

Les Disciplines Psychiques

Utilisation des pouvoirs psychiques :

Pour réussir à lancer un pouvoir le mentaliste doit lancer un D100 et l'ajouter à son Talent Psychique. Si le résultat est supérieur à la difficulté minimale requise le pouvoir fonctionne, plus le personnage atteint un niveau de difficulté élevée plus les effets seront puissants. Si le mentaliste rate son jet il perd des points de fatigue selon ce qui est noté dans les tableaux de pouvoirs.

Certains pouvoirs comptent comme des actions actives, c'est à dire qu'il faut avoir l'initiative pour les utiliser. Le personnage peut lancer plusieurs pouvoirs en un round, tous comptent comme une seule action. Si le personnage effectue une autre action lors du lancement de pouvoirs, il applique un malus de **-25** à son jet de Talent Psychique. Les matrices psychiques peuvent être esquivées, si le défenseur ne peut voir ces matrices il applique le malus de **Cécité** à sa défense.

Talent psychique :

Le Talent Psychique détermine la capacité du personnage à utiliser ses pouvoirs, c'est un bonus s'ajoutant au jet de dé. Si le personnage désire lancer plusieurs pouvoirs en un round il doit diviser son Talent Psychique entre tous les pouvoirs lancés comme il le souhaite, la seule restriction est d'attribuer au minimum un bonus de **+10** à un pouvoir. De cette manière un personnage disposant d'un talent psychique de 40 ne pourra pas lancer plus de quatre pouvoirs en un round.

Concentration :

Un mentaliste peut, s'il le désire, se concentrer pour augmenter les effets d'un pouvoir. Le personnage doit déclarer le pouvoir qu'il compte utiliser et dans quel but. Suivant le temps de concentration il obtient un bonus comme indiqué ci-dessous :

Concentration	Bonus
<i>Un round :</i>	+10
<i>Trois rounds :</i>	+20
<i>Cinq rounds :</i>	+30
<i>Une minute :</i>	+40
<i>Une heure :</i>	+50

La Projection Psychique :

Un mentaliste utilise sa projection psychique comme un combattant utilise son attaque et sa parade. Après l'activation d'un pouvoir grâce au Talent psychique il doit réussir à "toucher" sa cible. Les difficultés requises sont consignées ci-dessous :

Routinière : Permet d'utiliser le pouvoir sur soi ou sur une personne en contact physique avec soi.

Facile : Permet de lancer un pouvoir jusqu'à 5 mètres.

Moyenne : Permet de lancer un pouvoir jusqu'à 25 mètres.

Difficile : Permet de lancer un pouvoir jusqu'à 100 mètres.

Très difficile : Permet de lancer un pouvoir jusqu'à 250 mètres.

Absurde : Permet de lancer un pouvoir jusqu'à 500 mètres.

Quasiment impossible : Permet de lancer un pouvoir jusqu'à 1 kilomètre, le mentaliste doit pouvoir localiser sa cible avec précision grâce à des pouvoirs de détection.

Impossible : Permet de lancer un pouvoir jusqu'à 10 kilomètres. Le mentaliste peut lancer le pouvoir sur une cible localisée approximativement, qui se trouve dans une maison par exemple.

L'échec psychique et la fatigue :

Lorsque le personnage rate son test de Talent psychique, il perd un nombre de PPP libres équivalent au nombre indiqué en italique dans les tableaux de pouvoirs. Quand il ne reste plus de PPP libres, le personnage perd des points de fatigue.

Lorsque le mentaliste fait une Maladresse, le résultat du test est égal au niveau de maladresse moins le talent psychique.

Si la fatigue du personnage est réduite à 0 ou moins, tous les pouvoirs maintenus cessent de fonctionner, le personnage doit réussir un jet de Rpsy de difficulté 100 avec un malus de -10 par point de fatigue au dessous de 0. S'il échoue il tombe dans le coma pendant un nombre de jours égal à sa marge d'échec, s'il échoue le test par plus de 80 points l'esprit du mentaliste est détruit.

Les attaches psychiques :

Lorsque le personnage dispose d'une ou plusieurs attaches psychiques, il peut maintenir certains pouvoirs. La difficulté à laquelle est maintenue le pouvoir est égale au Talent psychique du personnage, même si la difficulté minimale lui est supérieure. Par exemple un mentaliste avec un Talent psychique de 80 peut maintenir un pouvoir à une difficulté moyenne.

Les PPP libres :

Les PPP libres peuvent être utilisés de différentes manières et sont tous regagnés au rythme de 1 point par heure.

Bonus à la Projection psychique : chaque PPP dépensé donne un bonus de **+10** à la projection jusqu'à un maximum de 5 PPP.

Bonus au Talent psychique : chaque PPP dépensé donne un bonus de **+20** à la projection jusqu'à un maximum de 5 PPP.

Élimination de la fatigue : Avant de lancer les dés, le personnage peut déclarer qu'il dépense un PPP pour éviter la perte de fatigue s'il rate son jet.

Accès temporaire à un pouvoir : Le personnage peut activer pour un round un pouvoir qu'il ne connaît pas, il doit cependant appartenir à une discipline que le personnage connaît. Ces pouvoirs temporaires ne peuvent être maintenus.

Renforcer une attache psychique : le personnage peut maintenir un pouvoir à une difficulté dépassant son Talent psychique. Chaque PPP investi augmente de **20** points le Talent psychique pour calculer la valeur à laquelle le pouvoir se maintient.