

TELEPATHIE

La Télépathie est une des disciplines les plus fascinantes qu'aient les psy à leur disposition : elle synchronise les énergies de deux matrices psychiques, et permet donc à celui qui l'utilise de pénétrer dans l'esprit d'autres personnes. Quelques exemples de pouvoirs télépathiques seraient de lire les pensées d'autres individus, d'altérer leur perception ou même de dominer leur volonté. La télépathie n'a pas d'effet sur les êtres non pensants, tels que les Golem ou les créatures similaires. A la différence des autres disciplines, aucune Projection psychique n'est requise pour acquérir la cible, quoi qu'un jet soit toujours nécessaire afin de déterminer la portée du pouvoir. De plus, si le Psy n'arrive pas à obtenir un minimum de 10% de dommage sur la table de combat, la cible affectée peut ajouter +60 à son jet de RPsy.

Modificateur : Chaque fois qu'un psy utilise un de ses pouvoirs télépathiques sur un individu avec qui il est en contact physique, il peut rajouter +20 à son Talent psychique.

ILLUSION PSYCHIQUE

Niveau : 1 Action : Active Maintien : Oui

Description : Altère les perceptions d'un individu, en introduisant dans sa tête des images ou des sons illusoire. Avec ce pouvoir, un psy peut se rendre invisible pour sa cible, lancer un rocher vers elle ou la confronter à un dragon. Si le psy forme des créatures, elles attaquent et se défendent en utilisant la Projection psychique du personnage, tout comme les autres illusions d'attaque (flèches, sorts, explosions...). Pour résister à cet effet, il faut réussir un test de RPsy contre la valeur indiquée par la difficulté atteinte. Les dégâts ne sont évidemment pas réels et si un adversaire subit un impact, il a droit à un nouveau test de RPsy. S'il se rend compte qu'il s'agit d'une illusion, il peut tenter un test à chaque round.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 2
40	Facile	Fatigue 1
80	Moyenne	80 RPsy
120	Difficile	100 RPsy
140	Très Difficile	120 RPsy
180	Absurde	140 RPsy
240	Quasiment Impossible	160 RPsy
280	Impossible	180 RPsy
320	Surhumaine	200 RPsy
440	Zen	220 RPsy

SCANNER DE ZONE

Niveau : 1 Action : Active Maintien : Oui

Description : Détecte tous les esprits actifs se trouvant autour du personnage. Ce pouvoir peut différencier les esprits simples (comme ceux des animaux) des plus complexes (comme ceux des humains), mais il ne peut pas détecter d'esprits précis à l'intérieur de cette zone. Pour résister à cette capacité, une cible doit réussir un test de RPsy contre la valeur indiquée par la difficulté atteinte. Si ce test échoue, la personne détectée n'a plus droit à aucun autre test de Résistance tant qu'elle reste dans la zone scannée. Ce pouvoir ne requiert pas du personnage qu'il utilise sa Projection psychique, puisqu'il affecte automatiquement tous les êtres présents dans la zone.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 2
40	Facile	Fatigue 1
80	Moyenne	100 RPsy / 10m de rayon
120	Difficile	120 RPsy / 50m de rayon
140	Très Difficile	140 RPsy / 100m de rayon
180	Absurde	160 RPsy / 250m de rayon
240	Quasiment Impossible	180 RPsy / 500m de rayon
280	Impossible	200 RPsy / 1km de rayon
320	Surhumaine	220 RPsy / 10km de rayon
440	Zen	240 RPsy / 100 km de rayon

COMMUNICATION MENTALE

Niveau : 1 Action : Active Maintien : Oui

Description : Le psy peut commencer une conversation mentale avec une personne éloignée qu'il a localisée. Localisée signifie qu'il connaît sa position au moins de façon approximative. Ce pouvoir ne requiert pas de test de Projection psychique pour fixer sa cible. La distance maximale que peut atteindre ce pouvoir est indiquée par ses effets.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 2
40	Facile	Fatigue 1
80	Moyenne	100 m
120	Difficile	500 m
140	Très Difficile	1 km
180	Absurde	10 km
240	Quasiment Impossible	100 km
280	Impossible	1000 km
320	Surhumaine	5000 km
440	Zen	N'importe quelle distance

INTERDICTION MENTALE

Niveau : 1 Action : Active Maintien : Oui

Description : Grâce à ce pouvoir, le psy est capable d'imposer une interdiction très basique, empêchant la cible affectée d'effectuer une action déterminée. On ne peut interdire que les actions actives, c'est-à-dire qui requièrent la volonté consciente d'un personnage, et pas les actions passives réalisées par simple réaction. La cible peut résister à cet effet en réussissant un test de RPsy contre la valeur indiquée par la difficulté atteinte, et a droit à un nouveau test chaque fois qu'elle tente d'effectuer l'action interdite. Si l'interdiction est trop générale ou limite de façon extrême la liberté de la cible, elle peut bénéficier d'un bonus de +20 à ses tests de Resistance.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 4
40	Facile	Fatigue 2
80	Moyenne	80 RPsy
120	Difficile	100 RPsy
140	Très Difficile	120 RPsy
180	Absurde	140 RPsy
240	Quasiment Impossible	160 RPsy
280	Impossible	180 RPsy
320	Surhumaine	200 RPsy
440	Zen	220 RPsy

BOUCLIER PSYCHIQUE

Niveau : 1 Action : Passive Maintien : Oui

Description : Augmente la RPsy du personnage. Ce pouvoir peut être utilisé pour augmenter la RPsy d'autres personnes, mais dans ce cas l'amélioration est réduite de moitié.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 2
40	Facile	Fatigue 1
80	Moyenne	+10 RPsy
120	Difficile	+30 RPsy
140	Très Difficile	+50 RPsy
180	Absurde	+80 RPsy
240	Quasiment Impossible	+120 RPsy
280	Impossible	+160 RPsy
320	Surhumaine	+200 RPsy
440	Zen	+240 RPsy

LECTURE MENTALE

Niveau : 1 Action : Active Maintien : Oui

Description : Permet au psy de lire les pensées d'un individu au moment même où elles passent dans son esprit, sans qu'il lui soit possible d'approfondir ses recherches dans ses souvenirs ou ses sentiments. Pour résister à ce pouvoir la cible doit réussir un test de RPsy contre la valeur indiquée par la difficulté atteinte. Il est possible de réaliser un nouveau test de Résistance pour se libérer de la lecture tous les 5 rounds, mais seulement si elle a conscience qu'elle est victime de ce pouvoir. Tant qu'il lit les intentions de son adversaire, le psy peut appliquer un bonus de +30 aux actions opposées effectuées à son encontre.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 2
40	Facile	Fatigue 1
80	Moyenne	100 RPsy
120	Difficile	120 RPsy
140	Très Difficile	140 RPsy
180	Absurde	160 RPsy
240	Quasiment Impossible	180 RPsy
280	Impossible	200 RPsy
320	Surhumaine	220 RPsy
440	Zen	240 RPsy

ANALYSE MENTALE

Niveau : 2 Action : Active Maintien : Oui

Description : Permet au psy de rechercher dans les pensées et les souvenirs d'un individu des situations ou des réflexions précises. Le Meneur de jeu doit décider du nombre de rounds nécessaires pour obtenir l'information désirée, suivant la façon dont elle est cachée dans l'esprit de la cible. Le psy a seulement accès aux connaissances de la cible, mais il est capable de pénétrer dans les souvenirs altérés par des moyens surnaturels. La cible peut résister à ce pouvoir en réussissant un test de RPsy contre la valeur indiquée par la difficulté atteinte, et elle a droit à un nouveau test tous les 5 rounds.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 6
40	Facile	Fatigue 4
80	Moyenne	Fatigue 2
120	Difficile	100 RPsy
140	Très Difficile	120 RPsy
180	Absurde	140 RPsy
240	Quasiment Impossible	160 RPsy
280	Impossible	180 RPsy
320	Surhumaine	200 RPsy
440	Zen	240 RPsy

ASSAUT PSYCHIQUE

Niveau : 2 Action : Active Maintien : Non

Description : Frappe l'esprit d'un individu en affaiblissant sa Résistance Psychique. La cible subit un malus à sa RPsy égal à sa marge d'échec sur un test de RPsy contre la valeur indiquée par la difficulté atteinte. La Résistance affaiblie est récupérée au rythme de 5 points par heure.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 8
40	Facile	Fatigue 4
80	Moyenne	Fatigue 2
120	Difficile	120 RPsy
140	Très Difficile	140 RPsy
180	Absurde	160 RPsy
240	Quasiment Impossible	180 RPsy
280	Impossible	200 RPsy
320	Surhumaine	220 RPsy
440	Zen	260 RPsy

CONNEXION PSYCHIQUE

Niveau : 2 Action : Active Maintien : Oui

Description : Connecte l'esprit du psy avec celui d'un autre individu, ce qui leur permet s'ils le désirent, d'agir librement avec le corps de l'autre. En réalité, les esprits ne changent pas de lieu, mais la connexion à distance permet de prendre le contrôle de l'autre corps comme en manipulant une marionnette. Par exemple, un psy peut relier son esprit avec celui d'un combattant et lui laisser le contrôle de son corps pour effectuer un combat.

Comme l'âme ne change pas de corps, un sorcier ne peut pas lancer de sort s'il introduit son esprit dans une autre forme physique. Naturellement, les personnages réalisant l'échange conservent les caractéristiques physiques de l'individu qu'ils habitent, seules les bases des compétences sont transférées. Gardez à l'esprit que ce pouvoir est volontaire et que l'on ne peut pas obliger un autre personnage à céder son corps ou à en contrôler un autre à distance. Tant qu'un individu manoeuvre le corps d'un autre, il perd temporairement le contrôle de son propre corps. S'il meurt, l'esprit de celui qui contrôle retourne immédiatement à son corps originel. La distance maximale que l'on peut atteindre avec ce pouvoir est indiquée par la difficulté atteinte.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 6
40	Facile	Fatigue 4
80	Moyenne	Fatigue 2
120	Difficile	100 m de rayon
140	Très Difficile	500 m de rayon
180	Absurde	1 km de rayon
240	Quasiment Impossible	10 km de rayon
280	Impossible	100 km de rayon
320	Surhumaine	1000 km de rayon
440	Zen	N'importe quelle distance

MODIFICATION DE SOUVENIRS

Niveau : 2 Action : Active Maintien : Non

Description : Permet de modifier les souvenirs dans l'esprit d'un individu, en les éliminant totalement ou en créant de nouveaux. Il est nécessaire de déterminer exactement ce qui va être créé ou effacé. On peut modifier une heure de souvenirs pour chaque point de marge d'échec sur le test de RPsy requis. Bien que ce pouvoir n'ait pas de maintien, la cible a droit à un nouveau test de Résistance contre la RPsy originelle du pouvoir, si elle voit ou fait quelque chose qui lui rappelle ses souvenirs originels.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 8
40	Facile	Fatigue 6
80	Moyenne	Fatigue 4
120	Difficile	Fatigue 2
140	Très Difficile	100 RPsy
180	Absurde	120 RPsy
240	Quasiment Impossible	140 RPsy
280	Impossible	160 RPsy
320	Surhumaine	180 RPsy
440	Zen	200 RPsy

FORME ASTRALE

Niveau : 2 Action : Active Maintien : Oui

Description : Le psy peut se séparer de sa forme physique et transférer son esprit à distance. Tant qu'il se trouve dans cet état, le psy sera intangible pour tous les obstacles non basés sur l'énergie et invisibles pour tous ceux qui ne voient pas les matrices psychiques. La forme astrale ne peut être attaquée que par les sorts et capacités qui blessent les êtres immatériels ou qui affectent leurs Résistances. Si elle reçoit des dégâts de n'importe quel type, son corps physique les subit aussi et la forme astrale disparaît. Le corps astral peut se déplacer avec une Qualité de Vol égale à la Volonté du psy. Dans cet état, le personnage ne peut utiliser que des capacités mentales. Si son véritable corps meurt, le psy reste bloqué sous forme astrale jusqu'à ce qu'il soit détruit, moment où il meurt définitivement.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 8
40	Facile	Fatigue 6
80	Moyenne	Fatigue 4
120	Difficile	Fatigue 2
140	Très Difficile	10 km de rayon
180	Absurde	100 km de rayon
240	Quasiment Impossible	500 km de rayon
280	Impossible	1000 km de rayon
320	Surhumaine	5000 km de rayon
440	Zen	N'importe quelle distance

LOCALISATION PSYCHIQUE

Niveau : 2 Action : Active Maintien : Oui

Description : Localise l'esprit d'un individu précis se trouvant au maximum à la distance indiquée par la difficulté atteinte. Le psy doit connaître la matrice de l'individu qu'il cherche, mais il peut aussi chercher certaines caractéristiques mentales précises. Une fois la cible localisée, le psy a la capacité de maintenir ce pouvoir sur elle, pour savoir où elle se trouve à tout moment. Pour résister à cet effet, la cible doit réussir un test de RPsy contre la valeur indiquée par la difficulté atteinte. Elle a droit à un nouveau test tous les cinq rounds, ou chaque fois qu'elle prend conscience qu'elle est victime de ce pouvoir. Le psy n'a pas besoin d'utiliser sa Projection psychique car ce pouvoir fonctionne automatiquement si l'individu se trouve à l'intérieur de la zone d'effet du pouvoir.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 8
40	Facile	Fatigue 6
80	Moyenne	Fatigue 4
120	Difficile	Fatigue 2
140	Très Difficile	10 km de rayon / 140 RPsy
180	Absurde	100 km de rayon / 160 RPsy
240	Quasiment Impossible	500 km de rayon / 180 RPsy
280	Impossible	1000 km de rayon / 200 RPsy
320	Surhumaine	5000 km de rayon / 220 RPsy
440	Zen	N'importe quelle distance / 260 RPsy

CONTRÔLE MENTAL

Niveau : 3 Action : Active

Description : Le psy gagne le contrôle absolu de la volonté d'un individu si celui-ci ne réussit pas un test de RPsy contre la valeur indiquée par la difficulté atteinte. L'individu contrôlé a droit à un nouveau test de Résistance chaque jour ou chaque fois qu'il reçoit un ordre allant complètement à rencontre de sa nature. Devant un ordre mettant sa vie en danger ou l'obligeant à agir de manière extrême, la cible a droit à rajouter un bonus de +20 à sa RPsy.

Maintien : Oui

Effets :

20	Routinière	Fatigue 12
40	Facile	Fatigue 8
80	Moyenne	Fatigue 6
120	Difficile	Fatigue 4
140	Très Difficile	100 RPsy
180	Absurde	120 RPsy
240	Quasiment Impossible	140 RPsy
280	Impossible	160 RPsy
320	Surhumaine	180 RPsy
440	Zen	220 RPsy

MORT PSYCHIQUE

Niveau : 3 Action : Active Maintien : Non

Description : Attaque un esprit, le détruisant complètement de l'intérieur. La victime perd un point en Intelligence et en Volonté tous les 10 points de marge d'échec sur le test de RPsy, Les points perdus sont récupérés au rythme d'un par jour ; par contre, si une de ces caractéristiques tombe à 0, la victime finit lobotomisée et son esprit est annihilé. Un corps dépourvu d'esprit meurt, et peut être contrôlé grâce au pouvoir de Connexion Psychique.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 16
40	Facile	Fatigue 12
80	Moyenne	Fatigue 8
120	Difficile	Fatigue 6
140	Très Difficile	Fatigue 4
180	Absurde	140 RPsy
240	Quasiment Impossible	160 RPsy
280	Impossible	180 RPsy
320	Surhumaine	220 RPsy
440	Zen	240 RPsy

ZONE

Niveau : 3 Action : Active Maintien : Oui

Description : Tant que ce pouvoir est maintenu, il permet d'utiliser n'importe quelle autre capacité télépathique sur tous les individus se trouvant dans le rayon indiqué par la difficulté atteinte. Il est possible de désigner qui subit les attaques, tant que le psy est conscient de qui se trouve à l'intérieur de la zone. Par exemple, s'il effectue un assaut psychique avec ce pouvoir maintenu au niveau Très Difficile, tous les individus désignés par le psy se trouvant à moins de 10 mètres seront attaqués.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 16
40	Facile	Fatigue 12
80	Moyenne	Fatigue 8
120	Difficile	Fatigue 4
140	Très Difficile	10 m de rayon
180	Absurde	100 m de rayon
240	Quasiment Impossible	1 km de rayon
280	Impossible	10 km de rayon
320	Surhumaine	100 km de rayon
440	Zen	500 km de rayon

TELEKINESIE

La Télékinésie est la faculté psychique de déplacer des objets par la seule force mentale. Aux plus hauts niveaux, un personnage peut même détruire les choses à distance ou modifier leur structure atomique. Cette discipline n'entraîne aucun modificateur particulier.

TÉLÉKINÉSIE MINEURE

Niveau : 1 Action : Active Maintien : Oui

Description : Le psy déplace à distance une masse non organique. Le poids et la vitesse de déplacement dépendent de la difficulté atteinte pour le pouvoir. Si cette capacité est utilisée pour attaquer à distance en lançant des objets, le personnage doit réduire sa Projection psychique de moitié, car le contrôle accordé par ce pouvoir n'est pas spécifiquement fait pour ce genre d'action. Si un combattant avec le module de Maniement des matrices connaît ce pouvoir, il peut l'utiliser pour contrôler une arme à distance et attaquer en utilisant son Attaque plutôt que sa Projection psychique (bien sûr, ce n'est intéressant que si son Attaque est supérieure à sa Projection Psychique).

Effets :

20	Routinière	Fatigue 1
40	Facile	1 kg / Qualité de Vol 4
80	Moyenne	2 kg / Qualité de Vol 6
120	Difficile	5 kg / Qualité de Vol 8
140	Très Difficile	10 kg / Qualité de Vol 10
180	Absurde	20 kg / Qualité de Vol 12
240	Quasiment Impossible	40 kg / Qualité de Vol 14
280	Impossible	100 kg / Qualité de Vol 16
320	Surhumaine	200 kg / Qualité de Vol 18
440	Zen	500 kg / Qualité de Vol 20

IMPACT TÉLÉKINÉTIQUE

Niveau : 1 Action : Active Maintien : Non

Description : Projette un coup invisible de puissance variable. Bien que la principale fonction de ce pouvoir soit de faire tomber, il inflige des Dégâts équivalents à deux fois le modificateur de la Force atteinte, plus ce que le MJ considère approprié pour l'environnement.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 2
40	Facile	Fatigue 1
80	Moyenne	Force 8
120	Difficile	Force 10
140	Très Difficile	Force 12
180	Absurde	Force 14
240	Quasiment Impossible	Force 15
280	Impossible	Force 16
320	Surhumaine	Force 18
440	Zen	Force 20

BOUCLIER TÉLÉKINÉTIQUE

Niveau : 1 Action : Passive Maintien : Oui

Description : Crée un bouclier télékinétique qui défend son utilisateur contre toutes les attaques matérielles. Par conséquent, bien qu'il soit capable de bloquer une épée magique qui altère l'énergie, il ne peut pas parer une décharge d'énergie lumineuse. Dans le cas d'une barrière créée avec un niveau de pouvoir supérieur à Impossible, il s'avère aussi capable de bloquer les effets et les attaques éthérés. De plus, à certains niveaux, le bouclier peut aussi obtenir la capacité Invulnérabilité. Quand un Bouclier Télékinétique est maintenu, il conserve ses PV actuels, déterminés lors de sa création. Cependant, il perd 5 PV par round, jusqu'à arriver au nombre correspondant à la difficulté à laquelle le pouvoir est maintenu.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 2
40	Facile	Fatigue 1
80	Moyenne	300 PV
120	Difficile	500 PV
140	Très Difficile	700 PV
180	Absurde	1000 PV
240	Quasiment Impossible	1500 PV / seuil d'invulnérabilité 60
280	Impossible	2000 PV / seuil d'invulnérabilité 80 Blocage énergie
320	Surhumaine	3000 PV / seuil d'invulnérabilité 120 Blocage énergie
440	Zen	5000 PV / seuil d'invulnérabilité 160 Blocage énergie

ARMURE TÉLÉKINÉTIQUE

Niveau : 1 Action : Passive Maintien : Oui

Description : Crée une armure de force sur le psy ou l'individu qu'il désigne comme cible. L'IP de cette cuirasse protège son porteur contre tous es Modes d'attaque, sauf l'Énergie. On peut le combiner avec n'importe quelle autre protection comme une couche supplémentaire, mais qui ne provoque pas de malus spécial à l'Initiative.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 2
40	Facile	Fatigue 1
80	Moyenne	IP 1
120	Difficile	IP 2
140	Très Difficile	IP 4
180	Absurde	IP 6
240	Quasiment Impossible	IP 8
280	Impossible	IP 10
320	Surhumaine	IP 12
440	Zen	IP 14

IMMOBILISATION TÉLÉKINÉTIQUE

Niveau : 1 Action : Active Maintien : Oui

Description : Permet d'utiliser la Projection psychique du personnage : pour effectuer une manoeuvre d'Immobilisation, sans appliquer aucun malus à sa compétence pour la réaliser. La caractéristique employée par le psy est indiquée par la difficulté atteinte. Il est possible que ce pouvoir augmente suffisamment pour offrir la possibilité d'immobiliser plusieurs individus dans une zone déterminée. Dans ce cas, le psy applique un malus de -2 à la Force de l'immobilisation.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 2
40	Facile	Fatigue 1
80	Moyenne	Force 6
120	Difficile	Force 8
140	Très Difficile	Force 10
180	Absurde	Force 12 / Rayon 5 m
240	Quasiment Impossible	Force 14 / Rayon 10 m
280	Impossible	Force 15 / Rayon 50 m
320	Surhumaine	Force 16 / Rayon 100 m
440	Zen	Force 18 / Rayon 500 m

VOL TÉLÉKINÉTIQUE

Niveau : 2 Action : Active Maintien : Oui

Description : Le psy peut se déplacer librement dans les airs, avec la qualité de Vol indiquée par la difficulté atteinte.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 4
40	Facile	Fatigue 2
80	Moyenne	Fatigue 1
120	Difficile	Qualité de Vol 6
140	Très Difficile	Qualité de Vol 8
180	Absurde	Qualité de Vol 10
240	Quasiment Impossible	Qualité de Vol 12
280	Impossible	Qualité de Vol 14
320	Surhumaine	Qualité de Vol 16
440	Zen	Qualité de Vol 18

BALISTIQUE

Niveau : 2 Action : Active Maintien : Non

Description : Ce pouvoir permet au psy de lancer des objets avec une extrême précision, en employant sa Projection psychique comme compétence de tir. Plus le Talent du personnage est élevé, plus haute sera la précision et a quantité d'éléments qu'il pourra lancer simultanément, allant d'une simple dague à des milliers d'énormes blocs de roches. En fonction de la difficulté atteinte, il pourra soit augmenter le nombre d'objets, et ainsi couvrir une très grande zone, soit augmenter la précision de son pouvoir. En d'autres termes, il devra choisir entre bénéficier d'un bonus en Projection et effectuer une attaque de zone. Par exemple, s'il atteint un niveau de difficulté Absurde, il pourra soit recevoir un bonus de +20 à sa Projection pour lancer un objet, soit lancer un déluge d'objet qui couvrira une zone de 15 mètres.

Les Dégâts de l'attaque dépendent des objets projetés et de la zone d'effet. Si un seul objet est lancé, les Dégâts dépendront évidemment de ce seul objet. Si c'est une arme, on utilisera sa base de Dégâts auxquels on ajoutera le modificateur de Volonté plutôt que celui de Force. Dans le cas d'une attaque de zone, pour les objets divers tels qu'une chaise, une table ou un rocher, les Dégâts seront laissés à la discrétion du MJ sur une échelle allant de 30 à 150, selon la dangerosité de l'objet ; pour les armes leur base de Dégâts sera augmentée de 50%. Les projectiles lancés par ce pouvoir tombent une fois le contrôle psychique terminé.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 4
40	Facile	Fatigue 2
80	Moyenne	Fatigue 1
120	Difficile	+ 0 Projection / Rayon 5 m
140	Très Difficile	+10 Projection / Rayon 10 m
180	Absurde	+20 Projection / Rayon 15 m
240	Quasiment Impossible	+30 Projection / Rayon 25 m
280	Impossible	+40 Projection / Rayon 40 m
320	Surhumaine	+50 Projection / Rayon 80 m
440	Zen	+60 Projection / Rayon 150 m

DÉTECTION DE MOUVEMENT

Niveau : 2 Action : Active Maintien : Oui

Description : À l'intérieur de la zone d'effet de ce pouvoir, le psy peut détecter n'importe quelle chose en mouvement échouant au test de RPhy requis. Il en perçoit la vitesse, la taille et la direction, mais pas la forme. Cette capacité ne fonctionne que contre les formes physiques matérielles, les choses sans substance ne sont pas donc pas détectées. Ce pouvoir ne requiert pas du personnage qu'il utilise sa Projection psychique parce qu'il affecte automatiquement tous les individus se trouvant à l'intérieur de la zone d'effet. La Dissimulation du Ki fonctionne contre cette capacité et accorde un bonus à la RPhy, selon ce qu'indiqué le Chapitre 10.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 4
40	Facile	Fatigue 2
80	Moyenne	Fatigue 1
120	Difficile	120 RPhy / 10 m de rayon
140	Très Difficile	160 RPhy / 50 m de rayon
180	Absurde	200 RPhy / 100 m de rayon
240	Quasiment Impossible	240 RPhy / 500 m de rayon
280	Impossible	280 RPhy / 1 km de rayon
320	Surhumaine	320 RPhy / 10 km de rayon
440	Zen	400 RPhy / 100 km de rayon

TÉLÉKINÉSIE ORGANIQUE

Niveau : 2 Action : Active Maintien : Oui

Description : Il est possible de déplacer une masse matérielle, même si elle est de nature organique, tant que la cible ne réussit pas le test de RPhy requis. La vitesse dépend de la difficulté atteinte.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 6
40	Facile	Fatigue 4
80	Moyenne	Fatigue 2
120	Difficile	100 kg / qualité de vol 4 / 100 RPhy
140	Très Difficile	250 kg / qualité de vol 6 / 120 RPhy
180	Absurde	500 kg / qualité de vol 8 / 140 RPhy
240	Quasiment Impossible	1000 kg / qualité de vol 10 / 160 RPhy
280	Impossible	2500 kg / qualité de vol 12 / 180 RPhy
320	Surhumaine	5000 kg / qualité de vol 14 / 200 RPhy
440	Zen	10000 kg / qualité de vol 16 / 220 RPhy

RÉPULSION

Niveau : 2 Action : Active Maintien : Oui

Description : Crée une barrière qui repousse violemment toutes les créatures et objets matériels qui entrent en contact avec elle ou tentent de la traverser. Pour savoir si un individu est capable de traverser la barrière ou pas, il doit réussir un test opposé de caractéristiques, en utilisant sa Force ou son Agilité contre la valeur indiquée par la difficulté atteinte. Il n'est pas nécessaire d'utiliser la Projection psychique pour fixer une cible ; Répulsion fonctionne de manière automatique sur tous les individus ou objets qui traversent la barrière. Au moment où le pouvoir est lancé, il ne peut pas être utilisé sur des cibles précises. La longueur de la barrière est déterminée par la difficulté atteinte, mais le psy peut lui donner la forme qu'il désire, enveloppant même son corps.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 8
40	Facile	Fatigue 6
80	Moyenne	Fatigue 4
120	Difficile	Fatigue 2
140	Très Difficile	Force 6 / Ligne de 2 m
180	Absurde	Force 8 / Ligne de 5 m
240	Quasiment Impossible	Force 10 / Ligne de 10 m
280	Impossible	Force 12 / Ligne de 20 m
320	Surhumaine	Force 14 / Ligne de 50 m
440	Zen	Force 18 / Ligne de 100 m

DÉTRUIRE

Niveau : 2 Action : Active Maintien : Non

Description : Ce pouvoir détruit une cible, ce qui la fait exploser de l'intérieur en mille morceaux. Si la cible est un objet, il doit réussir un test de Résistance pour éviter d'être détruit (les objets de qualité spéciale ne se brisent pas automatiquement, mais ils perdent un niveau de qualité tous les 50 points de marge d'échec). Si la cible est un être vivant naturel, elle doit réussir un test de RPhy contre la difficulté requise, sous peine de perdre le double de PV que ce qu'indique la marge d'échec. S'il s'agit d'un objet à points de structure ou d'une créature à Encasement, la cible subit cinq fois les dégâts indiqués par la marge d'échec. Bien sûr, ce pouvoir n'affecte que les cibles matérielles.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 8
40	Facile	Fatigue 6
80	Moyenne	Fatigue 4
120	Difficile	Fatigue 2
140	Très Difficile	100 RPhy
180	Absurde	120 RPhy
240	Quasiment Impossible	140 RPhy
280	Impossible	160 RPhy
320	Surhumaine	180 RPhy
440	Zen	220 RPhy

CONTRÔLE DU MILIEU

Niveau : 3 Action : Active Maintien : Non

Description : Permet au psy de contrôler totalement le milieu ou la zone dans lequel il se trouve. Sa maîtrise est absolue, elle peut lui permettre de créer un petit tremblement de terre, de soulever d'énormes murs de terre, tant que ces effets ne dépassent pas le rayon indiqué. Si le psy désire affecter des constructions solides, leur possible destruction dépend de leur Seuil d'Invulnérabilité.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 16
40	Facile	Fatigue 12
80	Moyenne	Fatigue 8
120	Difficile	Fatigue 6
140	Très Difficile	Fatigue 4
180	Absurde	10 m de rayon / seuil 40
240	Quasiment Impossible	100 m de rayon / seuil 60
280	Impossible	250 m de rayon / seuil 80
320	Surhumaine	500 m de rayon / seuil 100
440	Zen	1 km de rayon / seuil 140

TÉLÉKINÉSIE SUPÉRIEURE

Niveau : 3 Action : Active Maintien : Oui

Description : Version amplifiée de la télékinésie simple, qui permet de déplacer un poids bien supérieur.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 24
40	Facile	Fatigue 20
80	Moyenne	Fatigue 16
120	Difficile	Fatigue 12
140	Très Difficile	Fatigue 8
180	Absurde	Fatigue 4
240	Quasiment Impossible	500 tonnes / Qualité de Vol 4
280	Impossible	10 000 tonnes / Qualité de Vol 6
320	Surhumaine	100 000 tonnes / Qualité de Vol 8
440	Zen	1 000 000 tonnes / Qualité de Vol 10

RESTRUCTURATION ATOMIQUE

Niveau : 3 Action : Active Maintien : Non

Description : Le psy peut reconstruire automatiquement n'importe quelle matière, organique ou inorganique, et la transformer en substance et en forme autant qu'il le désire. Par exemple, il pourrait convertir un être vivant en statue de pierre, ou du sable en pièces d'or. Quoi qu'il en soit, la capacité à modeler et forger est limitée par les connaissances du personnage dans les compétences secondaires d'Art et de Forge. Cependant, étant donné que le psy peut modifier directement la matière comme il le désire, la difficulté de toutes les créations est inférieure de deux niveaux à la difficulté normale. En ce qui concerne le modelage d'une matière, il peut changer le niveau de qualité de plus ou moins 5 points, avec pour seule limitation le fait qu'on ne puisse créer de matériaux de caractère magique, comme le malebolgia, l'illuminati ou le métal stellaire. La masse maximale affectable par cette capacité et la Résistance de ceux qui ne veulent pas être affectés sont limités par le niveau de difficulté atteinte.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 24
40	Facile	Fatigue 20
80	Moyenne	Fatigue 16
120	Difficile	Fatigue 12
140	Très Difficile	Fatigue 8
180	Absurde	Fatigue 6
240	Quasiment Impossible	Fatigue 4
280	Impossible	140 Rphy / 100 kg
320	Surhumaine	160 RPhy /10 tonnes
440	Zen	200 RPhy /100 tonnes

PYROKINESIE

Cette discipline permet au psy de maîtriser les températures élevées et le feu. Il peut en contrôler la forme ou s'immuniser aux effets de la chaleur.

Modificateur : L'environnement dans lequel se trouve le psy augmente ou diminue son Talent psychique de la façon suivante :

Zone gelée ou arctique	-30
Froid intense	-10
Devant un grand feu	+10
Incendie de vastes proportions	+20
Volcan	+30

CRÉER LE FEU

Niveau : 1 Action : Active Maintien : Oui

Description : Crée les intensités de feu indiquées par la difficulté atteinte ou augmente de la même quantité une flamme déjà existante. S'il est produit sur un corps inflammable, il n'est pas nécessaire de maintenir ce pouvoir pour qu'il continue à brûler. Dans le cas contraire, le maintien permet aux flammes de brûler sans rien consumer, mais cela n'empêche pas qu'elles puissent être étouffées.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 1
40	Facile	1 intensité
80	Moyenne	3 intensités
120	Difficile	5 intensités
140	Très Difficile	7 intensités
180	Absurde	10 intensités
240	Quasiment Impossible	13 intensités
280	Impossible	16 intensités
320	Surhumaine	20 intensités
440	Zen	25 intensités

RÉDUIRE LE FEU

Niveau : 1 Action : Active Maintien : Non

Description : Diminue de plusieurs intensités un feu déjà existant. Si ce Pouvoir est utilisé sur une créature basée sur la chaleur, elle subit 5 points de dégâts par intensité réduite, à moins de réussir un test de RPhy (les dégâts sont de 25 points pour les créatures à Encaissement). Gardez à l'esprit que si un feu ne disparaît pas totalement, il peut retrouver sa pleine puissance le round suivant.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 1
40	Facile	-1 intensité / 80 RPhy
80	Moyenne	-3 intensités / 100 RPhy
120	Difficile	-5 intensités / 120 RPhy
140	Très Difficile	-7 intensités / 140 RPhy
180	Absurde	-10 intensités / 160 RPhy
240	Quasiment Impossible	-15 intensités / 180 RPhy
280	Impossible	-20 intensités / 200 RPhy
320	Surhumaine	-30 intensités / 220 RPhy
440	Zen	-40 intensités / 260 RPhy

CONTRÔLER LE FEU

Niveau : 1 Action : Active Maintien : Oui

Description : Contrôle la croissance et la taille d'un feu inférieur en intensités à celles indiquées par le niveau de pouvoir atteint. Par exemple, le personnage peut diriger la croissance d'un incendie dans un village vers un lieu précis, en ignorant les maisons qu'il ne veut pas voir brûler. Ce pouvoir permet aussi de modifier la forme et la couleur des flammes. Utilisé sur un feu avec une présence propre ou à une créature élémentaire, la cible peut éviter cet effet en réussissant un test de RPsy contre la valeur indiquée par la difficulté atteinte.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 2
40	Facile	Fatigue 1
80	Moyenne	4 intensités / 80 RPhy
120	Difficile	6 intensités / 100 RPhy
140	Très Difficile	8 intensités /120 RPhy
180	Absurde	12 intensités /140 RPhy
240	Quasiment Impossible	16 intensités / 160 RPhy
280	Impossible	20 intensités/180 RPhy
320	Surhumaine	25 intensités / 200 RPhy
440	Zen	30 intensités / 240 RPhy

IMMOLER

Niveau : 1 Action : Active Maintien : Non

Description : Le psy provoque une explosion de feu sur une vaste zone, dont les Dégâts dépendent de la difficulté atteinte. Il s'agit d'une attaque sur le Mode Chaleur. Il n'est pas possible de sélectionner des cibles à l'intérieur de la zone, et le psy lui-même peut être affecté s'il ne fait pas attention au moment l'explosion. L'attaque est parfaitement visible, même pour les individus incapable de voir les matrices, car elle prend habituellement la forme d'une boule de feu.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 4
40	Facile	Fatigue 2
80	Moyenne	Fatigue 1
120	Difficile	Dégâts 60 / 5 m de rayon
140	Très Difficile	Dégâts 80 / 10 m de rayon
180	Absurde	Dégâts 100 / 20 m de rayon
240	Quasiment Impossible	Dégâts 120 / 30 m de rayon
280	Impossible	Dégâts 150 / 50 m de rayon
320	Surhumaine	Dégâts 200 / 100 m de rayon
440	Zen	Dégâts 250 / 200 m de rayon

MAINTENIR LE FEU

Niveau : 2 Action : Active Maintien : Oui

Description : Maintient plusieurs intensités de feu en train de brûler sans qu'il ne puisse être éteint. Il n'existe aucun moyen naturel pour éteindre un feu maintenu de cette manière, même si on lui lance de l'eau ou du sable. Il n'a pas besoin de consommer un matériau pour continuer à brûler.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 4
40	Facile	Fatigue 2
80	Moyenne	Fatigue 1
120	Difficile	5 intensités
140	Très Difficile	10 intensités
180	Absurde	15 intensités
240	Quasiment Impossible	20 intensités
280	Impossible	30 intensités
320	Surhumaine	40 intensités
440	Zen	50 intensités

IMMUNITÉ AU FEU

Niveau : 2 Action : Passive Maintien : Oui

Description : Permet au psy, ou à l'individu que celui-ci désigne, d'être immunisé à l'effet d'un certain nombre d'intensités de chaleur, même s'il s'agit d'un feu de caractère surnaturel. Si le bénéficiaire du pouvoir subit une attaque basée sur le feu, chaque intensité d'immunité diminue de 5 points les Dégâts de l'attaque et augmente de +5 les Résistances contre ces effets.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 4
40	Facile	Fatigue 2
80	Moyenne	Fatigue 1
120	Difficile	5 intensités
140	Très Difficile	10 intensités
180	Absurde	15 intensités
240	Quasiment Impossible	20 intensités
280	Impossible	30 intensités
320	Surhumaine	40 intensités
440	Zen	50 intensités

BARRIÈRE IGNÉE

Niveau : 2 Action : Active Maintien : Oui

Description : Ce pouvoir crée une barrière de feu à l'endroit décidé par le psy. Tous ceux qui tentent de la traverser subissent automatiquement une attaque avec la compétence de Projection psychique de son créateur. L'attaque se fait sur le Mode Chaleur et les Dégâts dépendent de la difficulté atteinte. La longueur maximale de la barrière dépend elle aussi de la difficulté atteinte, mais le psy peut lui donner la forme qu'elle désire. Comme pour la répulsion télékinétique, ce sort ne peut pas être directement lancé sur les cibles désirées.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 6
40	Facile	Fatigue 4
80	Moyenne	Fatigue 2
120	Difficile	Fatigue 1
140	Très Difficile	Dégâts 60 / 5 m de long
180	Absurde	Dégâts 80 / 10 m de long
240	Quasiment Impossible	Dégâts 120 / 20 m de long
280	Impossible	Dégâts 160 / 30 m de long
320	Surhumaine	Dégâts 200 / 40 m de long
440	Zen	Dégâts 240 / 50 m de long

AUGMENTER LA TEMPÉRATURE AMBIANTE

Niveau : 2 Action : Active Maintien : Oui

Description : Le psy contrôle la température ambiante et peut l'augmenter considérablement, dans un vaste rayon.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 6
40	Facile	Fatigue 4
80	Moyenne	Fatigue 2
120	Difficile	Fatigue 1
140	Très Difficile	+5°C/1 km de rayon
180	Absurde	+10°C / 5 km de rayon
240	Quasiment Impossible	+15 °C / 10 km de rayon
280	Impossible	+20°C / 25 km de rayon
320	Surhumaine	+30°C / 50 km de rayon
440	Zen	+40 °C/ 100 km de rayon

CONSUMER

Niveau : 3 Action : Active Maintien : Non

Description : Fait brûler une cible de l'intérieur, en consommant sa substance jusqu'à la réduire en cendres. Peu importe qu'il s'agisse de choses inorganiques comme des épées ou d'êtres vivants, rien de matériel ne peut éviter d'être détruit par ce pouvoir. Si une créature est affectée par ce pouvoir, elle doit réussir un test de RPhy pour ne pas être calcinée. En cas d'échec, elle subit automatiquement les dégâts indiqués par la difficulté atteinte. S'il s'agit d'une créature à Encaissement, cette quantité est multipliée par 5. Aucun IP ne peut protéger contre cette capacité, pas même celui de Chaleur, parce qu'elle affecte directement la cible de l'intérieur. Si ce pouvoir affecte un objet et qu'il échoue à son test de Résistance, il est automatiquement détruit, sauf pour les objets de qualité exceptionnelle, qui perdent seulement un niveau de qualité.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 16
40	Facile	Fatigue 12
80	Moyenne	Fatigue 8
120	Difficile	Fatigue 6
140	Très Difficile	Fatigue 4
180	Absurde	120 RPhy / Dégâts effectifs de 80
240	Quasiment Impossible	140 RPhy / Dégâts effectifs de 120
280	Impossible	160 RPhy / Dégâts effectifs de 160
320	Surhumaine	180 RPhy / Dégâts effectifs de 200
440	Zen	220 RPhy / Dégâts effectifs de 250

NOVA

Niveau : 3 Action : Active Maintien : Oui

Description : Cette discipline permet au personnage de brûler sa propre énergie vitale pour augmenter ses capacités psychiques. En termes de jeu, il peut échanger ses points de vie contre un bonus à son Talent psychique. Pour chaque PV brûlé, le personnage peut augmenter de deux son Talent psychique pendant ce round (dans le cas des créatures à Encaissement, il faut multiplier par 5 les PV perdus). La quantité maximale de vie sacrificable à chaque round dépend de la difficulté atteinte ; le personnage peut investir moins de points qu'indiqués, s'il le souhaite. Les dégâts subis sont considérés causés par le feu, et régénérés deux fois moins vite que les blessures conventionnelles.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 16
40	Facile	Fatigue 12
80	Moyenne	Fatigue 8
120	Difficile	10 PV
140	Très Difficile	20 PV
180	Absurde	30 PV
240	Quasiment Impossible	40 PV
280	Impossible	60 PV
320	Surhumaine	80 PV
440	Zen	120 PV

FEU SUPÉRIEUR

Niveau : 3 Action : Active Maintien : Oui

Description : Version amplifiée du pouvoir de premier niveau Créer le Feu, qui permet de créer des flammes bien plus grandes, indiquées par le niveau de difficulté atteint.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 20
40	Facile	Fatigue 16
80	Moyenne	Fatigue 12
120	Difficile	Fatigue 8
140	Très Difficile	Fatigue 6
180	Absurde	Fatigue 4
240	Quasiment Impossible	30 intensités
280	Impossible	40 intensités
320	Surhumaine	50 intensités
440	Zen	60 intensités

CRYOKINESIE

Exact inverse de la Pyrokinésie, cette discipline permet au psy de contrôler les basses températures et le gel. Ces pouvoirs permettent de congeler des personnes ou de diminuer la température à plusieurs centaines de mètres de distance.

Modificateur : Comme pour la Pyrokinésie, l'environnement augmente ou diminue le Talent psychique pour cette discipline, de la façon suivante :

Volcan	-30
Incendie de vastes proportions	-10
Milieu froid et pluvieux	+10
Froid intense	+20
Zone gelée ou arctique	+30

CRÉER LE FROID

Niveau : 1 Action : Active Maintien : Oui

Description : Crée les intensités de feu indiquées par la difficulté atteinte. Si ce pouvoir est utilisé sur un corps liquide, il peut former de la glace.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 1
40	Facile	1 intensité
80	Moyenne	3 intensités
120	Difficile	5 intensités
140	Très Difficile	7 intensités
180	Absurde	10 intensités
240	Quasiment Impossible	13 intensités
280	Impossible	16 intensités
320	Surhumaine	20 intensités
440	Zen	25 intensités

PERCEVOIR LA TEMPÉRATURE

Niveau : 1 Action : Active Maintien : Oui

Description : Détecte n'importe quelle variation de température ambiante, y compris la chaleur d'un corps vivant, dans le rayon indiqué. Ces variations peuvent même être perçues à travers des murs ou des obstacles, si ceux-ci ne sont pas basés sur l'énergie. Si l'adversaire dissimule son Ki ou qu'il n'émet pas de chaleur, cette capacité s'avère inefficace. Ce pouvoir ne requiert pas du personnage qu'il utilise sa Projection psychique, mais il affecte automatiquement tous les individus se trouvant à l'intérieur de la zone.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 4
40	Facile	Fatigue 2
80	Moyenne	Fatigue 1
120	Difficile	10 m de rayon
140	Très Difficile	50 m de rayon
180	Absurde	100 m de rayon
240	Quasiment Impossible	500 m de rayon
280	Impossible	1 km de rayon
320	Surhumaine	10 km de rayon
440	Zen	100 km de rayon

ELIMINER LE FROID

Niveau : 1 Action : Active Maintien : Non

Description : Réduit de plusieurs intensités le froid d'une zone, d'un être ou d'un objet. Si ce pouvoir est utilisé sur une créature basée sur le froid ou le gel, elle subit 5 points de dégâts pour chaque intensité réduite, si elle ne réussit pas un test de RPhy contre la difficulté requise (les créatures à Encaissement subissent 25 points de dégâts par intensité réduite).

Effets :

20	Routinière	Fatigue 1
40	Facile	-1 intensité / 80 RPhy
80	Moyenne	-3 intensités /100 RPhy
120	Difficile	-5 intensités /120 RPhy
140	Très Difficile	-7 intensités /140 RPhy
180	Absurde	-10 intensités / 160 RPhy
240	Quasiment Impossible	-15 intensités/180 RPhy
280	Impossible	-20 intensités/200 RPhy
320	Surhumaine	-30 intensités / 220 RPhy
440	Zen	-40 intensités / 260 RPhy

CONTRÔLE SUR LE FROID

Niveau : 1 Action : Active Maintien : Oui

Description : Contrôle le froid et le gel d'une zone. Ce pouvoir peut modifier le gel de n'importe quelle manière, en le brisant ou en le changeant de forme. Utilisé contre une créature élémentaire, celle-ci peut en éviter les effets en réussissant un test de RPhy contre la valeur indiquée par la difficulté Atteinte.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 2
40	Facile	Fatigue 1
80	Moyenne	4 intensités / 80 RPhy
120	Difficile	6 intensités / 100 RPhy
140	Très Difficile	8 intensités /120 RPhy
180	Absurde	12 intensités /140 RPhy
240	Quasiment Impossible	16 intensités / 160 RPhy
280	Impossible	20 intensités/180 RPhy
320	Surhumaine	25 intensités / 200 RPhy
440	Zen	30 intensités / 240 RPhy

CONGELER

Niveau : 1 Action : Active Maintien : Oui

Description : Congèle n'importe quel objet ou créature qui ne réussit pas le test de RPhy requis. L'individu affecté subit un malus à toutes les actions équivalant à la marge d'échec à ce test. Si la différence dépasse 40 points, il reste congelé et subit une Paralysie partielle. L'IP contre le Mode Froid peut être utilisée pour se défendre contre ce pouvoir. Toutes les cibles affectées ont droit à nouveau test de Résistance tous les 5 rounds.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 8
40	Facile	Fatigue 6
80	Moyenne	Fatigue 4
120	Difficile	80 RPhy
140	Très Difficile	100 RPhy
180	Absurde	120 RPhy
240	Quasiment Impossible	140 RPhy
280	Impossible	160 RPhy
320	Surhumaine	180 RPhy
440	Zen	220 RPhy

ESQUILLES DE GEL

Niveau : 2 Action : Active Maintien : Non

Description : Le psy crée des esquilles de gel qu'il peut projeter sur un adversaire. Leurs attaques sont de Mode Perforant ou Froid, avec des Dégâts dépendant de la difficulté atteinte. Tous peuvent les voir, même les individus qui ne sont pas capables de voir les matrices.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 8
40	Facile	Fatigue 6
80	Moyenne	Fatigue 4
120	Difficile	Fatigue 2
140	Très Difficile	Fatigue 1
180	Absurde	Dégâts 80
240	Quasiment Impossible	Dégâts 100
280	Impossible	Dégâts 120
320	Surhumaine	Dégâts 160 / 5 m de rayon
440	Zen	Dégâts 200 / 25 m de rayon

DIMINUER LA TEMPÉRATURE AMBIANTE

Niveau : 2 Action : Active Maintien : Oui

Description : Le psy contrôle la température ambiante et peut la réduire à l'intérieur d'une vaste zone.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 6
40	Facile	Fatigue 4
80	Moyenne	Fatigue 2
120	Difficile	Fatigue 1
140	Très Difficile	-5°C/1 km de rayon
180	Absurde	-10°C / 5 km de rayon
240	Quasiment Impossible	-15 °C / 10 km de rayon
280	Impossible	-20°C / 25 km de rayon
320	Surhumaine	-30°C / 50 km de rayon
440	Zen	-40 °C/ 100 km de rayon

BOUCLIER DE GEL

Niveau : 2 Action : Passive Maintien : Oui

Description : Crée un bouclier de gel qui protège le psy contre toutes les attaques ne se basant pas sur l'énergie (à l'exception des sorts de type Attaque de lumière ou d'obscurité qui peuvent être bloqués). Quand un Bouclier de Gel est maintenu, il conserve ses PV actuels, déterminés lors de sa création. Toutefois, il perd 5 PV par round, jusqu'à arriver au nombre correspondant à la difficulté à laquelle le pouvoir est maintenu.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 6
40	Facile	Fatigue 4
80	Moyenne	Fatigue 2
120	Difficile	600 PV
140	Très Difficile	800 PV
180	Absurde	1200 PV
240	Quasiment Impossible	1800 PV
280	Impossible	2500 PV
320	Surhumaine	4000 PV
440	Zen	6000 PV

CRISTALLISER

Niveau : 2 Action : Active Maintien : Oui

Description : Ce pouvoir cristallise n'importe quel objet ou créature qui échoue au test de RPhy requis. Toutes les choses congelées de cette façon s'avèrent extrêmement fragiles et peuvent se briser au moindre coup. Un personnage cristallisé est soumis à un état de Paralysie mineure et, s'il subit des dégâts de n'importe quel type, reçoit automatiquement un Critique avec un malus de -40 à sa RPhy. S'il s'agit d'une créature à Encaissement, elle ne subit pas de Critique direct mais, à partir de ce moment, tout son corps est considéré comme un point vulnérable.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 12
40	Facile	Fatigue 8
80	Moyenne	Fatigue 6
120	Difficile	Fatigue 4
140	Très Difficile	Fatigue 2
180	Absurde	120 RPhy
240	Quasiment Impossible	140 RPhy
280	Impossible	160 RPhy
320	Surhumaine	180 RPhy
440	Zen	220 RPhy

ZÉRO ABSOLU

Niveau : 3 Action : Active Maintien : Oui

Description : Le psy diminue la température autour de lui jusqu'au zéro absolu, détruisant ainsi n'importe quel objet, organique ou inorganique, se trouvant à portée. En termes de jeu, tout être ou objet matériel ne parvenant pas à réussir un test de RPhy contre 100 à chaque round passé dans la zone, tombe immédiatement en miettes, pulvérisé par le Zéro Absolu. Ce pouvoir ne requiert pas du personnage qu'il utilise sa Projection psychique, il affecte automatiquement tous les individus se trouvant dans sa zone d'effet.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 16
40	Facile	Fatigue 12
80	Moyenne	Fatigue 8
120	Difficile	Fatigue 6
140	Très Difficile	Fatigue 4
180	Absurde	5 m de rayon
240	Quasiment Impossible	10 m de rayon
280	Impossible	20 m de rayon
320	Surhumaine	50 m de rayon
440	Zen	100 m de rayon

UN INSTANT D'ÉTERNITÉ

Niveau : 3 Action : Active Maintien : Oui

Description : En manipulant le froid, le psy crée autour de lui une zone de basses températures à l'intérieur de laquelle tous les corps en mouvement, à l'exception du sien, se retrouvent immobilisés s'ils échouent à un test de RPhy. Si la marge d'échec du test dépasse 40, le corps affecté reste complètement congelé et est soumis à un état de Paralysie totale. Si, au contraire, la marge d'échec est inférieure à 40 points, le corps affecté ne subit qu'un malus à toutes les actions équivalent à cette marge d'échec. Même en cas de réussite, il doit répéter ce test de RPhy tous les 5 rounds tant qu'il reste à l'intérieur de la zone d'effet. Ce pouvoir ne requiert pas du personnage qu'il utilise sa Projection psychique, puisqu'il affecte automatiquement tous les individus se trouvant dans la zone.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 16
40	Facile	Fatigue 12
80	Moyenne	Fatigue 8
120	Difficile	Fatigue 6
140	Très Difficile	Fatigue 4
180	Absurde	120 RPhy / 5 m de rayon
240	Quasiment Impossible	140 RPhy / 10 m de rayon
280	Impossible	160 RPhy / 10 m de rayon
320	Surhumaine	180 RPhy / 50 m de rayon
440	Zen	200 RPhy / 100 m de rayon

FROID SUPÉRIEUR

Niveau : 3 Action : Active Maintien : Oui

Description : Version amplifiée du pouvoir de premier niveau Créer le Froid, qui génère des températures bien plus extrêmes.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 20
40	Facile	Fatigue 16
80	Moyenne	Fatigue 12
120	Difficile	Fatigue 8
140	Très Difficile	Fatigue 6
180	Absurde	Fatigue 4
240	Quasiment Impossible	30 intensités
280	Impossible	40 intensités
320	Surhumaine	50 intensités
440	Zen	60 intensités

AUGMENTATION PHYSIQUE

Cette discipline permet au psy de maîtriser complètement son corps et les cellules qui le composent. De cette façon, il contrôle toutes les parties de son anatomie comme s'il s'agissait d'une machine parfaite. Un pouvoir ne peut être utilisé qu'une fois en même temps sur un individu donné. Ce pouvoir n'entraîne aucun modificateur particulier.

AMÉLIORER LE SAUT

Niveau : 1 Action : Active Maintien : Oui

Description : Le psy peut sauter de façon extraordinaire, augmentant grâce à ce pouvoir la puissance de ses impulsions. Il rajoute un bonus à sa compétence secondaire Saut et, dans certaines circonstances, permet même d'atteindre les difficultés Surhumaines ou Zen.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 2
40	Facile	+10 en Saut
80	Moyenne	+20 en Saut
120	Difficile	+40 en Saut
140	Très Difficile	+80 en Saut
180	Absurde	+120 en Saut / Surhumanité
240	Quasiment Impossible	+180 en Saut / Surhumanité
280	Impossible	+220 en Saut / Surhumanité
320	Surhumaine	+280 en Saut / Zen
440	Zen	+320 en Saut / Zen

AMÉLIORER LES ACROBATIES

Niveau : 1 Action : Active Maintien : Oui

Description : Le psy peut réaliser des acrobaties et des cabrioles vraiment surprenantes, quasiment surnaturelles. Par conséquent, il rajoute un bonus à sa compétence secondaire d'Acrobaties et, dans certaines circonstances, permet même d'atteindre les difficultés Surhumaines ou Zen.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 2
40	Facile	+10 en Acrobaties
80	Moyenne	+20 en Acrobaties
120	Difficile	+40 en Acrobaties
140	Très Difficile	+80 en Acrobaties
180	Absurde	+120 en Acrobaties / Surhumanité
240	Quasiment Impossible	+180 en Acrobaties / Surhumanité
280	Impossible	+220 en Acrobaties / Surhumanité
320	Surhumaine	+280 en Acrobaties / Zen
440	Zen	+320 en Acrobaties / Zen

AMÉLIORER LA FORCE

Niveau: 1 Action: Activa Maintien : Oui

Description: Augmente la valeur de Force du psy. Si la Force est augmentée au-delà de 10, l'augmentation se réduit ensuite de moitié (soit un point tous les deux niveaux).

Effets :

20	Routinière	Fatigue 4
40	Facile	Fatigue 2
80	Moyenne	Force +1
120	Difficile	Force +2
140	Très Difficile	Force +3
180	Absurde	Force +4
240	Quasiment Impossible	Force +5
280	Impossible	Force +6
320	Surhumaine	Force +8
440	Zen	Force +10

SURHUMANITÉ

Niveau : 1 Action : Active Maintien : Oui

Description : Le psy peut atteindre la difficulté Surhumaine sur ses actions physiques. De plus, il améliore toutes ses compétences secondaires dans le champ athlétique en appliquant un bonus à ses tests.

20	Routinière	Fatigue 4
40	Facile	Fatigue 2
80	Moyenne	Surhumanité
120	Difficile	Surhumanité; +5 comp athlétiques
140	Très Difficile	Surhumanité; +10 comp athlétiques
180	Absurde	Surhumanité; +20 comp athlétiques
240	Quasiment Impossible	Zen ; +30 comp athlétiques
280	Impossible	Zen ; +40 comp athlétiques
320	Surhumaine	Zen ; +60 comp athlétiques
440	Zen	Zen ; +80 comp athlétiques

AMÉLIORER LE DÉPLACEMENT

Niveau : 1 Action : Active Maintien : Oui

Description : Le psy peut se déplacer à une vitesse bien supérieure à la normale, augmentant ainsi son Mouvement. Si le Mouvement est augmenté au-delà de 10, l'augmentation se réduit ensuite de moitié (soit un point tous les deux niveaux).

Effets :

20	Routinière	Fatigue 6
40	Facile	Fatigue 4
80	Moyenne	Fatigue 2
120	Difficile	Mouvement +1
140	Très Difficile	Mouvement +2
180	Absurde	Mouvement +3
240	Quasiment Impossible	Mouvement +4
280	Impossible	Mouvement +5
320	Surhumaine	Mouvement +6
440	Zen	Mouvement +8

AMÉLIORER HABILITÉ

Niveau : 1 Action : Active Maintien : Oui

Description : Augmente la Dextérité ou l'Agilité du psy. S'il modifie l'Agilité, il augmente seulement le niveau de la caractéristique, et pas le Mouvement du personnage. Si la caractéristique est augmentée au-delà de 10, l'augmentation se réduit ensuite de moitié (soit un point tous les deux niveaux).

Effets :

20	Routinière	Fatigue 4
40	Facile	Fatigue 2
80	Moyenne	Dextérité ou Agilité +1
120	Difficile	Dextérité ou Agilité +2
140	Très Difficile	Dextérité ou Agilité +3
180	Absurde	Dextérité ou Agilité +4
240	Quasiment Impossible	Dextérité ou Agilité +5
280	Impossible	Dextérité ou Agilité +6
320	Surhumaine	Dextérité ou Agilité +8
440	Zen	Dextérité ou Agilité +10

AMÉLIORER LA RÉACTIVITÉ

Niveau : 2 Action : Active Maintien : Oui

Description : En augmentant les sens et la vitesse de réaction, ce pouvoir permet au psy d'agir avant toute autre personne normale. Par conséquent, il accorde un bonus spécial à l'Initiative pour le round suivant.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 6
40	Facile	Fatigue 4
80	Moyenne	Fatigue 2
120	Difficile	+ 20 à l'Initiative
140	Très Difficile	+ 40 à l'Initiative
180	Absurde	+ 60 à l'Initiative
240	Quasiment Impossible	+ 80 à l'Initiative
280	Impossible	+120 à l'Initiative
320	Surhumaine	+160 à l'Initiative
440	Zen	+200 à l'Initiative

AMÉLIORER LA PERCEPTION

Niveau : 2 Action : Active Maintien : Oui

Description : Augmente les capacités perceptives du personnage. En termes de jeu, ce pouvoir rajoute des points à la Perception du psy. Si la Perception est augmentée au-delà de 10, l'augmentation se réduit ensuite de moitié.

20	Routinière	Fatigue 8
40	Facile	Fatigue 4
80	Moyenne	Fatigue 2
120	Difficile	Perception +1
140	Très Difficile	Perception +2
180	Absurde	Perception +3
240	Quasiment Impossible	Perception +4
280	Impossible	Perception +5
320	Surhumaine	Perception +6
440	Zen	Perception +8

AMÉLIORER LA RÉSISTANCE

Niveau : 2 Action : Passive Maintien : Oui

Description : Le psy renforce la résistance de son corps en contrôlant ses propres cellules. De cette façon, il se prépare à absorber les dégâts et à recevoir des coups sans en subir les conséquences. Ce pouvoir augmente la RPhy du personnage de la quantité indiquée par la difficulté atteinte.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 8
40	Facile	Fatigue 4
80	Moyenne	Fatigue 2
120	Difficile	+ 10 à la RPhys
140	Très Difficile	+ 20 à la RPhys
180	Absurde	+ 40 à la RPhys
240	Quasiment Impossible	+ 80 à la RPhys
280	Impossible	+120 à la RPhys
320	Surhumaine	+160 à la RPhys
440	Zen	+200 à la RPhys

RÉGÉNÉRATION

Niveau : 2 Action : Active Maintien : Oui

Description : En contrôlant son corps à un niveau très primaire, le psy augmente la vitesse de guérison de son corps. Ce pouvoir augmente sa Régénération, mais ne lui permet pas d'atteindre un niveau supérieur à 18.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 8
40	Facile	Fatigue 6
80	Moyenne	Fatigue 4
120	Difficile	+1 point de Régénération
140	Très Difficile	+2 points de Régénération
180	Absurde	+4 points de Régénération
240	Quasiment Impossible	+6 points de Régénération
280	Impossible	+8 points de Régénération
320	Surhumaine	+10 points de Régénération
440	Zen	+12 points de Régénération

ELIMINER. LA FATIGUE

Niveau : 3 Action : Active Maintien : Non

Description : En utilisant l'énergie de sa matrice, le personnage peut se débarrasser de l'épuisement physique de son corps en récupérant quelques-uns de ses points de Fatigue perdus. Par contre, ce pouvoir ne permet pas d'éliminer la Fatigue d'origine psychique.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 16
40	Facile	Fatigue 12
80	Moyenne	Fatigue 8
120	Difficile	Fatigue 6
140	Très Difficile	Fatigue 4
180	Absurde	2 points de Fatigue récupérés
240	Quasiment Impossible	4 points de Fatigue récupérés
280	Impossible	6 points de Fatigue récupérés
320	Surhumaine	10 points de Fatigue récupérés
440	Zen	Tout récupéré

AMÉLIORATION TOTALE

Niveau : 3 Action : Active Maintien : Oui

Description : Le personnage peut augmenter toutes les caractéristiques de son corps à la fois. Ce pouvoir accorde un bonus à toutes les caractéristiques physiques (Force, Dextérité, Agilité et Constitution), ainsi qu'à la Perception. Les effets de ce pouvoir peuvent se cumuler avec ceux des autres augmentations que le personnage maintient actives. Si une caractéristique est augmentée au-delà de 10, l'augmentation se réduit ensuite de moitié.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 16
40	Facile	Fatigue 12
80	Moyenne	Fatigue 8
120	Difficile	Fatigue 6
140	Très Difficile	Fatigue 4
180	Absurde	Caractéristiques physiques +1
240	Quasiment Impossible	Caractéristiques physiques +2
280	Impossible	Caractéristiques physiques +4
320	Surhumaine	Caractéristiques physiques +6
440	Zen	Caractéristiques physiques +8

ACCORDER POUVOIRS

Niveau : 3 Action : Active Maintien : Oui

Description : Permet d'utiliser les capacités de cette discipline sur d'autres individus. Les pouvoirs accordés ne peuvent pas avoir des effets de difficulté supérieure à celle indiquée.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 16
40	Facile	Fatigue 12
80	Moyenne	Fatigue 8
120	Difficile	Fatigue 6
140	Très Difficile	Fatigue 4
180	Absurde	Pouvoirs de niveau Très Difficile
240	Quasiment Impossible	Pouvoirs de niveau Absurde
280	Impossible	Pouvoirs de niveau Quasiment Impossible
320	Surhumaine	Pouvoirs de niveau Impossible
440	Zen	Pouvoirs de niveau Surhumain

ENERGIE

Cette discipline permet au psy d'utiliser ses pouvoirs pour générer de l'énergie pure et altérer, à moindre échelle, la chaleur, le froid et l'électricité. La matrice psychique se matérialise et affecte physiquement le monde matériel de façons très diverses. Ce pouvoir n'entraîne aucun modificateur particulier.

PERCEVOIR L'ÉNERGIE

Niveau : 1 Action : Active Maintien : Oui

Description : Le psy perçoit l'énergie se trouvant autour de lui. Il détecte son intensité et sa nature, mais ne peut pas y parvenir si elle est cachée d'une façon ou d'une autre. Ce pouvoir ne requiert pas du personnage qu'il utilise sa Projection psychique, car il affecte directement tout ce qui se trouve dans la zone d'effet.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 2
40	Facile	Fatigue 1
80	Moyenne	10 m de rayon
120	Difficile	50 m de rayon
140	Très Difficile	100 m de rayon
180	Absurde	250 m de rayon
240	Quasiment Impossible	500 m de rayon
280	Impossible	1 km de rayon
320	Surhumaine	10 km de rayon
440	Zen	100 km de rayon

CRÉER DE L'ÉNERGIE

Niveau : 1 Action : Active Maintien : Oui

Description : Crée des intensités d'énergie ou augmente de la quantité indiquée une source déjà existante. Ce pouvoir peut générer n'importe quel type d'énergie, allant de brasiers à des éclairs, mais il n'est pas possible d'y arriver si la source est d'origine surnaturelle.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 1
40	Facile	1 intensité
80	Moyenne	3 intensités
120	Difficile	5 intensités
140	Très Difficile	7 intensités
180	Absurde	10 intensités
240	Quasiment Impossible	13 intensités
280	Impossible	16 intensités
320	Surhumaine	20 intensités
440	Zen	25 intensités

BOUCLIER D'ENERGIE

Niveau : 1 Action : Passive Maintien : Oui

Description : Crée un bouclier d'énergie qui protège le psy contre tous les types d'attaques, y compris celles de nature surnaturelle. Quand un Bouclier d'Énergie est maintenu, il conserve ses PV actuels, déterminés lors de sa création. Toutefois, il perd 5 PV par round, jusqu'à arriver au nombre correspondant à la difficulté à laquelle le pouvoir est maintenu.

Effets:

20	Routinière	Fatigue 6
40	Facile	Fatigue 4
80	Moyenne	Fatigue 2
120	Difficile	300 PV
140	Très Difficile	500 PV
180	Absurde	800 PV
240	Quasiment Impossible	1000 PV
280	Impossible	1400 PV
320	Surhumaine	2000 PV
440	Zen	3000 PV

CRÉATION D'ÉNERGIE

Niveau : 1 Action : Active Maintien : Oui

Description : Crée un objet matériel simple, formé à partir d'énergie pure, comme un cube de force ou une épée. Cet objet ne dépasse pas 1 mètre cube de volume. La matière a une Résistance de 25 et est basée sur l'énergie. Si une arme est créée, ses Dégâts sont compris entre 80 et 120, en fonction de sa taille, et elle aura une Vitesse de +10. Comme il s'agit d'une arme d'énergie pure, elle n'utilise pas le modificateur de Force du personnage, mais attaque sur le Mode Électricité.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 4
40	Facile	Fatigue 2
80	Moyenne	Fatigue 1
120	Difficile	1 mètre cube
140	Très Difficile	2 mètre cube
180	Absurde	3 mètre cube
240	Quasiment Impossible	4 mètre cube
280	Impossible	5 mètre cube
320	Surhumaine	10 mètre cube
440	Zen	20 mètre cube

DÉCHARGE D'ÉNERGIE

Niveau : 1 Action : Active Maintien : Non

Description : Permet au personnage d'effectuer une attaque en utilisant sa Projection psychique. Ce pouvoir fait effet sur le Mode Énergie, les Dégâts de base étant indiqués par la difficulté atteinte. Si le personnage obtient une difficulté assez élevée, l'énergie se révèle si pure qu'elle blesse même les êtres immatériels. L'attaque est parfaitement visible, même pour les individus incapables de voir les matrices

Effets:

20	Routinière	Fatigue 4
40	Facile	Fatigue 2
80	Moyenne	Fatigue 1
120	Difficile	Dégâts de 50
140	Très Difficile	Dégâts de 70
180	Absurde	Dégâts de 100
240	Quasiment Impossible	Dégâts de 120
280	Impossible	Dégâts de 140 / Affecte les êtres immatériels
320	Surhumaine	Dégâts de 180 / Affecte les êtres immatériels
440	Zen	Dégâts de 220 / Affecte les êtres immatériels

DÉFAIRE L'ÉNERGIE

Niveau : 2 Action : Active Maintien : Non

Description : Diminue plusieurs intensités d'énergie, sauf celles d'origine surnaturelle. Si ce pouvoir est utilisé sur un être basé sur une quelconque énergie, il subit 5 points de dégâts pour chaque intensité réduite, s'il ne réussit pas un test de RPhy contre la difficulté indiquée par le test de Talent (les êtres à Encaissement subissent 25 points de dégâts par intensité réduite).

Effets :

20	Routinière	Fatigue 6
40	Facile	Fatigue 4
80	Moyenne	Fatigue 2
120	Difficile	-1 intensités /100 RPhy
140	Très Difficile	-3 intensités /120 RPhy
180	Absurde	-5 intensités / 140 RPhy
240	Quasiment Impossible	-8 intensités/160 RPhy
280	Impossible	-12 intensités/180 RPhy
320	Surhumaine	-18 intensités / 200 RPhy
440	Zen	-24 intensités / 240 RPhy

CONTRÔLER L'ÉNERGIE

Niveau : 2 Action : Active Maintien : Oui

Description : Accorde au psy la maîtrise totale de plusieurs intensités d'énergie, qu'il s'agisse du froid, de la chaleur ou de l'électricité. Le personnage peut déplacer et diriger librement ces intensités, à volonté ; par contre, s'il les utilise pour attaquer, il réduit de moitié sa Projection psychique. Si ce pouvoir est lancé sur quelque chose avec une Présence propre, ou sur un être vivant, il suffit pour en éviter les effets de réussir un test de RPhy.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 6
40	Facile	Fatigue 4
80	Moyenne	Fatigue 2
120	Difficile	4 intensités / 80 RPhy
140	Très Difficile	6 intensités / 100 RPhy
180	Absurde	8 intensités /120 RPhy
240	Quasiment Impossible	12 intensités /140 RPhy
280	Impossible	16 intensités / 160 RPhy
320	Surhumaine	20 intensités/180 RPhy
440	Zen	25 intensités / 220 RPhy

IMMUNITÉ

Niveau : 2 Action : Passive Maintien : Oui

Description : Le psy, ou la personne qu'il désigne, devient immunisé à l'effet de plusieurs intensités d'un type d'énergie déterminée. L'immunité doit être décidée à l'avance. Par exemple, si un personnage décide d'être immunisé contre l'électricité, il sera affecté normalement par le froid et le feu. Si le personnage subit une attaque à laquelle il est immunisé, chaque intensité diminue de 5 points les Dégâts de l'attaque, et augmente de +5 les Résistances contre ses effets.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 12
40	Facile	Fatigue 8
80	Moyenne	Fatigue 6
120	Difficile	Fatigue 4
140	Très Difficile	Fatigue 2
180	Absurde	10 intensités
240	Quasiment Impossible	15 intensités
280	Impossible	20 intensités
320	Surhumaine	30 intensités
440	Zen	40 intensités

MODIFIER LA NATURE

Niveau: 2 Action: Activa Maintien : Oui

Description: Ce pouvoir permet de transformer plusieurs intensités d'énergie d'un type à un autre. Par exemple, un psy peut convertir le feu en gel ou en électricité. Si cette énergie possède une Présence propre, elle peut éviter cet effet en réussissant un test de RPhy.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 8
40	Facile	Fatigue 6
80	Moyenne	Fatigue 4
120	Difficile	Fatigue 2
140	Très Difficile	6 intensités / 100 RPhy
180	Absurde	8 intensités /120 RPhy
240	Quasiment Impossible	12 intensités /140 RPhy
280	Impossible	16 intensités / 160 RPhy
320	Surhumaine	20 intensités/180 RPhy
440	Zen	25 intensités / 200 RPhy

DÔME D'ENERGIE

Niveau : 3 Action : Active Maintien : Non

Description : Le psy crée un dôme d'énergie qui détruit tout ce qui entre à son contact. L'attaque affecte une zone importante, à l'intérieur de laquelle il n'est pas possible de désigner des cibles. Elle s'effectue sur le Mode Électricité et ses Dégâts dépendent de la difficulté atteinte. À certains niveaux, le pouvoir du Dôme est si pur qu'il peut même blesser les êtres immatériels. L'attaque est parfaitement visible, même pour les individus incapables de voir les matrices.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 16
40	Facile	Fatigue 12
80	Moyenne	Fatigue 8
120	Difficile	Fatigue 6
140	Très Difficile	Fatigue 4
180	Absurde	Dégâts 100 / 25m de rayon
240	Quasiment Impossible	Dégâts 120 / 50m de rayon
280	Impossible	Dégâts de 140 / 100m de rayon
320	Surhumaine	Dégâts de 160 / 200m de rayon. Affecte les êtres immatériels
440	Zen	Dégâts de 200 / 500m de rayon. Affecte les êtres immatériels

ÉNERGIE SUPÉRIEURE

Niveau : 3 Action : Active Maintien : Oui

Description : Version augmentée du pouvoir de premier niveau Créer de l'Énergie, pouvant générer des effets bien plus dévastateurs.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 20
40	Facile	Fatigue 16
80	Moyenne	Fatigue 12
120	Difficile	Fatigue 8
140	Très Difficile	Fatigue 6
180	Absurde	Fatigue 4
240	Quasiment Impossible	25 intensités
280	Impossible	35 intensités
320	Surhumaine	45 intensités
440	Zen	55 intensités

SENSATION

Cette discipline permet au psy de percevoir et contrôler les sentiments et sensations d'autres personnes. A la différence des autres disciplines, aucune Projection psychique n'est requise pour acquérir la cible, quoi qu'un jet soit toujours nécessaire afin de déterminer la portée du pouvoir. De plus, si le Psy n'arrive pas à obtenir un minimum de 10% de dommage sur la table de combat, la cible affectée peut ajouter +60 à son jet de RPsy. Modificateur : un psy bénéficie d'un bonus de +20 à son Talent psychique lorsqu'il utilise ses pouvoirs télépathiques sur un sujet avec qui il est en contact physique.

PERCEVOIR LES SENTIMENTS

Niveau : 1 Action : Active Maintien : Oui

Description : Le psy perçoit ce que ressent un individu à l'instant même. Pour résister aux effets de ce pouvoir, il faut réussir un test de RPsy contre la valeur indiquée par la difficulté atteinte. La cible affectée a droit à un nouveau test tous les 5 rounds, mais seulement si elle soupçonne qu'elle est affectée par ce genre de pouvoir.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 2
40	Facile	Fatigue 1
80	Moyenne	100 RPsy
120	Difficile	120 RPsy
140	Très Difficile	140 RPsy
180	Absurde	160 RPsy
240	Quasiment Impossible	180 RPsy
280	Impossible	200 RPsy
320	Surhumaine	220 RPsy
440	Zen	240 RPsy

INTENSIFIER LES SENTIMENTS

Niveau : 1 Action : Active Maintien : Oui

Description : Intensifie les sentiments ou l'état d'esprit principal de l'individu en ce moment précis. Gardez à l'esprit que ce pouvoir ne permet pas d'accroître un sentiment qui n'existait pas précédemment. Il est par exemple possible de faire en sorte qu'une personne irritée ne puisse plus contenir sa rage, ou que quelqu'un de triste se laisse aller à la dépression. Il faut réussir un test de RPsy contre la difficulté indiquée pour résister à cet effet ; une cible affectée peut refaire ce test tous les 5 rounds si elle pense se trouver sous l'influence de ce type de pouvoir.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 2
40	Facile	Fatigue 1
80	Moyenne	100 RPsy
120	Difficile	120 RPsy
140	Très Difficile	140 RPsy
180	Absurde	160 RPsy
240	Quasiment Impossible	180 RPsy
280	Impossible	200 RPsy
320	Surhumaine	220 RPsy
440	Zen	240 RPsy

DÉTECTER LES SENTIMENTS

Niveau : 1 Action : Active Maintien : Oui

Description : Détecte un sentiment déterminé sur n'importe quel sujet se trouvant dans le rayon d'action du pouvoir. Si par exemple le psy essaie de détecter de la colère, il détecte tous les individus colériques se trouvant à l'intérieur de la zone d'effet. Pour résister, il faut réussir un test de RPsy contre la difficulté atteinte. Ce pouvoir ne requiert pas du personnage qu'il utilise sa Projection psychique, puisqu'il affecte directement tous les individus présents à l'intérieur de la zone.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 2
40	Facile	Fatigue 1
80	Moyenne	80 RPsy / 10m de rayon
120	Difficile	100 RPsy / 50m de rayon
140	Très Difficile	120 RPsy / 100m de rayon
180	Absurde	140 RPsy / 250m de rayon
240	Quasiment Impossible	160 RPsy / 500m de rayon
280	Impossible	180 RPsy / 1km de rayon
320	Surhumaine	200 RPsy / 10km de rayon
440	Zen	220 RPsy / 100 km de rayon

CONNECTER LES SENS

Niveau : 1 Action : Active Maintien : Oui

Description : Ce pouvoir relie les sens du psy avec ceux d'autres individus et inversement, permettant à tous deux de voir et d'écouter ce que l'autre ressent. Si le psy le désire, il peut refuser à l'autre d'accéder à ses sens, mais la cible n'a pas le même pouvoir sur le créateur du lien, sauf s'il réussit un test de RPsy contre la difficulté indiquée. Quiconque échoue au test de Résistance a droit à un nouveau test tous les 5 rounds, mais seulement s'il pense être la cible d'un tel pouvoir. La distance maximale de connexion dépend de la difficulté atteinte.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 2
40	Facile	Fatigue 1
80	Moyenne	60 RPsy / 10m de rayon
120	Difficile	80 RPsy / 100m de rayon
140	Très Difficile	100 RPsy / 500m de rayon
180	Absurde	120 RPsy / 1 km de rayon
240	Quasiment Impossible	140 RPsy / 10 km de rayon
280	Impossible	160 RPsy / 100 km de rayon
320	Surhumaine	180 RPsy / 1000km de rayon
440	Zen	200 RPsy / n'importe quelle dist

CRÉER LES SENTIMENTS

Niveau : 2 Action : Active Maintien : Oui

Description : Crée de nouveaux sentiments chez un individu. Par exemple, il peut faire en sorte que deux personnes qui ne se supportent pas tombent amoureuses l'une de l'autre, ou que deux amants ressentent de la répulsion l'un envers l'autre. Avec ce pouvoir, le psy peut soumettre sa cible à n'importe quel effet psychologique : la peur, la douleur... Pour résister à ce pouvoir, il faut réussir un test de RPsy contre la valeur indiquée par la difficulté atteinte. Si les sentiments créés sont de nature radicalement opposée à ceux de l'individu, il peut bénéficier d'un bonus de +20 à son test de RPsy. Toute cible affectée a droit à un nouveau test tous les 5 rounds, mais seulement si elle pense que ces sentiments ne sont pas naturels pour elle.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 8
40	Facile	Fatigue 4
80	Moyenne	Fatigue 2
120	Difficile	80 RPsy
140	Très Difficile	100 RPsy
180	Absurde	120 RPsy
240	Quasiment Impossible	140 RPsy
280	Impossible	160 RPsy
320	Surhumaine	180 RPsy
440	Zen	200 RPsy

CHARGER DE SENTIMENTS

Niveau : 2 Action : Active Maintien : Oui

Description : Ce pouvoir charge un objet ou un lieu précis d'un fort sentiment, qui envahit automatiquement tout individu le touchant ou se trouvant à l'intérieur. Si, par exemple, le psy charge une épée de colère, n'importe qui la touchant ressentira une colère immense. Si ce pouvoir affecte un lieu, la zone est délimitée par la difficulté atteinte. Il faut pour y résister réussir un test de RPsy ; en cas d'échec, il est possible de le refaire tous les 5 rounds, si la cible affectée pense que ses sentiments ont été altérés de façon surnaturelle. Ce pouvoir ne requiert pas du personnage qu'il utilise sa Projection psychique, puisqu'il suffit d'être dans ce lieu ou de toucher cet objet. Si la cible affectée se trouve hors de la zone ou pas en contact avec l'objet chargé, les effets disparaissent immédiatement.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 8
40	Facile	Fatigue 6
80	Moyenne	Fatigue 4
120	Difficile	Fatigue 2
140	Très Difficile	100 RPsy / zone de 5m
180	Absurde	120 RPsy / zone de 10m
240	Quasiment Impossible	140 RPsy / zone de 25m
280	Impossible	160 RPsy / zone de 50m
320	Surhumaine	180 RPsy / zone de 100m
440	Zen	200 RPsy / zone de 500m

ELIMINER UN SENS

Niveau : 2 Action : Active Maintien : Oui

Description : Le psy fait disparaître temporairement un des cinq sens d'un individu. Il peut éliminer un sens supplémentaire tous les 20 points de marge d'échec de la cible, en cas d'échec sur un test de RPsy. La cible affectée a droit à un nouveau test tous les 5 rounds, mais elle peut seulement récupérer un sens à la fois.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 8
40	Facile	Fatigue 6
80	Moyenne	Fatigue 4
120	Difficile	Fatigue 2
140	Très Difficile	100 RPsy
180	Absurde	120 RPsy
240	Quasiment Impossible	140 RPsy
280	Impossible	160 RPsy
320	Surhumaine	180 RPsy
440	Zen	220 RPsy

TRANSFÉRER UN SENS

Niveau : 2 Action : Active Maintien : Oui

Description : Permet au psy de projeter un de ses sens à une distance maximale d'un kilomètre. Une fois dans ce lieu, il pourra utiliser ses compétences secondaires sensorielles comme s'il était sur place. La présence du psy pourra seulement être détectée par des individus capables de voir les matrices psychiques. Il n'est pas possible de traverser les barrières d'énergie ou les lieux protégés magiquement.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 8
40	Facile	Fatigue 6
80	Moyenne	Fatigue 4
120	Difficile	Fatigue 2
140	Très Difficile	1 km de rayon
180	Absurde	10 km de rayon
240	Quasiment Impossible	100 km de rayon
280	Impossible	500 km de rayon
320	Surhumaine	1000 km de rayon
440	Zen	N'importe quelle distance

DÉTRUIRE LES SENTIMENTS

Niveau : 3 Action : Active Maintien : Non

Description : Élimine les sentiments choisis par le psy chez sa cible. Il faut déterminer quels sentiments il compte effacer, et si la destruction est générale ou si elle concerne seulement quelque chose de précis. Pour y résister, il faut réussir un test de RPsy contre la valeur indiquée par la difficulté atteinte. La cible peut bénéficier d'un bonus de +20 si l'émotion est très ancrée dans son cœur. Le psy peut éliminer un sentiment supplémentaire tous les 20 points de marge d'échec. Si le test échoue de plus de 80 points, il peut même effacer tous les sentiments de l'esprit de la cible, la changeant pratiquement en végétal.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 16
40	Facile	Fatigue 12
80	Moyenne	Fatigue 8
120	Difficile	Fatigue 6
140	Très Difficile	Fatigue 4
180	Absurde	120 RPsy
240	Quasiment Impossible	140 RPsy
280	Impossible	160 RPsy
320	Surhumaine	180 RPsy
440	Zen	200 RPsy

ZONE

Niveau : 3 Action : Active Maintien : Oui

Description : Fonctionne comme le pouvoir de Télépathie du même nom, mais en permettant d'utiliser ces pouvoirs sur une zone. De cette façon, toutes les capacités psychiques utilisées quand cette zone est maintenue active affectent tous les individus présents dans le rayon indiqué.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 16
40	Facile	Fatigue 12
80	Moyenne	Fatigue 8
120	Difficile	Fatigue 4
140	Très Difficile	10 m de rayon
180	Absurde	100 m de rayon
240	Quasiment Impossible	1 km de rayon
280	Impossible	10 km de rayon
320	Surhumaine	100 km de rayon
440	Zen	500 km de rayon

TELEMETRIE

La Télémétrie est la capacité mentale permettant de percevoir les résidus ambiants. Toutes les matrices psychiques laissent derrière elles un peu d'énergie, dépendant de leur état d'esprit et de leurs pensées. Un personnage avec cette discipline peut ressentir ces résidus et étudier le passé.

Modificateur : un psy bénéficie d'un bonus de +20 à son Talent psychique lorsqu'il utilise ses pouvoirs téléométriques sur un objet avec lequel il est en contact physique.

PERCEVOIR LES RÉSIDUS

Niveau : 1 Action : Active Maintien : Oui

Description : Le psy perçoit les résidus ambiants de sentiments intenses, même s'ils datent de très longtemps. Les sentiments doivent avoir été vraiment puissants pour qu'on puisse les ressentir, comme une grande passion ou une peur atroce.

Effets:

20	Routinière	Fatigue 1
40	Facile	1 heure
80	Moyenne	6 heures
120	Difficile	1 jour
140	Très Difficile	3 jours
180	Absurde	1 semaine
240	Quasiment Impossible	1 mois
280	Impossible	1 an
320	Surhumaine	Une décennie
440	Zen	Un siècle

LIRE LE PASSÉ

Niveau : 2 Action : Active Maintien : Non

Description : Permet de ressentir ce qui s'est passé dans le passé pour un objet déterminé ou dans un lieu précis. Ce pouvoir permet de voir absolument tous les événements s'étant passés dans la période de temps indiquée par le test de Talent.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 8
40	Facile	Fatigue 6
80	Moyenne	Fatigue 4
120	Difficile	Fatigue 2
140	Très Difficile	1 heure
180	Absurde	6 heures
240	Quasiment Impossible	1 jour
280	Impossible	1 semaine
320	Surhumaine	1 mois
440	Zen	1 an

CONNAISSANCE HUMAINE

Niveau : 2 Action : Active Maintien : Non

Description : Ce pouvoir permet d'analyser le passé d'un individu, en tentant de percevoir les actions qu'il a réalisées. Le psy peut rechercher un acte précis effectué par la cible ou ce qu'il a fait à un moment déterminé.

Par exemple, le psy pourrait savoir si la cible a commis un assassinat, ou ce qu'il a fait dans le détail une semaine plus tôt à cette heure précise. Un individu peut résister à cet effet en réussissant un test de RPsy contre la difficulté indiquée.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 6
40	Facile	Fatigue 4
80	Moyenne	Fatigue 2
120	Difficile	Un jour/80 RPsy
140	Très Difficile	Une semaine /100 RPsy
180	Absurde	Un mois /120 RPsy
240	Quasiment Impossible	Un an / 140 RPsy
280	Impossible	Dix ans / 160 RPsy
320	Surhumaine	Cinquante ans / 180 RPsy
440	Zen	Toute sa vie / 200 RPsy

VOIR DANS L'HISTOIRE

Niveau : 3 Action : Active Maintien : Oui

Description : Permet au psy de projeter ses sens dans le passé, ce qui permet d'assister à n'importe quel événement ayant eu lieu dans l'endroit où il se trouve, comme s'il avait été réellement présent. Ce pouvoir peut retourner dans le passé du nombre d'années indiqué par la difficulté atteinte.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 16
40	Facile	Fatigue 12
80	Moyenne	Fatigue 8
120	Difficile	Fatigue 6
140	Très Difficile	Fatigue 4
180	Absurde	1 an
240	Quasiment Impossible	10 ans
280	Impossible	1 siècle
320	Surhumaine	1 millénaire
440	Zen	N'importe quand

LES POUVOIRS DE MATRICE

En plus des capacités mentales expliquées, il existe quatre pouvoirs génériques auxquels ont accès tous les psy, quelles que soient leurs spécialités. Ils ne font partie d'aucune discipline, peuvent être acquis en dépensant un seul PPP, et un PPP temporaire permet d'y avoir un accès limité. Ces pouvoirs n'ont pas de niveau.

DÉTRUIRE LES MATRICES

Niveau : NA Action : Passive Maintien : Oui

Description : Ce pouvoir détruit les pouvoirs psychiques actifs, tant qu'ils ne sont pas supérieurs au niveau indiqué par la difficulté atteinte.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 6
40	Facile	Fatigue 4
80	Moyenne	Fatigue 2
120	Difficile	Pouvoirs de niveau Moyen
140	Très Difficile	Pouvoirs de niveau Difficile
180	Absurde	Pouvoirs de niveau Très Difficile
240	Quasiment Impossible	Pouvoirs de niveau Absurde
280	Impossible	Pouvoirs de niveau Quasiment Impossible
320	Surhumaine	Pouvoirs de niveau Impossible
440	Zen	Pouvoirs de niveau Surhumain

SENTIR LES MATRICES

Niveau : NA Action : Active Maintien : Oui

Description : Le psy peut ressentir l'utilisation de pouvoirs et remarquer la présence d'individus possédant aussi ces capacités. De cette façon, le personnage « voit » l'énergie des matrices et, par conséquent, n'applique aucun malus de cécité contre les capacités psychiques invisibles. Par exemple, un psy atteignant une difficulté Moyenne pour ressentir les matrices psychiques actives et Détecter les pouvoirs latents chez les personnes, sur une zone de 25 mètres.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 1
40	Facile	10 m de rayon. Permet de voir les matrices psychiques actives
80	Moyenne	50 m de rayon. Détecte les pouvoirs latents des personnes
120	Difficile	50 m de rayon. Permet de reconnaître un pouvoir utilisé
140	Très Difficile	100 m de rayon
180	Absurde	250 m de rayon. Remarque les discipline d'affinité d'un psy
240	Quasiment Impossible	500 m de rayon. Evalue le talent d'un autre psy
280	Impossible	1 km de rayon. Détecte les PPP libres d'un autre psy.
320	Surhumaine	5 km de rayon. Détecte les pouvoirs que possède un autre psy
440	Zen	100 km de rayon.

OCCULTER LES MATRICES

Niveau : NA Action : Passive Maintien : Oui

Description : Cache les capacités mentales du psy contre le pouvoir Sentir les Matrices d'autres personnes. Ce pouvoir diminue l'effet de Sentir les Matrices d'autant de niveaux de difficulté que ce qu'indique la difficulté atteinte. Si l'effet de Sentir les Matrices diminue en dessous de sa difficulté minimale (Facile), les pouvoirs du psy ne seront pas recouverts par cette détection. Le pouvoir de Sentir les Matrices n'est annulé que pour les pouvoirs du psy qui se cache, pas pour les |autres cibles.

Effets:

20	Routinière	Fatigue 2
40	Facile	Fatigue 1
80	Moyenne	-2 niveaux de difficulté
120	Difficile	-3 niveaux de difficulté
140	Très Difficile	-4 niveaux de difficulté
180	Absurde	-5 niveaux de difficulté
240	Quasiment Impossible	-6 niveaux de difficulté
280	Impossible	-7 niveaux de difficulté
320	Surhumaine	-8 niveaux de difficulté
440	Zen	-9 niveaux de difficulté

CONNECTER LES MATRICES

Niveau : NA Action : Active Maintien : Oui I

Description : Grâce à ce pouvoir, le personnage peut connecter à travers son propre esprit ceux de plusieurs individus ayant la capacité d'utiliser des pouvoirs psychiques. De cette façon, une des personnes connectées rajoute à son Talent psychique les modificateurs de Volonté des autres. Seule une personne peut utiliser ses capacités psychiques quand elles sont connectées, car les autres utilisent seulement leur pouvoir comme catalyseur. Les personnes connectées doivent se servir volontairement de leur pouvoir dans ce but. Le nombre de personnes pouvant se connecter dépend du test de Talent.

20	Routinière	Fatigue 6
40	Facile	Fatigue 4
80	Moyenne	Fatigue 2
120	Difficile	2 individus
140	Très Difficile	3 individus
180	Absurde	4 individus
240	Quasiment Impossible	6 individus
280	Impossible	8 individus
320	Surhumaine	10 individus
440	Zen	20 individus