSYCHISME

Apaisement de l'âme (5) coût 1 portée : P durée : 10 min

Le PJ ignore les peurs, les paniques. Il n'est pas sujet aux phobies et au jet de frayeur.

Ecran mental (5) coût 1 portée : P durée : 10 min

Augmente de 40% la compétence résistance psy de la cible

Bouclier de l'âme (10) coût 2 portée : P durée : 1 min

Permet de camoufler ses sentiments ou d'en faire passer d'autres à la personne en face du psionique

PERCEPTION/PSYCHISME

Empathie (5) coût 1 portée : 2 m durée : /

Permet de connaître les besoins, les instants et les émotions ressenties par un esprit

Télépathie animale (5) coût 1 portée : 3 m durée : 5 min

Permet de communiquer avec différentes formes de vie. La réponse de la forme de vie dépend de son évolution.

Télépathie (20) coût 16 portée : 100 km durée : 10 secondes

Permet de communiquer avec quelqu'un mentalement.

Sentir le danger (10) coût 1 portée : 100 m durée 10 min

Permet d'avoir une idée globale d'un danger possible. La compétence de sixième sens est quadruplée.

Sensibilité psy (5) coût 1 portée : 10 m durée : 5 min
Permet de détecter d'autres psioniques

ACTION/ENVIRONNEMENT

Lumière (5) coût 1 portée : 30 m durée : 1h
Excite les molécules qui se mettent à briller. La lumière ne dégage pas de chaleur.

Agitation moléculaire (5) coût 1 portée : à vue durée : variable
Augmente la température d'un corps de 100 °C ou jusqu'à 0 °C

Lévitacion (10) coût 1 portée : P durée : 3 min
Le personnage peut s'élever verticalement à la vitesse de 2 mètres par round.

Laser (25) coût 8 portée : 10 m
Faisceau d'énergie faisant 2D20 de dégât type énergétique. Le psionique perd 1/5 des dégâts faits au général.

Equilibre corporel (5) coût 1 portée : P durée : 10 s
Permet d'ajuster le poids du corps du psy. Il peut marcher sur l'eau etc...

Don de vie (20) coût 1 portée : Toucher durée : /
Permet de transférer les points de vie et les blessures dans le sens favorable au blessé. Le psionique ne peut être la personne blessée

Télékinésie (25) coût 1/10kg portée : à vue durée : 1 min
Permet de soulever des objets et de les faire bouger horizontalement

Trou noir (25) coût 32 portée : 2D100 m (z) durée : /
Détruit tout dans la portée
Le psy doit faire un jet de VOL x 1 et perd 1D6 PM pour utiliser ce pouvoir. Sur un EC, il est happé par le trou noir.

RESISTANCE/ENVIRONNEMENT

Résistance au feu (5) coût 1 portée : P durée : 10 min
Permet de résister aux dégâts du feu

Résistance au froid (5) coût 1 portée : P durée : 10 min
Permet de résister aux dégâts du froid

Contrôle corporel (15) coût 2 portée : P durée : 1 h
Le psionique peut survivre dans des environnements ou conditions hostiles (radiations, vapeurs toxiques...)

Bulle d'isolation (25) coût 10 portée : P durée : 1 h
Crée une bulle avec une armure de 2D20 + 10 PA (c'est le MJ qui lancent les dés et le joueur n'est pas au courant).

PERCEPTION/ENVIRONNEMENT

Orientacion (15) coût 4 portée : P durée : 1 h
Permet de trouver la route la plus courte et la plus directe pour l'emmener où il désire.

Prévision du temps (5) coût 1 portée : 4,8 km (z) durée : 2 h
Permet de connaître à 100 % le temps qu'il fera dans un temps futur égal à la durée du pouvoir.

Perception accrue (5) coût 1 portée : à vue durée : 1 min
Augmente de 5 % tous les sens

Super sens (20) coût 2 portée : 300 m durée : 1 round
Augmente de 30 % les sens et de 5 % le sixième sens

ACTION/CORPS

Régénération (15) coût 16 portée : P durée : /
Les membres du psionique peuvent repousser en (dégâts subis) semaines.

Doigt de mort (15) coût 16 portée : toucher durée : /

Provoque un arrêt du coeur chez la victime. Le psionique perd un point de mental à chaque fois qu'il utilise ce pouvoir.

Rapidité (5) coût 2 portée : P durée : 1 min

La vitesse des mouvements est multipliée par deux. Le psionique peut accomplir deux actions par round

Vie (15) coût 1/pt de vie portée : P durée : /

Permet de régénérer ses blessures

Altération formelle (25) coût 2 portée P durée : 10 min

Le psi peut légèrement transformer sa taille, sa forme ou sa composition. La nouvelle forme a la même masse que l'originale.

Force surhumaine (5) coût 2 portée : P durée : 1 jet

Double la force du psionique

RESISTANCE/CORPS

Contrôle spirituel du corps (5) coût 2 portée : P durée 2 jours

Le psy supprime ses besoins en eau, nourriture et/ou sommeil. Il ne peut récupérer des points de volonté ou des points de force tant qu'il n'a pas mangé, bu, dormi

Suspension vitale (20) coût 4 portée : P durée : 1 semaine

Permet au psy de faire cesser ses fonctions vitales. Il perd un point de vie par semaine, un point de constitution par semaine, ainsi qu'une BL

Contrôle de la douleur (10) coût 2 portée : P durée : /

Elimine 1 BL

Contrôle de la douleur total (25) coût 8 portée : P durée : spécial

Elimine une BG ou 3 BL ou transforme une BM en BG. Ce pouvoir nécessite au psionique de se concentrer pendant une journée entière.

Résistance poison (5) coût 2 portée : P durée : 1 poison

Elimine un poison du corps

Résistance maladie (5) coût 2 portée : P durée : 1 maladie

Elimine une maladie du corps

PERCEPTION/CORPS

Voir les zones malades (5) coût 1 portée : Toucher durée : /

Permet de faire un diagnostique (+20% en premiers soins) (+10% en médecine)

Traces physiques (10) coût 4 portée : Toucher durée : 1 min

Permet de voir les raisons des traces physiques laissées sur le sol ou sur un objet

ACTION/CORPS ETHERAL

Résurrection (15) coût 32 portée : Toucher durée : /

La personne morte ressuscite. Elle doit être morte depuis moins de VOL minutes. Elle revient à la vie à 1 point de vie, un point de fatigue et perd toutes ses BM, BG et BL sauf une. Elle perd un point de mental

Transfert (25) coût 16 portée : VOL mètres durée : 1 journée

L'esprit du PSI est transféré dans la victime, le corps du PJ est en suspension vitale. Chaque jour, le psy doit réussir un jet de EQM sinon il est retransférer dans son corps. L'échange des esprits se fait par l'intermédiaire du plan éthérial.

Etat dématérialisé (25) coût 32 portée : P durée : 1 min

Permet une désintégration partielle du corps avec un état de conscience diffus. Le corps est transféré dans le plan éthérial. Les sens sont amoindris (-20%)

On peut se déplacer de niv m s^{-1} à travers n'importe quelle matière.

La reconstruction prend (30-CON-EQM) secondes et on jette 1D100

1-10	Le corps est désintégré, il se produit une explosion atomique (CON kilotonnes).
11-30	Le personnage perd 5D6 points de vie au général.
31-100	Pas de problème.

Le psy doit réussir un jet de EQM pour employer ce pouvoir

Réincarnation (25) coût 32 portée : P durée : 1 journée

Permet de transporter l'âme du psi dans un corps disponible. L'esprit du psionique se déplace dans le plan éthéral. Le corps récepteur doit être dans un état mental nul (coma ou inconscience). Le psy gardera ces capacités intellectuelles. Le pouvoir doit être lancé avant la mort du psionique.

RESISTANCE/CORPS ETHERAL

Défense contre les corps éthéraux (10) coût 4 portée : P durée : 1 min

Un psy n'a que 5% de chance de se faire attaquer par une attaque de corps éthéral

Attaque des corps éthéraux (10) coût 4 portée : 1m(z) durée : 1 min

Un psionique fait 2D6 points de dégât sur un corps éthéral dans la zone d'effet. Les dégâts sont considérés être fait dans la tête.

PERCEPTION/CORPS ETHERAL

Détection de la vie (10) coût 2 portée : 100 m (z) durée : 10 min

Ce pouvoir permet de connaître les types prédominants de la vie dans la zone.

Evénements passés (20) coût 4 portée : au toucher durée : 1 renseignement

Ce pouvoir permet de revoir les moments importants qui ont marqué un lieu ou un objet

Seconde vue (25) coût 16 portée : 1 a-l durée : 1 min

Permet de voir d'autres lieux de façon diffus

Perception astrale (15) coût 8 portée : 10 m durée : 5 min

Permet de voir les créatures éthérées

COMPOSES

Arrêt du temps (25) coût 32 portée : 10 m (z) durée : 10 secondes

Arrête le temps dans une zone. Le psionique peut se déplacer normalement

Voyage dimensionnel (25) coût 64 portée : P durée : /

Le PJ voyage à travers les dimensions

Précognition (25) coût 64 portée : une personne ou un événement durée : 1 h dans le futur

Connaissance du futur proche sous forme d'évocations possibles du futur

Téléportation (25) coût 32 portée : 1 a-l durée : 0,1 sec/a-l

Le PJ est téléporté. Il doit connaître le lieu de sa destination sinon il s'expose à des dangers.

D100 + modificateur

Destination :	Très familière	+ 10 %
	Examinée avec attention	+ 0 %
	Un peu connue	- 10 %
	Vue une seule fois	- 20 %
	Jamais vue	- 30 %

Moins de 1	Le PJ disparaît dans un cosmos	La téléportation est un échec
2-10	Le PJ prend 2D20 de dégât dans la tête	
11-20	Le PJ prend 1D20 de dégât	
21-40	Pas de téléportation	
Plus de 41	Pas de problème	La téléportation est un succès

Arrêt du temps corporel (25) coût 8 portée : P durée : 1 journée

Le psy arrête le vieillissement corporel de son corps

Si le PJ n'a plus de points de volonté, il rattrape le temps en une journée

Voyage intertemporel (25) coût 64+1/100 ans portée : P durée : 1 sec/100 ans

Le psy effectue un voyage dans le temps (pour le futur, coût triple)

D100 + modificateur

La destination est dans le passé : + 10 %

La destination est dans le futur : - 20 %

Moins de 1	Mort du psy
1-10	Rien ne se passe mais le psionique perd 2D20 points de vie au général
11-20	Rien ne se passe mais le psionique perd 1D20 points de vie au général
21-40	Rien ne se passe
41-60	25 % du chemin
61-70	50 % du chemin
71-80	75 % du chemin
81 et plus	Réussite

Vampirisme psychique (25) coût 32 portée : 10 m durée : /

Permet de prendre à un adversaire 1D20+20 PF