

Psionique

Scal es 2110

On s'amuse, on s'amuse. Pour cette extension totalement optionnelle.

Les pouvoirs psis sont tirés d'une traduction et d'une adaptation d'une extension, qui ne se trouve plus sous sa forme gratuite, pour le système de jeu Fuzion.

Attention : j'utilise mes modifications de règles pour le calcul des seuils. Voir le document.

Origine des Psioniques

Il semblerait que des humains aient survécu dans les lieux proches des explosions des bombes. Ces humains se retrouvèrent au cœur de la lutte de l'Esprit de la Terre contre les radiations.

Dans les zones d'explosion, la lutte épuisa complètement la mana. Normalement, il est impossible de survivre dans des zones sans mana, et de même dans des zones où une forte radiation c'est fait ressentir. Et pourtant, pendant l'hiver nucléaire, des humains sont sortis de ces zones.

Il semblerait que le mélange de radiation et d'absence de mana est permis à ces humains de développer la psionie.

Nature des Psioniques

Les psis ne peuvent être que des humains, aucune créature encore en relation avec la mana ne peut être psi. Il semblerait que ces psis aient coupé tout lien avec la mana, ils ne contiennent plus du tout de mana et ne peuvent utiliser de pouvoir magique, bien qu'y restant sensible. De même certains pouvoirs ne fonctionnent plus sur eux. Ce sont les pouvoirs qui fonctionnent en permanence sur leur utilisateur, ainsi les tatouages, les vêtements magiques etc. ne peuvent plus être utilisés par les psis.

Que Diriez-vous de la Précognition?

La Précognition est un sujet sensible. C'est la forme la mieux documentée du Psionique, pourtant la plus improbable. C'est-à-dire, à moins que tout ce que nous sachions et comprenions au sujet de l'univers est totalement et terriblement faux (ce qui est probablement).

Nous vivons nos vies linéairement, évoluant jour après jour, minute après minute, seconde après seconde. Le temps s'écoule, comme l'univers augmente; à notre perception limitée, le futur n'existe pas, ne peut pas exister. Peut-il?

Naturellement le futur existe ! Vous êtes demain (du moins j'espère), vous avez juste à attendre et voir ! Quand les yeux de notre esprit s'ouvrent sur le vaste monde de la réalité psionique, il est possible que notre perception du temps devienne plus claire. Les Prophètes, ces âmes malheureuses qui attrapent un aperçu réduit de fragments du futur, possèdent le pouvoir de visualiser un arc de temps. Peut-être, peuvent-ils voir leur propre futur, ou le futur des amis ou des gens qu'ils rencontrent (mais certainement pas des personnes qu'ils ne connaissent pas, à moins qu'ils soient extrêmement puissants, ou si le fonctionnement des Psioniques est radicalement différent). Malheureusement, si c'est ainsi, cela doit signifier une chose. Vous ne pouvez pas changer le futur. Si vous voyiez l'empereur mourir par la main de son fils, il mourra. Si le futur peut changer, alors pourquoi l'avez-vous prévu différemment ? Ceci ne peut pas être. Vous ne vous rappelez pas que le passé soit différent en raison de quelque chose que vous ayez fait dans le présent. Ne riez pas ! Vous ne pouvez pas, et ne devriez pas, pouvoir changer le futur. Logiquement parlant. Naturellement, la parole finale est au Mj. Il pourrait donner des visions vagues, ou déclarer simplement que le futur peut être changé (aussi peu probable que ce soit).

Personnages Psioniques

Les caractéristiques Primaires

Tous les personnages Psionique doivent avoir une caractéristique primaire supplémentaire: PSI. La PSI détermine la puissance réelle de la Psi. Dans un monde où la PSI est rare, tous les normaux ont une PSI de 0.

Psioniques (PSI): Combien de potentiel de PSI possédez-vous ? Les Normaux sont bas (ou à zéro), mais les psis puissants ont 3 ou plus. La PSI est la base pour tous les jets de Psionique, et est le niveau maximum pour n'importe quel pouvoir.

La Psi définit la limite maximum du niveau des Pouvoirs et donne le nombre de Points Psi que le personnage possède : 5 points Psi pour 1 en caractéristique Psi

Pouvoirs Psioniques

Comment fonctionnent les pouvoirs ? Il y a dix groupes de Pouvoir Psionique que le MJ peut établir, selon ce qu'il veut utiliser dans sa campagne. Les groupes de PSI sont: Télépathie, E.S.P., Télékinésie, Thermokinésie, Electrokinésie, Cognition, Biokinésie, Psychodynamique, Projection Astrale, et Téléportation. Si le MJ sent que seule la Télépathie devrait être disponible, il utilisera Télépathie, et éteindra tous les autres pouvoirs. Réciproquement, s'il estime que tout fonctionne, sauf la téléportation, alors il peut arrêter la téléportation.

Obtenir les pouvoirs

Si un personnage doit être Psionique, il doit avoir une caractéristique PSI de 1 ou plus grande.

A la création, un pouvoir a la valeur d'un métier (Débutant donne la valeur 0, Qualifié donne 1 et Expert donne 2).

Ensuite, il doit employer des points d'expérience pour acheter les divers pouvoirs disponibles. Le niveau de Pouvoir détermine à quel point vous êtes puissant avec ces capacités. Chaque pouvoir a son propre Hobby, qui doit être utilisé avec sa Compétence propre (c.-à-d., utiliser le pouvoir télépathique Fouet Mental). Dans la table ci-dessous, PE sont les points d'expériences à dépenser pour acheter un niveau de pouvoir, ou les OP à la création du personnage. PP est le nombre de Points Psis que le personnage dépense en fonction du niveau de pouvoir qu'il utilise.

Pouvoir	PE par Niveau	PP par Niveau utilisé
Télépathie	2	1
Télékinésie	3	2 +1/rd
Cognition	2	2
ESP	1	1
Projection Astrale	3	1
Biokinésie	2	1
Thermokinésie	2	2
Electrokinésie	3	4
Psychodynamique	2	1
Téléportation	4	5

Obtenez les Hobbys

Une fois qu'un personnage a un pouvoir, ceci ne signifie pas qu'il peut l'utiliser. Il doit également acheter des niveaux de Hobby pour utiliser le pouvoir. Par exemple, un personnage avec un pouvoir dans Télépathie, doit obtenir le Hobby Envoi Télépathique pour avoir la compétence nécessaire pour employer sa Télépathie pour envoyer des messages aux esprits des personnes.

A la création, vous pouvez transformer un Hobby normal en Hobby Psionique.

Ensuite, vous devez utiliser les points d'expérience pour acheter les qualifications de pouvoir, juste comme si c'était n'importe quelle compétence ordinaire.

Les qualifications de pouvoir d'utilisation sont nécessaires pour chaque groupe de pouvoir de PSI. C'est-à-dire, si vous avez Thermokinésie, et vous voulez utiliser Souffle de feu, vous devez avoir le Hobby Thermokinésie Souffle de feu.

Utilisation du Pouvoir

L'utilisation des pouvoirs Psionique est assez simple. Traitez-le comme un jet de résolution ordinaire avec de base une Difficulté Difficile.

1d10 + Niveau du Pouvoir + Bonus Hobby contre Difficile (11)

Ensuite, que le pouvoir réussisse ou pas, le personnage dépense les Points Psi en fonction du niveau d'utilisation.

On utilise toujours le niveau maximum du pouvoir pour le calcul du niveau de difficulté, par contre, on annonce avant l'utilisation du pouvoir à quel

niveau effectif il agira, ce qui permet de connaître la dépense en Points Psi.

Effort supplémentaire (ou, l'effet Scanner) facultatif.

Un PSI peut également exercer un effort supplémentaire pour amplifier l'effet de ses pouvoirs de PSI. Pour faire ceci, il peut brûler des Points Psis pour condenser la totalité de son être dans ses pouvoirs (par conséquent, les cris, les efforts du cerveau que nous voyons dans les films). Pour chaque 5 points Psis épuisés en plus, le niveau de pouvoir est temporairement amplifié par 1 point (ceci peut excéder la PSI). Ainsi, avec 30 points Psis à dépenser, un PSI peut tout brûler pour amplifier les niveaux de pouvoir de +6 ! Mais il faut bien sûr assez de Points Psis. Vous pouvez, par exemple, augmenter votre pouvoir au niveau 12, mais si vous n'avez pas les Points Psis nécessaires, vous êtes hors jeu. Il est imprudent de brûler tous vos Points Psis, car vous vous effondrez d'épuisement, et serez sans défense.

La Défense Mentale

Pour se défendre, les cibles ôtent du jet de dé de l'attaquant leur caractéristique Volonté, Résistance Mentale, ou Psi.

Les Pouvoirs Psioniques

Ainsi, les Psychos, vous voulez le Pouvoir ? Vous avez de la chance. Nous avons des Pouvoirs. Plein de Pouvoirs.

Mais d'abord, les bases. Comme mentionné précédemment, il y a 10 Catégories de Pouvoirs Psioniques. Chaque Catégorie peut être utilisée ou non en fonction du monde de jeu. Chaque Catégorie a sa Hobby. Le Hobby est la façon d'utiliser une Compétence de Pouvoir. Par exemple, l'utilisation de Télépathie, Lecture de l'Esprit, requiert d'avoir le Pouvoir Télépathie et la Compétence Lecture de l'Esprit. Ce Hobby (ou Compétence peut être de n'importe quel niveau ; meilleure est la Compétence, mieux vous utilisez ce Hobby.

Télépathie

Le plus connu et le plus commun des pouvoirs psychiques est la télépathie : la capacité de communiquer ou d'influencer un autre esprit en utilisant ses propres pouvoirs mentaux. Les

télépathes sont communément appelés des scanners.

Utilisation de la Télépathie

L'usage de la Télépathie classique (mais pas toujours) demande un duel contre un autre personnage (c'est à dire contrôler l'esprit de quelqu'un ou lire leurs pensées), le jet devrait être, bien sur :

Attaquant

1d10 contre Difficulté + Niveau Télépathie - Caractéristique appropriée du Défenseur

La Caractéristique appropriée pour le Défenseur est Volonté ou PSI (la plus haute), et Bouclier Mental peut être utilisé plutôt que Concentration, si le Défenseur le possède.

Résolution des Pouvoirs Télépathiques

Si ça semble confus, utilisez juste le guide suivant.

1. L'Attaquant décide de l'effet désiré du Pouvoir. Exemple : « Je veux contrôler son esprit pour qu'il me suive dans le piège. »
2. L'Attaquant additionne sa Télépathie + Hobby pour faire l'attaque contre une difficulté Difficile + la caractéristique appropriée du défenseur, à laquelle on peut rajouter le Bouclier Mental
3. Comparez le résultat à la table de résultat appropriée.
4. Si la réussite est égale ou supérieure au seuil recherché pour l'effet voulu sur la table l'action est réussie au Niveau obtenu. C'est le Nombre d'Effet. Par contre la marge ne peut pas être supérieure au nombre de points psi dépensés. (Ex : si le joueur fait une marge de 4, et qu'il n'a prévu de dépenser que 2 Points Psi (soit une utilisation d'un niveau 2 de Télépathie), on considère que la marge ne peut pas dépasser 2 pour le calcul des effets.

Les pouvoirs télépathiques ont une distance d'action, et cette distance est la même pour tous les Hobbys télépathiques. Les distances sont listées dans la table en dessous. Cependant, certains Hobbys demandent de voir la cible (note, cependant, ceci peut être utilisé avec

Clairvoyance ou d'autres pouvoirs basés sur la vue).

Niveau Télépathie	Distance (mètre)
1	2
2	5
3	20
4	50
5	150
6	400
7	1000
8	3000
9	8000
10	20.000 (20 kilomètres)
11	60.000 (60 kilomètres)
12	200.000 (200 kilomètres)
12+	+200 km par +1

Au cas où vous ne l'auriez pas noté, la distance croît de façon exponentielle (E^{Niveau} , mais arrondie à l'entier). Par conséquent, si le MJ a une bonne calculatrice, il peut choisir de calculer réellement les distances (mais il n'est pas obligé).

Télépathie coûte 2 points d'expérience par niveau. Le coût de Point Psi est 1 par niveau utilisé. Le contact corporel avec un sujet augmente la différence sur le Nombre d'Effet de 2.

Les Hobbys télépathiques
Ci-dessous ce sont tous des Hobbys télépathiques utilisables. Chacun exige un jet de compétence séparé.

Envoi Télépathique

Ceci est simplement la capacité de communiquer mentalement avec une ou plusieurs personnes. C'est juste la capacité d'envoyer un message à une personne, ou un petit groupe, l'envoi à toutes les personnes dans la distance (un cri mental). Une réponse mentale peut seulement être envoyée si l'expéditeur a Télépathie et cette compétence. Autrement, il doit communiquer par des moyens normaux. Le télépathe pourrait, cependant, simplement lire l'esprit pour obtenir une réponse (voir la Lecture de l'Esprit), que sa cible souhaite répondre ou pas!

Un télépathe peut envoyer toute pensée à sa(ses) cible(s)-- images, bruits, odeurs, idées, ou même émotions. Cependant, l'envoi des émotions n'affecte pas les émotions de la cible

directement. Et, naturellement, il peut envoyer des messages " verbaux ". Comme avec la plupart des pouvoirs télépathiques, il est possible que quelqu'un bloque. Pour bloquer un message, le défenseur doit faire entrer en jeu sa Volonté dans le jet de l'attaquant. Il est possible d'envoyer un message à quelqu'un qui n'est pas en vu, mais qui est toujours à distance. Pour faire ceci, le télépathe doit avoir une bonne image mentale de la cible et faire un jet Compétent. Une fois que le premier message est envoyé, le télépathe n'a pas besoin de dépenser plus de Points Psis, mais doit faire un jet de dés pour chaque message consécutif. Si une minute passe sans envoyer un message, ou s'il détruit le contact pour une autre raison (cf., sa cible se déplace hors distance), ou s'il change de cible, il doit dépenser les Points Psi et lancer les dés pour réactiver son pouvoir. A chaque fois que le jet de dés échoue, il perd le contact. Il doit alors dépenser les Points Psi et jeter les dés pour réactiver son pouvoir.

Bouclier Mental

Bouclier Mental est un bouclier Psionique protecteur qui bloque l'intrusion mentale (telle que Télépathie, les illusions, Lecture de l'Esprit, etc...) et même les attaques télépathiques, comme le Souffle Mental. N'importe quelle intrusion ou attaque télépathique peut être parée par le Bouclier Mental. Chaque niveau dans le Hobby de Bouclier Mental ajoute 2 points au seuil de réussite de l'attaquant. Dans ce cas le joueur possédant ce Hobby n'a pas besoin de faire de jet de dé pour activer le pouvoir.

Si le joueur se concentre pour activer le Bouclier, un jet est demandé, mais alors le Hobby apporte un 3 de malus au jet de l'attaquant par niveau du Hobby

Pour utiliser le Bouclier Mental, le défenseur le déclare simplement. Ceci coûte 1 PP fois le niveau, mais peut rester actif indéfiniment, sans frais supplémentaires, aussi longtemps que le Psi continue à y penser ou qu'il soit défait par une attaque (« briser »).

Sentir les Emotions

Semblable à l'Empathie, mais va plus loin. Un véritable empathie psychique peut sentir directement ce que ressent une autre personne, mais pas ce qu'elle pense. Les Empathes ne scannent pas l'esprit d'une personne, en dépit du

mythe. Sentir les Emotions est juste une sorte de sens. C'est passif, non actif.

Par conséquent, un empathé peut seulement capter les émotions de ceux qui sont autour de lui. S'il voit quelqu'un dans un écran de TV ou lui parle au téléphone, il ne peut pas sentir leurs émotions, (à moins qu'il ne soit à distance de pouvoir). Pour sentir les émotions d'une cible, l'empathe fait un jet Difficile (Difficile +4 (soit seuil de 15) s'il n'est pas directement en leur présence). La cible peut, naturellement, masquer ses émotions.

Le niveau d'effet (Jet de Dé - Seuil Difficulté) détermine ce que l'empathe apprend.

Résultat Ce que vous sentez

- >= 0 des sentiments positifs, négatifs, ou neutres
- >= 2 l'émotion de base
- >= 4 des émotions complexes
- >= 6 comme précédemment, et vous pouvez sentir des mensonges.

Sens PSI

Ceci est la capacité de sentir des pouvoirs PSI chez d'autres. Les « Renifleurs » de PSI ne sondent pas l'esprit d'une personne directement. C'est une compétence passive, non active.

Un renifleur de PSI doit pouvoir voir son sujet. S'il voit quelqu'un qui parle sur un écran de TV ou au téléphone, il ne peut pas sentir leur niveau de PSI (à moins qu'il soit dans la distance du pouvoir). Pour sentir les pouvoirs Psionique d'une cible, le télépathe doit faire un jet de dés Difficile (ou Difficile +2 (soit 13) s'il n'est pas directement en leur présence). La cible peut, naturellement, masquer sa PSI.

Le niveau d'effet (Jet de Dé - Seuil Difficulté) détermine ce que l'empathe apprend.

Résultat Ce que vous sentez

- >= 0 Si le sujet est psionique ou pas
- >= 2 Le niveau de la Caractéristique PSI
- >= 4 Comme précédemment et quels sont les Pouvoirs
- >= 6 Comme précédemment, et quelles sont les Compétences (Hobbys).

Sentir les Pensées

Comme Sentir les Emotions, Sentir les Pensées capte passivement les pensée. Les Capteurs ne scannent pas l'esprit des gens. Sentir les Pensées est comme un sens. C'est passif, non actif.

Par conséquent, un capteur peut seulement entendre les pensées fortes de ceux qui sont autour de lui. S'il voit quelqu'un dans un écran de TV ou lui parle au téléphone, il ne peut pas entendre leurs pensées, (à moins qu'il ne soit à distance de pouvoir). Pour entendre les pensées d'une cible, l'empathe fait un jet Difficile (ou Difficile +2 (soit 13) s'il n'est pas directement en leur présence). La cible peut, naturellement, masquer ses pensées.

Normalement, une personne émet juste une pensée, en fait ce qui est à l'esprit à ce moment. Il n'y a aucune table d'effet, parce qu'il y a juste un effet, c.-à-d., si le capteur réussit, il entend la pensée. C'est bon pour des interrogations rapides, juste une question et la réponse désirée sautera hors de l'esprit (à moins qu'ils se retiennent, voir ci-dessus). Quand un télépathe ouvre son esprit avec Sentir les Pensées, il utilise seulement 1 PP, quel que soit le niveau, parce qu'il exige peu d'effort de sa part. Son esprit demeurera ouvert pour juste un Round, puis il doit relancer au Round suivant.

Illusion Mentale

Ceci est la capacité de projeter une illusion directement dans l'esprit d'une personne. Pour utiliser l'Illusion Mentale, le télépathe doit faire un succès contre le défenseur (résolution normale). Les illusions mentales sont seulement dans l'esprit du sujet. Vous pouvez affecter plus d'une personne avec -1 à votre compétence par personne (chaque sujet a droit à un jet de dés contre votre attaque avec des effets variables). Les illusions modifient la perception de la réalité pour le sujet. Vous pouvez l'inciter à voir les choses différemment (la carte de crédit ressemble à un insigne d'identification de corporation), ou totalement exotiques (la cible semble soudainement être sur la lune).

Les illusions mentales ne peuvent pas endommager réellement (assommer ou massacrer). Même si une cible pense qu'il est sur le feu, elle ne sera pas blessée réellement. Tant que l'illusion n'est pas mise à jour, elle sentira la

douleur, et criera en tournant sur place, et pourrait même sauter par une fenêtre. Mais le feu lui-même ne la blesse pas.

Quelques utilisations vraiment pointues des illusions, incluent de se faire, ou quelqu'un d'autre, disparaître (devenir « invisible »), bloquer un des sens de la cible (la cible devient aveugle), ou faire sauter la cible par une fenêtre.

Une fois créée, une illusion peut être maintenue à un coût de 1 PP par Round. Cependant, à chaque Round de maintien, un autre jet de dés est à faire. Si jamais la cible gagne, l'illusion est détruite, il est nécessaire de la relancer en dépensant les Points Psis pour créer une nouvelle illusion.

Le niveau d'effet (Jet de Dé - Seuil Difficulté) détermine la qualité de l'illusion.

Résultat	Effet
>= 0	l'attaquant peut faire des changements cosmétiques
>= 2	l'attaquant peut faire des changements importants
>= 4	l'attaquant peut complètement se modifier
>= 6	la cible n'a plus de prise avec la réalité

Lecture de l'Esprit

C'est cette vieille capacité misérable de lire les esprits. La lecture d'esprit peut être utilisée dans des buts bénins ou innocents, tels que la transmission télépathique à longue distance avec un non-télépathe. Malheureusement, la plupart des personnes l'emploient simplement pour sélectionner des informations dans les cerveaux des personnes.

La Lecture de l'Esprit est une intrusion active dans l'esprit d'une personne (tandis que Sentir les Emotions et les Pensées sont passifs). N'importe qui peut sentir un télépathe lire de force son esprit. Ils peuvent sentir la sensation piquante de la présence de l'intrus, et, s'ils sont assez sensibles peuvent parfois noter leurs pensées (+5 à Sentir les Emotions ou les Pensées de la victime au jet de dés).

Utilisé innocemment, le télépathe peut lire les pensées superficielles d'un individu. Ceci indiquera quel est l'état émotif d'un individu, et ce qu'il a à l'esprit à l'heure actuelle (il pourrait, par exemple, penser à la réponse d'un message que le télépathe vient juste d'envoyer). Si la cible ne

veut pas ceci, le télépathe a juste besoin d'un jet de dés Compétent pour réussir (une tâche simple).

Cependant, cet individu pourrait essayer de cacher ses pensées. Ceci exige que le télépathe fasse un jet de dés contre le défenseur, résolu comme un duel normal de Compétences. Le télépathe pourrait également sonder profondément dans la mémoire de la cible (un balayage profond). Ceci prend d'une minute à des heures, selon l'obscurité ou la signification de l'information (à la discrétion de MJ). Le coût de Points Psi sera 2 à 5 fois plus grand, en raison de l'effort supplémentaire impliqué. Les résultats finaux du nombre cible sera multiplié par le même facteur multiplicatif que pour la dépense en Points Psi d'un balayage profond. Comme toujours, la cible peut essayer de bloquer le télépathe, s'il sait qu'il est balayé. S'il est sans connaissance, sa Volonté et sa RES sont sa seule défense.

Le niveau d'effet (Jet de Dé - Seuil Difficulté) détermine les résultats du balayage (double dépense pour des balayages profonds, mais double la marge).

Résultat	Effet
>= 0	les pensées de surface
>= 2	lecture profonde, des pensées cachées
>= 4	lecture dans la mémoire de la cible
>= 6	lecture dans le subconscient de la cible

Brouillard Mental

Ce méchant petit processus, permet à un télépathe de retirer une partie ou la totalité de la mémoire des sujets. Il doit d'abord localiser la mémoire désirée, avec Lecture de l'Esprit, ou il peut aveuglément effacer la totalité de l'esprit du sujet.

Ce processus prend un moment, ainsi le sujet devrait être frappé d'incapacité ou au moins suffisamment hébété pour ne pas partir. Pour faire un Brouillard Mental, le télépathe doit faire un jet de dés contre le défenseur (résolution normale). Les résultats sont déterminés par la différence.

Le coût pour retirer une portion précise de la mémoire (visée par Lecture de l'Esprit), est normal (1 PP par niveau). Cependant, pour essayer d'effacer un esprit entier, le coût de

Points Psi est x10 (ainsi vous ne pourrez pas utiliser tous vos niveaux). Le temps est normalement d'une heure, mais pourrait être moins selon les résultats.

Le Niveau d'Effet (Jet de Dé - Seuil Difficulté) détermine l'efficacité du Brouillard Mental.

Résultat	Effet
>= 0	la mémoire est effacée mais reviendra en 1d6 mois
>= 2	la mémoire est effacée mais peut être restaurée par l'hypnotisme ou la thérapie
>= 4	la mémoire est effacée, ça a pris 40 minutes
>= 6	la mémoire est effacée, ça a pris 20 minutes

Greffe d'Esprit

C'est une forme énergétique de lavage du cerveau. Elle comporte la création de mémoires fausses ou d'une personnalité entière, qui est alors hypnotiquement insérée dans l'esprit d'une victime. Ceci ne détruira aucune mémoire ou personnalité préexistante, à moins que le Brouillard Mental n'ait été utilisé précédemment. La Greffe d'Esprit est un Hobby télépathique très difficile à apprendre, car elle comporte la création spontanée d'une mémoire réaliste ou d'une personnalité complètement nouvelle.

L'insertion de mémoires est la forme la plus simple de la Greffe d'Esprit, bien que nullement insignifiante. Normalement, elle prend une heure et une dépense normale de Points Psi. La victime peut résister, consciente ou pas, mais elle ne peut pas activer un éventuel Bouclier Mental.

L'insertion d'une nouvelle personnalité est plus difficile, et exige que le télépathe crée une nouvelle personnalité à insérer. Normalement, ce serait juste une personnalité avec des caprices, des motivations, et son caractère, avec quelques directives subconscientes insérées par le télépathe. On devrait pouvoir encore utiliser les vieilles Compétences et connaissances, à moins qu'elles n'aient été effacées. Une nouvelle personnalité pourrait complètement recouvrir l'ancienne, seulement si la première a déjà subi un Brouillard Mental. Créer une nouvelle personnalité prend un jour de travail. La dépense de Points Psi est non pertinente, puisque que ça consomme la totalité des Points Psi du télépathe (c'est beaucoup, cependant. En gros environ 20 -

30 Points Psi par heure). La victime peut résister comme ci-dessus.

Alternativement, une personnalité de « dormeur » a pu être insérée. C'est exactement identique à en haut, mais la vieille personnalité est maintenue. À l'intérieur du subconscient, une personnalité de dormeur est construite, programmée pour faire surface à un certain moment ou à la commande d'un mot clé (ou même à un signal télépathique !). La personne continuera sa vie, ignorante de la personnalité en sommeil, jusqu'à ce qu'elle s'éveille. Quand ça arrive, elle détruit la vieille personnalité et s'y substitue. Créer un dormeur est beaucoup plus compliqué, et on a besoin de deux jours de travail, et habituellement plus d'un télépathe. Ceci est souvent employé pour créer des assassins ou des espions involontaires. Un autre télépathe peut détecter ce dormeur avec seulement Lecture de l'Esprit de >= 6 (en lisant le subconscient).

L'effet est un succès ou un échec.

Contrôle de l'Esprit

Bien plus misérable que lire un esprit, Contrôle de l'Esprit est la capacité de supplanter l'esprit de la cible et de prendre les commandes de son corps comme si c'était le vôtre ! Pour faire ceci, la cible doit être dans la distance d'effet. S'il n'est pas à portée de vue, le télépathe doit avoir une bonne image mentale de la personne et faire un jet de dés de Contrôle de l'Esprit à +4 (soit difficulté de 15). Cependant, cette pénalité ne s'applique pas une fois que le pouvoir est déjà actif, à moins que le contact ne soit détruit, dans ce cas le télépathe doit naturellement se rebrancher. La cible peut bloquer le télépathe si elle sait que le télépathe essaye de prendre les commandes (ce qui est habituellement tout à fait évident, aucun jet de perception n'est nécessaire, il le reconnaît à moins d'être endormi ou sans connaissance). Ceci exige que le télépathe fasse un jet de dés contre le défenseur, résolution normale.

Une fois connecté, le télépathe peut avoir un contrôle plein ou partiel.

Avec le plein contrôle, le corps du télépathe va « dormir » et il ne peut pas le contrôler, mais il a le plein contrôle de sa cible. En plein contrôle, le télépathe doit faire à un jet de dés contre la victime une fois chaque minute. Si le télépathe gagne, il garde les commandes sans aucun autre coût de Points Psi. Si la victime gagne, le

contrôle est cassé, et le télépathe doit essayer de se rebrancher, en brûlant plus de PP. Si la victime peut voir ce que son corps fait, ou si son esprit est sans connaissance, c'est à l'estimation du MJ.

Avec un contrôle partiel, le télépathe doit faire un jet de dés chaque Round (3 secondes) contre le jet de la cible, mais il a encore un contrôle partiel sur son propre corps (toute action à -4). De même, il a un -4 à toutes les actions qu'il entreprend avec la cible commandée. La cible peut essayer de combattre le télépathe, comme ci-dessus.

Toutes les caractéristiques physiques demeurent les mêmes pour la personne commandée, et toutes les compétences mentales du télépathe. Le télépathe ne peut pas utiliser ses pouvoirs Psionique au travers de la personne commandée. Il ne peut utiliser que les pouvoirs Psionique de la personne mais seulement s'il a ce pouvoir lui-même, et il utilise seulement ses propres niveaux de compétence, mais avec les pouvoirs de la cible, pas les siens.

Le Niveau d'Effet (Jet de Dé - Seuil Difficulté) détermine le niveau du contrôle.

Résultat	Effet
>= 0	commande partielle, actions à -4
>= 2	commande partielle, mais actions à seulement -2
>= 4	plein contrôle (si désiré), ou partiel seulement à -1 à toutes les actions.
>= 6	plein contrôle (si désiré), ou partiel à aucune pénalité à toutes actions.

Souffle Mental

Cette compétence est la capacité d'employer son pouvoir télépathique de façon à envoyer un choc mental dans l'esprit d'une cible. La cible peut essayer de bloquer l'attaque. L'attaquant ajoute PSI + Souffle Mental pour faire l'attaque. Le défenseur ôte au jet Volonté ou PSI + Bouclier de l'Esprit pour se défendre. S'il réussit, il ne prend aucun dommage. S'il échoue, les dommages s'appliquent en utilisant la marge de réussite comme valeur de base plus 1d10 sur la table de dégât d'une attaque au Corps à Corps Importante.

Par exemple, un télépathe a une PSI de 2, un niveau 2 de Télépathie, et un Souffle Mental Averti. Il attaque une personne normale avec une Volonté de 0. Le télépathe jette 1d10 +4 (niveau

Averti) +2 (niveau de Télépathie) contre une difficulté de 11+ 0 (Niveau de Volonté du défenseur). Le résultat du dé est de 9, soit une marge (ou un Nombre d'Effet) de $(9+2+4-11=)$ 4. Le télépathe a gagné, ensuite il jette les dés pour les dégâts, soit 2 + 1d10 (la marge est de 4, mais il n'utilise son pouvoir qu'au niveau 2, donc 2 Points Psi en dépense, donc marge maximale de 2). Il obtient un total de 8. La cible est en Dommage Critique. Le télépathe a également dépensé 2 points Psi, normalement.

Résolution des Attaques De Souffle Mental :

1. L'attaquant ajoute Télépathie + Hobby + d10 contre Difficile + Volonté défenseur.
2. Si réussi l'attaquant la différence est égale à la valeur de base à utiliser sur une attaque au Corps à Corps Importante. Avec comme maximum une valeur égale à la dépense en Points Psis

Les attaques mentales ne font aucuns dommages collatéraux ou de renversement.

Tél ékinésie

La Télékinésie est la capacité de déplacer des objets en utilisant son propre pouvoir mental et de créer un élan cinétique. Un télékinésiste (également appelé kinos, TKs, ou les teeks) a cinq voies distinctes dans lesquelles il utilise son pouvoir. Contrôle de TK, Contrôle Fin de TK, Défense de TK, Coup de TK, et Bouclier de TK. Chaque Hobby a besoin d'années de formation et de discipline pour être maîtriser, ainsi chacune est traitée comme une compétence séparée. Seul quelqu'un avec Télékinésie peut apprendre ces Hobbys.

L'utilisation de la Télékinésie

La Télékinésie s'accomplit par un exploit de force mentale. Habituellement, ceci implique simplement de déplacer des objets sans duel avec un autre personnage. Le TK jette les dés de sa compétence contre un nombre cible pour utiliser son pouvoir.

1d10 + Télékinésie + bonus Hobby contre Difficulté

La Difficulté est Difficile et est employée pour voir si vous appelez avec succès le pouvoir. Frapper une cible est une question entièrement différente, et exige un duel de Compétences (contre l'Esquive du défenseur).

Les effets de la Télékinésie

TK est simplement une force mentale à distance. Par conséquent, l'effet du TK est identique à n'importe quel effet ordinaire de Force. Votre niveau de TK égal votre force de TK (niveau de TK 5 = TK FOR de 5). Utilisez les tables de soulever et de lancer pour déterminer combien vous soulevez et lancez (simple, non ?).

Niveau de Télékinésie Force de TK

1	1
2	2
3	3
...	...
11	11
12	12
12+	+1 ensuite

Ceci devrait être assez simple.

Le TK coûte 3 points d'Expérience par niveau.

Le coût de Points Psi est 2 par niveau employé, plus 1 PP par Round pour maintenir.

Les Hobbys Télékinésiques

Ci-dessous sont tous les Hobbys Télékinésiques disponibles. Chacune exige un jet de Compétence séparé.

Contrôle Télékinésiques

Ceci est la capacité de soulever, déplacer, pousser, jeter, et porter des objets en utilisant votre pouvoir mental. C'est une compétence très large, que tous les TKs possèdent. Fondamentalement, c'est la force de l'esprit. Il y a beaucoup de tours que vous pouvez faire avec le Contrôle TK.

Votre force Télékinésiques maximum est égale à votre niveau (à moins que vous n'utilisiez l'Effort Supplémentaire). Ceci coûte 2 Points Psis par niveau pour activer le pouvoir d'une façon ou d'une autre, et 1 Point Psi par Round de maintien. C'est-à-dire, un psychique avec un niveau de 3 a pu utiliser la TK avec une Force effective de 3, coûtant 6 Points Psi pour agir. Cependant, vous n'avez pas besoin d'utiliser tout votre niveau. Si vous devez seulement déplacer un penny, une Force de 1 suffirait.

Pour déplacer un objet, vous devez d'abord déterminer si c'est même possible. Avec un niveau de 3 il serait dur de déplacer une voiture, encore moins un tank (sans exercer un Effort Supplémentaire). Avec un niveau de 12 vous le

pourriez. Normalement, la difficulté pour déplacer un objet est simple.

Une fois soulevé, cependant, un TK pourrait vouloir déplacer réellement l'objet, ou le jeter vers une cible. Pour lancer en utilisant la TK employez simplement la table standard de Lancer. Pour frapper une cible, faites un autre jet de dés, en utilisant une difficulté appropriée (choisie par le MJ ou en utilisant le jet d'Esquive de la cible). Employez la table des Collisions pour déterminer les dommages dus à l'impact. Notez que lancer une balle sur quelqu'un n'est pas la même chose que quand on la projette sur eux. Normalement, si une balle est jetée, elle fera peu ou pas de dommages. Une balle projetée peut faire beaucoup de dommages.

La projection des objets est la capacité de les forcer en avant, les accélérant ou les ralentissant. Pour projeter activement un objet, il doit d'abord être soulevé. Ceci est soustrait de votre TK FOR. Comparez la FOR de TK modifié au Tableau ci-dessous pour trouver la vitesse à laquelle l'objet projeté voyagera.

FOR de TK modifiée	Poids Soulevé	Vitesse (km/h)
0	25 kg	
1	50 kg	0,8 m/s
2	100 kg	2,5 m/s
3	200 kg	5 m/s
4	400 kg	24 km/h, 7 m/s
5	800 kg	30 km/h, 8,5m/s
6	1600 kg	45 km/h, 12,5 m/s
7	3000 kg	90 km/h, 25 m/s
8	5000 kg	180 (flèche) 50 m/s
9	10 000 kg	360 (avion) 100 m/s
10	20 000 kg	750 (balle) 210 m/s
11	40 000 kg	1125 (Mach) 310 m/s
12	80 000 kg	2250 (M1.5) 625 m/s
12+	10 000 kg	+600

Avec la table ci-dessous, vous pouvez déterminer les dommages de certains projectiles. Oui, le lancement d'une voiture sur quelqu'un ferait beaucoup de dommages. Pour le calcul des dommages, utilisez la table à Distance Faible. On prend la Force Télékinésique nécessaire pour soulever l'objet, la Force Télékinésique nécessaire pour obtenir la vitesse, la somme des deux Forces est égale à la Force Télékinésique Totale pour faire l'action (ex : un personnage avec 3 en Télékinésie peut soulever 25 kg et les projeter à 5 m/s, ou un objet de 50 kg et le

déplacer à 2,5 m/s). Les dommages ont une base égale à la Force Télékinésique plus 1d10.

Projeter une balle sur une cible se résout comme n'importe quelle action de combat à distance, utiliser votre Compétence Contrôle de TK, avec les pénalités ou modificateurs.

Dans certains cas, vous pouvez souhaiter soulever, jeter, ou projeter plus d'un objet. Cependant, vous obtenez une pénalité -1 à votre compétence pour chaque objet supplémentaire. Par exemple, la projection d'une demi-douzaine de boules sur votre cible pourrait sembler intéressant, mais vous avez un -6 de pénalité à votre compétence pour frapper.

Se Soulever et se projeter est désigné généralement sous le nom de « lévitation ». Ce n'est pas une compétence séparée, plutôt juste une des choses gentilles que vous pouvez faire avec Contrôle TK.

Un TK peut également utiliser son pouvoir pour écraser, déplier, ou casser des choses, y compris des personnes. C'est, cependant, une compétence séparée, appelée Coup TK.

Contrôle Télékinésique Fin

Le Contrôle TK normal ne couvre pas l'utilisation du pouvoir pour des actions délicates, telle que les crochetage d'une serrure, se battre avec une arme (combat à l'épée à longue distance), écrire une lettre, ou séparer des atomes.

Le Contrôle Fin de TK exige une nouvelle compétence de pouvoir, principalement parce que la précision requise pour faire ceci est une nouvelle école entière de pensée.

Le Contrôle Fin de TK n'est pas concerné par les voitures ou les lancements de tank, ou éclater des personnes avec des douzaine de boules. Après tout, écraser un cœur est assez mortel, aussi. Par conséquent, la Force n'a pas grand chose à voir avec l'utilisation du Contrôle Fin de TK. Cependant, votre niveau détermine la finesse de votre Contrôle Fin que vous possédez. Comme toujours, vous ne devez pas employer la pleine ampleur de votre niveau pour accomplir une tâche. Si vous devez écrire un message sur un mur loin de vous, vous n'avez besoin que du niveau 5.

Niveau	Capacités
--------	-----------

1	Eloigner un petit objet loin des personnes
2	Ecraser un organe
3	Porter une arme

4	Ecriture moche
5	Belle écriture
6	Dextérité humaine normale
7	Chirurgie délicate
8	Placer une voiture en équilibre sur une borne
9	Interactions chimiques
10	Interactions moléculaires

Quelques-unes de ces activités exigent une explication. Toutes exigent la dépense de Points Psis (à 2 PP par niveau), et doivent être maintenues (au besoin) pour 1 PP par Round. Vous devez toujours faire un jet de dés, avec un modificateur approprié de difficulté (décrit ci-dessous). Autrement, le MJ devrait assigner une difficulté telle qu'il la voit.

Saisir des objets à distance

C'est la capacité classique pour s'emparer d'une arme ennemie et de la tirer hors de sa main. C'est droit vers l'avant, mais exige un duel entre le TK et la personne tenant l'objet. Le Joueur lance 1d10 contre Difficulté + Contrôle Fin, si le jet est réussi et si la Force (c'est à dire le niveau de Télékinésie utilisé) est supérieure à la Force de la personne qui tient l'objet, alors le PSI réussit à arracher l'objet. Il peut alors le relâcher, ou l'amener à lui, comme il veut.

Ecraser un organe

Cœurs éclatés, rupture de rates, cerveaux bousculés ! Quel amusement ! C'est la capacité discutable pour qu'un TK atteigne l'intérieur quelqu'un et le blesse. Cela semble tout puissant, mais il y a quelques petites choses à considérer. D'abord, ça marche seulement sur les êtres vivants (autrement, utilisez juste Coup TK). En second lieu, le TK doit pouvoir voir la cible et essayer de visualiser ses organes. Pour visualiser, il doit faire un jet médical réussi contre une Difficulté Moyenne (cette compétence médicale pourrait être l'une ou l'autre de Paramédicale, médecine légale, expert: Chirurgie, ou analogues). S'il échoue, il peut seulement faire « un Coup Interne » général. S'il réussit, il peut faire un Coup Interne général ou déclarer une action spécifique, telle que « moi, j'écrase son cœur » ou « je pince son larynx » ou « je brouille son cerveau ». Un Coup Interne général se calcule sur la table de Combat au Contact Moyen par 3 niveaux, pas d'armure. Un Coup Interne Localisé fera des dommages sur Combat à Distance Moyen.

Porter une arme

Un TK peut également contrôler une arme en utilisant ses pouvoirs à longue distance. On supposant qu'il peut la tenir (selon la table des poids), le TK peut tenir un pistolet ou épée ou toute autre arme avec la puissance de son esprit. Contrôle Télékinésique Fin lui permet d'utiliser cette arme. Il d'abord doit réussir à contrôler l'arme (Difficulté Difficile), et dépense les Points Psi nécessaires pour la tenir et maintenir le pouvoir. Quand il attaque, cependant, il utilisera la Compétence appropriée de l'arme, avec un modificateur de -2. Après, il doit faire un jet Moyen de Contrôle de TK pour maintenir le Contrôle. S'il échoue, il relâche l'arme. Avec une arme de mêlée, on ajoute la Force de Télékinésie moins la Force utilisée pour porter l'arme aux dommages de l'arme.

Activité Précise

Ceci couvre d'autres tâches précises, comme écrire une lettre avec la TK, attacher les lacets d'un garde ensemble, et ainsi de suite. Le MJ devrait appliquer des valeurs de difficulté comme il veut.

Chirurgie délicate

Ceci est une activité extrêmement détaillée, comme la chirurgie, sélectionner des grains de sel dans une pile de sable, ou écrire des circuits sur un disque de silicium. Certaines de ces actions peuvent exiger d'un jet de dés réussi avec une autre Compétence d'abord (comme porter une arme), d'autres n'en n'ont pas besoin. Quand c'est le cas, le TK doit également faire un jet Difficile réussi de Contrôle Fin de TK.

Interaction chimique

Si un TK est assez puissant, il peut réunir des produits chimiques et contrôler la réaction avec son esprit. Ceci correspond à pouvoir faire des réactions chimiques complexes avec les équipements de base d'un laboratoire (tels que préparer de la nitroglycérine avec juste un kit de chimie de base) parce que le TK peut influencer beaucoup sur la distillation, le filtrage, et la catalyse normalement requis. Il a toujours besoin de récipients et de bec bunsen (à moins qu'il n'ait également la Thermokinésie). Avec la Science : La compétence de Chimie (ou Biochimie), le TK doit faire un jet Héroïque réussi de Contrôle Fin de TK.

Interactions moléculaires

Au-delà des interactions chimiques sont les interactions moléculaires directes. C'est identique à ci-dessus, cependant, le TK peut faire des choses chimiques vraiment étranges (qui seraient normalement impossibles) en cassant les ions des produits chimiques et ce qui maintient les éléments ensemble. Ceci tient compte de la création de structures étranges comme des polymères, des nanotubes, et des produits chimiques impossibles (comme le Xénon-Bioxyde, ou autre). Avec la Science: La compétence de Chimie (ou Biochimie), le TK doit faire un jet réussi Difficile de Contrôle Fin de TK.

Coup TK

Ceci est la capacité de créer une onde de choc Télékinésique préjudiciable. Le TK peut envoyer un souffle de sa Force sur une cible, briser une table ou un mur, et si assez puissant, peut même faire tomber des bâtiments.

Quelque soit le Hobby utilisé, les dommages sont calculés de la même façon (« l'effet spécial » du Hobby de destruction est jusqu'au niveau de TK). Chaque niveau donne un bonus de 1 dans la table de Corps à Corps Faible.

La portée utile de l'attaque est égale au niveau x 10 mètres. Ainsi la distance d'un TK du niveau 8 pour ce pouvoir est de 80 mètres. Notez qu'un TK n'est pas obligé d'attaquer avec toute sa force (ceci utiliserait moins de Points Psi). Ou, réciproquement, il pourrait utiliser l'Effort Supplémentaire. Pour frapper une cible, faites un jet normal contre la cible (toutes les pénalités et bonifications s'appliqueront). Frappez une fois, la cible prendra des dommages.

Niveau	Force	Distance
1	1	10
2	2	20
3	3	30
4	4	40
5	5	50
6	6	60
7	7	70
8	8	80
9	9	90
10	10	100
11	11	110
12	12	120
12+	+1	+10

Un puissant TK peut dédoubler son pouvoir entre plusieurs cibles et attaques. Il fait un jet de dés, mais chacune de ses cibles font le leur. Il n'est pas important de savoir comment on répartit les attaques, mais on a un -1 de pénalité par cible supplémentaire.

Défense de TK

Ceci est l'art subtil d'utiliser la TK défensivement, et mérite sa propre compétence, car il y a beaucoup de techniques qui doivent être apprises (considérez ceci comme l' « Aïkido » du Télékinésiste).

Quand un TK est attaqué, il peut essayer de bloquer l'attaque en utilisant la force de ses pouvoirs Télékinésiques. Ceci peut être sous forme de parer une épée, de dévier une balle, ou d'arrêter une flèche. Il ne peut pas, cependant, affecter les armes d'énergie, le feu, ou les attaques non-cinétiques. Il peut être employé pour repousser un Coup de TK (ci-dessus), mais peut ne faire rien contre l'écrasement plus subtil d'organe.

Pour parer un coup ou dévier un projectile quelconque, le TK a seulement besoin de le frapper de côté. Si, cependant, le projectile est très grand (vous savez, un autre TK jette un tank sur vous), il doit employer le Contrôle de TK pour repousser l'objet.

Pour parer un Coup ou dévier un projectile faites simplement un jet de dés normal Difficulté Difficile. Si le Jet est réussi, l'attaquant reçoit un malus à son jet d'attaque égal à la Force Télékinésique qu'il a mis dans le pouvoir. Chaque utilisation demande les Points Psi requis. Plus haut votre niveau, plus vous pouvez gêner l'attaquant.

Il peut être intéressant de noter que vous pouvez utiliser ce pouvoir pour guider la balle sur un ami ou une autre cible. Cependant, ceci donne une pénalité +2 à votre difficulté.

Autres Pénalités:

Si objet est pour une attaque de mêlée, aucune pénalité

Si objet est une flèche, +2 pour dévier

Si objet est une lance, +1 pour dévier

Si objet est une balle, +4 pour dévier

Si objet est hypersonique, +8 pour dévier

Bouclier TK

Efficace pour se protéger d'un Souffle TK et contre tout le reste. Créer un Bouclier TK évoque une barrière invisible d'une force repoussante qui entoure votre personne (un rayon par défaut de 2 mètres). Ceci peut être étendu, avec moins d'efficacité. Un Bouclier TK fournira une Protection contre toutes les attaques cinétiques (balles, explosions, attaques de mêlée, une voiture, etc.). Il n'a aucun effet contre des attaques basées sur l'énergie, telles que des lasers, la chaleur, le froid, le feu, l'électricité, etc... Il peut également protéger contre le Coup TK. La protection est égale au niveau utilisé.

Un TK puissant pourraient produire un plus grand bouclier qui peut entourer une zone, c.-à-d., créer une bulle de bouclier. Le rayon de défaut est de 2 mètres (juste assez pour le TK). Chaque rayon doublé divise en deux la Protection (arrondi au supérieur). Par exemple, en faisant un rayon de 4 mètres, moitié de la Protection. En faisant un rayon de 8 mètres on diviserait par quatre, et ainsi de suite.

Créer un Bouclier TK exige un jet Difficile. Le coût de Points Psis est normal, et exige 1 Point Psi par Round pour le maintien.

Cognition

Traditionnellement associée avec ESP, Cognition (ou, comment savoir) est séparée de ESP parce que beaucoup des possibilités de ESP ne cadrent pas véritablement avec les pouvoirs de Cognition. Si le MJ sent que la capacité de prévoir le futur est une violation de l'ordre naturel de l'univers, Cognition ne doit pas être utilisée.

Les pouvoirs associés à la Cognition (Précognition, Rétrocognition, etc..) sont spéciaux dans le fait qu'ils n'exigent pas un jet de compétence pour les utiliser, et la raison est, se sont les seuls pouvoirs qui ne dépensent pas de Points Psis (d'ailleurs la plupart des visions se produisent dans votre sommeil). La Cognition est toujours un pouvoir passif (excepté les Réflexes Psychiques), et il est des plus utile au MJ comme dispositif pour donner une direction à un scénario. Cependant, des jets de compétence sont faits pour déterminer l'interprétation qu'en fait un personnage (avec Pré/Rétro-cognition), ou le niveau de succès ou d'échec avec Sens du Danger ou les Réflexes Psychiques. Les Réflexes Psychiques sont les seuls pouvoirs de cognition actifs, et les Points Psis sont dépensés pour les appeler et les contrôler.

Table du temps pour Cognition (pour Pré/Réto-cognition).

Niveau Temps

1	2 jours
2	5 jours
3	20 jours
4	50 jours
5	150 jours
6	1 année
7	5 années
8	20 années
9	50 années
10	150 années
11	300 années
12	500 années
12+	+500 années

Cognition coûte 2 points d'Expérience par niveau. Aucun coût de Point Psi, à moins que ce ne soit indiqué (voir les Réflexes Psychiques).

Cognition Hobbys

Les Hobbys de Cognition ci-dessous sont tous les Hobbys de Cognition disponibles. Chacun exige une compétence séparée d'utilisation.

Précognition

Ceci est la capacité de prévoir les événements futurs. Les Voyants (ou precogs, soothsayers, bénéfiques, etc..) peuvent parfois être en mesure d'apercevoir un fragment du temps futur; un remous en aval du continuum espace-temps (ou une autre explication également ridicule). Normalement, ceci se produit passivement, c.-à-d., pendant les rêves ou dans une vision soudaine. Quand ceci se produit, le MJ peut simplement décrire la vision/rêve telle qu'il la voit en fonction du jeu.

Les visions rêveuses se produisent tandis que le Voyant est Endormi, en méditation, sous hypnose, ou somnolant au fond de la classe. Elles ne se produiront pas à chaque fois, naturellement, et semblent être spontanées, imprévisibles (vous ne savez jamais quand ces images vous frapperont... ou que vous les invoquer ?). Typiquement, elles impliquent le Voyant lui-même, les amis proches, ou les événements majeurs du monde (l'Armageddon, par exemple). Les visions se produisent le plus souvent quand le Voyant entre en contact avec quelqu'un qui a un destin puissant ou tragique.

Une vision pourrait également se produire quand le Voyant entre dans certains emplacements géologiques ou pour aucune raison apparente du tout. Quel que soit le cas, la vision interrompt le Voyant pendant environ 3 à 12 secondes, et pendant ce temps il sera catatonique, ou au moins désorienté et incapable d'agir. Les visions sont de mauvaises nouvelles pendant un combat ou une poursuite en voiture...

La vision peut être aussi obscure ou claire, selon ce que le MJ souhaite. Après tout, la Précognition est principalement un guide. Comme une directive, cependant, le niveau du Voyant devrait indiquer la clarté et la solidité de la vision. Par exemple, un psychique mineur (1-3 de niveau) verrait des images brumeuses et vagues, ou peut-être une vision strictement symbolique. Un Voyant moyen (4-6 de niveau) peut avoir un bref aperçu clair, mais il serait toujours corrompu par un vague symbolisme. Un Voyant plus puissant pourrait avoir une vision plus distincte et plus « mot à mot ». Aucun jet de compétence n'est nécessaire pour avoir une vision précognitive, et avoir la compétence n'est même pas exigée ! Seul le fait que le Voyant ait le pouvoir de Cognition suffit. Il ne coûte même pas de Point Psi quand le pouvoir est lancé.

Cependant, un Voyant habile dans la Précognition a pu interpréter sa vision. Après tout, comment pourrait-on savoir si son rêve était une vision, ou juste un rêve ? (naturellement, si le MJ prend réellement la peine de décrire les rêves de votre personnage la nuit..., mais vous ne savez jamais de nos jours avec le MJ...; -). Par conséquent, on exige que les Voyants fassent un jet de dés contre un nombre cible décidé par le MJ pour interpréter le rêve. Un rêve clair pourrait avoir une difficulté seulement de Facile, tandis qu'une vision symbolique et rêveuse pourrait être Difficile. Si le Voyant réussit, il sait que le rêve était une véritable vision, et le MJ peut expliquer un peu plus le sujet de la signification de la vision (mais ne donnez pas tout !).

Techniquement, une fois aperçu, le futur est stable (par l'intermédiaire des lois indiscutables de la mécanique quantique) autrement des paradoxes peuvent pénétrer la réalité. Cependant, il faut se rappeler qu'il est possible que ce soit l'interprétation qui est incorrecte (comme décrit ci-dessus par exemple). Même un Voyant du niveau 20 a pu mal interpréter un événement futur.

Rétrocognition

Ceci est la capacité de voir des événements passés. Comme la Précognition, c'est normalement passif. Cependant, elle se produit rarement pendant le sommeil. Toutes les visions régressives sont des visions éveillées. Ceci fonctionne exactement comme le fait Précognition. Entrer en contact avec une personne, un endroit ou un objet qui a un événement tragique ou spectaculaire dans son passé pourrait déclencher le pouvoir.

Selon le cas, l'objet ou l'endroit doit avoir été imprégné avec une impression psychique forte. N'importe quelle zone dans laquelle un événement terrible s'est produit ou un événement psychique puissant a eu lieu est pris en compte. Un objet ou une personne qui a été concerné par une circonstance semblable compte aussi (comme une arme qui a brutalement assassiné quelqu'un). Quand de telles conditions sont rassemblées, le MJ décrit simplement la vision selon les ajustements. Mais gardez à l'esprit la table de Temps de Cognition (ci-dessus). Si l'événement se produisait toute fois en deçà du temps maximum, il peut être vu.

La vision peut être aussi obscure ou claire selon ce que le MJ souhaite (comme Précognition). Aucun jet de compétence n'est nécessaire pour avoir une vision rétrocognitive, et avoir la compétence n'est même pas exigé ! Seul le fait que le Voyant ait le pouvoir de Cognition suffit. Il ne coûte même pas de Point Psi quand le pouvoir se lance.

Cependant, un Voyant habile dans la Rétrocognition a pu interpréter sa vision. Habituellement, la vision est incontestablement une vraie vision, mais selon la forme brumeuse ou symbolique, le Voyant a toujours une chance de mal interpréter la vision. Par conséquent, on exige que les Voyants fassent un jet de dés contre un Nombre Cible estimé par le MJ pour interpréter la vision. Une vision claire pourrait avoir une difficulté Facile, tandis qu'une vision symbolique et obscure pourrait être Difficile. Si le Voyant réussit le MJ peut expliquer peu un plus la signification de la vision.

Par exemple, un Voyant avec un niveau de 7 entre dans une salle où un meurtre a eu lieu il y a trois ans (avec un niveau 7 il peut voir des visions jusqu'à cinq ans). Pendant qu'il entre, il est soudainement frappé par la vision d'un homme en manteau noir qui tire sur son père avec un Colt .44. Il est possible que sur un endroit particulièrement imprégné (tel qu'un

champ de bataille), le Voyant ait plusieurs visions simultanées.

Sens du Danger

Ceci est la capacité de sentir un danger imminent, souvent appelé le « sixième sens », de nombreux animaux semblent démontrer ces capacités. Le Sens du Danger est passif, et n'utilise aucun Point Psi, et est constamment en activité. Une personne sans la compétence Sens du Danger peut quand même sentir le danger, un frisson sur la nuque, mais ne pas savoir quoi faire.

D'autre part, si le personnage a la compétence (ou en utilisant l'attribut PSI de base) le MJ peut indiquer au joueur que son personnage a un mauvais sentiment à ce sujet et faire un jet Compétent de Sens du Danger. Le nombre cible peut être plus haut si le MJ considère qu'il y a des circonstances spéciales.

Si le personnage réussit, il peut savoir la direction et la distance du danger, et probablement la dangerosité de celui-ci. Sur un succès critique, il saurait même ce qu'est le danger. Sur un jet échoué, le personnage sait seulement que quelque chose est bizarre. D'un échec critique, le personnage décide que rien n'est bizarre et que c'était une fausse alarme.

Il est important de se rappeler que la plupart des Personnages avec Cognition auront Sens du Danger. Le MJ devrait garder ceci à l'esprit...

Réflexes Psychiques

Ceci est le seul Hobby « actif » de Cognition. Les Réflexes Psychiques permettent fondamentalement à un personnage de prévoir les actions des autres, des secondes (ou des millisecondes) avant qu'elles ne soient réellement prises.

Évidemment, ceci donne un avantage incroyable en combat. Cela peut également donner des avantages dans d'autres zones, telles que des poursuites en voiture, des sports, et ainsi de suite. Quand utilisés, les Réflexes Psychiques mettront en valeur les réflexes physiques apparents d'un personnage, le rendant capable de réagir plus rapidement aux situations.

**Niveau Bonus de REF
ou à l'action de Combat**

1	+1
2	+1
3	+1
4	+2
5	+2
6	+2
7	+3
8	+3
9	+3
10	+4
11	+4
12	+4
12	+1/3

Ce pouvoir est activé sur un jet Difficile. Cela coûte 2 Points Psis par niveau pour activer, et restera en effet pendant un certain nombre de Round égal au niveau utilisé. Il prend une Action pour s'activer, mais on le maintient automatiquement pour la durée de sa puissance. Par exemple, un psychique avec un PSI de 3 et un niveau de 3 choisit d'appeler les Réflexes Psychiques (Expert). Il veut seulement utiliser le niveau 2 (en regardant la table nous voyons que 1, 2, et 3 tous accordent +1). Sa difficulté est de 6 + 3. Il doit également dépenser 4 Points Psis. S'il réussit, REF est amplifiée par +1, et elle durera 1 Round. Quand ceci s'épuise, il doit l'activer encore, dépensant les Points Psi et faisant un autre jet.

**E.S.P (Per ception Ex tr a
Sensor iel l e)**

Vision à distance, clairvoyance, le troisième oeil... Qu'importe la façon de l'appeler, c'est la même chose. E.S.P. est la capacité de voir avec l'esprit. Certains croient que c'est le pouvoir sensoriel d'un organe jusqu'ici non découvert ou la structure du cerveau. D'autres y voient le sens du mot l' « oeil de l'âme ». D'autres encore, pensent à une analyse intuitive des probabilités plus que fortement développée. Mais, à la fin l'E.S.P. est l'E.S.P.

Beaucoup de psi avec ESP sont appelés espers, mais ceci est trompeur, parce que beaucoup de psi sont appelés espers en général, principalement parce que beaucoup de personnes classifient la Télépathie, la Cognition, et la projection astrale sous la catégorie E.S.P., quoique ça n'a rien à voir avec le vrai sens du mot. Pour simplifier, la table des distances de

Télépathie est utilisée pour déterminer la distance E.S.P.

Niveau	Distance (mètre)
1	2
2	5
3	20
4	50
5	150
6	400
7	1000
8	3000
9	8000
10	20.000 (20 kilomètres)
11	60.000 (60 kilomètres)
12	200.000 (200 kilomètres)
12+	+200 km par +1

Au cas où vous ne le noteriez pas, la distance a une croissance exponentielle (E^{Niveau} , mais arrondi au plus près). Par conséquent, si le MJ a une bonne calculatrice, il peut choisir de calculer réellement les distances (mais pas obligatoire)

**E.S.P. coûte 1 point d'Expérience par niveau.
Le coût de Points Psi est de 1 par niveau.**

E.S.P. Hobbys

Les Hobbys ci-dessous sont tous les Hobbys E.S.P. disponibles. Chacun exige une compétence séparée.

Clairvoyance

Ceci est la capacité de voir les choses au-delà de la distance normale de perception. Un esper avec cette compétence peut voir au travers des murs dans une salle voisine, lire un livre fermé, voir l'intérieur d'une boîte ou d'un coffre, ou, si assez puissant, regarder des endroits à distance. La portée des espers est énumérée dans la table ci-dessus. Cela mesure à quelle distance il peut déplacer sa perception. La zone visée visible, cependant, est égale au niveau de pouvoir des espers, en mètres (comme un rayon). Par conséquent, un esper avec un niveau 8 de pouvoir peut regarder jusqu'à 3 kilomètres de distance, mais seulement pour voir dans un rayon de 8 mètre (diamètre 16 mètres, ou une grande pièce).

Pour utiliser ce pouvoir, l'esper doit dépenser les Points Psis (1 par niveau) et faire un jet réussi Difficile. Il verra alors l'image dans son esprit, mais ne peut pas percevoir son propre environnement jusqu'à ce que le pouvoir soit mis

hors fonction. Le pouvoir peut être maintenu en dépensant 1 Point Psi par Round, et en faisant un jet Facile réussi.

Clairvoyance peut couper à travers l'obscurité, c.-à-d., même une salle sombre semblera claire et distincte. Par conséquent, un esper peut utiliser son pouvoir « voir dans l'obscurité » en lançant son pouvoir et en ne déplaçant pas sa vision. Il doit encore faire un jet réussi et dépenser les Points Psis normalement. Ceci éliminera toutes les pénalités pour l'obscurité (ou la cécité!), aussi longtemps que le pouvoir reste actif.

Il est possible à un esper qui a Clairvoyance et Télépathie, de premièrement situer une personne par l'intermédiaire de Clairvoyance, puis alors utiliser sa Télépathie pour lui envoyer un message, lire son esprit, ou prendre le Contrôle de son corps !

Psychométrie

Ceci est la capacité d'apprendre, ou de sentir, une information concernant le passé d'un objet, d'un endroit, ou même d'une personne. C'est différent de Rétrocognition, cependant, parce que l'esper sent seulement des sensations et des faits vagues imprimés sur l'objet.

L'esper doit être en contact avec l'objet pour utiliser ce pouvoir. Il doit dépenser les Points Psis (à 1 par niveau) et faire un jet Moyen. Le MJ peut alors lui donner un fait, ou une impression, sur l'objet. Il peut utiliser le pouvoir pour obtenir encore plus d'informations.

Alternativement, il pourrait activement rechercher une information à partir de l'objet. Cette demande d'information devrait être une question courte et simple, comme « qui a pour la dernière fois touché ceci. » ou « quel est son âge ? ». L'esper doit dépenser les Points Psis (à 1 par Niveau) et faire un jet Difficile. Le MJ doit répondre à la question, mais seulement sous forme d'impressions. C'est-à-dire, il ne peut pas donner des noms ou des dates, mais il pourrait décrire une personne ou le nombre d'années qui se sont écoulées.

Divination

Ceci est la capacité à situer une cible, comme de l'eau, de l'or, ou votre voiture qui est stationnée dans un grand parking. Il peut également être employé pour trouver des personnes, mais vous devez déjà connaître cette personne ou avoir quelque chose d'elle, tel qu'un morceau d'habillement ou une mèche de cheveux.

La distance d'action des Devins est énumérée dans la table ci-dessus. Pour utiliser ce pouvoir, le Devin doit dépenser les Points Psis (à 1 par Niveau) et faire un jet Difficile. Il « sera alors attiré » dans la direction de sa cible bien qu'il n'ait pas un sens de la distance exacte, il aura le sentiment d'être près ou pas. Le pouvoir peut être maintenu en dépensant 1 Point Psi par Round, et en faisant un jet Facile.

L'utilisation d'une Baguette de Divination, ou de tout autre objet permettant de se focaliser, tel qu'un pendule ou « compas de sorcière » ajoute +2 à votre jet.

Projection Astrale

L'expérience du voyage de l'âme du corps... La Projection Astrale est l'acte de laisser consciemment le corps et de percevoir le monde de l'extérieur de votre corps. Dans beaucoup de cas, ceci présume l'existence d'une âme, ou au moins une capacité de condenser vos énergies Psionique dans un état conscient d'énergie (quoi que l'enfer du pourquoi). Si MJ sent que l'existence d'une âme ne convient pas bien à sa campagne, et si les autres explications sont trop pseudo-scientifiques, la Projection Astrale peut être supprimée.

Beaucoup de parapsychologistes font une distinction entre Projection Astrale et expérience hors corps. La distinction se trouve qu'une est liée à la Terre et que l'autre sous-entend l'existence d'un « Plan Astral ».

Souvent, la forme astrale ressemble exactement à votre forme physique, y compris des vêtements, si vous le désirez. Vous avez finalement la contrôle totale de cette forme, et besoin seulement d'un jet Facile réussi avec la compétence pour changer cette forme. Ce corps astral peut se déplacer de la vitesse de reptation jusqu'à des vitesses incroyables.

Comme indiqué, il y a deux royaumes distincts dans la Projection Astrale. On est le « vrai monde » et le « Plan Astral ». Dans la vraie projection du monde (ou l'Obe) la forme astrale est totalement invisible et ne peut pas interagir avec les objets physiques, et peut passer au travers d'objets apparemment pleins (murs, planchers, portes). Télépathie, Cognition, et E.S.P. semblent voyager avec la forme astrale, et ceux-ci peuvent être utilisés. De même, il est possible qu'un télépathe détecte ou sente la présence d'une forme astrale tout près. Le corps astral ne peut être blessé par aucune attaque à partir du monde physique (même si une

personne physique peut le détecter), excepté par Souffle Mental et Attaque Astrale.

Alternativement, un voyageur astral ne peut pas nuire à une personne physique, excepté avec Télépathie. D'autres voyageurs astraux peuvent être rencontrés et agir les uns sur les autres (ou combattre).

Le «Plan Astral» est très différent, une dimension supérieure complètement nouvelle (peut-être inférieure) par rapport à la notre. Il y a d'innombrables manières de le décrire, ainsi il est probablement perçu de façon personnelle pour chaque voyageur. Si le MJ souhaite avoir un «Plan Astral» dans sa campagne, il devrait développer sa physique et sa construction pour convenir à son background.

Au-dessous, c'est une table traçant les grandes lignes des caractéristiques astrales pour des Niveaux variables. Vitesse est le déplacement normal du personnage en km/h. Le temps est la durée jusqu'à ce qu'un autre jet de compétence de projection doive être fait (voir la compétence Projection Astrale, ci-dessous). Densité est la puissance de résistance de votre corps astral, la manière qu'il a de résister aux coups astraux.

Table des Caractéristiques Projection Astrale

Niveau... Vitesse..... Temps Densité

1	2	1 mn	0
2	4	2 mn	1
3	10	5 mn	2
4	15	8 mn	3
5	20	12 mn	4
6	30	18 mn	5
7	50	25 mn	6
8	65	35 mn	7
9	75	50 mn	8
10	100	60 mn	9
11	150	90 mn	10
12	200	2 heures	11
12+	+100	+1 heure	+1

Projection Astrale coûte 3 Points d'Expérience par niveau. Le coût en Point Psi est de 1 par niveau.

Voyage Astral

Ceci est la compétence employée pour projeter votre corps astral. Pour exécuter un Voyage Astral, vous devez dormir ou être dans un état méditatif (qui prend 2D10 minutes pour être effectif) et devez faire un jet Difficile. Vous dépenserez également 1 Points Psi pour chaque niveau.

Ce corps astral peut alors voyager librement à une vitesse déterminée par la Table astrale des caractéristiques de Voyage. La caractéristique de Temps est la durée pour laquelle le corps astral peut agir librement. Après l'expiration de ce temps, le voyageur doit dépenser 1 Point Psi et faire un autre jet Difficile. S'il réussit, l'heure « est remise à l'état initial ». S'il échoue, il revient de nouveau dans son corps et se réveille.

Pour se déplacer du Plan Terrestre vers le «Plan Astral» il faut un jet Difficile et la dépense d'1 Point Psi. Le succès signifie que vous avez accédé au « Plan Astral » (sa nature est définie par le MJ pour son monde). Un échec signifie que vous ne passez pas et qu'en plus vous ne pouvez pas réessayer pour la durée de la Projection. Il est possible qu'il y ait des millions de Plans Astraux, ou peut-être juste un continuum universel. Peut-être même un Paradis et un Royaume infernal... Mais ceci doit être décidé par le MJ.

Vision Astrale

Un personnage avec Voyage Astral n'a pas besoin de toujours se projeter pour voir le monde astral. La Vision Astrale vous permet « de jeter un coup d'œil vers le haut » avec les yeux de votre âme, et voir le monde astral autour de vous. Vous ne laissez pas votre corps, et ne pouvez pas voyager dans le «Plan Astral» lui-même. Votre vue et la perspective demeurent exactement les mêmes, seulement tous les voyageurs astraux ou entités astrales deviendront visibles à vous. Votre ligne de vue est normale, c.-à-d., vous ne pouvez pas regarder au travers des murs ou des objets pleins, et ne pouvez pas développer votre distance de perception au-delà de ce qu'elle est actuellement. Il est cependant intéressant de remarquer que vous pouvez utiliser la Vision Astrale pendant des utilisations de pouvoir de Clairvoyance.

Vous devez faire un jet Difficile pour utiliser ces capacités, mais l'utilisation de la Vision Astrale coûte seulement 1 Point Psi, quel que soit votre niveau de pouvoir. Pour chaque Round de maintien de la Vision Astrale, vous devez faire ce jet de dés et dépenser 1 Point Psi.

Attaque Astrale

C'est la capacité d'utiliser des énergies astrales comme force destructrice contre d'autres entités astrales. Elle peut seulement nuire aux entités astrales et aux voyageurs astraux et n'a aucun

effet sur les objets physiques. C'est la compétence de combat pour les voyageurs astraux, mais elle peut également être employée par les non-voyageurs qui ont vu et qui attaquent un voyageur astral.

Le combat astral est déterminé exactement de la même façon que le combat normal. A la différence que chaque protagoniste attaque en simultané et chacun d'entre eux jette en même temps.

Projection Astrale + Attaque Astrale + 1d10 – Défense Astrale de la Cible contre une Difficulté Difficile

Rappelez-vous, il coûte 1 Point Psi par Niveau utilisé. Une Attaque Astrale, si elle frappe, c'est celui qui a la meilleure Marge qui touche, fait Marge de l'attaque + 1d10 sur la table de Combat à Distance – Densité de la Cible. Sur le jet de dé, la marge est normale, mais pour les dégâts, elle ne peut jamais être supérieure au niveau utilisé.

Défense Astrale

Ceci est la compétence astrale de défense, qui est utilisée par le défenseur pour déterminer s'il parvient à esquiver une Attaque Astrale. S'il n'a pas cette compétence, la Projection Astrale est employée toute seule. Cela ne coûte aucun Point Psi pour l'utiliser.

Biokinésie

C'est le pouvoir de l'esprit d'agir sur le corps. Avant d'avoir ce pouvoir, exigez une compétence médicale, et vous devez faire un jet Moyen réussi avec elle avant que vous ne puissiez essayer une Compétence de Biokinésie.

Biokinésie coûte 2 Points d'Expérience par niveau. Le coût de Point Psi est 1 par niveau.

Les Hobbys de Biokinésies ci-dessous sont tous des Hobbys biokinésiques disponibles. Chacun exige une compétence séparée.

Guérison

Ceci est la capacité de réparer des blessures et de guérir des dommages en utilisant ses pouvoirs mentaux. C'est une forme de Télékinésie qui stimule simplement les cellules impliquées dans la croissance et les cellules de la régénération, et cela implique un transfert d'une partie de l'énergie vitale du guérisseur vers le patient.

Un guérisseur peut se guérir ou guérir d'autres personnes. Pour guérir les autres, le guérisseur doit placer ses mains sur le sujet. Il en coûte 1 Point Psi par niveau employé pour activer le pouvoir. Le guérisseur doit d'abord faire un jet Moyen d'une compétence médicale (Paramédical, chirurgie, etc...) suivi d'un jet Compétent de Biokinésie + Guérison. Si c'est réussi, le guérisseur baisse les blessures d'un niveau par utilisation de 2 Niveaux de Pouvoir. Ça prend un Round pour guérir un niveau de blessure, et le pouvoir est automatiquement maintenu pendant ce temps (aucun jet ou coût de Points Psi) mais le guérisseur doit rester en contact et concentré. Un individu ne peut être guéri qu'une fois par jour de cette manière (y compris le guérisseur lui-même), bien que de multiples guérisseurs puissent être utilisés pour guérir quelqu'un de multiples fois.

Un guérisseur peut également guérir des yeux endommagés (et la cécité) en comptant ceci en tant que Blessure Grave. La paralysie peut être guérie comme si c'était un Coma. Un guérisseur peut également traiter toutes les maladies infectieuses (comptées comme Blessure Grave) et peut aussi bien traiter des virus (comptés comme Coma). Des poisons non métalliques peuvent être traités (comptés comme Coma) mais des poisons métalliques ne peuvent pas être guéris (cependant les dommages fait par le poison peuvent être guéris). Guérison ne peut pas être employée pour régénérer les membres perdus.

Il est également possible de ramener une personne récemment morte à la vie. Cependant, c'est extrêmement difficile. Le guérisseur doit d'abord guérir tous les dégâts à un niveau « viable », puis essaye alors de relancer les fonctions vitales. Ceci exige un jet Difficile avec un modificateur supplémentaire de difficulté égal au nombre d'heures où l'individu est décédé. Et le personnage est obligé d'utiliser la totalité de ses niveaux de pouvoir. Si sujet est resté mort pendant six heures, la pénalité est de -6, vous ne pouvez pas ramener quelqu'un qui est mort depuis plus de trois jours, quel que soit votre niveau de compétence (c'est -72 de pénalité, quoi qu'il en soit). La tentative de résurrection coûte également dix points Psis supplémentaires, car vous transférez une quantité énorme de votre propre énergie vitale. N'importe quel échec élimine automatiquement toutes les chances d'une future résurrection; c'est-à-dire, vous ne pouvez seulement qu'essayer ceci une fois ! Un

échec critique le ramènera en tant que mort vivant ! (vampire, zombi, goule, au choix). Il est également possible que quelque chose puisse le suivre « de l'autre côté » et il peut souffrir de dommages traumatiques ou psychologiques. Néanmoins, ceci peut être une capacité très utile.

Blessure

Ceci est comme Guérison, seulement son exactement opposé. Au lieu de guérir, vous blessez quelqu'un en endommageant sa structure biologique.

Pour faire ceci, l'unhealer doit toucher la cible (vous ne pouvez pas nuire au travers d'une armure, mais vous pouvez à travers d'un simple habillement). Cela coûte 1 Point Psi par niveau pour activer le pouvoir. L'unhealer doit d'abord faire un jet Moyen réussi avec une compétence médicale (Paramédical, chirurgie, etc...) suivi d'un jet réussi de Biokinésie+Blessure + jet de dé contre Difficile. S'il réussit, vous infligez des dommages égaux au niveau de Pouvoir utilisé plus 1d10 (moins une Endurance éventuelle de la Cible) sur la table de Combat au Corps à Corps Faible. Les effets sont instantanés (il est bien plus facile de casser que de réparer). Les dommages peuvent assommer ou létaux.

Il est également possible d'aveugler quelqu'un, mais votre jet se fait à -6, et vous ne faites aucun vrai dommage et il faut obtenir une Blessure Grave (mais aveugler est permanent). Vous pouvez paralyser un membre, mais ce jet est à -4, et vous devez faire au un Coma (vous ne faites aucun vrai dommage, mais la paralysie est permanente).

La victime peut simplement éviter les mains de l'unhealer pour éluder l'attaque, mais il résiste aux dommages avec son Endurance. Alternativement, s'il est guérisseur lui-même, il peut résister avec Biokinésie + Guérison, et dépense 1 Point Psi par niveau. Le combat de guérisseur peut rapidement se transformer en jeu mortel de « touchettes », rapide !

Vieillesse

Biokinésie peut être employé pour modifier son âge. Plus spécifiquement, son vieillissement. Avec cette compétence il est possible de stopper ou d'accélérer le vieillissement (mais l'inversion de l'âge n'est pas possible).

Quand un guérisseur choisit d'activer ce pouvoir sur lui ou un ami, c'est normalement pour cesser de vieillir (ce n'est pas bien d'accélérer le

vieillesse de votre ami). Le guérisseur doit d'abord faire un jet Moyen réussi avec une compétence médicale (Paramédical, chirurgie, etc...), suivi par un jet réussi Difficile avec Biokinésie + Vieillesse, avec un modificateur de difficulté égal au vrai âge du sujet divisé par son niveau (s'il a 50 ans et le guérisseur utilise le niveau 5, la difficulté du modificateur est 10). Par conséquent, plus vous tardez à utiliser le pouvoir plus cesser le vieillissement est dur. Un humain âgé de 200 ans pourrait avoir physiquement 20 ans d'aspect, cependant, arrêter son vieillissement pendant une autre année aurait une pénalité énorme !

Un jet réussi pour un non-Vieillesse réalisera une inversion de tous les effets biologiques du vieillissement pendant une année. Il peut seulement être essayé une fois par an (il peut continuer à essayer, mais à chaque fois il échouera). S'il échoue, il vieillira normalement cette année. S'il réussit, il ne vieillira pas pendant cette année. Ce pouvoir est injustifié sur les personnages qui ne vieillissent pas, tels que des vampires. Le guérisseur doit également dépenser 1 Point Psi par niveau.

Le pouvoir de vieillissement peut, cependant, être utilisé agressivement. Un guérisseur pourrait réellement accroître l'âge de quelqu'un plus rapidement. Le guérisseur doit toucher sa cible et ça nécessite d'abord un jet Moyen réussi avec une compétence médicale (Paramédical, chirurgie, etc...) suivi d'un jet réussi de Biokinésie+Vieillesse + un jet de dés contre Difficile + Endurance de la cible. Si le guérisseur réussit, il peut vieillir la victime d'un nombre d'années égal au niveau utilisé. Il doit dépenser 1 Point Psi par niveau normalement. Le guérisseur peut ne pas refaire cette attaque pour le reste de la journée sur la même personne.

La cible ne vieillira pas immédiatement. Les effets apparaîtront lentement sur une période de 24 d'heures. Comme une vieille personne, on peut perdre des points de caractéristique, de la mémoire, ou des compétences, mais la perte exacte est estimée par le MJ.

Biostase

Ceci est la capacité de se placer (ou une autre personne) dans un état de stase. Dans cet état, le sujet apparaît dans toutes les définitions techniques du mot, *morte*. Elle n'a aucun signe vital, son corps est à la température ambiante, son cerveau n'est plus actif, et même, il n'y a pas

de buée si on place un miroir devant sa bouche (par contre au niveau cellulaire, c'est repérable). Cependant, le sujet n'est pas mort. Il est biologiquement gelé. Il ne vieillira pas et ne sera pas affecté par des poisons, des maladies, des dommages terminaux, la mort, ou même un décès. Il sera, cependant, sensible aux dégâts qu'il pourrait subir (qui doivent être réparés avant qu'il ne sorte de la stase). Il pourrait être enterré pendant des années et semblé ne pas avoir bougé. L'érosion de l'eau et du vent, ou les animaux sauvages pourraient l'endommager, mais ne le tuent pas. Il peut être sorti de stase n'importe quand par n'importe qui avec des capacités de Biostase (ou avec une technologie de pointe).

Pour mettre quelqu'un en stase, le guérisseur doit d'abord faire un jet Moyen réussi avec une compétence médicale (Paramédical, chirurgie, etc...) suivi d'un jet Difficile réussi avec Biokinésie+Biostase. Si réussi, le sujet sera alors en stase. Il coûte 1 Point Psi par niveau, chaque niveau maintiendra le sujet en stase pendant (Niveau³) jours. Le guérisseur peut, à tout moment, sortir le sujet de stase par le même procédé. N'importe quel guérisseur peut le faire. Cependant, un guérisseur pourrait verrouiller un sujet en stase avec une seule configuration cellulaire. Ceci donne un +10 de pénalité, mais ainsi, seul ce guérisseur est capable de sortir le sujet de la stase.

Thermokinésie

Comme Télékinésie, Thermokinésie (ThK, prononcé thee'kay) implique l'application d'un pouvoir mental pour contrôler la matière. Cependant, avec la Thermokinésie elle doit seulement transférer l'énergie calorifique à des objets ou une zone. Ceci est fait mentalement en excitant ou en ralentissant les vibrations les atomes d'une substance. Toutes les lois de la thermodynamique s'appliquent toujours, naturellement, et donc la chaleur est simplement transférée à partir d'un endroit à l'autre. En chauffant un objet, la chaleur est déplacée d'une zone beaucoup plus grande, telle qu'une salle, à un objet plus petit, et vice versa en se refroidissant. La chaleur détruite (ou gagnée) par la zone la plus grande est normalement assez petite pour ne pas être notée.

La table ci-dessous décrit le degré de changement de température disponible pour le Thermokinésiste. Le changement thermique est en degrés Celsius par kilogramme par Round, et

sera un changement exothermique ou endothermique, selon que Pyrokinésie ou Cryokinésie sont utilisées. Pour convertir de Celsius en Fahrenheit, employez cette formule: $C \times 1,8 + 32 = F$.

Niveau Changement Thermique

1	20° / kg / Round
2	40° / kg / Round
3	60° / kg / Round
4	80° / kg / Round
5	100° / kg / Round
6	120° / kg / Round
7	140° / kg / Round
8	160° / kg / Round
9	180° / kg / Round
10	200° / kg / Round
11	220° / kg / Round
12	240° / kg / Round
12+	+20° / kg / Round

Par exemple, un ThK avec un niveau Pyrokinésie 6 peut chauffer une masse de 40 kilogrammes à une cadence de 3° par Round (ou 1 degré par seconde). En 1 minute, la température de l'objet aurait augmenté de 60 degrés !

Thermokinésie coûte 2 Points d'Expérience par niveau. Le coût en Point Psi est 2 par niveau.

Hobbys Thermocinétiques

Ci-dessous sont tous les Hobbys thermocinétiques disponibles. Chacun exige une compétence séparée.

Pyrokinésie

Pyrokinésie est la capacité de chauffer un objet avec ses pouvoirs mentaux (les grandes lignes sont tracées ci-dessus). Au-dessous, voici quelques températures d'ébullition importante et points brûlants (tous en Celsius).

Température d'une pièce	22°C
Température d'un corps humain	37°C
Température d'un court-circuit électronique	80°C
Température de l'eau bouillante	100°C
Température pour enflammer du papier	233°C
Température pour enflammer des vêtements	250°C
Température pour enflammer du bois	288°C
Température pour fondre du plomb	327°C
Température pour fondre de l'acier	1.530°C
Température pour faire bouillir de l'acier	3.000°C

Une cible humaine prendra des dommages par la chaleur si sa température de son corps est augmentée au-dessus de la normale (37° C). A 39° C un humain deviendra fiévreux et Sonné (-2 à toutes les Compétences. Pour tous les 2 degrés au-dessus de ceci, il y a un -1 supplémentaire à toutes les Compétences.

À 43° C, le sujet prendra subira une attaque sur la Table de Corps à Corps Faible (attention Sonné + Sonné égal Assommé), il perd en plus 1 point en Intelligence ou Volonté (des dommages au cerveau irrémédiables). À 44° C il prendra une autre attaque mais sur Moyen, et détruit 1 point de plus d'Intelligence, et ainsi de suite, pour tout les 1 degré suivant (ensuite sur CàC Importante, puis Contact Faible, puis Contact Moyen, etc.). Un personnage qui tombe à -3 en Intelligence ou Volonté est automatiquement Assommé.

De 39° à 42° Sonné et -1 Intelligence ou Volonté par degré

- 43° CàC Faible
- 44° CàC Moyen
- 45° CàC Important
- 46° Contact Faible
- 47° Contact Moyen
- 48° Contact Important
- 49° Distance Faible
- 50° Distance Moyen
- 51° Distance Important
- +1 +2

Ceci assure une augmentation progressive. Si la température du sujet est instantanément augmentée à 52° C, il prendra Distance Important + 2 dommages, et 9 points d'Intelligence ou Volonté sont détruits, en un instant. C'est habituellement mortel. Rappelez-vous, cependant, la plupart des adultes mâles pèse 70 - 80 kilogrammes. Un ThK niveau 6 peut chauffer une masse de 80 kilogrammes à une cadence de seulement 1,5 degrés par Round (120/80=1,5).

Il est également possible, et habituellement plus facile, d'enflammer les vêtements d'une cible. Les vêtements pèsent habituellement un kilogramme ou deux. Une cible dont les vêtements s'enflamment subira des dégâts dus à un feu d'intensité Moyenne à Importante (à la discrétion du MJ).

Pour utiliser réellement la Thermokinésie, le ThK doit faire un jet Difficile réussi avec sa compétence. Cela coûte 2 Points Psi par niveau d'utilisation du pouvoir. Il n'y a aucun duel direct

avec la cible, même si la cible est un humain. Un cryokinetic, cependant, peut essayer de réduire la température...

Cryokinésie

La Cryokinésie est la capacité de refroidir un objet avec ses pouvoirs mentaux (les grandes lignes sont tracées ci-dessus). Au-dessous voici quelques points importants standard et de congélation (tous en Celsius).

Température d'une pièce	22°C
Température d'un corps humain	37°C
Température de congélation de l'eau	0°C
Température de congélation d'un antigel	- 20°C
Température de la neige carbonique	- 60°C
Azote Liquide	- 160°C
Hélium Liquide	-235°C
0 absolu	-237°

Toutes les températures sont en degrés Celsius (c'est la norme mondiale). Pour convertir de C à F, employez cette formule: $C \times 1,8 + 32 = F$. Rappelez-vous que le Zéro Absolu est à -237° C. Rien ne peut être refroidi au-dessous du Zéro Absolu. Rien.

Une cible humaine prendra les dommages à cause du froids si sa température corporelle descend en dessous de la normale (37° C). Pour chaque degré en dessous de 36° C, -1 à toutes les Compétences, et le personnage subit une attaque de Corps à Corps Faible par minute. À 32° C, le sujet tombe en hypothermie et prendra également une attaque Contact Moyen chaque minute, et en plus il devrait être sévèrement gêné par les frissons.

Cependant, si la température du sujet est instantanément baissée, cela ne le tue pas, mais le place plutôt en suspension cryogénique. Ceci ne peut avoir lieu que si la température de la cible est baissée très rapidement, par au moins 5 degrés par Round (1.6° par seconde). - 30° C est considéré comme un état cryogénique acceptable. Ce n'est pas vraiment réaliste, normalement toutes les cellules du corps éclatent à cause de la congélation, mais bon, c'est un jeu de rôles.

Il est également possible d'endommager ou affaiblir des objets en les refroidissant. Le refroidissement de la plupart des métaux vers - 30° C abaissera sa Résistance et sa Protection de moitié (elle reviendra à la normale au retour de la température à la normale). Diviser encore de moitié la Résistance et la Protection pour

chaque -30° C supplémentaire, jusqu'au Zéro Absolu.

Pour utiliser réellement la Cryokinésie, le ThK doit faire un jet Difficile réussi avec sa compétence. Cela coûte 2 Points Psis par niveau utilisé du pouvoir. Il n'y a aucun duel direct avec la cible, même si la cible est un humain.

Souffle de Feu

Ceci est en quelque sorte la capacité cinématographique, utilisée pour simuler les boules de feu lancées par le pouvoir de quelques ThKs dans les films et les comics. Il peut être rejeté dans une campagne plus réaliste.

Un ThK qui est habile dans le Souffle de Feu peut créer un atroce souffle ardent d'énergie, telle qu'une boule de feu. Pour faire ceci, le ThK doit réussir un jet Difficile de Thermokinésie + Pyrokinésie, puis faire un jet Difficile de Thermokinésie + Souffle de Feu (une action pour faire les deux). Et faire un jet classique de combat à Distance pour toucher la Cible, en utilisant la compétence de Souffle.

Les dommages sont égaux au niveau utilisé du ThK + 1d10 en Combat à Distance Faible. La portée utile du Souffle de Feu est égale au niveau du ThK x 10, en mètres. Tous les bonus et les pénalités de toucher s'appliquent au Souffle, mais seulement pour viser la cible. Rappelez-vous, il coûte 2 Points Psis par niveau d'utilisation du pouvoir pour chaque jet (celui en Pyrokinésie et celui en Souffle de Feu). La dépense en Points Psis du jet de Pyrokinésie est fonction du niveau de Souffle de Feu utilisé.

Quand il est frappé par un Souffle de Feu, n'importe quel objet combustible ou semi-combustible s'enflammera et continuera à brûler.

Souffle Glacial

Comme le Souffle de Feu, ceci est en quelque sorte une capacité cinématographique, utilisée pour simuler les bourrasques de neige lancées par le pouvoir de quelque ThKs dans les films et les comics. Il peut être rejeté dans une campagne plus réaliste.

Un ThK qui est habile en Cryokinésie peut être capable de créer un Souffle Glacial, faisant geler l'air et voler des tessons de particules figées d'eau qui peuvent de significatifs dommages. Pour faire ceci, le ThK doit réussir un jet Difficile de Thermokinésie + Cryokinésie, puis faire un jet Difficile de Thermokinésie + Souffle Glacial (une action pour faire les deux). Et faire un jet

classique de combat à Distance pour toucher la Cible en utilisant la compétence de Souffle.

Les dommages sont égaux au niveau utilisé du ThK/2 (arrondi inférieur) + 1d10 en Combat à Distance Faible. Par contre les Protections de la Cible sont divisées par 2 (arrondi inférieur) parce que les tessons de glace peuvent glisser au travers de l'armure, et l'armure n'est pas une bonne protection contre les effets de la morsure instantanée du gel. La portée utile du Souffle Glacial est égale au niveau du ThK x 10, en mètres. Tous les bonus et les pénalités de toucher s'appliquent au Souffle, mais seulement pour viser la cible. Rappelez-vous, il coûte 2 Points Psis par niveau d'utilisation du pouvoir pour chaque jet (celui en Cryokinésie et celui en Souffle Glacial). La dépense en Points Psis du jet de Cryokinésie est fonction du niveau de Souffle de Feu utilisé.

Friandise Tactique: Il n'est pas rare pour un cryokinésiste de geler d'abord un objet pour le fragiliser, puis le briser soudainement avec un souffle de particules de glace!

Electrokinésie

Electrokinésie est la capacité de modifier, contrôler ou créer de l'énergie électrique par des moyens bio-psychoélectriques. Comme toutes les lois de la physique s'appliquent toujours, aucune énergie ne peut être créée ou détruite. Par conséquent, ces capacités « taxent » n'importe quel PSI qui les utilise, car il doit personnellement produire l'énergie priée (cependant, la compétence Drain peut être employée pour gagner plus de pouvoir).

Chaque niveau d'Ek est une compétence particulière et a différents effets, tellement qu'aucune table générale d'effets n'existe (comme cela est le cas pour beaucoup d'autres pouvoirs).

Electrokinésie coûte 3 Points d'Expérience par niveau. Le coût en Point Psi est 4 par niveau.

Hobbys Electrocinétiques

Ci-dessous sont tous les Hobbys électrocinétiques disponibles. Chacun exige une Compétence particulière.

Impulsion Electromagnétique

C'est la capacité d'envoyer une impulsion électromagnétique puissante qui peut griller les

dispositifs électroniques. Pour nos buts, une échelle non standard sera utilisée, appelés points EM (1 EM égale 1 kilowatt d'énergie par seconde).

Un EK peut envoyer une impulsion d'une seconde égale à son niveau. Par exemple, un EK avec un niveau de 5 a pu produire une impulsion de 5 EM. Pour produire une impulsion, l'EK doit faire un jet Difficile d'IEM, et dépenser 4 Points Psi par niveau utilisé. L'impulsion affectera chaque élément électronique avec dans un rayon égal au niveau de l'EK au cube, en mètres (avec le niveau 5 le rayon d'effet est de 125 mètres). Seulement une utilisation moindre du pouvoir peut abaisser ce rayon (à 1 mètre au minimum avec niveau 1). Chaque objet prendra des dommages d'EM. Les dommages sur les objets électroniques sont de $1d10 + \text{Niveau utilisé}$ sur le Corps à Corps Moyen (dans ce cas-ci $5 + 1d10$). Typiquement, une armure protégera les dispositifs des effets d'EM (l'armure physique, la plupart des boucliers d'énergie n'ont aucun effet). Soustrayez la Protection (et l'Endurance estimée par le Mj) de l'armure des dommages d'EM (normalement). Si l'IEM pénètre l'armure, elle a une chance de détruire les dispositifs électroniques.

Si le dispositif prend Légèrement Sonné, il « cale ». Un ordinateur couperait, les lumières clignoteraient, les radios grésilleraient, mais ils ne seront pas endommagés de manière permanente. Cependant, si un dispositif prend Sonné, il agit à moins 2 à toutes ses actions jusqu'à ce qu'il soit réparé (réparation qui prend 5 mn). S'il subit un Assommé, il tombe en panne totale jusqu'à ce qu'il soit réparé (réparation d'une heure). Un Dommage Critique carbonise complètement son électronique et il demandera une réparation lourde ou un changement complet. Ces effets ne sont pas cumulatifs. Une fois qu'une impulsion est passée, on ne la maintient pas, si ça ne suffit pas il faut relancer une impulsion.

Par exemple, un EK avec un niveau de 5 produit une impulsion d'EM à plein pouvoir. Il doit faire son jet et dépenser 20 Points Psis. Chaque dispositif électronique (y compris ceux qui sont portés) dans un rayon de 125 mètres prend $5 + 1d10$ de dommages. Si une Armure de Combat était dans ce rayon, et que le jet de dommages fait 8, elle sera frappée par un Sonné. Si l'Armure à une protection de 3, et une Résistance de 3 (soit un dommage de $8-6=2$), alors elle ne serait

que Légèrement Sonnée, ainsi l'armure stoppe pendant un Round, mais autrement reste intacte. Si au prochain round l'IEM inflige $15-6=9$, soit un Assommé, l'électronique de l'armure serait grillée, la rendant inopérante.

Les systèmes optiques, biologiques, et autres non électroniques ne sont pas affectés par l'IEM. L'électronique protégée contre les impulsions (la plupart des systèmes militaires) ont automatiquement une protection supplémentaire contre ce phénomène, en plus de l'armure normale ils peuvent avoir.

L'IMP peut également être employée pour bloquer des signaux de radio ou de radar. Un niveau au moins de 2 bloque les transmissions radio classiques (rappelez-vous, c'est par Round, aussi ça prend beaucoup d'énergie pour les garder inactives). Il faut au moins 5 pour bloquer un signal de radar (un système de piste ou un missile de croisière). Le rayon d'effet est toujours identique (Niveau³ en mètres).

L'IMP ne nuit pas directement à des humains. Cependant, étant dans un avion à 40.000 pieds et que soudain l'appareillage électrique grille serait plutôt mortel. Et ceci n'indique rien au sujet de ce qu'elle peut faire aux cyborgs...

Drain

Ceci est la capacité très utile de prendre le courant électrique et de le convertir en énergie biologique. Il peut également être employé pour détourner l'énergie de sorte qu'un dispositif cesse de fonctionner. L'énergie est nullement détruite, l'EK prend simplement l'énergie et la disperse sans danger dans l'air (ou l'absorbe).

De cette façon, un EK peut faire une des choses qui lui sont possibles sur un jet Difficile.

Un EK peut convertir l'énergie électrique en énergie biologique (Points Psis). 10 kilowatts d'énergie peuvent rendre 1 Point Psi ! Un EK peut aspirer l'énergie à une cadence de 1 Point Psi par Niveau, par Round. (dans la réalité, vous drainez 5 Points Psis par 10 kilowatts, mais comme 4 Points Psi sont dépensés par Niveau pour utiliser le pouvoir, ceci se monte alors à 1 Point Psi par Niveau).

Une prise de courant peut fournir autour de 2200 watts de courant brut à 20 ampères (en gros 2.2kws), par Round (elle peut sans risque fournir seulement 220 watts, autrement elle activera le disjoncteur en 1D10 Rounds). Un disjoncteur peut assurer autour de 10 kws par Round. Un transformateur peut fournir autour de 1.000

kilowatts par Round. Une centrale typique peut fournir entre 100.000 et 500.000 kws par Round. Par exemple, si un EK essaye de gagner des Points Psis d'une prise de courant fonctionnant à plein régime (2.2kws par Round), il gagnera 1 Point Psi après (10kws pour 1 Point Psi avec 2.2kws par Round = 4,5), ou 5 Rounds. Rappelez-vous, ceci pourrait déclencher un disjoncteur. S'il devait extraire l'énergie à la cadence plus sûre de 220 watts par Round, elle lui prendrait (10kws pour 1 Point Psi avec 0,220 kws par Round = 45,5), ou 46 Rounds (c'est à dire juste deux minutes).

Matériel	Durée pour 1 Point Psi
Une prise de courant	5 Rounds, ou 46 (2mn)
Directement au disjoncteur	1 Round

L'Ek peut également absorber l'énergie dans un regroupement spécial de Points Psi, pour être employé comme réserve d'énergie pour faire d'autres choses, IEM ou Foudre, ou pour être utilisé par d'autres pouvoirs de PSI (ou quelque chose qui exige des Points Psis). Un EK peut mettre les Points Psis en réserve dans son corps pour une quantité égale à son Niveau x 5. Vous pouvez sans danger disperser l'énergie si vous excédez la capacité de stockage de votre corps. Il est également possible que l'Ek arrête l'appareillage électrique en amortissant son flux d'énergie. Sur un jet Difficile, et en dépensant 4 Points Psis, l'Ek stoppe le dispositif jusqu'à ce qu'il puisse être relancé. Ceci ne détruit pas le dispositif ou ne l'endommage pas de façon permanente dans tous les cas (à moins qu'il ne soit endommagé par le fait d'être coupé, comme un système de retenue d'antimatière, par exemple...).

Il est également possible de tirer l'énergie d'une prise murale à une telle cadence que les fusibles ne puissent pas le supporter. Par exemple, vous êtes dans une chambre et voulez les lumières s'éteignent rapidement, vous pourriez vider plus de 220 watts par seconde de la prise et souffler le fusible en 1D10 Rounds...

Drain Étendu: Il est possible de faire un Drain à distance. Ceci est fait en transformant votre corps en « paratonnerre » négativement chargée attirant l'énergie des prises murales, des appareils, des batteries et autres. Vous devez avoir un Niveau au moins de 5 pour exécuter un Drain Étendu. Votre « distance de drain » est égale à (Niveau - 4) x 2, en mètres. C'est-à-dire,

qu'un Niveau 7 EK a pu tirer l'énergie d'une prise murale à 6 mètres de distance.

En effet, un arc électrique crépitant se créera entre lui et la source d'énergie, n'importe qui passant dans l'arc prendra des dommages selon Foudre (ci-dessous), mais l'utilisateur ne peut pas activement utiliser ceci comme arme (on doit être assez stupide pour marcher en partie dans les arcs électriques). En exécutant le Drain Étendu, vous pouvez seulement siphonner 1 Point Psi par 20 kws, dus à la perte d'énergie dans l'air (c'est-à-dire, vous obtenez la moitié de la normale).

Foudre

Ceci est la capacité de créer une boule d'énergie destructrice. La boule est électro-plasmique par nature, comme la foudre, et fait un bruit de tonnerre ou de claquement fort une fois activée. L'Ek peut tirer une boule d'électricité avec son corps (en général par les mains) Niveau utilisé + 1d10 sur la table de Corps à Corps Moyen. Par exemple, un Ek avec un Niveau 8 peut choisir de n'employer son pouvoir qu'au Niveau 6 pour tirer une boule. Cela lui coûtera 24 Points Psis (à 4 Points Psis par niveau) et fait des dommages de 6+1d10 CàC Moyen ! La portée utile maximum est égale au Niveau de l'Ek x 10, en mètres.

Pour des souffles d'énergie très puissants, l'énergie se forme en une boule de pure énergie ionique-plasmatique.

C'est un jet d'action normal pour toucher une cible. Toutes les pénalités et les bonifications s'appliquent. Il y a un +1 au jet de toucher pour frapper le métal, et -1 si la cible est non-métallique et qu'une substance fortement conductrice est voisine.

Interface

Ceci est la capacité de contrôler mentalement les fonctions d'un dispositif électronique (telles qu'une montre, un appareil, un avion ou un véhicule à commandes électroniques, ou même un ordinateur). Vous devez avoir une Compétence appropriée pour contrôler le véhicule ou actionner la machine (Pilotage pour l'avion, Conduite pour des voitures, Informatique pour des ordinateurs, etc.). Ceci ne peut pas être employé pour contrôler les choses qui sont mécaniques ou des Contrôles analogues, tels que des cadrans, des commutateurs, des leviers, ou des rouages, qui ne sont pas contrôlés par l'électronique. Quelques Contrôles mécaniques ont des systèmes électroniques qui peuvent être

employés pour ignorer les Contrôles mécaniques (comme c'est le cas des chasseurs et des voitures du 21ème siècle).

Pour se connecter par Interface à un dispositif, l'Ek fait seulement un jet Difficile et dépense 4 Points Psis. Son Niveau définit la distance à laquelle il peut se connecter par interface au dispositif. L'Ek a une distance d'Interface égale à son niveau, en mètres. Ainsi, un EK avec un niveau de 6, peut se connecter par interface à un dispositif jusqu'à 6 mètres de distance.

La plupart des dispositifs exigent seulement des Contrôles simples (« Marche/Arrêt », lavage/séchage, etc.). Cependant, les ordinateurs et les véhicules sont beaucoup plus complexes. Une fois connecté, toutes les Compétences pour contrôler le dispositif sont faites normalement (avec des bonifications, comme énumérées ci-dessous). Cependant, une fois par minute l'Ek doit dépenser 1 Point Psi et faire un jet de dés Difficile pour rester relié. L'Ek doit totalement se concentrer pour contrôler le dispositif, et ne peut faire que peu d'autres trucs. Il peut parler et peut percevoir son entourage (excepté à l'intérieur d'un ordinateur), mais ne peut produire aucune action complexe ou utiliser d'autres pouvoirs de PSI. S'il est sévèrement distrait (encaisse un projectile, par exemple) le contact est cassé.

En pilotant ou en conduisant, l'Ek obtient une bonification +2 à tout jet de Conduite ou de Pilotage. Quand il utilise une arme commandée électroniquement (celles sur des combattants, ou des armes de véhicule à gestion par ordinateur, comme les chars d'assaut modernes et les bateaux) il gagne des +1 pour toucher. Si, pour quelque raison, l'Ek perd le contact, il perdra le contrôle du véhicule (ou de l'arme) jusqu'à ce qu'il reprenne le contrôle mentalement, ou manuellement.

En contrôlant un ordinateur, l'Ek doit s'immerger dans le flux 1/0 de la machine. Il doit avoir une Compétence de Programmation Averti ou Qualifié, ou une Compétence d'informatique d'Expert ou Spécialiste pour comprendre les données binaires au point de pouvoir contrôler l'ordinateur à un niveau si direct et basique. S'il peut voir un moniteur, il a besoin seulement d'une compétence de Programmation de Débutant ou Amateur, car il n'a pas besoin d'interpréter les informations. Il n'a pas besoin de jeter la Programmation pour comprendre ou s'alimenter en données (à moins qu'il fasse réellement un programme) mais il devra

employer sa compétence d'Informatique pour accomplir des tâches. L'avantage d'être joint à un ordinateur de cette façon est que vous gagnez tous les avantages d'une interface neurale directe. L'utilité de ceci dépend du monde de jeu.

Psychodynamique

Psychodynamique est la capacité réelle de manipuler et contrôler les énergies Psioniques en utilisant vos pouvoirs mentaux. Quelle que soit l'énergie psychique en action (que ce soit les forces des particules psioniques, bioénergie, cosmiques) vous avez la capacité directe de contrôler l'écoulement de cette énergie. En tant que Psychodynamiste, il est possible de créer des zones de bruit Psionique, bloquer certains pouvoirs ou individus, ou absorber réellement des pouvoirs et énergie.

Chaque niveau de PD dans une compétence particulière a différents effets, tellement qu'il n'y a aucune table centrale d'effets.

Psychodynamique coûte 2 Points d'Expérience par niveau. Le coût en Point Psi est 1 par niveau.

Hobbys Psychodynamiques

Ci-dessous sont tous les Hobbys psychodynamiques disponibles. Chacun exige une compétence séparée.

Neutralisation PSI

Ceci est la capacité de bloquer activement des pouvoirs psychiques. Avec ce pouvoir, vous pouvez produire une zone négative de PSI (anti-psions, par exemple) qui amortit tout pouvoir Psionique dans son rayon d'action (où vous êtes le centre de la zone). Il n'y a aucun duel de Compétence, la zone est produite ou elle ne l'est pas. Pour produire une zone de Neutralisation PSI, vous devez dépenser 1 Point Psi par niveau et faire un jet Difficile. Vous pouvez maintenir la zone chaque Round en dépensant juste 1 Point Psi et en faisant un autre jet Difficile.

Pour deux points de votre Niveau utilisés, tous ceux qui sont dans le rayon d'action (ou tout pouvoir passant par cette zone) ont leurs niveaux de pouvoir réduits de 1. C'est-à-dire, si vous avez un niveau de 8 et produisez une Neutralisation PSI, tous les niveaux de pouvoir seront à un -4.

Le rayon d'action de cette capacité est égal à votre Niveau x 10, en mètres.

Charge Statique

On peut produire une Charge Statique PSI qui gêne tous les pouvoirs Psionique dans un rayon donné. Ce bruit psionique peut sérieusement perturber la plupart des psychiques, et si un combat mental devient un peu trop rugueux, il n'est pas rare qu'un psychodynamiste souffle simplement la zone avec Charge Statique et mette fin à la bataille.

Pour produire une zone de Charge Statique PSI, vous devez dépenser 1 Point Psi par niveau et faire un jet Difficile. Vous pouvez maintenir la zone chaque Round en dépensant juste 1 Point Psi et en faisant un autre jet Difficile. Le rayon d'effet est égal à votre Niveau au carré (le Niveau 5 a une zone d'effet de 25 mètres).

N'importe qui dans cette zone (ou tout pouvoir PSI qui traverse cette zone) reçoit une pénalité de Compétence pour utiliser ses pouvoirs. Toutes les Compétences psychiques d'utilisation d'un pouvoir sont à une pénalité égale au Niveau du pouvoir du générateur. Par exemple, si vous avez un Niveau de 8 et produisez une zone de Charge Statique PSI (64 mètres dans le rayon), tout le monde a un -8 pour utiliser des pouvoirs PSI. Votre jet pour maintenir la zone statique n'est pas affecté, mais tous autres jets de pouvoir d'utilisation le sont.

Siphon

La capacité d'aspirer la bio-énergie PSI d'une personne est souvent considérée comme une action négative et hostile. Cependant, il pourrait y avoir quelques cas où ce pouvoir pourrait être utilisé avantageusement.

Siphon draine l'énergie des Points Psis d'une cible et l'emploie pour compléter votre propre réserve. C'est un duel contre VOLONTÉ de la cible (ou PSI + Bouclier PSI) + un jet de dés. Si vous réussissez contre la victime avec votre Siphon, vous pouvez la vider d'une certaine quantité de ses Points Psis. Que vous réussissiez ou échouiez, il vous en coûtera 1 Point Psi par Niveau utilisé. Cependant, si vous réussissez, vous viderez certaines des cibles de leurs Points Psis, qui deviendra finalement un bénéfice en Points Psis pour vous.

Pour chaque Niveau, vous prenez 2 Points Psis à votre cible, et les mettez dans votre regroupement de Points Psis. Cependant, parce que vous avez dépensé 1 Point Psi par niveau, **vosre gain global est 1 Point Psi par Niveau.** Par exemple, si vous avez un niveau de 8 et utilisez le plein pouvoir Siphon sur une cible, il

détruira 16 Points Psis, et vous gagnerez 16 Points Psis. Puisque vous avez dépensé 8 Points Psis en utilisant le pouvoir, votre gain global est de +8 à vos Points Psis.

La distance maximum de cette capacité est égale à votre niveau x 10, en mètres.

Volez l'Énergie

Avec cette capacité, il est possible pour de voler temporairement les autres pouvoirs psioniques. Ceci est un duel contre la VOLONTÉ de la cible (ou PSI + Bouclier PSI) + un jet de dés. Si vous réussissez contre la victime avec votre pouvoir Volez l'Énergie, vous pouvez aspirer quelques niveaux d'un de ses pouvoirs. L'utilisation de ce pouvoir vous coûte 1 Point Psi par Niveau utilisé. Pour chaque trois niveaux utilisés, vous réduisez un des pouvoirs de votre cible de 1 Niveau et augmentez le vôtre par 1 Niveau. Vous ne pouvez pas vider une victime en dessous du Niveau 0. Ceci durera seulement un court moment. Chaque minute qui passe vous perdez un point et la victime regagne un point. Si la victime est morte, vous perdez toujours les niveaux de pouvoir à une cadence de 1 par minute.

Par exemple, si vous avez un niveau de 8 et réussissez contre un autre psy avec un niveau de 6 en Télépathie. Vous pouvez aspirer 2 points de niveaux de Télépathie loin lui. Votre Télépathie est maintenant à +2 et la sienne est maintenant Télépathie 4. Le Round suivant vous pouvez faire la même chose. Mais rappelez-vous, votre niveau de pouvoir ne peut jamais excéder votre propre caractéristique PSI.

Téléportation

Dans presque tout royaume fantastique les pouvoirs de l'esprit, on trouve la capacité de contrôler l'espace et le temps, de déplier l'univers selon nos caprices et nous transporter à travers l'immensité des remous et courants du vaste continuum du cosmos...

La Téléportation est de loin la capacité la plus incroyable de PSI; incroyable pas parce qu'elle est impossible, mais en raison du niveau astronomique d'énergie que demandent la déformation de l'espace-temps et la conversion de la matière dans un état passager d'énergie pure.

Mais laissez-nous supposons pendant un moment que l'esprit est plus fort que la matière. L'énergie Psionique est en accord avec les mécanismes de l'univers. Les particules Psioniques peuvent

déplier et déformer l'espace-temps, et permuter la matière en énergie et vice-versa. Peut-être est-ce parce que nos esprits sont au seuil de l'ascension à une conscience d'énergie pure; ou peut-être est-ce un aspect de la conscience elle-même.

La Téléportation est vraiment instantanée, un clignotement d'un point dans l'univers à l'autre, illimitée par les règles de la vitesse de la lumière. C'est heureux, parce que si ce n'était pas le cas, alors le déplacement du point A au point B par télépathie sur la Terre serait difficile, cause de la rotation terrestre et de mouvement dans l'espace. Puisqu'il est instantané, ce mouvement relatif n'est pas un facteur.

Pour se déplacer à un certain Endroit le Téléporteur doit pouvoir le visualiser clairement (de mémoire ou par Clairvoyance), ou alors vous savez les coordonnées géologiques (ou spatiales) précises. Un ensemble simple de coordonnées ne suffira pas, c'est pourquoi, on doit les associer à une carte et les rectifier pour visualiser son saut à ce point. C'est une pénalité de -2 à la Compétence pour un déplacement basé sur des coordonnées d'une carte.

D'une manière générale, le coût en Point Psi est de 5, avec une distance limite basée sur le Niveau employé par le Téléporteur pour faire son saut. Ce n'est pas toujours le cas, il y a d'autres façons d'utiliser la Téléportation qui consomment considérablement moins d'énergie.

Niveau Distance (km) Masse (kilogramme)

1	2 km	10
2	7 km	40
3	20 km	90
4	50 km	160
5	150 km	250
6	400 km	360
7	1.000 km	490
8	3.000 km	640
9	8.000 km	810
10	20.000 km	1.000
11	60.000 km	1.210
12	160.000 km	1.440
12+	+200.000 km	Niveau ² x 10

Au cas où vous ne le noteriez pas, la distance croît exponentiellement (E^{Niveau} , mais arrondi). Par conséquent, si le MJ a une bonne calculatrice, il peut choisir de calculer réellement les distances (mais pas obligatoirement). La masse est le Niveau² x 10.

La Téléportation coûte 4 Points d'Expérience par Niveau. Le coût en Point Psi est 5 par Niveau.

Hobbys de Téléportation

Ci-dessous sont tous les Hobbys de Téléportation disponibles. Chacun exige une compétence séparée.

Déplacement

Ceci est le Hobby la plus souvent associée aux capacités de la Téléportation. C'est la capacité de se déplacer, ou d'autres, ou des objets par l'esprit du point A au point B, instantanément. Votre distance maximum est énumérée ci-dessus. Cela coûte 5 Points Psis par niveau pour utiliser ces capacités.

Pour Déplacer, vous devez faire un jet Difficile. Votre compétence est à -2 si vous êtes basé simplement sur les coordonnées d'une carte. Si vous échouez le jet, l'énergie est dépensée mais pas de Déplacement. Si un échec critique est lancé, vous vous déplacez, mais pas à votre destination. Vous pourriez avoir même été déplacé dans un objet (mais ceci devrait être mortel). Cela prend également plus longtemps qu'un Round pour faire la Téléportation. Vous devez passer 1 Round par Niveau à vous concentrer sur votre cible.

Par exemple, si vous souhaitez vous téléporter de Chicago à L.A., vous devez avoir un niveau de 8 (3000 km). Vous dépensez 40 Points Psis, et devez prendre 8 Rounds de concentration (presque la moitié d'une minute).

Vous pouvez vous déplacer, vos vêtements, vos objets emportés, ou d'autres objets et d'autres personnes par l'esprit. Vous pouvez déplacer des objets par l'esprit d'une masse égale à votre Niveau² x 10.

Au niveau 1 et 2, vous pouvez seulement déplacer de petits objets par l'esprit, mais au niveau 3 vous pouvez déplacer jusqu'à 90 kilogrammes, c.-à-d., la masse d'un homme (à moins que ce soit un grand et gros homme).

Mauvais Tours

(Cette section est produite pour que le MJ puisse se rendre compte de toutes les choses méchantes que la Téléportation peut faire, ainsi il peut décider si la téléportation est permise ou rejetée).

La capacité de déplacer des objets par l'esprit est considérablement puissante. Par exemple, un

Téléporteur du niveau 3 peut déplacer un ennemi par télépathie 20 kilomètres dans l'air, et le laisser là. Si l'ennemi ne meurt pas d'asphyxie, il sera mort plusieurs minutes plus tard quand il frappera la terre. Déplacer quelque chose à 20 kilomètres de profondeur également un tour méchant.

Au niveau 6 de pouvoir, un PSI pourrait déplacer des personnes et les objets par l'esprit dans l'orbite basse de la terre. C'est non seulement une arme méchante, mais une alternative extrêmement puissante au programme spatial. Au niveau 8 et plus, il peut déplacer des objets par l'esprit en orbite haute.

Qui n'a jamais pensé à déplacer une balle de base-ball dans le cerveau de quelqu'un ? Ou un petit caillou dans le cœur ? Ou simplement déplacer un cœur hors de son corps ?

Faire de tels tours fantaisistes de Téléportation devrait avoir des pénalités lourdes pour les Compétences ou des Malus énormes.

Clignotement

Clignoter ce n'est pas vraiment se déplacer du point A au point B. Mais plutôt du point A au point A. Le plus souvent, ceci est utilisé dans une situation de combat (souvent appelé Déplacement de Combat), et beaucoup de Téléporteurs ont d'abord découvert leur pouvoir accidentellement, comment utiliser Clignotement comme une réaction à une attaque (aucune valeur de Compétence).

Clignotement vous permet fondamentalement de faire une manœuvre défensive pour éviter une attaque en vous déplaçant hors de la trajectoire dangereuse. C'est différent d'une vraie Téléportation parce que vous ne devez pas perdre les Rounds de concentration.

Une fois attaqué, vous avez le choix d'activer Clignotement, au lieu de faire un jet d'évasion. La valeur de la défense est alors Téléportation + Clignotement + un jet de dés. Si vous réussissez contre l'attaque, l'attaque manque. Sinon, vous n'avez pas Clignoter à temps et le coup touche.

Si votre jet est également réussi contre une difficulté Difficile vous pouvez apparaître n'importe où dans la portée optique de la zone de combat. C'est-à-dire, de l'autre côté de la salle, ou derrière votre attaquant (à votre choix).

Clignotement coûte 5 Points Psis et ne prend aucun temps.

Décorporation

Au-delà de Clignoter, c'est la capacité de se mettre dans un état passager entre matière et énergie. Fondamentalement, ceci vous permet de vous dématérialiser, devenant une forme fantomatique, ou énergétique. Vous n'êtes pas matière ou énergie, mais quelque chose entre...

Vous pouvez vous dématérialiser, ou d'autres objets, ou des gens, d'une masse énumérée dans la table ci-dessus. Par exemple, si vous pesez 75 kilogrammes, et portez 10 kilogrammes de matériel, vous devriez seulement utiliser le niveau 3 pour vous dématérialiser, vos vêtements, et votre matériel.

Décorporation demande de faire un jet Difficile avec cette compétence. Le coût initial de Points Psis est égal à 5 points par Niveau utilisé. Chaque Round de maintien de votre état vous coûte 2 Points Psi et vous devez faire un autre jet Difficile.

Décorporalisé, les dégâts physiques et d'assommer n'ont aucun effet. Les attaques d'énergie ont demi d'effet, mais les attaques qui affectent directement Décorporation (des superpouvoirs et de la magie) auront le plein effet. Les attaques Télépathiques vous effectueront normalement.

La matière n'est pas une barrière tandis que vous êtes dématérialisés. Vous pouvez marcher au travers des murs, et phaser par des planchers et des plafonds. Vous êtes encore visible comme une image fantomatique rougeoyante de votre personne. Vous pouvez revenir en arrière à tout moment, et le ferez automatiquement si vos Points Psis s'épuisent ou si vous échouez le jet pour maintenir votre forme.

Téléportation Temporelle

Ceci est la capacité de déplacer sur le cours du Temps. La Téléportation Temporelle ne vous déplace pas dans l'espace (vous devez utiliser la Téléportation normale pour ça), seulement vers le passé ou vers le futur. Supposez que vous restez exactement où vous êtes (la pesanteur de la planète vous garde là, compensant l'expansion de l'espace-temps et de l'orbite planétaire), mais que vous pouvez vous transporter en avant ou en arrière dans le Temps. Cela coûte 5 Points Psis par niveau pour utiliser cette capacité.

Pour trouver à quelle distance vers le passé ou vers futur vous pouvez sauter, utilisez la table de Téléportation ci-dessus, mais au lieu des kilomètres, lisez les distances comme des Années ou comme des Rounds. Cela peut

sembler bizarre, mais en fait il est difficile de se déplacer sur de courtes périodes temporelles. Les lois du temps sont impénétrables.

Pour se déplacer dans le Temps, vous devez savoir exactement *quand* vous souhaitez aller, en jours en plus ou en moins par rapport à votre temps actuel. Faites alors un jet Difficile avec cette compétence. Si vous échouez l'énergie est dépensée mais pas de déplacement. Si un échec critique est jeté, vous vous déplacez à un moment où vous n'aviez pas eu l'intention d'aller. Cela prend également plus longtemps qu'un Round pour faire le déplacement. Vous devez passer 1 Round par Niveau en se concentrant sur votre emplacement de temps.

Par exemple, si vous souhaitez vous déplacer de 400 ans dans le passé par l'esprit. Vous devez avoir un niveau de 6 (400 ans) pour accomplir ceci. Dans votre esprit, vous imaginez de vous déplacer en arrière de 146.096 jours par l'esprit (années bissextiles y compris!), et faites votre jet de dés. Vous dépenserez également 30 Points Psis, et devez prendre 6 Rounds de concentration.

La nature du voyage dans le temps est totalement au choix du MJ. S'il ne veut pas de voyageurs temporels, cette compétence devrait être rejetée.

Limitations

Les pouvoirs PSI sont trop cher ? Tels qu'ils sont énumérés ci-dessus, les pouvoirs sont sans beaucoup de limitation ou de conditions spéciales. Les limitations sont une façon d'économiser sur le coût d'un pouvoir tout en sacrifiant de la fonctionnalité. N'importe quelle de ces limitations peut être appliquée à un pouvoir, à moins d'être d'une façon ou d'une autre contradictoire, et le MJ a toujours le dernier mot sur ce qui est valable et ce qui peut s'adapter à un pouvoir.

Ces limitations affectent un type de pouvoir (c.-à-d. Télépathie, ou Télékinésie, etc...) et toutes les Hobbys qui utilisent ce pouvoir sont affectés aussi. Il n'y a aucune limitation qui affecte les Compétences. Les Compétences sont, après tout, juste les Hobbys pour utiliser votre pouvoir.

Points Psis Supplémentaire

Ceci dépense plus de Points Psis pour utiliser le pouvoir, au-dessus de et au-delà de ce qui est énuméré pour le pouvoir. Pour doubler les demandes en Points Psi, le coût de Point d'Expérience du pouvoir est x0,8. Pour tripler la

demande, le coût de PE du pouvoir est x0,7. Pour x4, le coût de PE du pouvoir est x0,6.

Seulement en Urgence

Le pouvoir se manifeste seulement en période de stress important, d'inquiétude ou sous la menace. Ceci peut devoir se faire sous certaines conditions chimiques (telles que les Endorphines ou des niveaux intenses d'adrénaline) dans ce cas il pourrait être artificiellement stimulé. Mais, dans des conditions normales, comme quand vous êtes calme et en sécurité, le pouvoir est simplement indisponible.

Le coût de PE du pouvoir est x0,7.

Intermittent

Parfois ça marche, parfois non. Avec cette limitation, le MJ doit jeter 1d10 une fois par heure de temps du jeu (pas temps de jeu). Jetez 1D10, si le jet est inférieur ou égal à la PSI du personnage, le pouvoir est disponible pour cette heure. Si le jet est plus haut que la Psi, le pouvoir est indisponible pendant une heure de temps du jeu (pas temps de jeu).

Le coût de PE du pouvoir est x0,75

Préparation

Avec cette limitation, le personnage doit dépenser beaucoup de temps, de méditation, ou de rituel supplémentaire. Dans ce cas, une certaine durée de préparation est dépensée pour utiliser le pouvoir avant que vous puissiez faire un jet de compétence. Vous ne pouvez pas être interrompus pendant votre concentration. Si vous l'êtes, vous devez recommencer tout.

Si la préparation prend un Round (3 secondes) le coût est x0,95. Si cela prend une minute, le coût est x0,9. Pendant dix minutes, le coût est x0,8. Pour une heure, le coût est x0,7. Pendant six pleines heures, le coût est x0,6.

Distance réduite

La distance d'action du pouvoir est sévèrement réduite. Pour la moitié de la distance énumérée, le coût de PE du pouvoir est x0,8. Pour le quart de la distance le coût de PE du pouvoir est x0,7. Pour 1/8^{ème} distance, le coût de PE du pouvoir est x0,6. Vous ne pouvez pas réduire la distance pour un pouvoir qui n'est qu'au contact.

Au contact

Ceci est une limitation réduite spéciale de distance où la distance est à zéro. Vous devez être en contact physique avec le sujet pour

l'utilisation de votre pouvoir sur lui. Ceci ne devrait pas être permis pour les pouvoirs telles qu'E.S.P. ou Voyage Astral, qui sont personnels. Le coût de PE du pouvoir est x0,6.

Incontrôlable

Bien que vous puissiez contrôler votre pouvoir avec votre compétence normalement, là, de temps en temps votre pouvoir se manifeste de sa propre initiative et fait quelque chose de complètement imprévisible! Ceci ne vous nuira jamais directement (tel que déplacer votre propre cœur par l'esprit hors de votre corps) et rarement fera quelque chose contre des amis ou les êtres aimés. Habituellement, c'est une réaction inconsciente, une action réflexe ou une autre personnalité dans votre propre esprit. Ainsi, l'action non contrôlée a une raison et un but modérément logiques.

Quand le personnage est sous un effort extrême un certain Hobby d'un pouvoir pourrait se manifester et faire quelque chose. Quand ceci se produit, le personnage a le droit de faire Volonté+ la valeur de compétence de ce Hobby qui se manifeste contre sa propre PSI. S'il gagne, le pouvoir a été stoppé. S'il échoue, le pouvoir se lance dehors et fait quelque chose. Le personnage perdra également des Points Psi normalement.

Ce qui se produit est strictement sous le contrôle du Mj. Un jet normal sera exigé, mais le MJ jette les dés pour lui-même. Les effets peuvent être bons ou mauvais, mais devraient toujours être imprévisibles.

Le coût de PE du pouvoir est x0,75.

Nombre d'utilisation

Votre pouvoir est seulement utilisable quelques fois par jour, puis il devient indisponible. Ceci peut être encore décomposé, par exemple, si vous qu'avez " une utilisation par jour " ceci pourrait signifier " une fois toutes les 24 heures ". Si vous avez " deux fois par jour " ceci pourrait signifier " une fois toutes les 12 heures ". Si vous avez " 3x par jour " ceci signifierait " toutes les 8 heures "et ainsi de suite.

Six fois par jour: Le coût de PE est x0,95

Cinq fois par jour: Le coût de PE est x0,90

Quatre fois par jour: Le coût de PE est x0,80

Trois fois par jour: Le coût de PE est x0,70

Deux fois par jour: Le coût de PE est x0,60

Une fois par jour: Le coût de PE est x0,50

Technologie

Psychotronique

La Psychotronique sont des dispositifs technologiques qui utilisent la théorie-PSI dans leur fonctionnalité. Les dispositifs psychotroniques peuvent créer de l'énergie Psionique, mettre en valeur, amplifier, amortir, ou manipuler les pouvoirs eux-mêmes.

Les dispositifs psychotroniques travaillent selon des principes Psioniques qui sont jusqu'ici non compris (et peut-être purement fantaisistes), mais il faut bien comprendre qu'ils peuvent exister dans le monde de jeu. Par conséquent, une certaine forme de la pseudo-science peut être employée pour expliquer leur exécution. D'autre part, les dispositifs psychotroniques peuvent être produit par erreur, ou accidentellement découverts, tel est le cas avec la technologie psychotronique de l'Union soviétique (qui n'a probablement jamais fonctionné en réalité).

Ce sont justes quelques exemples possibles de technologie psychotronique. Le MJ devrait juger librement de rejeter ou de composer une nouvelle technologie pour sa campagne, comme il le sent.

Tous les coûts sont énumérés en Point d'Option. La valeur monétaire devrait être placée par le MJ, basé sur l'OP du dispositif. Ceci peut ne pas être une traduction directe, c.-à-d., si 1 OP = \$100, le MJ pourrait indiquer cela pour la Psychotronique, 1 OP = \$10.000. C'est juste une échelle pour mesurer la valeur relative. Le vrai coût changera de monde de jeu en monde de jeu. Un personnage n'a pas besoin de payer en OP s'il peut acheter le dispositif avec de l'argent.

Amplificateur Psionique

Les PSI-amp sont quelques-unes des plus communs et des plus utiles dispositifs psychotroniques. La taille des PSI-ampères s'étend des "Cristaux Mentaux" des fantastiques mages technologiques à des machines gargantuesques de proportion cosmique. Quelle que soit la nature du Psioniques, les PSI-ampères ne font qu'une chose. Ils amplifient l'énergie Psionique.

Les amplificateurs de Psionie ont un éventail d'échelles et de capacités. Certains amplifient seulement un type d'énergie Psionique (c.-à-d., seulement Télépathie), alors que d'autres sont des amplificateurs universels.

La plupart des PSI-ampères amplifient un pouvoir. Par exemple, un PSI-ampère Télépathie avec une valeur de +2 amplifiera Télépathie par +2 niveaux, mais tous les autres pouvoirs de PSI ne seront pas boostés. De plus, il permet de ne pas tenir compte de la valeur maximum d'un pouvoir fixé par la caractéristique Psi. Rappelez-vous, utiliser plus de niveaux de pouvoir coûte plus de Points Psi pour l'utilisateur! Il pourrait également être avantageux d'avoir une Batterie Psionique.

Pour faire un PSI-amp, deux facteurs doivent être considérés. Valeur et Poids. La Valeur est simplement la force de l'amplification, de +0 à +10 ou plus. Les Pouvoirs sont les pouvoirs que l'amplificateur amplifie (Télépathie, Télékinésie, etc.).

Employez les tables ci-dessous pour construire l'amplificateur.

Valeur	Base du poids	baseOP	coût
+1	0,2 kg	1	
+2	0,5 kg	2	
+3	1 kg	3	
+4	2 kg	4	
+5	4 kg	5	
+6	8 kg	6	
+7	20 kg	7	
+8	50 kg	8	
+9	100 kg	9	
+10	200 kg	10	
+10+	+100 kg	+1	

Pouvoir	Poids	OP	coût
Télépathie	x1.25	x1.2	
Télékinésie	x1.4	x1.3	
Cognition	x1.2	x1.15	
E.S.P.	x1.15	x1.10	
Astral Proj.	x1.4	x1.3	
Biokinésie	x1.25	x1.2	
Thermokinésie	x1.5	x1.4	
Electrokinésie	x1.5	x1.4	
Psychodynam.	x1.3	x1.2	
Téléportation	x1.6	x1.5	
Tous	x20	x10	

Vous pouvez avoir de multiples pouvoirs, ou tous.

Le bandeau amplificateur

Ceci est le plus simple échantillon de PSI-ampère, un bandeau métallique amplificateur porté par les psy pour amplifier leur pouvoir. Il

booste seulement à +1. Habituellement, deux ou trois Pouvoirs peuvent être effectifs, son poids est entre 0,3 kilogramme et 0,5 kilogramme, et son coût entre 1 ou 2 OP.

Casque amplificateur

Un plus gros amplificateur personnel, le casque booste jusqu'à +3. Habituellement, deux ou trois pouvoirs peuvent être effectifs, son poids est entre 2 kilogrammes et 3 kilogrammes, et son coût entre 4 et 6 OP.

Sac à dos amplificateur

Ceci est un grand sac à dos amplificateur, amplifie jusqu'à +5. Habituellement, deux ou trois pouvoirs peuvent être effectifs, son poids est entre 10 kilogrammes et 15 kilogrammes, et son coût entre 8 et 10 OP.

Brouilleurs Psi

Aussi appelés le générateur de zone de Psion Statique ou les Contre-Mesures Psioniques (PCM), les Brouilleurs PSI fonctionnent exactement comme le Hobby Charge Statique PSI dans Psychodynamique. Le bruit Psionique créé par un Brouilleur PSI peut sérieusement perturber la plupart des psioniques. N'importe qui dans la zone d'effet du brouilleur (ou tout pouvoir PSI qui passe à travers ou dans cette zone) reçoit une pénalité à sa compétence pour utiliser le pouvoir. Toutes les Compétences psychiques de pouvoir sont à une pénalité égale au niveau de PCM du générateur.

Pour faire un Brouilleur PSI, deux facteurs doivent être considérés. Niveau et Echelle de PCM. Le coût et l'Echelle sont exactement égale à celle d'un Amplificateur PSI.

Le niveau de PCM est énuméré ci-dessous:

PCM	Rayon	Base Poids	Base OP
1	½ m	1 kg	2
2	1 m	2 kg	4
3	2 m	5 kg	6
4	4 m	10 kg	8
5	8 m	25 kg	10
6	15 m	50 kg	12
7	30 m	100 kg	14
8	60 m	200 kg	16
9	100 m	400 kg	18
10	200 m	800 kg	20
10+	+100 m	doubler	+2

Par exemple, un Brouilleur PSI niveau 5 PCM a un rayon de 8 mètres (16 diamètre), et pèse 25 kilogrammes. Il soustrairait -5 de n'importe quel jet de compétence Psionique dans cette zone.

Le Bouclier PSI personnel

Bouclier PSI personnel est un brouilleur spécial de PSI avec un rayon de ½ par mètre, mais au niveau variable de PCM. Ce qui fait que n'importe quel PSI essayant d'utiliser un pouvoir sur vous (tel tk, Télépathie, etc..) subit une pénalité. Cependant, les attaques indirectes, telles qu'un objet jeté, sont inchangées. De même, vous auriez une pénalité pour utiliser n'importe quel pouvoir de PSI.

Pour chaque niveau de PCM (jusqu'à un maximum de 10), Bouclier PSI personnel pèse 1 kilogramme et coûte 3 OP. Bouclier PSI peut être utilisé comme un type de Réducteur PSI, mais de plus pertinents Réducteurs PSI sont énumérés ci-dessous.

Réducteur PSI

C'est un dispositif qui, au lieu de produire d'une zone de Charge Statique Psionique, amortit simplement les particules de psion elles-mêmes (probablement avec des anti-psions). L'effet alors, est que tous les niveaux de pouvoir de n'importe qui, dans son rayon, chutent d'une quantité indiquée. Si les baisses de niveau d'un pouvoir vont jusqu'à zéro, alors il devient inactif. Pour faire un Réducteur PSI, deux facteurs doivent être considérés. Niveau et Echelle de Réducteur. Le coût de l'échelle et les distances sont exactement les mêmes que pour un Amplificateur PSI.

Le niveau de Réducteur est énuméré ci-dessous:

Réduction	Rayon	Base poids	Base OP
1	½ m	2 kg	3
2	1 m	5 kg	6
3	2 m	10 kg	9
4	4 m	25 kg	12
5	8 m	50 kg	15
6	15 m	100 kg	18
7	30 m	200 kg	21
8	60 m	400 kg	24
9	100 m	800 kg	27
10	200 m	1600 kg	30
10+	+100 m	doubler	+3

Par exemple, un Réducteur PSI niveau 5 a un rayon de 8 mètres (16 diamètre), et pèse 50

kilogrammes et coûte 15 OP. Il soustrairait -5 de la PSI de n'importe qui dans son rayon.

Le Réducteur personnel

Le Réducteur personnel PSI est un Réducteur spécial de PSI avec un rayon de ½ mètre, mais au niveau d'amortissement variable. Ce n'est pas très utile, parce que vous amortiriez seulement votre propre pouvoir. Cependant, dans un pays où la PSI est illégale ou réglementée, un tel dispositif peut être implanté dans les individus psychiques pour éliminer efficacement leur pouvoir. Naturellement, le Réducteur peut être retiré.

Pour chaque niveau d'amortissement (jusqu'à un maximum de 10), le Réducteur personnel de PSI pèse 1 kilogramme et coûte 1 OP. Pour les Réducteurs Psi les plus grands se serait impraticables (ou extrêmement douloureux) de les implanter.

Batteries Psioniques

Les Batteries Psioniques sont des dispositifs qui stockent et retiennent les Points Psi qui peuvent seulement être employés pour appeler des pouvoirs de PSI. Les Batteries PSI les plus communes sont des cristaux de pouvoir, un petit cristal bleu qui retient l'énergie Psionique. D'autres Batteries de PSI peuvent avoir une Taille de condensateurs psychoactifs aux énormes accélérateurs de particules Psioniques et aux réacteurs psychodynamiques.

Une fois épuisée, une Batterie PSI doit être rechargée. Ceci doit être fait par une unité spéciale de rechargement qui convertit le courant électrique normal en énergie psychique potentiellement stockable. La cadence de recharge est habituellement de 2 à 6 heures.

Batterie PSI

Points Psis	Base Poids	Base OP coût
2	0,2 kg	1
10	1 kg	5
20	2 kg	10
30	3 kg	15
50	5 kg	25
100	10 kg	50
200	20 kg	100
300	30 kg	150
500	50 kg	250
1000	100 kg	500

Psychomètre

Un Psychomètre est un système de détection portatif (comme un compteur Geiger) qui peut détecter les fluctuations de niveau psionique. Toutes les sources Psionique dans le champ 500 m, de son arc 60° de lecture sont détectées. Les sources apparaissent comme pour un radar comme des blips sur l'écran de visualisation, donnant leur distance relative. La force des sources est mesurée dans une échelle de couleurs, bleu c'est faible et plus c'est rouge plus c'est puissant, et blanc extrêmement puissant. Les Psy n'apparaissent pas à moins d'utiliser leurs pouvoirs, et un dispositif psychotronique n'apparaîtra pas à moins qu'il ne soit allumé et actif. Un psychomètre est un dispositif psychotronique passif, ainsi il ne peut pas être détecté.

Psychomètre portable coûte 2 OP.

Psiber Technologie

Il est possible qu'une fois la Psionie bien comprise, des implants puissent être donner pour accorder de tels pouvoirs à des gens qui n'en ont pas. Si les machines, ou les circuits électroniques peuvent dupliquer les énergies Psionique, alors c'est peut-être possible. Les puces de réseau neurologique ou les biopuces spéciales faites à partir du tissu cervical d'anciens psis pourraient également tenir place dans les implants psis.

Des Hobbys de compétence Psionique peuvent toujours être implantés avec une puce standard de compétence, mais implanter des pouvoirs et augmenter la caractéristique de PSI est bien plus complexe.

Puce Psionique:

Récupération : 15 jours

Coût: 5 OP par +1 à la PSI

Une puce Psionique peut être un réseau artificiel de synapses électroniques, ou une biopuce de vrai tissu cervical pris d'un psychique et implanté dans quelqu'un d'autre. Quel que soit le cas, ceci peut donner à une personne plus de PSI. Les gens normaux qui ont 0 PSI peuvent même utiliser ceci afin de leur accorder de l'énergie Psionique. Ceci ne donne pas de pouvoirs Psionique, ou des Compétences, vous devez utiliser d'autres implants PSI et des puces de compétence pour cela.

Implant Psychocatalytique

Récupération : 12 jours

Coût : coût en Niveau de Pouvoir x 5 OP

L'implant psychocatalytique est une puce (système neural artificiel ou biopuce artificielle) qui donne à l'utilisateur un Pouvoir Psionique (à un certain niveau de pouvoir). Ceci peut être n'importe quel pouvoir PSI disponible dans le Monde de jeu, à moins qu'il ne soit pas encore développé par la technologie psychotronique. Télépathie et Télékinésie sont les plus communs. D'autres implants psychocatalytiques exigeront probablement beaucoup plus du travail et de recherches pour se développer. Aussi bien, ils auront probablement également des limitations. Un implant psychocatalytique coûte Niveau du Pouvoir x 5 OP en tant qu'implant. Vous devez aussi avoir une caractéristique PSI, et le niveau de pouvoir ne peut excéder la PSI, c'est normal.

Ingénierie Génétique

Il est aussi probable que si les pouvoirs psioniques sont basés sur la génétique, alors l'ingénierie génétique pourrait être utilisée pour fabriquer des personnes avec des capacités Psioniques.

Entre autre, des bio-organismes spéciaux a pu être créés par génie génétique pour accomplir certaines tâches. Par exemple, une créature symbiotique proche d'un " crabe " peut être construite pour avoir Electrokinésie et une compétence en Informatique, pour faire une interface neurale psionique qui peut être portée et utilisée comme toute interface neurale normale (seulement elle est basée sur la Psionie).

D'autres idées pour des bio-machines de Psibergénétique sont énumérées ci-dessous. Le MJ devrait se sentir libre pour développer ces dernières comme il le souhaite selon son monde. Beaucoup sont psioniques simplement pour l'effet spécial, mais elles sont quelque chose à penser.

Bombe Psi

Une créature psibergénétique, habituellement emballée dans un solide bouclier sphérique, programmée pour s'activer à un certain moment ou quand des conditions sont rassemblées. Elle a une PSI de 8, Télépathie de 8, et sa seule compétence est Souffle d'Esprit à 5. Elle lancera le Souffle à pleine force, avec un jet de 8 + 5 + un jet de dés. Ensuite elle se courbera vers le haut et mourra.

Lévitateur

Il y a beaucoup de lévitateurs, accordés à des niveaux de pouvoir variés. Tous sont petits et compacts, fait de la matière vivante du cerveau, emballés un système qui maintien les cellules en vie. Ils ont une PSI qui s'étend de 2 à 8 (ou plus haut!), le pouvoir de Télékinésie (égal à la PSI), et une compétence de 5 dans Contrôle Télékinésique. Elles sont employées principalement pour soulever des objets et pour les faire léviter (tel que des caisses, des véhicules, ou des dirigeables), mais elles pourraient avoir d'autres utilisations.

Le pistolet TK

Ceci est une arme bio-fabriquée utilisée pour faire des Souffles de Force Télékinésiques. Elles ont une PSI qui s'étend de 2 à 8 (ou plus haut!), le pouvoir de Télékinésie (égal à la PSI), et une compétence de 5 dans Souffle TK. Elles sont utilisées comme un fusil ordinaire, mais exigent plus d'entretien pour garder la matière biologique bien vivante à l'intérieur.

D'autres idées

Le MJ devrait se sentir libre pour composer et créer n'importe quel type de psiber-créature génétique qu'il aime. Quelques autres idées seraient une créature de Bouclier TK, un guérisseur, des brouilleurs biologiques de PSI, et même des créatures symbiotiques de Téléporteur. Tout est possible...

Les drogues- psychoréactives

Il est possible que le perfectionnement Psionique artificiel le plus commun soit des drogues. Vu dans les films, livres, et les bandes dessinées, la plupart des psioniques sont ou peuvent être encore stimulés par utilisation de drogue. Certains indiquent que c'est réellement le cas aujourd'hui, avec le LSD donnant aux gens des pouvoirs non contrôlés de Voyage Astral. Si c'est vrai, je **n'encourage pas** l'utilisation des drogues.

DIP-12

Communément appelée ' Dipo 12 ', DIP-12 est une drogue psychoréactive provoquant une forte dépendance et qui est illégale dans la plupart des endroits dus à ses effets secondaires extrêmes. DIP-12 accorde +2 à tous les pouvoirs, et ceci peut excéder la PSI. Cependant, pour la durée

de la drogue, l'utilisateur est également extrêmement paranoïaque et peut avoir des hallucinations de temps en temps. Les effets de la drogue durent pendant 1D5 heures. Après que la drogue se soit épuisée, l'utilisateur prendra 20 Points Psi de la fatigue et aura un mal de tête massif (-3 à toutes les Compétences). DIP-12 est administrée par injection.

Cyphus

Cyphus est une drogue psychoréactive plus sûre, mais pas terriblement puissante. Elle provoque une dépendance modérée, et donne seulement +1 à tous les pouvoirs (et à ceci peut excéder la PSI). L'utilisateur est en quelque sorte agité et maladroit pour la durée, donnant un -1 à Dextérité, Agilité, Précision, Coordination. Les effets de la drogue durent pendant 1D5heures. Il y a peu d'effets secondaires, hormis un mal de tête doux. Cyphus est habituellement injecté, mais il aussi sous la forme de pilule. Les pilules entreront en vigueur en 2D10 minutes.

Supra

Ceci est une décoction cauchemardesque des drogues de la rue à qui il a été accidentellement trouvé des pouvoirs psioniques induites. Cependant, cette drogue est encore plus mauvaise que DIP-12. Elle est provoque une dépendance absolue, fortement euphorique, et les effets secondaires frappent extrêmement fort. Supra augmente tous vos pouvoirs de +4 à tous les pouvoirs (et à ceci peut excéder la PSI), mais toutes vos Compétences (même les Compétences de PSI) sont à -3 dû au votre état extrêmement dopé. Les effets de la drogue durent pendant 1D5 heures, après quoi l'utilisateur ' tombe en panne ' pendant 1D5 autres heures. Supra doit être injectée.

Psytop

Psytop, la drogue générique en tant que telle, est un des drogues psychoréactive les plus communes. Elle a des effets secondaires minimaux et des résultats fortement souhaitables. Psytop ouvre les neurotransmetteurs des zones psioniques du cerveau, facilitant l'utilisation des pouvoirs PSI de beaucoup. En effet, vous recevez des +2 à tous les Hobbys psioniques. Cependant, ceci a un prix. Vous avez du mal à vous concentrer sur toute autre chose, recevant un -1 dans toutes autres Compétences. La drogue dure pendant environ trente minutes. Psytop est habituellement

injecté, mais il existe aussi sous la forme de pilule. Les pilules entreront en vigueur en 2D10 minutes.

Neuroplop

Une drogue psychoréactive méchante, mais pas aussi dangereuse que les autres car sans dépendance. Neuroplop amplifie tous les pouvoirs par +2 à tous les pouvoirs, (et à ceci peut excéder la PSI), mais donne un mal de tête constant qui abaisse INT de -1. En outre, Neruothrash cause également une certaine perte du contrôle des pouvoirs PSI, réduisant toutes les Compétences Psionique par -2. Les effets de la drogue durent une heure, le mal de tête durera une autre heure (comme le -1 à INT). Neuroplop est ne-provoque pas une dépendance. Elle doit être injectée.

Les Dormeurs

Besoin d'explications ? Les dormeurs réalisent une inversion des capacités PSI chez les personnes, les rendant incapables d'utiliser des pouvoirs psychiques. Les drogues de dormeur sont extrêmement puissantes et extrêmement dévastatrices. Une injection dure pendant une semaine, et a l'effet de ramener n'importe quel niveau de PSI à zéro (et d'annuler de ce fait tous les pouvoirs PSI). Pour une année d'utilisation, l'utilisateur détruira de manière permanente 1 point d'INT par des dommages de cerveau. D'autres problèmes, tels que des dépressions et de la paranoïa peuvent également se manifester. Des dormeurs sont utilisés dans les Endroits où les pouvoirs PSI sont illégaux ou réglementés, et beaucoup de gens préfèrent la mort à l'enfer vivant créé par les cauchemars des dormeurs...