

LES PSY

SOUS CETTE DÉNOMINATION, SONT REGROUPEÉS L'ENSEMBLE DES POUVOIRS PSYCHIQUE INTERPRÉTABLES DANS LE JEUX.

LA CARACTÉRISTIQUE PSY EST PARTICULIÈRE. UN JOUEUR PEUT DÉCIDER DE METTRE DES POINTS DANS CETTE CARACTÉRISTIQUE, SANS ÊTRE DOTÉ DE POUVOIRS PSY. LA VALEUR DONT EST DOTÉE CETTE CARACTÉRISTIQUE REPRÉSENTE LA DIFFICULTÉ À CONTRÔLER, OU SONDER PSYCHIQUEMENT LE PERSONNAGE.

LES COMPÉTENCES SONT VOLONTAIREMENT FLOUES POUR PERMETTRE À CHACUN D'APPRÉCIER SES COMPÉTENCES PROPRES AVEC L'APPROBATION DU MJ.

DE MEME, UN PERSONNAGE PEUT TRÈS BIEN N'AVOIR QUE LES COMPÉTENCES D'ATTAQUE, OU DE DÉFENSE.

MAIS DANS TOUT LES CAS, UN PERSONNAGE AYANT DES CAPACITÉS PSYCHIQUE SERA PLUS RÉCEPTIF DANS CE DOMAINE QU'UN PERSONNAGE NON PSY.

CONDITION

POUR POUVOIR COMMENCER À ÉTUDIER UNE DISCIPLINE PSY, IL FAUT AU MINIMUM AVOIR 10 DANS LA CARACTÉRISTIQUE PSY, ET LA VALEUR DE LA CARACTÉRISTIQUE INDIQUE ÉGALEMENT LE NOMBRE DE FOIS OU LA FACULTÉ PSY POURRA ÊTRE UTILISÉE DANS L'AVENTURE.

COÛT

L'UTILISATION DES COMPÉTENCES PSYCHIQUE À ÉGALEMENT UNE RÉPERCUSSION SUR L'ENDURANCE DU PERSONNAGE. AINSI POUR CHAQUE POINT DE PSYCHÉ DÉPENSÉ, LE PERSONNAGE PERD 2 POINTS D'ENDURANCE, QU'IL RÉCUPÈRE DE MANIÈRE CLASSIQUE. LA PERTE DE CES POINTS D'ENDURANCE, S'EXPLIQUE PAR LE FAIT QUE LE CORPS SUBIT UN EFFORT « VIOLENT »

IL EST POSSIBLE POUR UN JOUEUR DE DÉPENSER 2 POINTS DE PSYCHÉ EN UNE SEULE TENTATIVE. DANS CE CAS, LA COMPÉTENCE UTILISÉ SE TROUVE AMÉLIORÉE DE 2 POINTS.

EXEMPLE:
UN JOUEUR AYANT 12 EN PSYCHÉ, ET 3 DANS LA COMPÉTENCE PSYCHIQUE « TÉLÉKINÉSIE », DÉSIRE UTILISER SA COMPÉTENCE DANS DES CONDITIONS NORMALES, IL DÉPENSE DONC 1 POINT DE PSYCHÉ, ET À 78% DE CHANCE DE RÉUSSIR S'IL N'A AUCUN

MODIFICATEUR DE DIFFICULTÉ (BONUS-MALUS).

IL SE RETOUBE APRÈS SON ACTION AVEC 11 POINTS DE PSYCHÉ, ET 2 POINTS D'ENDURANCE EN MOINS. MAINTENANT LE MÊME JOUEUR DÉSIRE ENTREPRENDRE LA MÊME ACTION, MAIS EN DÉPENSANT 2 POINTS DE PSYCHÉ. DANS CE CAS, IL A 90% DE CHANCE DE RÉUSSIR SON ACTION. PAR CONTRE, IL LUI RESTE 10 POINTS DE PSYCHÉ, ET PERD 4 POINTS D'ENDURANCE.

LE NIVEAU DE « DÉFENSE » QUAND À LUI RESTE TOUJOURS AU NIVEAU DE BASE DE LA PSYCHÉ MEME QUAND LES POINTS SONT À ZÉRO

UTILISATION

LES CONDITIONS D'ENVIRONNEMENT SONT TRÈS IMPORTANTES POUR UTILISER DES POUVOIRS PSYCHIQUE. UN ENVIRONNEMENT CALME, ET DÉTENDU FAVORISE LA CONCENTRATION, ET DONC LA RÉUSSITE.

AU CONTRAIRE, UN ENVIRONNEMENT BRUYANT, OU PERTURBANT AURAIT TENDANCE À DÉCONCENTRER LE PERSONNAGE. UNE BONNE DOSE DE SANG FROID, ET DE VOLONTÉ PEUVENT PERMETTRE DE DIMINUER LE SEUIL DES DIFFICULTÉES.

LES COMPÉTENCES

TÉLÉKINÉSIE

(A VUE)

C'EST POUVOIR BOUGER DES OBJETS SOLIDE PAR LA FORCE DE SON ESPRIT
ELECTROKINÉSIE
C'EST POUVOIR CRÉER, OU CONTRÔLER UN COURANT ÉLECTRIQUE, LE PROJETER, OU LE DISSIPER.

PYROKINÉSIE

(A VUE)

C'EST POUVOIR CRÉER, OU CONTRÔLER UN FEU. LE PROJETER, OU LE DISSIPER.

HYDROKINÉSIE

(A VUE)

C'EST POUVOIR CONCENTRER DE L'HUMIDITÉ, OU LA DISPENSER. C'EST ÉGALEMENT ÊTRE CAPABLE DE CONTRÔLER DE L'EAU.

GUÉRISON PSYCHIQUE

(A VUE)

C'EST ÊTRE CAPABLE DE SOIGNER DES BLESSURES VISIBLES, OU PERCEPTIBLES PAR D'AUTRE COMPÉTENCES.

HYPNOSE

(A VUE)

C'EST ÊTRE CAPABLE DE FOUILLER LES SOUVENIRS D'UN PERSONNAGE. C'EST ÉGALEMENT ÊTRE CAPABLE DE LE PROGRAMMER, OU DE LE SOIGNER EN CAS DE TROUBLE MENTAL. LE PERSONNAGE CIBLÉ DOIT ÊTRE « COOPÉRATIF ».

PARASITAGE PSYCHIQUE

(A VUE)

C'EST ÊTRE CAPABLE DE CRÉER UNE SPHERE AUTOUR DE SOI, OU D'UN AUTRE PERSONNAGE CRÉANT DE FORTE INTERFÉRENCES PSYCHIQUE.

TÉLÉPATHIE

(A VUE)

C'EST ÊTRE CAPABLE DE COMMUNIQUER DIRECTEMENT AVEC UNE PERSONNE SANS AVOIR À UTILISER DE LANGUE PARLÉE. CETTE COMPÉTENCE NE NÉCESSITE PAS DE CONNAÎTRE LA LANGUE DU PERSONNAGE CIBLÉ. PAR CONTRE, ELLE NE PERMET PAS DE LIRE SES PENSÉES.

POUVOIR

EXTRASENSORIELLE

C'EST POUVOIR LIRE L'ESPRIT

D'UN PERSONNAGE PLUS OU

MOINS PROFONDEMENT.

C'EST ÉGALEMENT ÊTRE

CAPABLE DE PERCEVOIR LES

BLESSURES NON VISIBLES (EX:

HÉMORRAGIE INTERNE).

C'EST ÉGALEMENT POUVOIR

SITUER QUELQU'UN PAR SON

ACTIVITÉ CÉRÉBRALE, ET ÊTRE

CAPABLE DE LA MÊME MANIÈRE

DE RECONNAÎTRE QUELQU'UN

DÉJÀ RENCONTRÉ AUPARAVANT

CONTRÔLE ÉNERGÉTIQUE

(A VUE)

C'EST ÊTRE CAPABLE DE CONCENTRER, OU DISPENSER DE L'ÉNERGIE AMBIANTE

CONTRÔLE NEURONAL

(A VUE)

C'EST ÊTRE CAPABLE

D'AUGMENTER, OU DIMINUER

SON ACTIVITÉ CÉRÉBRAL, OU

CELLE D'UN AUTRE

PERSONNAGE.

ATTAQUE

(A VUE)

ATTAQUE DIRECTE DU CERVEAU

D'UN ADVERSAIRE. CETTE

ATTAQUE PROVOQUE UNE

VIOLENTE DOULEUR QUI

L'INCAPACITE POUR LA DURÉE

DU ROUND. AU DÉBUT DE

CHAQUE NOUVEAU ROUND, CELUI

PEUT TENTER DE SE LIBÉRER

PAR UN JET SOUS VOLONTÉ

AVEC DES MALUS.

DÉFENSE

(A VUE)

C'EST AVOIR LA COMPÉTENCE

DE SE DÉFENDRE CONTRE

L'ATTAQUE PSYCHIQUE DÉCRITE

CI DESSUS.

ATTAQUE / DÉFENSE

LA SOMME DES POINTS DE DÉFENSE ET D'ATTAQUE EST ÉGALE À LA CARACTÉRISTIQUE PSY. LA RÉPARTITION SE FAIT LIBREMENT, SANS AUCUNE RESTRICTION. UN JOUEUR PEUT DÉCIDER DE METTRE TOUT SES POINTS EN ATTAQUE, OU EN DÉFENSE.

LE RÉSULTAT D'UNE ATTAQUE PSYCHIQUE EST UNE VIOLENTE DOULEUR QUI PARALYSE L'ADVERSAIRE POUR LE ROUND, SANS LUI OCCASIONNER DE PERTE DE POINTS DE VIE PAR CE BIEN. À CHAQUE ROUND, L'ADVERSAIRE PEUT TENTER DE SE DÉFENDRE SOIT PAR UNE DÉFENSE ACCRUT, SOIT PAR UN JET SOUS VOLONTÉ AVEC DES MALUS DÉTERMINÉ PAR LE MJ.

LA DÉFENSE

TOUT JOUEUR AYANT DES POINTS EN CARACTÉRISTIQUE PSY À UNE DÉFENSE PASSIVE QUI DONNE UN MALUS À L'AGRESSEUR SUIVANT LE TABLEAU CI DESSOUS. ATTENTION, CE N'EST PAS UN BONUS À LA DÉFENSE.

PSY	malus
6	0
7	0
8	1
9	1
10	2
11	2
12	3
13	3
14	4
15	4

LES PERSONNAGES AYANT DES FACULTÉES PSYCHIQUES DÉCLARÉES, PEUVENT SOIT ADOPTER UNE DÉFENSE PASSIVE QUI NE LEUR COÛTE AUCUN POINT, SOIT AUGMENTER LEUR BARRIÈRE MENTALE DÉPENSANT DES POINTS DE DÉFENSE. CHAQUE POINT DE DÉFENSE DÉPENSÉ, EN PLUS DE CELUI DE DÉCLENCHEMENT, AUGMENTE LE MALUS DE 1 POINT. LES POINTS DE DÉFENSE SE RÉCUPÈRE COMME LES POINTS DE PSYCHÉ. DE PLUS, IL EXISTE ÉGALEMENT LA COMPÉTENCE DÉFENSE, QUI NE FONCTIONNE QU'UN DÉPENSANT AU MINIMUM UN POINT DE DÉFENSE.

L'ATTAQUE

L'ATTAQUE SE DÉCLENCHE COMME UNE ATTAQUE MANUEL. LA SEULE DIFFÉRENCE EST QUE CELLE CI EST TELLEMENT RAPIDE QUE LES ATTAQUES PSYCHIQUES SE DÉROULENT

TOUJOURS AU DÉBUT DE CHAQUE ROUND DE COMBAT SANS TENIR COMPTE DE LA RAPIDITÉ DU PERSONNAGE.

UN PERSONNAGE QUI DÉCLENCHE UNE ATTAQUE DOIT FORCÉMENT UTILISER 1 POINT D'ATTAQUE. IL PEUT ENSUITE AUGMENTER SES CHANCES DE RÉUSSITE EN DÉPENSANT 1 POINT D'ATTAQUE POUR AUGMENTER D'AUTANT SA COMPÉTENCE.

TOUTE ATTAQUE RÉUSSIT IMMOBILISE L'ADVERSAIRE POUR 1 ROUND PAR UNE VIOLENTE DOULEUR INTRACRANIENNE. TOUT PERSONNAGE PSY, OU NON, IMMOBILISÉ PAR CETTE MÉTHODE PENDANT TROIS ROUNDS CONSÉCUTIFS SOMBRE DANS L'INCONSCIENCE POUR 10+3 ROUNDS.

LES POINTS D'ATTAQUE SE RÉCUPÈRENT COMME LES POINTS DE PSYCHÉ.

EXEMPLE:

UN JOUEUR AYANT 10 EN PSY DÉCIDE DE PLACER 5 POINTS EN DÉFENSE, ET 5 POINTS EN ATTAQUE. IL OCCASIONNE DONC UN MALUS DE 2 POINTS À SONT ÉVENTUEL AGRESSEUR. IL DÉPENSE ÉGALEMENT DES POINTS EN COMPÉTENCE D'ATTAQUE, ET DE DÉFENSE. IL A UNE COMPÉTENCE DE -3 DANS CHACUNE D'ELLE. LORS D'UN COMBAT, IL DÉSIRE UTILISER SA COMPÉTENCE ATTAQUE, ET DÉFENSE. IL DÉPENSE 1 POINT POUR DÉCLANCHER SA FACULTÉ D'ATTAQUE, ET DE MÊME POUR CELLE DE DÉFENSE. IL VEUT ENSUITE AUGMENTER SES CHANCE D'ATTAQUE, ET DÉPENSE 3 POINTS POUR METTRE SA COMPÉTENCE À 0. IL A EN TOUT DÉPENSÉ 4 POINTS, ET À 50% DE CHANCE DE RÉUSSIR SON ATTAQUE. IL NE DÉPENSE AUCUN POINTS SUPPLÉMENTAIRE EN DÉFENSE. IL A DONC 35% DE CHANCE DE RÉUSSIR SA DÉFENSE. AU FINAL, IL LUI RESTE 4 POINTS DE DÉFENSE, ET 1 POINT D'ATTAQUE. PAR CONTRE, IL Y AURA TOUJOURS LE MALUS DE -2 DE SA CARACTÉRISTIQUE PSY.