

V2-RPG

systeme de simulation Réutilisable, Plaisant et Gratuit

POUVOIRS PSYCHIQUES

MODULE DE REGLES



*systeme de gestion des pouvoirs
psychiques pour V2-RPG*

Crossover Éditions

TABLE DES MATIERES

LES POUVOIRS PSYCHIQUES



UN MODULES POUR V2-RPG

Auteurs

Rodolphe Carpentier, Olivier Lemaire et Gaëtan Patard

Illustrations

Matthieu Doré et Gaëtan Patard

Réalisation

Crossover Éditions

V2-RPG - Copyright (C) 2008 Crossover Editions

Vous êtes libres de modifier, reproduire, distribuer et communiquer cette création au public, sous la forme et selon les modalités que vous déciderez. Bien que vous n'y soyez pas obligé, nous vous encourageons à en respecter la paternité dans votre copie ou travail dérivé, en y faisant lisiblement apparaître la mention suivante :

Basé sur V2-RPG
Copyright (C) Crossover Editions
<http://www.crossover-editions.com/>

INTRODUCTION.....	3
APTITUDES PSYCHIQUES.....	3
POTENTIEL PSYCHIQUE.....	3
DISCIPLINES.....	3
DESCRIPTION DES DISCIPLINES.....	3
PARAMÈTRES DES POUVOIRS.....	14
BONUS GÉNÉRAL.....	14
DÉPASSEMENT DE SOI.....	14
ACQUISITION.....	15
TECHNIQUES SPÉCIALES.....	17
CERCLES PSYCHIQUES.....	17
MATRICE PSYCHIQUE.....	18
LES CRÉATURES PSYCHIQUES.....	19



V2-RPG
système de simulation Réutilisable, Plaisant et Gratuit

Introduction

Ce supplément a pour objet d'introduire un système de gestion des pouvoirs psychiques pour V2-RPG.

Ce système a été créé pour être le plus simple possible et le plus intuitif. Il essaye d'éviter l'usage de jets de dés en cascade et permet au joueur de maîtriser les paramètres des pouvoirs de son personnage.

Comme toujours, c'est au meneur de jeu de décider quels pouvoirs sont disponibles dans son univers.

Aptitudes Psychiques

Afin de simuler les pouvoirs psychiques, il est nécessaire d'introduire trois nouvelles aptitudes au système de jeu de V2-RPG.

Psychisme

Psychisme est un nouveau talent. Il représente la capacité du personnage à manipuler son énergie psychique.

A la création, chaque personnage possède le talent Psychisme à zéro. Le joueur peut le développer comme tous les autres talents. Cependant, si ce talent reste à zéro lors de la création, il ne pourra plus le développer par la suite.

Maîtrise Psychique [RS]

Maîtrise Psychique est une nouvelle compétence qui représente le degré de maîtrise du personnage dans une des disciplines psychiques. Cette compétence dépend du talent Psychisme.

La compétence est de type Restreinte Spécialisée, donc chaque discipline psychique demande une compétence à part entière.

L'ensemble des compétences Maîtrise Psychique forme une nouvelle famille de compétences, les compétences Psychiques.

Remarque : Pour V2-RPG Règles Avancées, la compétence Maîtrise Psychique est de type Restreinte Différenciée.

Méditation [R]

Cette compétence permet au psychique de méditer afin de récupérer plus rapidement des efforts qu'il aurait fournis dans l'utilisation de ses pouvoirs.

Cette compétence dépend de la caractéristique Volonté et fait partie de la famille de compétences de Connaissance.

Potentiel Psychique

Comme toutes les autres compétences, le POTentiel psychique est obtenu par la somme de l'aptitude Psychisme et de la compétence Maîtrise Psychique du pouvoir utilisé.

Si le psychique doit effectuer un test de pouvoir, il devra utiliser ce POTentiel. De plus, si le pouvoir est utilisé lors d'un combat, le psychique devra répartir le POTentiel entre sa prise d'initiative et l'utilisation du pouvoir, comme toute autre compétence en combat.

Pour certain pouvoir, il sera demandé au joueur de répartir le POTentiel de la discipline entre divers paramètres afin de définir les effets du pouvoir. Attention, ici aussi, si l'utilisation du pouvoir s'effectue lors d'un combat, le joueur doit au moins utiliser 1d pour prendre son initiative.

Disciplines

Chaque discipline représente une facette des capacités psychiques. Chacune d'elle regroupe plusieurs pouvoirs qui permettent de définir la maîtrise qu'a le psychique de ces capacités.

Description des Disciplines

Biokinésie

La Biokinésie est le contrôle du vivant, en particulier de la maîtrise que possède le psychique sur son corps.

Blocage sensoriel

Pré requis : Extra-sens

Activité : Concentration

Portée : Sensorielle (Vue)

Bloque un des sens d'un sujet.

Le psychique effectue un Test d'Opposition entre sa discipline et la caractéristique Volonté du sujet. Avec une MR de 1 ou plus, le sujet perd l'usage d'un de ses sens tant que le psychique reste concentré. Le psychique doit connaître l'existence du sens qu'il souhaite bloquer.

Coma

Pré requis : Contrôle corporel, Lecture d'aura

Activité : Instantanée

Portée : Contact

Plonge le sujet dans le coma.

Le psychique effectue un Test d'Opposition entre sa discipline et la somme des caractéristiques Volonté et Résistance du sujet. Avec une MR de 1 ou plus, le sujet est plongé dans le coma. Le sujet devra être pris en charge médicalement pour sortir de ce coma.

Contrôle corporel

Pré requis : Aucun

Activité : Spécial

Portée : Psychique

Permet au psychique de prendre le contrôle de toutes les fonctions non conscientes de son corps.

Par ce pouvoir, le psychique peut réduire son rythme cardiaque, sa respiration, le flot de sa circulation sanguine. Il peut ainsi entrer dans une sorte d'animation suspendue. Durant cette animation suspendue, le psychique reçoit un Bonus Général à tous ses tests de santé. Avant de rentrer en animation, le psychique doit préciser la durée de celle-ci.

Extra sens

Pré requis : Sens accru

Activité : Maintenu

Portée : Psychique

Permet au psychique d'acquérir un nouveau sens.

Le psychique acquiert un nouveau sens qu'il doit définir lors de l'apprentissage de ce pouvoir. Le psychique peut apprendre plusieurs fois ce pouvoir pour acquérir d'autres formes de sens. Pour l'utiliser, il devra prendre en compte sa caractéristique Perception avec cependant un maximum correspond au Bonus Général de la discipline. Ci-après, une liste non exhaustive de nouveaux sens.

- Infrarouge : permet de percevoir les différences de chaleur.
- Ultrasons : permet de percevoir les sons à grandes fréquences.
- Ultraviolet : Permet de voir dans l'ultraviolet et ainsi dans le noir tant qu'une source naturelle de lumière existe.

Lecture d'aura

Pré requis : Aucun

Activité : Concentration

Portée : Sensorielle (Vue)

Permet de percevoir le champ bio-électrique d'un sujet. L'analyse de ce champ permet de connaître l'état de santé du sujet, tant que physique que mental.

L'état général physique du sujet est obtenu dès le premier niveau. Pour obtenir l'état mental, un POTentiel de 3 est nécessaire. Toutes maladies, poisons ou toxines sont détectées si leur Ténacité est inférieure ou égale au POTentiel de la discipline. Si le sujet est sujet à une emprise mentale, elle est détectée si le psychique gagne une opposition entre pouvoirs, cependant aucune information n'est fournie sur le type de l'emprise et sa puissance. Le psychique doit resté concentré un nombre de

minutes correspond au nombre de niveaux qu'il utilise.

Régénération

Pré requis : Contrôle corporel, Lecture d'aura (pour affecter un sujet)

Activité : Concentration

Portée : Psychique

Permet au psychique de soigner des blessures.

Le psychique obtient immédiatement un test de guérison avec un Bonus Général. S'il souhaite régénérer un sujet, celui-ci doit être volontaire et le niveau de la discipline est réduit de 2 pour le calcul du Bonus Général (la portée passe alors de Psychique à Contact). Le psychique doit se concentrer sur la blessure un nombre de minutes correspondant au nombre de PdV perdus.

Renforcement

Pré requis : Contrôle corporel

Activité : Maintenu

Portée : Psychique

Permet au psychique de renforcer une de ses caractéristiques physiologiques.

Le psychique obtient un Bonus Générique dans une de ses caractéristiques physiologiques.

Sens Accru

Pré requis : Contrôle corporel

Activité : Maintenu

Portée : Psychique

Permet au psychique d'accroître un des ses sens.

Le psychique obtient un Bonus Générique lors de tout test de perception utilisant le sens affecté par le pouvoir.

Résurrection

Pré requis : Régénération, Lecture d'aura

Activité : Concentration

Portée : Contact

Permet au psychique de ramener à la vie un sujet mort de mort violente.

Le psychique peut effectuer le test de Rappel à la Vie en utilisant le POTentiel de sa discipline. La durée de la concentration est égale à la valeur absolue des PdV du sujet en minutes.

Soin des maladies

Pré requis : Contrôle corporel, Lecture d'aura (pour affecter un sujet)

Activité : Concentration

Portée : Psychique

Permet au psychique de soigner une maladie.

Le psychique doit effectuer un test de discipline contre la Ténacité de la maladie pour la combattre. Si le psychique souhaite soigner un sujet volontaire,

le niveau de la discipline est réduit de 2 (la portée passe alors de Psychique à Contact). Le psychique doit se concentrer sur la maladie un nombre de minutes correspondant à la Ténacité.

Soin des toxines

Pré requis : Soin des maladies, Lecture d'aura (pour affecter un sujet)

Activité : Concentration

Portée : Psychique

Permet au psychique de soigner une toxine.

Le psychique doit effectuer un test de discipline contre la Ténacité de la toxine pour la combattre. Si le psychique souhaite soigner un sujet volontaire, le niveau de la discipline est réduit de 2 (la portée passe alors de Psychique à Contact). Le psychique doit se concentrer sur la toxine un nombre de minutes correspondant à la Ténacité.

Emprise

Emprise permet au psychique de prendre le contrôle du mental d'un sujet.

Dès qu'un test d'opposition s'effectue entre la discipline Emprise et la Volonté d'un sujet, les modificateurs suivants s'appliquent pour le psychique.

<i>Condition</i>	<i>Diff</i>
Action contraire aux convictions du sujet	+1
Action contraire à la nature du sujet	+2
Sujet non intelligent (animaux)	+1
Même évolution	0
Evolution séparée	+1
Evolution totalement différente	+2

Assaut mental

Pré requis : Blocage empathique

Activité : Instantanée

Portée : Sensorielle (Vue)

Provoque un choc mental dans le mental d'un sujet. Le psychique effectue un Test d'Opposition entre sa discipline et la caractéristique Volonté du sujet. Chaque point de sa MR engendre la perte de 1 PdV chez le sujet.

Bannissement

Pré requis : Contrôle

Activité : Concentration

Portée : Contact

Permet de libérer un sujet d'une emprise mentale.

Le psychique effectue un Test d'Opposition entre sa discipline et la discipline ayant créée l'emprise mentale. La durée de la concentration correspond, en minutes, à dix fois le niveau de l'emprise mentale.

Blocage empathique

Pré requis : Téléempathie

Activité : Concentration

Portée : Sensorielle (Vue)

Permet au psychique d'empêcher le sujet de ressentir une émotion particulière.

Le psychique effectue un Test d'Opposition entre sa discipline et la caractéristique Volonté du sujet. En cas de réussite, le sujet ne peut ressentir une émotion définie par le psychique.

Confusion

Pré requis : Aucun

Activité : Maintenu

Portée : Sensoriel (Vue)

Permet au psychique de rendre confus le sujet.

Le psychique effectue un Test d'Opposition entre sa discipline et la caractéristique Volonté du sujet. La MR est alors utilisée comme modificateur à tous les tests effectués par le sujet.

Contrôle

Pré requis : Suggestion

Activité : Concentration

Portée : Sensorielle (Vue) puis Réduite

Permet de prendre le contrôle du libre-arbitre d'un sujet.

Tout d'abord le psychique doit briser la volonté du sujet. Pour cela, il effectue un Test d'Opposition entre sa discipline et la caractéristique Volonté du sujet. Si le psychique remporte ce test, il prend le contrôle du sujet. Ensuite, à chaque action significative que le psychique fait prendre au sujet, un nouveau Test d'Opposition doit être effectué.

Illusion

Pré requis : Transparence

Activité : Concentration

Portée : Sensorielle (Vue)

Permet de tromper les sens d'un sujet.

Tout d'abord le psychique doit briser la volonté du sujet. Pour cela, il effectue un Test d'Opposition entre sa discipline et la caractéristique Volonté du sujet. Si le psychique remporte ce test, il prend le contrôle du ou des sens du sujet. A chaque fois que le sujet peut se rendre compte qu'il est soumis à une illusion, le test d'opposition est à faire. Le psychique doit connaître l'existence du sens qu'il souhaite tromper.

<i>Condition</i>	<i>Diff</i>
Par sens trompé	+1
Par sujet	+2
Activité : Maintenu	+2

Implantation

Pré requis : Suggestion

Activité : Concentration

Portée : Contact

Permet au psychique d'implanter dans l'esprit d'un sujet des souvenirs qu'il fera sien.

Le psychique effectue un Test d'Opposition entre sa discipline et la caractéristique Volonté du sujet. Si le psychique remporte ce test, il peut implanter un souvenir dans l'esprit du sujet. Ensuite, à chaque fois que ce souvenir est remis en cause, le sujet peut effectuer un test de Volonté contre la MR initiale. La durée de la concentration correspond, en minutes, au nombre de niveaux de discipline utilisé. Ensuite les effets sont permanents.

Avec ce même pouvoir, le psychique peut aussi effacer un souvenir dans l'esprit du sujet.

Possession

Pré requis : Contrôle

Activité : Maintenu

Portée : Sensorielle (Vue)

Permet au psychique de prendre possession du corps du sujet.

A l'inverse du pouvoir Contrôle, ici l'esprit du psychique quitte son corps pour venir s'installer dans le corps du sujet, envoyant celui du sujet dans les limbes de son cerveau. Durant toute la possession, le corps du psychique est plongé dans un coma profond.

Le psychique doit briser la volonté du sujet. Pour cela, il effectue un Test d'Opposition entre sa discipline et la caractéristique Volonté du sujet. Si le psychique remporte ce test, il prend possession du sujet. Ensuite, à chaque action significative que le psychique fait prendre au sujet, un nouveau Test d'Opposition doit être effectué.

Le psychique conserve les caractéristiques et les talents suivants : CHA, HAR, VOL, EDU et TEC. Toutes les autres caractéristiques et talents sont ceux du corps d'accueil. De plus, le psychique conserve ses compétences. Si des particularités existent, le psychique ne conserve que celles qui sont mentales et acquière celles qui sont physiques (par exemple, le psychique conserve toutes ses capacités psychiques).

Suggestion

Pré requis : Télépathie

Activité : Concentration

Portée : Contact

Permet au psychique d'implanter dans l'esprit du sujet une suggestion qu'il fera sienne.

Le psychique effectue un Test d'Opposition entre sa discipline et la caractéristique Volonté du sujet. Si

le psychique remporte ce test, il peut implanter une suggestion dans l'esprit du sujet. Ensuite, à chaque fois que cette suggestion est remise en cause, le sujet peut effectuer un test de Volonté contre la MR initiale. La durée de la concentration correspond, en minutes, au nombre de niveaux de discipline utilisé. Ensuite les effets sont permanents.

Télépathie

Pré requis : Aucun

Activité : Instantanée

Portée : Contact

Permet au psychique de provoquer une émotion chez un sujet.

Le psychique effectue un Test d'Opposition entre sa discipline et la caractéristique Volonté du sujet. Si le psychique remporte ce test, il peut implanter une émotion dans l'esprit du sujet. Ensuite, à chaque fois que cette émotion est remise en cause, le sujet peut effectuer un test de Volonté contre la MR initiale.

Transparence

Pré requis : Confusion

Activité : Maintenu

Portée : Sensoriel (Vue)

Permet au psychique de forcer l'esprit d'un sujet à l'oublier.

Le psychique effectue un Test d'Opposition entre sa discipline et la caractéristique Volonté du sujet. Si le psychique remporte ce test, le sujet ne le perçoit en aucune façon. Le test est à effectuer à chaque action remarquable du psychique.

<i>Condition</i>	<i>Diff</i>
Par sujet	+2
Action contre le sujet (eg : attaque)	+2
Psychique déjà perçu par le sujet	+1

Perception

Perception permet au psychique d'étendre ses facultés de perception dans des domaines autres que ceux accessibles par ses propres sens.

Assimilation

Pré requis : Aucun

Activité : Concentration

Portée : Psychique

Permet au psychique d'assimiler une connaissance de façon plus rapide et plus efficacement.

Le Potentiel est utilisé pour diviser le temps normalement nécessaire pour "lire" un document. Un document peut être un livre, une vidéo, un enregistrement audio ou tout autre moyen de diffusion.

Si un roman se lit normalement en 8 heures, un psychique ayant un POTentiel de 5 pourra le lire en un peu plus de 1h30.

Le même psychique pourra visionner un film d'une heure et demi en 18 minutes.

Clairaudience

Pré requis : Aucun

Activité : Concentration

Portée : Sensorielle (Vue)

Permet au psychique d'entendre comme s'il se trouvait à un autre endroit.

Le psychique doit être capable de voir l'endroit puis, en ce concentrant, son sens de l'audition est déplacé vers cet endroit. Il pourra faire pivoter son sens de l'audition mais en aucun cas le déplacer. Durant toute la concentration, tous les sens du psychique deviennent inertes. Le psychique obtient une caractéristique Perception correspond au Bonus Général.

Clairvoyance

Pré requis : Clairaudience

Activité : Concentration

Portée : Sensorielle (Vue)

Permet au psychique de voir comme s'il se trouvait à un autre endroit.

Le psychique doit être capable de voir l'endroit puis, en ce concentrant, son sens de la vue est déplacé vers cet endroit. Il pourra faire pivoter son sens de la vue mais en aucun cas le déplacer. Durant toute la concentration, tous les sens du psychique deviennent inertes. Le psychique obtient une caractéristique Perception correspond au Bonus Général.

Détection

Pré requis : Aucun

Activité : Instantanée

Portée : Réduite

Permet au psychique de localiser un objet sur lequel il se concentre.

Le psychique effectue un test de pouvoir contre une Difficulté de 0R. Les informations obtenues dépendent de la MR.

MR	Information
1	Présence ou non de l'objet
2	Quantité
3	Direction
4	Portée

Précognition

Pré requis : Sens du danger

Activité : Concentration

Portée : Contact

Permet au psychique de percevoir le futur probable d'un sujet.

Le psychique doit être en contact avec un sujet volontaire. Il effectue alors un test de pouvoir. La MR indique l'intervalle de temps, tandis que le Bonus Général donne l'unité de temps. Le psychique doit rester MR rounds, durant lesquels le psychique perçoit les événements futurs les plus importants du sujet dans une succession de flashes.

Bonus	Unité de Temps
1-2	Minutes
3-4	Heures
5-6	Jours
7-8	Semaines

Un psychique ayant un Bonus Général de +2 et ayant obtenu une MR de 3 percevra en 3 rounds de flashes les événements les plus importants du sujet dans les 3 minutes qui suivent.

Un psychique ayant un Bonus Général de +3 et ayant obtenu une MR de 4 percevra en 4 rounds de flashes les événements les plus importants du sujet dans les 4 heures qui suivent.

Psychométrie

Pré requis : Seconde vue

Activité : Concentration

Portée : Contact

Permet au psychique de ressentir les émanations psychiques provenant d'un objet ou d'un lieu.

Le psychique effectue un test de pouvoir. Chaque succès permet de recevoir un flash sur un événement important lié à l'objet ou au lieu. Chaque flash dure un round.

Seconde vue

Pré requis : Aucun

Activité : Maintenu

Portée : Sensorielle (Vue)

Permet au psychique de percevoir l'utilisation d'un pouvoir psychique.

Le psychique effectue un test de pouvoir contre une Difficulté de 0R. Les informations obtenues dépendent de la MR.

MR	Information
1	Utilisation d'un pouvoir
2	Discipline du pouvoir
3	Nom du pouvoir
4	Niveau du pouvoir

Sens du danger

Pré requis : Détection

Activité : Automatique

Portée : Réduite

Permet au psychique de percevoir tout danger l'affectant.

Le psychique effectue un test de pouvoir contre une Difficulté égale à la Volonté de la source du danger. Si le danger ne provient pas d'un être vivant, la difficulté est de 1R. Les informations obtenues dépendent de la MR.

MR	Information
1	Sensation de danger
2	Direction
3	Portée
4	Type de danger

Sens psychique

Pré requis : Seconde vue

Activité : Concentration

Portée : Réduite

Permet au psychique de déterminer si un sujet est lui aussi un psychique.

Le psychique effectue un test de pouvoir contre une Difficulté égale à la Volonté du sujet. Les informations obtenues dépendent de la MR. La durée de la concentration correspond à la MR obtenue en rounds. Si le psychique ne peut se concentrer entièrement, sa MR est réduit au nombre de rounds de concentration.

MR	Information
1	Psychique ou pas
2	Aptitude Psychisme
3	Disciplines connues
4	Pouvoirs connus

Téléseus

Pré requis : Clairvoyance

Activité : Concentration

Portée : Sensorielle (Vue)

Permet au psychique d'utiliser ses sens comme s'il se trouvait à un autre endroit.

Le psychique doit être capable de voir l'endroit puis, en ce concentrant, tous ses sens sont déplacés vers cet endroit. Il pourra faire pivoter ses sens mais en aucun cas les déplacer. Durant toute la concentration, tous les sens du psychique deviennent inertes. Le psychique obtient une caractéristique Perception correspond au Bonus Général.

Vision astrale

Pré requis : Sens psychique

Activité : Maintenu

Portée : Sensorielle (Vue)

Permet de percevoir toutes les entités astrales.

Le psychique perçoit toutes les entités astrales qui sont à portée de vue. Si l'entité ne souhaite pas être perçue, le psychique peut effectuer un test d'opposition entre sa discipline et la Volonté (avec éventuellement l'aide d'un écran psychique).

Télékinésie

Télékinésie permet de contrôler la matière par la seule force de l'esprit.

Bouclier

Pré requis : Lévitacion

Activité : Maintenu

Portée : Psychique

Permet au psychique de bloquer tout objet physique qui viendrait à le toucher.

Le psychique obtient un bonus à son indice de protection correspondant au Bonus Général. Ce bonus n'est valable que contre les attaques physiques, telle une épée ou un projectile.

Agitation moléculaire

Pré requis : Manipulation

Activité : Concentration

Portée : Réduite

Permet au psychique de modifier l'agitation des molécules et donc de modifier la température.

Pour chaque round de concentration, le psychique peut élever ou diminuer la température d'un objet ou d'un sujet d'un nombre de degré correspondant au POTentiel du pouvoir, diminué par le nombre de niveau nécessaire pour affecter le volume.

Niveau	Volume	Niveau	Volume
1	1cm ³	8	100m ³
2	1dm ³	10	1.000m ³
3	1m ³	12	10.000m ³
4	2m ³		
5	5m ³		
6	10m ³		

Affecter un corps humain :

La température moyenne du corps humain est de 37°C. A chaque modification de température, le sujet perdra un nombre de PdV correspondant à la modification de température. Les succès d'un test de Résistance réduiront cette perte de PdV d'autant. Si la température corporelle est abaissée en dessous de 35°C, le sujet devra réussir un test de Résistance contre une difficulté de 0R. Le test est à effectuer chaque round et la difficulté est augmentée de +1 à

LES POUVOIRS PSYCHIQUES

chaque round. En cas d'échec, le sujet sombre dans le coma.

Si la température corporelle est élevée au-dessus de 41°C, le même mécanisme s'applique.

Déformation

Pré requis : Manipulation

Activité : Concentration

Portée : Sensorielle (Vue)

Permet au psychique de modifier la forme des objets.

Le psychique peut déformer un objet pour en modifier légèrement sa forme (plier une fourchette) ou même modifier totalement la forme de cet objet (transformer une fourchette en couteau). Le psychique doit répartir le POTentiel de la discipline entre la modification à effectuer et le matériau.

Type	Niveau
Mineure	1
Moyenne	2
Majeure	4
Totale	8

Matériau	Niveau
Acier	8
Aluminium	3
Béton	2 à 4
Bois	1
Calcaire	1 à 3
Cuir	1
Granite	3
Or	4
Plastique	1
Titane	6
Verre	4

La concentration dépend de la masse de l'objet à déformer.

Durée	Masse	Durée	Masse
1 rd	1g	2h	1t
3 rd	10g	6h	10t
30sec	100g	12h	100t
1min	1kg		
5min	10kg		
30min	100kg		

Electrokinésie

Pré requis : Projection

Activité : Instantanée

Portée : Réduite

Permet au psychique d'avoir un contrôle sur l'électricité.

Le psychique peut manipuler l'électricité qui l'entoure afin de la projeter vers une cible. Le

psychique doit répartir son POTentiel de discipline entre la portée de l'attaque, la puissance de celle-ci et la capacité à atteindre la cible.

Une source d'électricité doit exister à portée du pouvoir.

Un psychique possède Télékinésie à 4 et son Psychisme est à 3, donc son POTentiel est de 7d. Il décide de frapper une cible à 10m (1 niveau) avec une Puissance de +2. Pour effectuer son attaque, il doit engager 1d en initiative. Ce qui lui laisse 3d pour atteindre sa cible.

Lévitiation

Pré requis : Aucun

Activité : Concentration

Portée : Sensorielle (Vue)

Permet de déplacer des objets dans les airs.

Le psychique doit répartir son POTentiel entre la masse à soulever et la vitesse à laquelle elle doit être déplacée.

Niveau	Masse
1	1g
2	10g
3	100g
4	1kg
5	10kg
6	100kg

Niveau	Masse
8	1t
10	10t
12	100t

Niveau	Vitesse
1	0.5m/s
2	1m/s
3	2m/s
4	4m/s
5	6m/s
6	8m/s

Niveau	Vitesse
8	15m/s
10	30m/s
12	50m/s

Manipulation

Pré requis : Lévitiation

Activité : Concentration

Portée : Sensorielle (Vue)

Permet de manipuler précisément des objets à distance.

Ce pouvoir permet au psychique d'utiliser « une main psychique » afin de manipuler un objet comme si cet objet se trouvait dans sa propre main. Le POTentiel de la discipline doit être réparti entre la Force et la Coordination de cette main psychique. Si la manipulation de l'objet nécessite l'utilisation d'une compétence, le psychique doit la posséder et impliquera un modificateur de +1R.

Onde de choc

Pré requis : Projection

Activité : Instantanée

Portée : Réduite

Permet au psychique de faire vibrer l'air devant lui et de frapper un sujet par une onde de choc.

Le psychique doit répartir son POTentiel de discipline entre la portée de l'attaque, la puissance de celle-ci et la capacité à atteindre la cible.

Un psychique possède Télékinésie à 4 et son Psychisme est à 3, donc son POTentiel est de 7d. Il décide de frapper une cible à 10m (1 niveau) avec une Puissance de +2. Pour effectuer son attaque, il doit engage 1d en initiative. Ce qui lui laisse 3d pour atteindre sa cible.

Projection

Pré requis : Aucun

Activité : Instantanée

Portée : Sensorielle (Vue)

Permet de projeter de petits objets vers une cible.

La masse de l'objet doit être inférieure à 10g et doit être libre de toute emprise. Le psychique effectue alors une attaque à distance en utilisant sa Maîtrise Psychique. Le Bonus Général sera le bonus aux dommages.

Un psychique possède Télékinésie à 4 et son Psychisme est à 3. Pour effectuer son attaque, il engage 1d en initiative et 6d pour atteindre sa cible. S'il touche la cible, le bonus aux dommages sera de +2.

Télépathie

Télépathie permet au psychique d'accéder au mental d'un sujet mais aussi de maîtriser le sien de façon plus efficace.

Détection d'emprise

Pré requis : Lecture mentale

Activité : Instantanée

Portée : Contact

Permet au psychique de déterminer si un sujet et sous l'emprise d'un pouvoir.

Le psychique effectue un test d'opposition entre son pouvoir et celui de l'emprise. Les informations obtenues dépendent de la MR.

MR	Information
1	Emprise ou non
2	Pouvoir
3	Puissance

Conversation

Pré requis : Missive

Activité : Concentration

Portée : Sensorielle (Vue)

Permet de converser télépathiquement avec un sujet.

Le sujet doit être volontaire pour recevoir cette communication.

Condition	Niveau
Par sujet	2
Sujet non intelligent (animaux)	1
Même évolution (humain avec humain)	0
Evolution séparée	1
Evolution totalement différente	2
Activité : Maintenu	2

Un psychique souhaite converser avec deux autres personnes tout en continuant à conduire tranquillement sa voiture. Il devra donc posséder un POTentiel en Télépathie de 6 au minimum : 2 niveaux par personne et 2 niveaux pour une Activité de Maintenu.

Lecture mentale

Pré requis : Conversation

Activité : Concentration

Portée : Sensorielle (Vue)

Permet au psychique de lire les pensées immédiates du sujet.

En remportant un test d'opposition entre sa discipline et la Volonté du sujet, le psychique est capable de percevoir les pensées immédiates du sujet.

Lien sensoriel

Pré requis : Lecture mentale

Activité : Concentration

Portée : Sensorielle (Vue)

Permet au psychique d'utiliser les sens du sujet.

Le psychique remplace ses sens par ceux du sujet. Il perd totalement l'usage des siens tant qu'il se concentre sur le sujet. Le psychique utilisera sa caractéristique Perception avec cependant un maximum correspond au Bonus Général de la discipline. Si le sujet n'est pas volontaire, le psychique doit remporter un test d'opposition entre sa discipline et la volonté du sujet.

Missive

Pré requis : Aucune

Activité : Instantanée

Portée : Sensorielle (Vue)

Permet au psychique d'envoyer à un sujet une phrase ayant un nombre de mots maximum correspondant au POTentiel.

LES POUVOIRS PSYCHIQUES

Si le sujet refuse la missive, le psychique pourra effectuer un test d'opposition contre la VOLonté du sujet pour forcer l'écoute.

<i>Condition</i>	<i>Modif.</i>
Par sujet supplémentaire	-1
Sujet non intelligent (animaux)	-1
Même évolution (humain avec humain)	0
Evolution séparée	-1
Evolution totalement différente	-2

Un psychique possède un POTentiel en Télépathie de 6. Il peut donc transmettre une phrase de 6 mots à un sujet.

S'il veut transmettre une missive à deux sujets, la phrase ne pourra comporter que 4 mots.

Sens de la Vie

Pré requis : Aucun

Activité : Concentration

Portée : Réduite

Permet de détecter toutes formes de vie se trouvant proche du psychique.

Le psychique effectue un test de discipline contre une Difficulté de 0R. Toutes les formes de vie ayant une Volonté inférieure ou égale à la MR sont détectées par le psychique.

Sondage

Pré requis : Lecture mentale

Activité : Concentration

Portée : Sensorielle (Vue)

Permet au psychique de lire les souvenirs du sujet.

En remportant un test d'opposition entre sa discipline et la Volonté du sujet, le psychique est capable de lire dans la mémoire du sujet.

Téléportation

Téléportation permet au psychique de plier l'espace-temps à sa volonté.

Déphasage

Pré requis : Aucun

Activité : Maintenu

Portée : Psychique

Permet au psychique se déphaser légèrement par rapport à son environnement et ainsi traverser des solides.

Le psychique peut traverser les matériaux inanimés selon leur densité comme indiqué par le tableau ci-après. Il peut emmener avec lui son matériel (limité à 5kg par point de POTentiel). Lorsqu'il est en déphasage, le psychique ne peut interagir qu'avec les matériaux qu'il ne peut traverser et les êtres vivants. Le psychique doit avant de se déphaser

décider combien de niveaux de son POTentiel il utilise.

<i>Niveau</i>	<i>Densité</i>	<i>Niveau</i>	<i>Densité</i>
1	1	8	12
2	2	10	20
3	3	12	30
4	4		
5	6		
6	8		

<i>Matériau</i>	<i>Niveau</i>	<i>Densité</i>
Acier	6	7,8
Aluminium	3	2,7
Argile	2	1,7
Béton	3	2,5
Bois	1	<1
Bois dense (Chêne, Ebène)	2	1,2
Calcaire	3	2,6
Cuir	2	1,2
Eau	1	1
Granite	3	2,7
Or	10	19,3
Plastique (PP)	1	0,9
Plastique (PVC)	2	1,4
Terre végétale	2	1,3
Titane	5	4,5
Verre	3	2,5

Distorsion

Pré requis : Déphasage

Activité : Concentration

Portée : Psychique

Permet au psychique de se déphaser totalement par rapport à son environnement et ainsi de disparaître totalement. Il peut « emmener » avec lui son matériel (limité à 5kg par point de POTentiel). Le psychique peut ainsi rester « hors » de la réalité pendant un nombre de secondes correspondant au POTentiel de la discipline. Durant toute la durée, le psychique ne peut absolument pas bouger ni rien faire d'autre que de se concentrer sur le pouvoir.

Happement

Pré requis : Téléportation

Activité : Instantanée

Portée : Sensorielle (Vue)

Permet au psychique de déplacer instantanément un objet vers lui.

Le psychique peut déplacer un objet inanimé instantanément de l'endroit où se trouve l'objet vers ses mains. Le psychique ne peut déplacer que l'objet dans son intégrité, il ne peut pas en déplacer une partie (à moins que cette partie soit effectivement dissociée de l'objet).

La masse de l'objet ne peut dépasser 500g par point de POTentiel. Si l'objet est en contact avec un être vivant (un pistolet dans la main d'un soldat), le POTentiel de la discipline est alors réduite de la VOLonté de cet être vivant.

Téléportation

Pré requis : Aucun

Activité : Instantanée

Portée : Sensorielle (Vue)

Permet au psychique de se déplacer instantanément d'un point vers un autre.

Le psychique peut se déplacer instantanément vers un lieu qu'il peut voir avec tout ce qu'il porte sur lui (limité à 5kg par point de POTentiel). Une fois au lieu d'arrivée, le psychique est désorienté pendant 3 rounds (tous les tests à +2R). Il effectue alors un test de pouvoir, chaque succès permettant de réduire la durée de désorientation d'un round.

Transfert

Pré requis : Transport

Activité : Instantanée

Portée : Sensorielle (Vue)

Permet au psychique de déplacer instantanément un être vivant d'un point vers un autre.

Le psychique peut déplacer un être vivant instantanément vers un lieu qu'il peut voir avec tout ce qu'il porte sur lui (limité à 5kg par point de POTentiel). Le psychique doit toucher le sujet et celui-ci doit être volontaire. Une fois au lieu d'arrivée, le sujet est désorienté pendant 3 rounds (tous les tests à +2R). Le psychique effectue alors un test de pouvoir, chaque succès permettant de réduire la durée de désorientation d'un round.

Transport

Pré requis : Téléportation

Activité : Instantanée

Portée : Sensorielle (Vue)

Permet au psychique de déplacer instantanément un objet d'un point vers un autre.

Le psychique peut déplacer un objet inanimé instantanément vers un lieu qu'il peut voir. Le psychique ne peut déplacer que l'objet dans son intégrité et ne peut en déplacer une partie (à moins que cette partie soit effectivement dissociée de l'objet). Le psychique doit toucher l'objet à déplacer.

<i>POT</i>	<i>Masse</i>	<i>POT</i>	<i>Masse</i>
1	1kg	8	100kg
2	2kg	10	500kg
3	5kg	12	1t
4	10kg		
5	25kg		
6	50kg		

Arcanes

Les pouvoirs suivants forment à eux seuls une discipline à part entière. Donc chacun demande le développement d'une discipline spécifique. Ils ne possèdent pas non plus de Pré requis.

Echange spirituel

Activité : Concentration

Portée : Contact

Permet au psychique d'échanger son mental avec celui du sujet.

Forme extrême de la possession, ici l'échange est permanent. La durée de concentration correspond, en rounds, à la somme des caractéristiques Volonté et Résistance du sujet.

Le psychique effectue un Test d'Opposition entre sa discipline et la somme des caractéristiques Volonté et Résistance du sujet. Si le psychique remporte ce test, l'échange est effectif.

Le psychique et le sujet conservent les caractéristiques et les talents suivants : CHA, HAR, VOL, EDU et TEC. Toutes les autres caractéristiques et talents sont échangés. De plus, chacun conserve ses compétences. Si des particularités existent, elles sont conservées si elles sont mentales et échangées si elles sont physiques (par exemple, le psychique conserve toutes ses capacités psychiques).

Neutralisation

Activité : Automatique

Portée : Réduite

Le psychique a la capacité de neutraliser, ou tout au moins réduire, l'utilisation des pouvoirs psychiques. Si un pouvoir psychique est utilisé à portée de Neutralisation, le niveau de ce pouvoir est réduit par le Bonus Général. Si le niveau du pouvoir est inférieur au Bonus Général, les effets du pouvoir ne s'appliquent pas. Cependant, tous les autres aspects (activité, surpassement, etc) sont applicables. Les effets de Neutralisation affectent aussi les autres pouvoirs éventuels du psychique.

Projection astrale

Activité : Maintenu

Portée : Psychique/Etendue

Le mental du psychique peut se déplacer hors de son corps physique.

Permet au psychique de dissocier son mental de son corps physique. Pendant toute la dissociation, le corps du psychique est plongé dans un état correspondant au coma. Le mental du psychique peut se déplacer librement sans aucune contrainte physique. Sa vitesse de progression peut être instantanée si le psychique sait où il doit se rendre. Il ne peut cependant pas interagir avec le plan physique, il peut uniquement utiliser ses « sens ».

Chaque point de POTentiel de la discipline permet de rester dissocié pendant 5 minutes. Si le psychique dépasse cette durée, il est possible que son corps meure effectivement. Le psychique effectue un test de discipline contre une Difficulté correspondant au nombre de minutes de dépassement. Sans aucun succès, le corps du psychique meurt et son esprit se dissipe après Volonté minutes. Si le corps est ramené à la vie, le psychique peut effectuer de nouveau le test. En cas de nouvel échec, le corps et l'esprit meurent de façon définitive.

Pouvoirs Génériques

Les pouvoirs suivants n'appartiennent à aucune discipline spécifique. Ils peuvent être appris par n'importe quel psychique, qui pourra les utiliser avec la discipline de son choix. Ils ne possèdent pas non plus de Pré requis.

Ecran psychique

Activité : Automatique

Portée : Psychique

Permet au psychique d'accroître sa résistance face aux attaques mentales.

Lorsque le psychique subit une attaque mentale, sa caractéristique Volonté est augmentée par le Bonus Général de la discipline.

Imprégnation

Activité : Concentration puis Automatique

Portée : Contact puis Etendue

Permet au psychique de mémoriser un lieu dans ses moindres détails mais aussi de laisser dans cet endroit une empreinte psychique. Cette imprégnation permettra au psychique d'utiliser d'autres pouvoirs vers ce lieu.

Pour imprégner un lieu, le psychique doit y rester concentré et diffuser son énergie psychique. Chaque heure de concentration permet d'augmenter d'un niveau la distance à laquelle le psychique pourra

accéder à ce lieu. Le psychique ne peut rester concentré qu'un nombre d'heures maximum correspondant au POTentiel de sa discipline.

Lorsque le psychique utilise un pouvoir vers un lieu qu'il a imprégné, la portée de ce pouvoir est remplacée par la portée obtenue lors de l'imprégnation.

Un psychique possède un POTentiel de 7 avec Imprégnation. Il décide d'imprégner son bureau pendant une durée de 5 heures (au maximum, il aurait pu le faire pendant 7 heures) ce qui lui donnera une portée de 100km. Par la suite, il pourra utiliser son pouvoir de Téléportation vers son bureau, tant que le psychique se trouve à moins de 100km de celui-ci.

Lien psychique

Activité : Concentration puis Automatique

Portée : Contact puis Etendue

Permet au psychique de créer un lien particulier avec un sujet. Ce lien permettra au psychique d'utiliser d'autres pouvoirs vers ce sujet quelque soit la distance qui les sépare.

Pour créer le lien, le psychique et le sujet doivent y rester concentrés l'un sur l'autre. Chaque heure de concentration permet d'augmenter d'un niveau la distance à laquelle le psychique pourra contacter le sujet. Le psychique ne peut rester concentré qu'un nombre d'heures maximum correspondant au POTentiel de sa discipline. Si le sujet est lui-même un psychique, il se crée alors un lien entre le sujet et le psychique, même si le sujet ne possède pas ce pouvoir. Le sujet, comme le psychique, peut briser le lien à tout moment.

Lorsque le psychique utilise un pouvoir vers un sujet dont il possède un lien psychique, la portée de ce pouvoir est remplacée par la portée obtenue lors de la création du lien.

Un psychique possède un POTentiel de 7 avec Lien psychique. Il décide de créer un lien psychique avec sa compagne. Tous les deux passent 5 heures (au maximum, il aurait pu le faire pendant 7 heures) à créer ce lien ce qui lui donnera une portée de 100km. Par la suite, il pourra utiliser son pouvoir de Conversation avec sa compagne, tant que le psychique se trouve à moins de 100km de celle-ci.

Paramètres des Pouvoirs

Pré requis

Indique le ou les pouvoirs que doit posséder le psychique pour qu'il puisse apprendre celui-ci.

Activité

Instantanée

Demande au psychique une action et les effets du pouvoir s'appliquent immédiatement.

Automatique

Les effets du pouvoir sont automatiques. Le psychique n'a pas besoin de faire quoique se soit pour bénéficier des effets du pouvoir. Si le psychique se surpasse, l'Activité devient Concentration.

Concentration

Tant que le psychique utilise son action pour maintenir le pouvoir, les effets de celui-ci s'appliquent. Durant une concentration, le psychique ne peut absolument rien faire d'autre. Les pouvoirs automatiques continuent cependant à fonctionner.

Maintenue

Similaire à Concentration, mais le psychique peut agir tout en maintenant les effets du pouvoir. Cependant il ne peut utiliser d'autre pouvoir (excepté les Automatiques mais qu'il ne pourra surpasser). Le premier round d'utilisation du pouvoir est considéré comme une Concentration.

Portée

Psychique

Le pouvoir n'agit que sur le psychique.

Contact

Le pouvoir affecte un sujet qui doit être en contact avec le psychique.

Sensoriel

Le psychique utilise la « portée » d'un de ses sens. Cette « portée » doit être naturelle (impossible par un appareillage technologique) ou s'effectuer par un autre pouvoir (Clairvoyance par exemple).

Réduite

La portée du pouvoir dépend du POTentiel de maîtrise de la discipline.

<i>POT</i>	<i>Distance</i>	<i>POT</i>	<i>Distance</i>
	<i>e</i>		
1	10m	8	1km
2	25m	10	2km
3	50m	12	5km
4	100m		
5	250m		
6	500m		

Etendue

La portée du pouvoir dépend du POTentiel de maîtrise de la discipline.

<i>POT</i>	<i>Distance</i>	<i>POT</i>	<i>Distance</i>
	<i>e</i>		
1	10m	8	Planétaire
2	100m	10	Système
3	1km	12	Galaxie
4	10km		
5	100km		
6	1000km		

Bonus Général

Certains pouvoirs fournissent un bonus qui est appelé Bonus Général. Ce bonus dépend du niveau de la Discipline et du talent Psychisme, comme donné dans le tableau ci-après.

<i>Niveau</i>	<i>Bonus</i>	<i>Psy</i>	<i>Bonus</i>
1-2-3	+1	1-2-3	0
4-5	+2	4-5	+1
6	+3	6	+2
7-8	+4		
9-10	+5		
11-12	+6		

Un psychique possède Télékinésie à 4 et son Psychisme est à 3. Son Bonus Général pour la Télékinésie est donc de +2.

Un maître en Emprise possède cette discipline à 6 et a son Psychisme à 4. Son Bonus Général en Emprise sera donc de +4. Il possède Télépathie à 4 où son Bonus Général sera de +3.

Dépassement de Soi

Le psychique peut se surpasser lors de l'utilisation d'un de ses pouvoirs. Cependant il doit puiser dans ses forces vitales et cela peut devenir très rapidement dangereux.

Pour chaque +1 niveau au-dessus de sa discipline, le psychique subit 1 Point de Choc (PdC). Mais même avec cette méthode, un psychique peut au maximum doubler le niveau de sa discipline (et non pas son POTentiel).

Un psychique possède un talent Psychisme de 3 et la compétence Maîtrise Psychique (Télékinésie) à 4, ce qui lui fait un POTentiel de 7.

Il souhaiterait déplacer une voiture qui l'empêche de sortir la sienne de son garage. Pour simplement affecter la masse de la voiture il lui faut un POTentiel de 8 (environ 1 tonne pour la voiture). Ensuite pour le déplacement, il lui faut au moins un POTentiel de 1 (vitesse de 0,5 m/s). Ce qui fait un POTentiel total de 9.

Le psychique devra donc se surpasser de 2 niveaux et donc subir 2 PdC.

Les PdC sont comptabilisés avec les PdV du psychique, mais ceux-ci ne sont pas localisés et ne peuvent être réduits par un Test de Résistance.

Récupération des PdC

Récupération naturelle

Naturellement, un psychique récupère sur une période de 24 heures un nombre de points correspondant à son talent Psychisme.

Le MJ peut décider de ramener cette période à la durée nécessaire pour récupérer 1 PdC.

<i>Psychisme</i>	<i>Période</i>
1	24 heures
2	12 heures
3	8 heures
4	6 heures
5	5 heures
6	4 heures

Durant cette période, le psychique ne doit pas faire usage de ses pouvoirs psychiques.

Méditation

Pour chaque période de 24 heures, le psychique peut effectuer une (et une seule) méditation dans le but de récupérer plus vite de ses PdC.

Pour cela, il effectue un test de Méditation en utilisant son talent Psychisme. Le nombre de succès correspond au nombre de PdC récupéré.

La méditation doit durer un nombre d'heures correspondant au niveau de la compétence Méditation. Le psychique peut décider de réduire cette durée, mais pour chaque heure manquante il subit un modificateur de -1d. Il doit annoncer la durée de sa méditation avant de l'effectuer.

La méditation doit s'effectuer dans un lieu calme et le psychique ne doit pas être dérangé durant toute la

durée de la méditation. S'il est dérangé, les bénéfices de la méditation sont perdus.

Dépassement et Activité des pouvoirs

Si l'Activité d'un pouvoir est Automatique, le fait de se surpasser, transforme cette Activité en Concentration pour le round.

Si l'Activité est Concentration ou Maintenu, le coût en PdC ne s'applique que pour le premier round d'utilisation. Pour les rounds suivants, le coût est fixé à 1 PdC par round.

Acquisition

Création

Maîtrise Psychique

Le psychique achète ses niveaux comme n'importe quelle autre compétence. Il n'est pas dans l'obligation de faire de la famille psychique sa Famille Privilégiée.

Pouvoirs

Ensuite, le psychique doit apprendre (acheter) chaque pouvoir indépendamment. Chaque pouvoir demande la dépense d'un point de compétence. Ce coût peut être modifié comme suit :

<i>Condition</i>	<i>Modif.</i>
Nb de pouvoirs supérieur à Psychisme	+1
Nb de pouvoirs supérieur au niveau de la discipline	+1

Le psychique doit vérifier qu'il possède bien le ou les pouvoirs pré requis pour apprendre le pouvoir envisagé.

Robert Lefranc, Psychique

Robert est un psychique mais ayant une âme de baroudeur. Il utilise principalement ses capacités psychiques afin de faciliter ses rapports avec les populations qu'il pourrait croiser dans ses expéditions de contrées reculées et sauvages.

Ce personnage a été créé avec un niveau d'aventure Grandiose.

COO	3	CHA	2
DEX	2	HAR	2
FOR	2	PER	2
RES	2	VOL	3
		BEA	2
CRE	1	PIL	2
EDU	2	TEC	2
MAN	2	TIR	2
MEL	2	PSY	3

Points de Vie : 11

Compétences Psychiques

- Biokinésie 3 (Contrôle corporel, Régénération, Sens accru)
- Télékinésie 3 (Lévitacion, Manipulation)
- Télépathie 4 (Missive, Conversation, Lecture mentale)
- Emprise 1

Compétences de Connaissance

- Science (Géographie) 2
- Us & Coutumes (Afrique Noire) 2

Compétences d'Extérieur

- Pilotage (Avion) 1
- Survie (Forêt) 2
- Survie (Désert) 2
- Vigilance 3
- Conduite (Voiture) 2
- Chercher 2
- Athlétisme 2

Compétences Martiales

- Arme à Projectiles (Pistolet) 3
- Arme à Projectiles (Fusil) 2
- Corps à Corps 3
- Mêlée (Dague) 2

Compétence de Savoir-Faire

- Premiers Soins 3
- Sécurité 2

Compétences Sociales

- Empathie 2
- Jeu (Poker) 2
- Négoce 2
- Baratin 3

Evolution

Maîtrise Psychique

Se développe comme n'importe quelle autre compétence Restreinte, c'est à dire :

- Si le niveau à atteindre est inférieur ou égal à l'attribut Psychisme, il faut 3 fois le niveau de compétence à atteindre pour augmenter de un niveau.
- Si le niveau à atteindre est supérieur à l'attribut Psychisme, il faut 4 fois le niveau de compétence à atteindre pour augmenter de un niveau.

Si le personnage ne possède aucun niveau dans une discipline, il ne pourra la développer plus tard. Le MJ pourra bien sûr autoriser un tel développement, mais celui-ci sera plus ardu : les multiplicateurs de coût seront à +1.

Pouvoirs

Ensuite, le psychique doit apprendre (acheter) chaque pouvoir indépendamment. Le coût pour apprendre un nouveau pouvoir correspond au nombre de pouvoirs déjà connus dans la discipline, multiplié par un certain coefficient. Le premier pouvoir pris dans une nouvelle discipline à un coût de 1.

Condition	Coef.
Base	2
Nb de pouvoirs supérieur à Psychisme	+1
Nb de pouvoirs supérieur au niveau de la discipline	+1

Le psychique doit vérifier qu'il possède bien le ou les pouvoirs pré requis pour apprendre le pouvoir envisagé.

Techniques Spéciales

Lorsque le psychique a atteint le niveau 6 dans une de ses disciplines, il peut apprendre des techniques qui vont venir accroître ses capacités. Une technique apprise ne l'est que pour une discipline. Si le psychique souhaite connaître une technique pour plusieurs disciplines, il doit l'apprendre pour chacune d'elles. Pour apprendre une Technique Spéciale, le psychique doit dépenser 20 XP.

A chaque fois qu'un psychique utilise une Technique (à l'exception de Résistance), il doit dépenser 1 PdC.

Chaque Technique peut être apprise plusieurs fois, cumulant ainsi les effets. Cependant, un psychique ne peut apprendre qu'un nombre total de Techniques correspond à son aptitude Psychisme, et cela pour chaque discipline.

Un psychique ayant une aptitude Psychisme de 3 peut apprendre 3 Techniques Spéciales.

Il peut prendre Activité Réduite et deux fois Résistance Psychique. Lorsqu'il utilise un pouvoir avec surpassement, le coût en PdC sera réduit de 2. S'il utilise conjointement la technique Activité Réduite, le pouvoir à un coût en PdC de +1.

Un autre psychique aura pris Activité Réduite par deux fois. Lorsqu'il utilisera un pouvoir avec les deux niveaux de réduction, le coût en PdC sera augmenté de 2 PdC.

Activité Réduite

L'activité des pouvoirs est réduite d'un niveau. De Concentration, elle passe à Maintenu. De Maintenu, elle passe à Normale. Une activité Normale est similaire à Maintenu, mais le psychique peut dans le même temps utiliser un pouvoir dont l'activité est Maintenu ou Normale.

Portée Accrue

La portée des pouvoirs est augmentée d'un niveau. De Contact, elle passe à Réduite. De Réduite, elle passe à Étendue.

Puissance Psychique

Si le sujet du pouvoir doit effectuer un test de VOLonté, celui-ci est réduit de 1d.

Résistance Psychique

Lors d'un surpassement, le coût en PdC est diminué de 1. Au minimum, le surpassement provoquera 1 PdC, même avec cette technique.

Cercles Psychiques

Un Cercle Psychique est une réunion de psychiques dans le but d'accroître leur puissance. Pour former un Cercle Psychique, tous les psychiques le formant doivent posséder le pouvoir Lien Psychique et avoir un lien actif avec tous les autres membres du cercle.

Mise en Place

Un des psychiques doit être désigné pour être le point de focalisation du Cercle, qui est appelé Centre. C'est vers ce psychique que tous les autres vont concentrer leur énergie psychique. C'est aussi lui qui utilisera effectivement le pouvoir et donc fixera les éventuels paramètres du pouvoir.

Pour établir le lien avec le Centre, un psychique doit se concentrer un nombre de rounds correspondant au nombre de niveaux de discipline qu'il apporte au Cercle. Une fois que le Centre enclenche la préparation du pouvoir, plus aucun psychique ne pourra intégrer le Cercle.

Bénéfice

Le niveau de la discipline avec lequel est utilisé le pouvoir correspond à celui du Centre, augmenté par un bonus qui dépend de la somme de tous les niveaux des psychiques participant au Cercle. Si un des psychiques ne connaît pas le pouvoir, il apporte uniquement la moitié de son niveau.

Somme	Bonus
1-5	+1
6-10	+2
11-15	+3
16-20	+4
21-25	+5
26-30	+6

Activité

Quelque soit l'activité du pouvoir choisi, celle-ci passe à Concentration.

Si le pouvoir était Instantanée, les effets se font ressentir après un nombre de rounds correspondant au nombre de niveaux (ceux du Centre plus le bonus).

Cercle et Surpassement

Excepté le Centre, un psychique participant à un Cercle peut se surpasser et ainsi accroître sa participation. Il subit les PdC habituels. Cependant, durant toute l'utilisation du pouvoir, le psychique doit continuer à ce surpasser. S'il arrête, il brise le Cercle avec les conséquences que cela entraîne.

Durée du Cercle

Une fois le Cercle activé, c'est le Centre qui décide quels pouvoirs il souhaite utiliser. Il les enclenchera les uns après les autres. Cependant, tous les psychiques participant au Cercle ont conscience de l'activité psychique du Centre, et un psychique peut alors briser le Cercle à tout moment.

Si le Centre décide de changer de discipline, il doit former un nouveau cercle.

Briser un Cercle

Si un des psychiques quitte le Cercle, pour quelque raison soit-elle, le Cercle est brisé et le pouvoir stoppe immédiatement. De plus, chaque participant du Cercle subit 1 PdC. Si c'est le Centre qui stoppe le pouvoir, le PdC n'est pas subit.

Matrice Psychique

Une matrice psychique est une pierre qui peut entrer en résonance avec l'énergie psychique du psychique, et ainsi accroître sa puissance.

Forme et Nature

Une matrice psychique peut être de toute forme et de toute nature. Cependant, elle doit être d'origine naturelle et c'est pour cela que la majorité des matrices psychiques sont des pierres précieuses. Il est cependant possible de posséder une matrice psychique en quartz ou en olivine. La matrice peut être brute ou taillée.

Résonance

La matrice doit posséder la même résonance psychique que celle du psychique. Il est donc pratiquement impossible à un psychique de déterminer qu'elle matrice peut agir sur ses pouvoirs, ni en « fabriquer » une.

A chaque fois qu'un psychique est proche d'une pierre (environ Psychisme x5m), il peut ressentir la présence d'une matrice pouvant lui convenir. Cependant, pour être certain qu'une matrice possède la même résonance que la sienne, le psychique doit effectivement tester cette résonance. Pour cela, il doit tenir la matrice en main et se concentrer dessus pendant 10 minutes.

Puissance

La puissance d'une matrice correspond à un bonus qu'elle fournit aux niveaux de toutes les disciplines que possède le psychique. La plupart des matrices ont une puissance de +1. D'autres, plus rare, une puissance de +2.

Des matrices ayant une puissance de +3 ou plus sont théoriquement possibles, mais leur existence n'a jamais été confirmée.

Atténuation

Une fois que le psychique a découvert une matrice lui convenant, il doit la calibrer sur son psychique. Pour cela, il doit créer un lien entre son esprit et la matrice. Pendant toute la création de ce lien, le psychique doit rester concentrer sur la matrice.

Le psychique doit effectuer un test de Psychisme contre une Difficulté correspondant au double de la puissance de la matrice. Chaque test prend une heure. En cas d'échec critique, la matrice entre en résonance critique et explose, la rendant inutilisable...

Si le psychique stoppe sa concentration sans avoir réussi à atténuer la matrice, il doit effectuer un test de Puissance de la matrice. Si aucun succès n'est obtenu, la puissance de la matrice est diminuée de 1 point.

Le psychique ne peut posséder qu'une seule matrice atténuée. S'il souhaite atténuer une autre matrice, il

doit pour cela détruire la matrice avec laquelle il est lié.

Destruction de Matrice

Si la matrice à laquelle le psychique est lié venait à être détruite, cela peut provoquer un choc sur son esprit. Lors de la destruction de la matrice, un test est effectué en utilisant deux fois la puissance de la matrice. Chaque succès provoque 1 PdC.

Les Créatures Psychiques

Certaines créatures peuvent posséder un ou plusieurs pouvoirs psychiques. Dans ce cas, un POTentiel est attribué à chaque pouvoir possédé. De plus la créature n'a pas besoin de satisfaire aux Pré requis et les paramètres des pouvoirs pourront être modifiés selon la description de la créature.

A moins de posséder une certaine intelligence, une créature ne peut se surpasser lors de l'utilisation de ses pouvoirs psychiques.



V2-RPG
système de simulation Réutilisable, Plaisant et Gratuit

Retrouvez l'ensemble des productions du Studio Crossover sur son site.

www.crossover-editions.com

Pour V2-RPG bien sûr, mais aussi les autres productions du Studio, notamment *Dans les Ténèbres : l'Enfer du Devoir*. Un jeu de rôles pulp et funky où vous incarnez l'agent d'une organisation secrète luttant contre les forces démoniaques qui foulent la Terre, à l'insu de l'humanité...

Dans les Ténèbres...l'Enfer du Devoir



Le manuel du joueur

Crossover Éditions