



le Scriptorium

présente :  
des règles pour  
Fantasy Craft



# LES PSIONIQUES

## LES PSIONIQUES



Image © Wizards of the Coast

### UNE RÈGLE OPTIONNELLE POUR FANTASY CRAFT PAR AEGIS

Avec la participation de Gorulf.

Pour utiliser cette aide, vous n'aurez besoin que de *Fantasy Craft Core Rulebook*. Sauf contre-indication, toutes les images de ce document sont la propriété de *Wizards of the Coast*.

# INTRODUCTION

Ce document présente le psionisme, une nouvelle source de pouvoir dont peuvent bénéficier les personnages de *Fantasy Craft*. À l'aide de nouvelles options, les personnages joueurs pourront exploiter leur plein potentiel psychique.

*Fantasy Craft* est un jeu d'Alex Flagg, Scott Gearin et Patrick Kapera. Ces règles sont adaptées du guide de campagne *ShadowForce Archer*, pour *Classic Spycraft*, par les mêmes auteurs. Pour en savoir plus concernant *Fantasy Craft* et/ou *Spycraft*, rendez-vous chez [Crafty Games](#).

## Table des matières

<b>Introduction .....</b>	<b>2</b>
Les Psioniques dans <i>votre</i> campagne .....	2
Jouer un psion .....	2
<b>Origines.....</b>	<b>3</b>
<b>Classes.....</b>	<b>3</b>
Le Mentaliste .....	4
Le Métaboliste.....	5
Le Télépathe.....	6
<b>Compétences.....</b>	<b>8</b>
Acuité (Sag).....	8
Biorétroaction (For) .....	9
Évolution (Con) .....	9
Intuition (Int) .....	10
Invention (Int).....	11
Manipulation (Cha) .....	11
Psychokinésie (Dex).....	12
Sensation (Sag).....	13
Télékinésie (Cha).....	14
<b>Dons psioniques .....</b>	<b>15</b>
<b>Sorts.....</b>	<b>17</b>
<b>Options de campagne.....</b>	<b>17</b>

## Les Psioniques dans *votre* campagne

Les pouvoirs psioniques n'apparaissent pas dans tous les univers fantastiques. Un petit nombre d'entre eux, comme *Dark Sun* et *Éberron*, les intègrent pleinement à l'histoire du monde. D'autres, comme les *Royaumes Oubliés* ou *Spelljammer*, peuvent aisément "faire de la place" pour les psioniques sans que cela nuise à leur cohérence. Enfin, pour certains, comme le monde de *Conan*, *Osteron* ou *Midnight*, les psioniques ne sont pas appropriés.

Avant tout, *Fantasy Craft* est un jeu basé sur la flexibilité. Pour des règles telles que le psionisme, cela se traduit par la possibilité de les intégrer telles quelles dans votre partie, ou alors sous une forme adaptée, grâce à des Options de campagne (présentées à la fin de ce document). Seul le MJ peut décider d'introduire ou non les pouvoirs psioniques dans une campagne.

## Jouer un psion

Incarner un personnage psionique, c'est renoncer à le spécialiser un peu plus dans sa carrière d'aventurier pour le focaliser sur le développement et la maîtrise d'aptitudes uniques, ses pouvoirs psioniques. On ne devient pas psionique, on naît avec une sorte de don qui sommeille en soi. Les pouvoirs se manifestent la première fois vers l'adolescence, du moins dans la plupart des cas. Mais on a vu nombre de contre-exemples se révéler dans leur prime jeunesse ou, au contraire, à l'âge adulte. Quoi qu'il en soit, le psionisme est un cadeau rare et précieux, envié ou craint par de nombreuses personnes.

Côté règles, le Niveau de Psion d'un personnage est initialement égal à 0 et toutes les compétences psioniques lui sont fermées. En avançant dans les différentes classes de base psioniques présentées plus loin, ce niveau, qui détermine la puissance psychique du personnage, va augmenter. De plus, chaque classe psionique va lui donner l'opportunité d'acquérir des rangs dans une ou plusieurs compétences psioniques, sources de ses pouvoirs.

### MAGIE ET PSIONISME

Par défaut, le psionisme et la magie sont deux sources de pouvoir distinctes qui cohabitent dans le même univers. Un personnage peut disposer de Niveaux de Psion comme de Niveaux de Lanceur de sorts profanes. La Défense Magique n'a aucun effet contre les effets psioniques et, en règle générale, magie et pouvoirs psioniques ne peuvent s'affecter l'un l'autre. Vous pouvez toutefois changer cet état de fait en utilisant les options de campagne adéquates.

Outre les classes et compétences psioniques, de nombreux origines, dons, objets et sorts permettent d'améliorer ou d'interagir différemment avec le psionisme et sont décrits dans le présent document.

## ORIGINES

Certains personnages partent à l'aventure déjà pleinement conscients de leur potentiel psychique.

### ÂME ACÉRÉE

Les pouvoirs psioniques du personnage se sont manifestés sous la forme d'une lame de force psychique qui reste encore mystérieuse à ses yeux.

**Condition :** Option de campagne *psionique*

- *Don supplémentaire :* Lame psychique I
- *Terifiant :* Que ce soit à l'aide de sa lame psychique ou de ses mots, le personnage sait désarçonner un esprit faible. Lorsqu'il inflige des dégâts de stress, le DD du jet de Volonté pour y résister augmente de 4.
- *Tranchant de l'âme :* Le personnage peut considérer sa lame psychique comme un couteau, une épée ou une arme d'escrime pour ce qui est des dons qui s'y appliquent.
- *Vélocité :* L'une des Vitesses du personnage augmente de 2 cases.

### GUERRIER PSYCHIQUE

Les pouvoirs psioniques du personnage complètent agréablement ses aptitudes martiales.

**Condition :** Option de campagne *psionique*

- *Don supplémentaire :* Concentration martiale
- *Crac ! :* Les jets de dégâts basés sur la Force du personnage infligent 1 point de dégâts supplémentaires.
- *Entraînement :* La compétence la plus basse entre la Force et la Sagesse du personnage augmente de 1 (au choix en cas d'égalité). Ce bonus s'applique après ceux de sa Race ou Talent.
- *Résistance aux maladies :* Lorsque le personnage effectue un jet de Vigueur contre un poison ou une maladie, il lance deux fois le dé et garde le meilleur résultat.
- *Forteresse de volonté :* Lorsque le personnage effectue un jet de sauvegarde contre un pouvoir psionique, il lance deux fois le dé et garde le meilleur résultat.



### PRODIGE

Les forces psychiques qui sommeillent dans le personnage ne demandent qu'à sourdre... mais le risque est grand.

**Condition :** Option de campagne *psionique*

- *Don supplémentaire :* Déferlante psychique I
- *Défense en souplesse :* La Défense de base du personnage augmente de 1.
- *Héroïsme :* Pendant les scènes critiques, le personnage obtient un bonus de +1 à tous ses jets d'attaque et de compétence.
- *Plus que de la chance :* Le nombre de dés d'action de départ du personnage augmente de 1.

### PSION

Le personnage a dévoué tout son temps à l'étude de ses pouvoirs psychiques

**Condition :** Option de campagne *psionique*

- *Don supplémentaire :* Maîtrise du psionisme I
- *Compétences liées :* Choisissez 1 compétence psionique. Lorsque le personnage acquiert des rangs dans cette compétence, il en obtient autant en Détermination, sans pouvoir excéder son maximum.
- *Esprit tenace :* Le personnage obtient 1 point de vitalité supplémentaire par niveau.
- *Le pouvoir de l'esprit :* Lorsqu'il utilise un pouvoir psionique, le bonus psi du personnage augmente de +1.

## CLASSES

Il existe trois classes de base psioniques :

**Mentaliste (Mdt) :** Ces génies hypercognitifs peuvent commander à la matière par la seule force de leur volonté.

**Métaboliste (Mbl) :** Ces super-humains sont capables d'améliorer le 'rendement' de leur physique grâce à leurs pouvoirs psioniques.

**Télépathe (Tlp) :** Ces maîtres du psychisme peuvent jouer avec les esprits et comprendre une partie de l'origine des pouvoirs psioniques.





## Le Mentaliste

Là où le métaboliste focalise ses pouvoirs pour améliorer son corps, le mentaliste tire le meilleur parti de son esprit. Son cerveau dopé aux pouvoirs psioniques est capable de faire preuve d'une ingéniosité redoutable, d'exercer un contrôle sur son proche environnement et même de matérialiser sa volonté sous forme tangible.

**Rôle au sein du groupe :** Spécialiste/Combattant. Le mentaliste est avant tout un génie, un esprit hors du commun très doué dans tout ce qu'il fait. Mais il faut bien admettre que sa capacité à manipuler la matière en fait un combattant imprévisible.

### ATTRIBUTS DE CLASSE

**Caractéristiques privilégiées :** Sagesse, Intelligence, Dextérité, Constitution

**Psionique :** Chaque niveau dans cette classe augmente le Niveau du Psion du personnage de 1.

**Compétences de classe :** Artisanat, Détection, Détermination, Fouille, Investigation, Négociation, Médecine, Psychologie, Tactiques

**Points de compétence :** 8 + mod Int par niveau

**Vitalité :** 6 + mod Con par niveau

### APTITUDE SPÉCIALE

**Intuitif :** Lorsque le personnage dépense 1 dé d'action pour améliorer un jet d'Invention, de Psychokinésie ou de Télékinésie, il lance et ajoute le résultat de deux dés.

### APTITUDES DE CLASSE

**Pouvoirs de mentaliste :** Au Niveau 1, le personnage peut acquérir des rangs dans les compétences Psychoinvention, Psychokinésie et Télékinésie. Il peut aussi utiliser trois pouvoirs à choisir parmi ceux liés à ces compétences.

Aux Niveaux 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17 et 19, le personnage peut obtenir soit un bonus de +1 à tous les jets liés à une de ces compétences, soit un nouveau pouvoir qu'il est désormais capable d'utiliser.

**La plume est plus forte que l'épée I :** Au Niveau 2, une fois par scène et par une action libre, le personnage peut obtenir un bonus psionique à sa Dextérité, son Intelligence ou sa Sagesse égal à son nombre de dés d'action de départ pendant 10 rounds. Il peut y mettre fin par une action libre. Lorsque le bonus prend fin, le personnage est *fatigué I* tous les 3 rounds entiers qu'a duré le bonus.

TABLE 1 : LE MENTALISTE

Niveau	BBA	Réf	Vig	Vol	Déf	Init	SdV	Lég	Aptitudes
1	+0	+1	+2	+0	+1	+1	+1	+1	Intuitif, pouvoirs de mentaliste
2	+1	+2	+3	+0	+1	+1	+2	+2	La plume est plus forte que l'épée I
3	+1	+2	+3	+1	+2	+2	+2	+3	Pouvoirs de mentaliste
4	+2	+2	+4	+1	+2	+2	+2	+3	Don supplémentaire
5	+2	+3	+4	+1	+3	+3	+3	+4	Pouvoirs de mentaliste
6	+3	+3	+5	+2	+4	+4	+3	+5	Bonus de compétence
7	+3	+4	+5	+2	+4	+4	+4	+6	Pouvoirs de mentaliste
8	+4	+4	+6	+2	+5	+5	+4	+6	Don supplémentaire
9	+4	+4	+6	+3	+5	+5	+4	+7	Bonus de compétence, pouvoirs de mentaliste
10	+5	+5	+7	+3	+6	+6	+5	+8	Objets de pouvoir (2)
11	+5	+5	+7	+3	+7	+7	+5	+9	La plume est plus forte que l'épée II, pouvoirs de mentaliste
12	+6	+6	+8	+4	+7	+7	+6	+9	Bonus de compétence, don supplémentaire
13	+6	+6	+8	+4	+8	+8	+6	+10	Pouvoirs de mentaliste
14	+7	+6	+9	+4	+8	+8	+6	+11	Hyperconscience
15	+7	+7	+9	+5	+9	+9	+7	+12	Bonus de compétence, pouvoirs de mentaliste
16	+8	+7	+10	+5	+10	+10	+7	+12	Don supplémentaire
17	+8	+8	+10	+5	+10	+10	+8	+13	Pouvoirs de mentaliste
18	+9	+8	+11	+6	+11	+11	+8	+14	Bonus de compétence
19	+9	+8	+11	+6	+11	+11	+8	+15	La plume est plus forte que l'épée III, pouvoirs de mentaliste
20	+10	+9	+12	+6	+12	+12	+9	+15	Don supplémentaire, objets de pouvoir (3)

**La plume est plus forte que l'épée II :** Au Niveau 11, cette aptitude affecte deux caractéristiques au choix.

**La plume est plus forte que l'épée III :** Au Niveau 19, cette aptitude affecte les trois caractéristiques.

**Don supplémentaire :** Aux Niveaux 4, 8, 12, 16 et 20, le personnage obtient un don Psionique ou d'Équipement supplémentaire.

**Bonus de compétence :** Aux Niveaux 6, 9, 12, 15 et 18, le personnage obtient 5 points de compétence supplémentaires.

**Objets de pouvoir :** Au Niveau 10, au début de chaque aventure, le personnage peut produire gratuitement et instantanément 2 objets magiques de taille inférieure à la sienne, de même niveau, et d'une valeur de Réputation combinée égale à 50 au maximum. Ces objets durent jusqu'à la fin de l'aventure et ne peuvent être ni vendus, ni échangés, et ne fonctionnent pas entre les mains d'autrui.

Au Niveau 20, le personnage peut produire 3 objets, d'une valeur de Réputation combinée égale à 75 au maximum.

**Hyperconscience :** Au Niveau 14, le personnage obtient 24 points de compétence supplémentaires et toutes les compétences sont désormais considérées comme des compétences de classe pour le mentaliste.

## Le Métaboliste

Le métaboliste apprend à utiliser son potentiel psychique pour doper son corps au-delà des limites normalement imposées par sa condition. Il se transforme peu à peu en surhomme, incarnation vivante de ce que le psionisme a à offrir sous sa forme la plus concrète.

**Rôle au sein du groupe :** Combattant. Le métaboliste est un adepte de la perfection physique, perfection qu'il démontre avant tout dans ses exhibitions martiales, capables de rivaliser avec celles de n'importe quel guerrier.

### ATTRIBUTS DE CLASSE

**Caractéristiques privilégiées :** Force, Constitution, Dextérité, Sagesse

**Psionique :** Chaque niveau dans cette classe augmente le Niveau du Psion du personnage de 1.

**Compétences de classe :** Acrobaties, Athlétisme, Camouflage, Détection, Détermination, Survie, Tactiques

**Points de compétence :** 6 + mod Int par niveau

**Vitalité :** 9 + mod Con par niveau

**TABLE 2 : LE MÉTABOLISTE**

Niveau	BBA	Réf	Vig	Vol	Déf	Init	SdV	Lég	Aptitudes
1	+0	+2	+2	+0	+1	+0	+1	+1	Pouvoirs de métaboliste, zen
2	+1	+3	+3	+0	+1	+0	+2	+1	Surhomme I
3	+2	+3	+3	+1	+2	+1	+2	+2	Pouvoirs de métaboliste
4	+3	+4	+4	+1	+2	+1	+2	+2	Don supplémentaire
5	+3	+4	+4	+1	+3	+1	+3	+3	Pouvoirs de métaboliste
6	+4	+5	+5	+2	+4	+2	+3	+3	Bonus de caractéristique
7	+5	+5	+5	+2	+4	+2	+4	+4	Pouvoirs de métaboliste
8	+6	+6	+6	+2	+5	+2	+4	+4	Don supplémentaire
9	+6	+6	+6	+3	+5	+3	+4	+5	Bonus de caractéristique, pouvoirs de métaboliste
10	+7	+7	+7	+3	+6	+3	+5	+5	Focalisation ultime (1/scène)
11	+8	+7	+7	+3	+7	+3	+5	+6	Pouvoirs de métaboliste, surhomme II
12	+9	+8	+8	+4	+7	+4	+6	+6	Bonus de caractéristique, don supplémentaire
13	+9	+8	+8	+4	+8	+4	+6	+7	Pouvoirs de métaboliste
14	+10	+9	+9	+4	+8	+4	+6	+7	Bioadaptation
15	+11	+9	+9	+5	+9	+5	+7	+8	Bonus de caractéristique, pouvoirs de métaboliste
16	+12	+10	+10	+5	+10	+5	+7	+8	Don supplémentaire
17	+12	+10	+10	+5	+10	+5	+8	+9	Pouvoirs de métaboliste
18	+13	+11	+11	+6	+11	+6	+8	+9	Bonus de caractéristique
19	+14	+11	+11	+6	+11	+6	+8	+10	Pouvoirs de métaboliste, surhomme III
20	+15	+12	+12	+6	+12	+6	+9	+10	Don supplémentaire, focalisation ultime (2/scène)



## APTITUDE SPÉCIALE

**Zen** : Lorsque le personnage dépense 1 dé d'action pour améliorer un jet de Acuité, Biorétroaction et Évolution, il lance et ajoute le résultat de deux dés.

## APTITUDES DE CLASSE

**Pouvoirs de métaboliste** : Au Niveau 1, le personnage peut acquérir des rangs dans les compétences Acuité, Biorétroaction et Évolution. Il peut aussi utiliser trois pouvoirs à choisir parmi ceux liés à ces compétences.

Aux Niveaux 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17 et 19, le personnage peut obtenir soit un bonus de +1 à tous les jets liés à une de ces compétences, soit un nouveau pouvoir qu'il est désormais capable d'utiliser.

**Surhomme I** : Au Niveau 2, une fois par scène et par une action libre, le personnage peut obtenir un bonus psionique à sa Force, sa Dextérité ou sa Constitution égal à son nombre de dés d'action de départ pendant 10 rounds. Il peut y mettre fin par une action libre. Lorsque le bonus prend fin, le personnage est *fatigué I* tous les 3 rounds entiers qu'a duré le bonus.

**Surhomme II** : Au Niveau 11, cette aptitude affecte deux caractéristiques au choix.

**Surhomme III** : Au Niveau 19, cette aptitude affecte les trois caractéristiques.

**Don supplémentaire** : Aux Niveaux 4, 8, 12, 16 et 20, le personnage obtient un don Psionique ou de Combat de base supplémentaire.

**Bonus de caractéristique** : Aux Niveaux 6, 9, 12, 15 et 18, une caractéristique au choix du personnage augmente de 1.

**Focalisation ultime** : Au Niveau 10, une fois par scène, le personnage peut réduire le coût en vitalité d'un de ses pouvoirs à 0.

Au Niveau 20, le personnage peut utiliser cette aptitude deux fois par scène.

**Bioadaptation** : Au Niveau 14, le coût en vitalité de tous les pouvoirs du personnage diminue de 2 (minimum 1).

## Le Télépathe

Le télépathe est un maître de l'esprit, un psion ayant appris à canaliser ses pouvoirs psychiques pour lire, modifier et dominer la psyché d'autrui. Sa capacité de comprendre et contrôler les esprits les plus faibles en font un redoutable intrigant.

**Rôle au sein du groupe** : Diplomate/Atout. Le télépathe peut aisément exploiter ses pouvoirs psychiques pour prendre le dessus en situation sociale. Mais cette même aptitude le rend apte à résoudre d'inextricables problèmes de personnes.

## ATTRIBUTS DE CLASSE

**Caractéristiques privilégiées** : Charisme, Sagesse, Constitution

**Psionique** : Chaque niveau dans cette classe augmente le Niveau du Psion du personnage de 1.

**Compétences de classe** : Bluff, Déguisement, Détection, Diplomatie, Discrétion, Intimidation, Investigation, Négociation, Psychologie

**Points de compétence** : 8 + mod Int par niveau

**Vitalité** : 6 + mod Con par niveau

## APTITUDE SPÉCIALE

**Perceptif** : Lorsque le personnage dépense 1 dé d'action pour améliorer un jet d'Intuition, Manipulation ou Sensation, il lance et ajoute le résultat de deux dés.

## APTITUDES DE CLASSE

**Pouvoirs de télépathe** : Au Niveau 1, le personnage peut acquérir des rangs dans les compétences Intuition, Manipulation ou Sensation. Il peut aussi utiliser trois pouvoirs à choisir parmi ceux liés à ces compétences.

Aux Niveaux 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17 et 19, le personnage peut obtenir soit un bonus de +1 à tous les jets liés à une de ces compétences, soit un nouveau pouvoir qu'il est désormais capable d'utiliser.

**Force de volonté I** : Au Niveau 2, une fois par scène et par une action libre, le personnage peut obtenir un bonus psionique à sa Constitution, sa Sagesse ou son Charisme égal à son nombre de dés d'action de départ pendant 10 rounds. Il peut y mettre fin par une action libre. Lorsque le bonus prend fin, le personnage est





*fatigué* I tous les 3 rounds entiers qu'a duré le bonus.

**Force de volonté II** : Au Niveau 11, cette aptitude affecte deux caractéristiques au choix.

**Force de volonté III** : Au Niveau 19, cette aptitude affecte les trois caractéristiques.

**Don supplémentaire** : Aux Niveaux 4, 8, 12, 16 et 20, le personnage obtient un don Psionique ou de Chance supplémentaire.

**Bonus de sauvegardes** : Aux Niveaux 6, 9, 12, 15 et 18, le personnage obtient un bonus de +1 à tous les jets de sauvegarde.

**Angle mort** : Au Niveau 10, une fois par scène, le personnage peut produire un "angle mort" psychique. Un objet ou créature de Taille G ou moins devient littéralement invisible et silencieuse dans les esprits de toutes les créatures vivantes à portée, même si elles observent la scène par un intermédiaire. Si un personnage prend conscience de l'angle mort, il n'est plus affecté, mais toute tentative de signalisation de l'objet ou créature cachée est vouée à l'échec. Le télépathe peut maintenir cette aptitude pendant 1 heure au maximum, au prix de 1 point de vitalité par minute.

Au Niveau 20, le personnage peut utiliser cette aptitude deux fois par scène.

**Siphon mental** : Au Niveau 14, une fois par session et par une action complexe, le personnage peut

siphonner l'esprit d'une cible dans son champ de vision. Alternativement, il peut dépenser et lancer autant de dés d'action qu'il le souhaite pour affecter un nombre de personnages courants égal à la somme du résultat des dés. Chaque cible doit réussir un jet de Volonté (DD 10 + Niveau de Psion). En cas de réussite, la cible n'est pas affectée et ne peut plus l'être avant la fin de l'aventure. En cas d'échec, le télépathe peut effacer tous les souvenirs de son choix de l'esprit de la cible, pour peu qu'elle les ait acquis au cours de la dernière heure. Il ne peut en revanche pas implanter de nouveaux souvenirs, c'est pourquoi la cible risque de s'inquiéter de ses trous de mémoire.

### APTITUDES D'AUTRES CLASSES

Si les psioniques sont utilisés dans votre partie, le Sage obtient l'accès aux aptitudes suivantes en tant qu'aptitudes d'autres classes.

- *Mentaliste* : pouvoirs de mentaliste  $\times 2$  ; la plume est plus forte que l'épée I ; don supplémentaire
- *Métaboliste* : pouvoirs de métaboliste  $\times 2$  ; surhomme I ; don supplémentaire
- *Télépathe* : pouvoirs de télépathe  $\times 2$  ; volonté indomptable I ; don supplémentaire

**TABLE 3 : LE TÉLÉPATHE**

Niveau	BBA	Réf	Vig	Vol	Déf	Init	SdV	Lég	Aptitudes
1	+0	+2	+0	+1	+0	+2	+2	+1	Perceptif, pouvoirs de télépathe
2	+1	+3	+0	+2	+1	+3	+3	+1	Force de volonté I
3	+1	+3	+1	+2	+1	+4	+4	+2	Pouvoirs de télépathe
4	+2	+4	+1	+2	+2	+5	+5	+2	Don supplémentaire
5	+2	+4	+1	+3	+2	+5	+5	+3	Pouvoirs de télépathe
6	+3	+5	+2	+3	+2	+6	+6	+3	Bonus de sauvegardes
7	+3	+5	+2	+4	+3	+7	+7	+4	Pouvoirs de télépathe
8	+4	+6	+2	+4	+3	+8	+8	+4	Don supplémentaire
9	+4	+6	+3	+4	+4	+9	+9	+5	Bonus de sauvegardes, pouvoirs de télépathe
10	+5	+7	+3	+5	+4	+10	+10	+5	Angle mort (1/scène)
11	+5	+7	+3	+5	+4	+10	+10	+6	Force de volonté II, pouvoirs de télépathe
12	+6	+8	+4	+6	+5	+11	+11	+6	Bonus de sauvegardes, don supplémentaire
13	+6	+8	+4	+6	+5	+12	+12	+7	Pouvoirs de télépathe
14	+7	+9	+4	+6	+6	+13	+13	+7	Siphon mental
15	+7	+9	+5	+7	+6	+14	+14	+8	Bonus de sauvegardes, pouvoirs de télépathe
16	+8	+10	+5	+7	+6	+15	+15	+8	Don supplémentaire
17	+8	+10	+5	+8	+7	+15	+15	+9	Pouvoirs de télépathe
18	+9	+11	+6	+8	+7	+16	+16	+9	Bonus de sauvegardes
19	+9	+11	+6	+8	+8	+17	+17	+10	Force de volonté III, pouvoirs de télépathe
20	+10	+12	+6	+9	+8	+18	+18	+10	Don supplémentaire, angle mort (2/scène)

## COMPÉTENCES

Le psionisme se manifeste par la capacité du personnage à puiser dans certaines sources d'énergies qu'il possède naturellement, ce qui se traduit en termes de règles par l'existence d'un certain nombre de compétences psioniques distinctes. Chacune de ces nouvelles compétences est indisponible pour tout personnage qui ne la "débloque" pas au préalable via une classe psionique. Une fois accessible, le personnage peut y investir des rangs, mais les jets associés, ou pouvoirs, ne lui seront là aussi disponibles que lorsqu'il les aura débloqués grâce à ses aptitudes de classe.

Activer un pouvoir nécessite une action précisée dans sa description, le sacrifice du nombre de points de vitalité indiqué et un jet de la compétence associée. Le résultat du jet détermine le bonus psi du pouvoir pour toute sa durée, sa puissance en somme (voir Table 1 : Bonus psi). La durée d'un pouvoir est indiquée dans sa description, ainsi que toute information utile concernant ses effets.

Il est important de noter que le psionique ne subit pas de dégâts lorsqu'il active un pouvoir mais *sacrifie* des points de vitalité. Par conséquent, la perte encourue n'est réductible par aucune forme de réduction ou résistance aux dégâts.

**TABLE 4 : BONUS PSI**

Résultat du jet de pouvoir	Bonus psi
9 ou moins	+0
10-14	+1
15-19	+2
20-24	+3
25-29	+4
30-34	+5
35-39	+6
40-44	+7
45-49	+8
50-54	+9
55 ou plus	+10

Voici la liste des neuf compétences psioniques nouvellement introduites : l'Acuité, la Biorétroaction, l'Évolution, l'Intuition, l'Invention, la Manipulation, la Psychokinésie, la Sensation et la Télékinésie. Chacune d'entre elles présente une caractéristique généralement associée, précisée entre parenthèse. Toutefois, le MJ et le MJ seulement peut requérir l'utilisation d'une autre caractéristique lorsqu'il l'estime nécessaire.

Sur une erreur critique, la vitalité est dépensée mais le pouvoir ne prend pas effet. De plus, une disjonction psionique se produit dont l'intensité et les effets dépendent du nombre de dés d'action dépensés par le MJ. Sur un succès critique, le personnage utilise son pouvoir avec succès mais ne perd aucun point de vitalité pour cet usage.

### POUVOIRS SUPPLÉMENTAIRES

De nombreux nouveaux pouvoirs psioniques ont été introduits dans les suppléments du monde de campagne *ShadowForce Archer*. Ils seront sans doute proposés plus tard, dans un ou des documents supplémentaires.

## Acuité (Sag)

L'Acuité est l'art d'influer sur ses sens naturels (ou ceux des autres), ce qui se traduit par les pouvoirs psioniques d'Éclipse, Spectre visuel et Transfert de douleur.

### ÉCLIPSE

**(1 action complexe • 2 vitalité)**

Ce pouvoir dure un nombre de minutes égal au Niveau de Psion du personnage. Il peut ajouter son bonus psi à tous ses jets de Camouflage, Discretion et Déguisement.

**Amélioration :** Tous les 2 vitalité supplémentaires, le bonus conféré augmente de +1.

### SPECTRE VISUEL

**(1 action complexe • 7 vitalité)**

Ce pouvoir dure un nombre de minutes égal au Niveau de Psion du personnage. Il bénéficie de *sens aiguisé (vision)* (voir page 234 de *Fantasy Craft*) de la *vision dans le noir II* (voir page 231 de *Fantasy Craft*).

**Amélioration :** Si le personnage reste concentré, il peut dépenser 1 vitalité par minute additionnelle pour garder le pouvoir actif.

### TRANFERT DE DOULEUR

**(1 action libre • 4 vitalité)**

Ce pouvoir dure un nombre de rounds égal au Niveau de Psion du personnage. Il peut entreprendre l'action suivante.

*Doloris* (1 demi action • action d'attaque à mains nues) : Une fois par round, le personnage peut établir un contact physique avec une cible. Il ne s'agit



pas d'une attaque psionique. S'il réussit, la cible subit des dégâts de stress à hauteur de 1d6 + bonus psi.

**Amélioration :** Tous les 2 vitalité supplémentaires, les dégâts de Doloris augmentent d'une catégorie de dé.

## Biorétroaction (For)

La Biorétroaction est une compétence liée directement à l'amélioration des caractéristiques physiques du personnage, ce qui se traduit par les pouvoirs psioniques de Dynamisme, Poussée d'adrénaline et Prescience offensive.

### DYNAMISME

(1 action libre • 8 vitalité)

Ce pouvoir dure un nombre de rounds égal au Niveau de Psion du personnage. Il obtient une résistance aux chutes égale à son bonus, ajoute 2 cases à sa Vitesse de déplacement et dispose d'une demi action supplémentaire à chaque round.

**Amélioration :** Tous les 4 vitalité supplémentaires, la résistance aux chutes du personnage augmente de (1 × bonus psi). Alternativement, tous les 4 vitalité supplémentaires, sa Vitesse de déplacement augmente de 1 case.



### POUSSÉE D'ADRÉNALINE

(1 action complexe • 2 vitalité)

Ce pouvoir dure un nombre de minutes égal au Niveau de Psion du personnage. Il peut ajouter son bonus psi à tous ses jets d'Acrobaties, Athlétisme et de dégâts infligés à des objets.

**Amélioration :** Tous les 2 vitalité supplémentaires, le bonus conféré augmente de +1.

### PRESCIENCE

#### OFFENSIVE

(1 action libre • 7 vitalité)

Ce pouvoir dure un nombre de minutes égal au Niveau de Psion du personnage. Il obtient l'aptitude *esquive instinctive* X, où X est égal à la moitié de son bonus psi, arrondie à l'entier inférieur.

**Amélioration :** Le personnage peut dépenser 6 vitalité supplémentaires pour utiliser ce pouvoir en dehors de son Tour d'Initiative.

## Évolution (Con)

L'Évolution est une compétence psionique conférant au personnage un meilleur contrôle sur ses sens existants ou d'autres dont il ne connaissait pas encore l'existence, ce qui se traduit par les pouvoirs psioniques de Biorythme, Contrôle des phéromones et Exacerbation des sens.

**TABLE 5 : ATTAQUES PSIONIQUES**

Attaque*	Dégâts	Source de dégâts	Erreur	Critique	Portée
Débris	2d6	Létaux	1-2	19-20	4 cases × 5
Flammes	2d6	Feu	1-2	19-20	2 cases × 5
Flash	2d6	Éblouissants	1-2	20	1 case × 5
Poigne	La cible est désarmée	—	1	20	1 case × 5
Éclats de glace	2d4	Froid	1	19-20	3 cases × 5
Foudre	2d4	Électricité	1	20	5 cases × 5
Sermon	2d4	Divins	1	18-20	6 cases × 5

\* Les attaques psioniques sont considérées comme des attaques de projectiles pour ce qui est des dons et autres effets. De plus, l'attaquant peut appliquer son modificateur d'Intelligence à la place de celui de Dextérité sur ces attaques.

\*\* Un jet de Réflexes (DD 10 + Niveau de Psion de l'attaquant) réussi permet de réduire ces dégâts de moitié (arrondi à l'entier inférieur).

**BIORYTHME****(1 action complexe • 4 vitalité)**

Ce pouvoir dure un nombre de minutes égal à 10 × bonus psi (mais voir plus loin). Le personnage n'a plus besoin de respirer et obtient une résistance à la chaleur et au froid égale à son Niveau de Psion. De plus, il peut décider à tout instant d'entrer dans un état catatonique proche de la mort et d'y rester pendant un maximum de 10 jours × bonus psi. Le personnage doit décider la durée que durera ou les conditions qui le sortiront de sa léthargie avant d'entrer en catatonie. Dans cet état, il n'a besoin ni de se nourrir ni de respirer et est considéré comme *mort*. Seul un jet de Médecine (Sag) contre un DD 10 + Niveau de Psion permet de remarquer la supercherie ou de le réveiller prématurément.

**Amélioration** : Le personnage peut dépenser 6 vitalité supplémentaires pour faire passer la durée de ce pouvoir à 24 heures. Alternativement, tous les 4 vitalité supplémentaires, sa résistance à la chaleur et au froid augmente de son Niveau de Psion.

**CONTRÔLE DE PHÉROMONES****(1 action complexe • 2 vitalité)**

Ce pouvoir dure un nombre de minutes égal au Niveau de Psion du personnage. Il peut ajouter son bonus psi à tous ses jets de Bluff, Diplomatie, Intimidation et Négociation, tant que sa cible est à portée de son odorat.

**Amélioration** : Tous les 2 vitalité supplémentaires, le bonus conféré augmente de +1.

**EXACERBATION DES SENS****(1 action complexe • 2 vitalité)**

Ce pouvoir dure un nombre de minutes égal au Niveau de Psion du personnage. Il peut ajouter son bonus psi à tous ses jets de Désamorçage, Détection, Fouille et Pistage.

**Amélioration** : Tous les 2 vitalité supplémentaires, le bonus conféré augmente de +1.

**Intuition (Int)**

L'Intuition est une compétence psionique permettant de projeter ses pensées ou d'accélérer les capacités de raisonnement du personnage, ce qui se traduit par les pouvoirs psioniques de Catalyseur, Précognition et Synthèse.

**CATALYSEUR****(1 action libre • 5 vitalité + spécial)**

Ce pouvoir dure un nombre de minutes égal au Niveau de Psion du personnage. Le coût en vitalité de tout pouvoir psionique est doublé dans une zone de (bonus psi) cases de rayon autour du personnage. De plus, il peut entreprendre les actions suivantes.

*Sacrifice psionique* (1 action libre • action d'initiative) : Une fois par round, lorsqu'un allié utilise un pouvoir psionique, le personnage peut sacrifier à sa place un nombre de points de vitalité égal à son bonus psi (en plus du coût normal de ce pouvoir).

*Annihilation* (1 action libre • action d'initiative) : Une fois par round, lorsqu'un ennemi utilise un pouvoir psionique, le personnage peut tenter immédiatement un jet de Catalyseur avec un DD égal au résultat du jet de l'initiateur du pouvoir. Il doit aussi sacrifier un nombre de points de vitalité égal au coût du pouvoir cible. En cas de réussite, le pouvoir est annulé avant même de prendre effet.

**Amélioration** : Tous les 5 vitalité supplémentaires, le coût en vitalité de tout pouvoir psionique utilisé dans la zone est augmenté d'un cran (triplé, quadruplé, quintuplé, etc.).

**PRÉCOGNITION****(1 action complexe • 4 vitalité)**

Ce pouvoir dure un nombre de rounds égal au Niveau de Psion du personnage. Il obtient un bonus psionique à la Défense égal à son bonus psi et peut entreprendre les actions suivantes.

*Anticipation psionique* (1 action complexe • action d'initiative) : La marge d'erreur du personnage augmente de 2 pour ce jet. Le personnage suggère 1 action que lui ou un de ses alliés pourrait entreprendre au prochain round et le MJ lance un test de Précognition en secret (DD 20 ou 30 si le sujet est un allié). Après avoir effectué en secret tous les jets éventuellement liés à cette action et si le test est réussi, le MJ annonce au joueur si l'action aura des conséquences "bénéfiques", "préjudiciables" ou "quelconques". Si le test échoue, le MJ annonce des conséquences "quelconques". En cas d'erreur critique, le MJ choisit la réponse. Si l'action est effectivement entreprise au prochain round, les jets secrets du MJ se révèlent être les résultats réels.

**Amélioration** : Tous les 4 vitalité supplémentaires, le bonus à la Défense augmente de +1.

## SYNTHÈSE

(1 minute • 6 vitalité)

Ce pouvoir s'utilise instantanément. Il permet au personnage de tenter un jet de Synthèse pour obtenir une information qui lui aurait échappée en raison d'un jet de Savoir ou d'Investigation raté.

**Amélioration** : Tous les 3 vitalité supplémentaires, le personnage obtient un bonus de +1 sur son jet.

## Invention (Int)

L'Invention est une compétence psionique basée uniquement sur la force pure de l'esprit, ce qui se traduit par les pouvoirs psioniques de Cognition, Création et d'Électrostatisme.

## COGNITION

(1 action complexe • 3 vitalité)

Ce pouvoir dure une minute ou jusqu'à utilisation. Le personnage peut ajouter son bonus psi à son prochain jet de Savoir ou de compétence associé à l'Intelligence.

**Amélioration** : Tous les 4 vitalité supplémentaires, le bonus au prochain jet en question augmente de +1.

## CRÉATION

(1 action libre • Spécial)

Ce pouvoir s'utilise en combinaison avec un jet d'Artisanat. Le personnage obtient ( $T \times$  bonus psi) pa supplémentaires à l'issue de son activité sur un jet réussi. Si la durée de l'activité était d'au moins un jour,  $T = 1$ , si elle était d'une semaine,  $T = 10$ , si enfin elle était d'un mois,  $T = 50$ . À la fin de son activité, il subit une diminution de Charisme ou de Constitution (au choix du personnage) de 1.

## ÉLECTROSTATISME

(1 action libre • 4 vitalité)

Ce pouvoir dure un nombre de rounds égal au Niveau de Psion du personnage. Il peut entreprendre l'action suivante.

**Foudre** (1 demi action • action d'attaque) : Une fois par round, le personnage peut projeter un éclair contre 1 cible par une attaque psionique (voir Table 2 : Attaques psioniques). En cas d'échec critique, le personnage subit 2d4 points de dégâts d'électricité et le pouvoir prend fin.

**Amélioration** : Tous les 2 vitalité supplémentaires, les dégâts de Foudre augmentent de 1 dé.

## Manipulation (Cha)

La Manipulation est l'art d'influencer l'esprit d'autrui, voire de le dominer totalement, ce qui se traduit par les pouvoirs psioniques de Domination, Projection empathique et Projection des pensées.

## DOMINATION

(1 action complexe • 7 vitalité)

Ce pouvoir a une durée variable. Il permet au personnage de forcer une cible dans son champ de vision à réussir un jet de Volonté ( $DD 15 +$  bonus psi). En cas de réussite, la cible est immédiatement consciente que quelqu'un tente de lire son esprit et bénéficie d'un bonus cumulatif de +2 à tous ses jets de sauvegarde pour résister aux pouvoirs de Manipulation du personnage jusqu'à la fin de la scène. En cas d'échec, elle subit l'un des effets suivants, au choix du personnage :

- Le personnage peut décider des actions de la cible pendant 1 round entier, tant qu'elle ne blesse ni lui ni ses alliés.
- Le personnage peut implanter à la cible des souvenirs simples d'une durée allant jusqu'à une minute. L'esprit de la cible comble na-



Image © Andrew Hou : njoo.deviantart.com





turellement les détails, ce qui permet de se concentrer sur les impressions générales.

- Le personnage peut “demander” à la cible d’effectuer une action lui posant un désagrément extrême, comme sur un jet de Persuasion réussi. Elle effectue alors la tâche pendant un nombre de minutes égal au Niveau de Psion du personnage ou jusqu’à ce qu’elle soit effectuée.

L’usage de ce pouvoir ne nécessite pas de parler à la cible, bien que certains psions le fassent par habitude.

**Amélioration** : Tous les 4 vitalité supplémentaires, le DD du jet de Volonté augmente de 1.

## PROJECTION EMPATHIQUE

(1 action complexe • 7 vitalité)

Ce pouvoir dure un nombre de minutes égal au Niveau de Psion du personnage, tant qu’il reste concentré. Il permet au personnage de forcer une cible dans son champ de vision à réussir un jet de Volonté (DD 15 + bonus psi). En cas de réussite, la cible est immédiatement consciente que quelqu’un tente de lire son esprit et bénéficie d’un bonus cumulatif de +2 à tous ses jets de sauvegarde pour résister aux pouvoirs de Manipulation du personnage jusqu’à la fin de la scène. En cas d’échec, elle subit l’un des effets suivants, au choix du personnage :

- Le personnage peut ajouter son bonus psi aux jets de Détermination de la cible.
- Le personnage peut améliorer la Disposition de la cible d’un cran (maximum prévenant).
- Le personnage peut rendre la cible *désorientée*.
- Le personnage peut rendre la cible *enragée*.

**Amélioration** : Tous les 4 vitalité supplémentaires, le DD du jet de Volonté augmente de 1.

## PROJECTION DES PENSÉES

(1 action complexe • 5 vitalité)

Ce pouvoir dure un nombre de minutes égal au Niveau de Psion du personnage. Le personnage peut contacter mentalement une cible dans son champ de vision (traversant) et lui communiquer ses pensées. Il peut lui “parler” normalement par télépathie ou “crier” psychiquement et infliger 1d4 points de dégâts non-létaux par round.

**Amélioration** : Tous les 2 vitalité supplémentaires, les dégâts augmentent d’une catégorie de dé. Alternativement, en dépensant 7 vitalité supplémentaires, le personnage peut contacter n’importe quelle cible avec qui il a déjà communiqué par télépathie, sans limite de distance, mais sans avoir la possibilité de lui infliger des dégâts.

## Psychokinésie (Dex)

La Psychokinésie est une compétence psionique basée sur la réaction de la matière aux éléments et au rayonnement, ce qui se traduit par les pouvoirs psioniques de Cryokinésie, Photokinésie et Pyrokinésie.

### CRYOKINÉSIE

(1 action complexe • 4 vitalité)

Ce pouvoir dure un nombre de rounds égal au Niveau de Psion du personnage. Il obtient une résistance à la chaleur de  $2 \times$  bonus psi et peut entreprendre les actions suivantes.

**Éclats de glace** (1 demi action • action d’attaque) : Une fois par round, le personnage peut projeter des éclats de glace contre 1 cible par une attaque psionique (voir Table 2 : Attaques psioniques). En cas d’échec critique, le personnage subit 2d4 points de dégâts de froid et le pouvoir prend fin.

**Verglas** (1 demi action • action d’attaque) : Le personnage crée une surface gelée qui se répand sur ( $2 \times$  bonus psi) cases à partir de la sienne et dans n’importe quelle direction.



**Amélioration :** Tous les 2 vitalité supplémentaires, les dégâts d'Éclats de glace augmentent de 1 dé. Alternativement, tous les 2 vitalité supplémentaires, la surface de Verglas augmente de (bonus psi) cases. De plus, tous les 4 vitalité supplémentaires dépensés de l'une de ces deux façons, la résistance à la chaleur du personnage augmente de (bonus psi).

## PHOTOKINÉSIE

**(1 action complexe • 4 vitalité)**

Ce pouvoir dure un nombre de rounds égal au Niveau de Psion du personnage. Il ajoute son bonus psi à tous ses jets de Camouflage et de Prestidigitation et peut entreprendre les actions suivantes.

*Flash (1 demi action • action d'attaque) :* Une fois par round, le personnage peut projeter un rayon lumineux contre 1 cible par une attaque psionique (voir Table 2 : Attaques psioniques). En cas d'échec critique, le personnage subit 2d4 points de dégâts éblouissants et le pouvoir prend fin.

*Illumination (1 demi action • action d'initiative) :* Le personnage crée une zone d'illumination de l'intensité de son choix dans un rayon de (5 cases × bonus psi). La luminosité persiste jusqu'à ce qu'il y mette un terme ou que le pouvoir prenne fin.

**Amélioration :** Tous les 2 vitalité supplémentaires, les dégâts de Flash augmentent de 1 dé. Alternativement, tous les 1 vitalité supplémentaires, le rayon d'Illumination augmente de (bonus psi) cases. De plus, tous les 4 vitalité supplémentaires dépensés de l'une de ces deux façons, le bonus conféré augmente de +1.

## PYROKINÉSIE

**(1 action complexe • 4 vitalité)**

Ce pouvoir dure un nombre de rounds égal au Niveau de Psion du personnage. Il obtient une résistance au froid de 2 × bonus psi et peut entreprendre les actions suivantes.

*Flammes (1 demi action • action d'attaque) :* Une fois par round, le personnage peut projeter des flammes contre 1 cible par une attaque psionique (voir Table 2 : Attaques psioniques). En cas d'échec critique, le personnage subit 2d4 points de dégâts de feu et le pouvoir prend fin.

*Ignition (1 demi action • action d'attaque) :* Le personnage enflamme une surface qui s'étend sur (2 × bonus psi) cases à partir de la sienne et dans n'importe quelle direction. Le feu inflige 1d6 points de

dégâts et ne s'aggrave ni ne se répand. Le personnage peut choisir d'épargner certaines cibles au sein de la zone.

**Amélioration :** Tous les 2 vitalité supplémentaires, les dégâts de Flammes augmentent de 1 dé. Alternativement, tous les 2 vitalité supplémentaires, la surface d'Ignition augmente de (bonus psi) cases. De plus, tous les 2 vitalité supplémentaires dépensés de l'une de ces deux façons, la résistance au froid du personnage augmente de (bonus psi).



Image © xboost.deviantart.com

## Sensation (Sag)

La Sensation est une compétence psionique qui consiste à ouvrir ses sens au-delà des capacités humaines pour mieux percevoir son environnement et les sentiments d'autrui, ce qui se traduit par les pouvoirs psioniques de Clairvoyance, Empathie et Psychométrie.

## CLAIRVOYANCE

**(1 action complexe • 1 vitalité par round)**

Ce pouvoir dure un nombre de rounds égal au bonus psi. Le personnage peut déplacer le point d'origine de sa vision à moins de 2 cases. Il peut par la suite le déplacer de 2 cases par round et lui faire traverser des corps solides. Son équipement ne lui confère aucun bonus à la perception visuelle tant qu'il utilise ce pouvoir.





**Amélioration** : Le personnage peut utiliser d'autres effets psioniques sur des cibles situées dans son nouveau champ de vision, au prix de 2 vitalité supplémentaires par round.

## EMPATHIE

(1 action complexe • 3 vitalité)

Ce pouvoir dure un nombre de minutes égal au Niveau de Psion du personnage. Il peut ajouter son bonus psi à tous ses jets de Bluff, Investigation et Psychologie, ainsi qu'à toutes ses tentatives pour déjouer les déguisements. Pour bénéficier de ce bonus, la cible du jet doit être dans le champ de vision du personnage. De plus, une fois par scène, toute cible consciente de la nature psionique du personnage peut tenter un jet de Volonté (DD 10 + Niveau de Psion) pour annuler l'effet la concernant jusqu'à la fin de la scène.

**Amélioration** : Tous les 4 vitalité supplémentaires, le bonus conféré et le DD du jet de Volonté éventuel augmentent de +1.

## PSYCHOMÉTRIE

(1 round • 4 vitalité)

Ce pouvoir prend effet instantanément. Le personnage peut utiliser son jet de Psychométrie à la place d'un jet d'Identification visant l'objet ciblé. Alternativement, il peut apprendre l'identité du dernier porteur de l'objet, avec une précision laissée à la discrétion du MJ. Toujours avec son accord, d'autres informations concernant le dernier porteur peuvent être obtenues par des utilisations successives de ce pouvoir.

**Amélioration** : Tous les 4 vitalité supplémentaires, le personnage peut apprendre des informations sur un autre porteur précédent (dans l'ordre chronologique inverse).

## Télékinésie (Cha)

La Télékinésie est une compétence psionique permettant de créer des effets de force tangibles dans l'air, ce qui se traduit par les pouvoirs psioniques de Bouclier kinétique, Lévitiation et Manifestation.

## BOUCLIER KINÉTIQUE

(1 action complexe • 5 vitalité)

Ce pouvoir dure un nombre de rounds égal au Niveau de Psion du personnage. Il obtient une RD égale à son bonus psi et sa Vitesse augmente de 1 case.

**Amélioration** : Tous les 5 vitalité supplémentaires, la RD du personnage augmente de 1.

## LÉVITATION

(1 action complexe • 2 vitalité)

Ce pouvoir dure un nombre de rounds égal au Niveau de Psion du personnage. Il peut léviter dans toutes les directions à une Vitesse de (bonus psi) cases. De plus, il peut à chaque round effectuer son pas de placement même s'il ne dispose d'aucune surface ferme dans sa case d'arrivée.

**Amélioration** : Tous les 2 vitalité supplémentaires, la Vitesse de lévitation du personnage augmente de 1 case.

## MANIFESTATION

(1 action complexe • 4 vitalité)

Ce pouvoir dure un nombre de rounds égal au Niveau de Psion du personnage. Il obtient un bonus aux dégâts des projectiles égal à son bonus psi et peut entreprendre les actions suivantes.

*Débris (1 demi action • action d'attaque)* : Une fois par round, le personnage peut projeter des débris contre 1 cible par une attaque psionique (voir Table 2 : Attaques psioniques). En cas d'échec critique, le personnage subit 2d4 points de dégâts létaux et le pouvoir prend fin.





**Poigne** (1 demi action • action d'attaque) : Une fois par round, le personnage tente de désarmer télékinésiquement 1 cible par une attaque psionique (voir Table 2 : Attaques psioniques). S'il réussit, l'arme ciblée arrive immédiatement dans sa main. En cas d'échec critique, le personnage subit 2d4 points de dégâts létaux et le pouvoir prend fin.

**Amélioration** : Tous les 2 vitalité supplémentaires, les dégâts de Débris augmentent de 1 dé. Alternativement, tous les 4 vitalité supplémentaires, le personnage obtient un bonus de +1 à tous ses jets de Désarmement opposé. De plus, tous les 2 vitalité supplémentaires dépensés de l'une de ces deux façons, le bonus aux dégâts des projectiles augmente de 1.

## DONS PSIONIQUES

Cette nouvelle catégorie de dons offre aux personnages psioniques de nouvelles options pour se spécialiser dans une compétence psionique qu'ils affectionnent particulièrement.

### DÉFERLANTE PSIONIQUE I

Le personnage est capable d'invoquer des pouvoirs psioniques dont la puissance dépasse celle que son corps pourrait supporter sans danger.

**Avantage** : Lorsqu'il active un pouvoir, le personnage ajoute son nombre de dés d'action de départ à son rang de compétence pour ce qui est de déterminer le nombre de points de vitalité qu'il peut dépenser. Cependant, faire appel à ce genre de méthode, que les psioniques appellent déferlante, présente un risque.

Lorsqu'il invoque une déferlante, le personnage lance 1d20 + le nombre de points de vitalité excédentaires dépensés. Si ce résultat dépasse 20, le pouvoir prend effet normalement mais le personnage paye deux fois plus de points de vitalité que la normale (en comptant la déferlante) et est *étourdi* pour un nombre de rounds égal au nombre de points de vitalité excédentaires. Ce contre-coup psionique est appelé l'asthénie psychique.

### DÉFERLANTE PSIONIQUE II

Lorsqu'il a recours à sa déferlante, le personnage entre dans un état de lucidité paranormale.

**Condition** : Déferlante psionique I

**Avantage** : Lorsque le personnage invoque une déferlante psionique, il acquiert un bonus moral de +2 aux jets d'attaque, de dégâts et de sauvegarde pour un nombre de rounds égal au nombre de points de vitalité excédentaires dépensés. Il perd ce bonus s'il est victime d'une asthénie psychique.

### DÉFERLANTE PSIONIQUE III

Le personnage a survécu à suffisamment d'asthénies psychiques pour s'être habitué à leur effet.

**Condition** : Déferlante psionique II

**Avantage** : Lorsque le personnage subit une asthénie psychique, il est rendu *malade* (et non *étourdi*) pour toute sa durée. De plus, il peut relancer un jet d'asthénie psychique une fois par session.



## LAME PSYCHIQUE I

Le personnage est capable de matérialiser son esprit sous la forme d'une lame d'énergie psychique presque tangible.

**Avantage :** Le personnage apprend à manifester une Lame psychique, un nouveau pouvoir psionique de la compétence Psychokinésie, décrit dans l'encadré ci-dessous.

### LAME PSYCHIQUE

(1 demi action • 4 vitalité)

Ce pouvoir dure un nombre de rounds égal au Niveau de Psion du personnage. Il crée alors une sorte de dague de poing semi-immatérielle (voir page 179 de *Fantasy Craft*), infligeant des dégâts de force ou de stress, au choix du psionique.

**Amélioration :** Tous les 2 vitalité supplémentaires, les dégâts de la lame psychique augmentent d'une catégorie de dé.

**Note :** Le personnage peut manifester plusieurs fois ce pouvoir pour disposer d'autres lames.

## LAME PSYCHIQUE II

La lame du personnage a beau être partiellement tangible, son tranchant est celui d'un rasoir.

**Condition :** Lame psychique I

**Avantage :** Lorsque le personnage manifeste sa Lame psychique, elle dispose de la propriété *lancer*. De plus, il obtient une manœuvre :

*Estocade mentale (Manœuvre d'Attaque à la lame psychique) :* Si la cible rate son jet de Volonté, elle est également *désorientée*.

## LAME PSYCHIQUE III

Un seul coup du personnage est l'équivalent d'une décharge psychique fulgurante.

**Condition :** Lame psychique II

**Avantage :** Le personnage peut manifester sa lame psychique par une action libre. Cela lui permet notamment de la manifester immédiatement après l'avoir lancée. De plus, il obtient une manœuvre :

*Liquéfaction cérébrale (Manœuvre d'Attaque à la lame psychique) :* Si le personnage courant possède une valeur de Charisme inférieure à celle du personnage, il rate automatiquement son jet de résistance (les dégâts ne sont pas tirés).

## LIEN SPIRITUEL

Le personnage est en mesure d'établir un lien télépathique permanent entre lui et autrui.

**Condition :** Projection des pensées

**Avantage :** Le personnage peut créer un lien spirituel permanent entre lui et une cible consentante de son choix. Pour ce faire, il doit effectuer un rituel de communion mentale requérant la dépense de 10 points de Réputation par cible, et disposer d'une semaine entière de temps libre. Tant que le lien perdure, le psionique et chacune des cibles peuvent communiquer par télépathie tant qu'ils sont dans le champ de vision (traversant) de chacun. Le psionique peut mettre un terme au lien par une action complexe, mais il lui faudra alors reprendre le rituel pour en établir un nouveau. Une cible peut se débarrasser d'un lien spirituel grâce à une Délivrance des malédictions I.

## MAÎTRISE DU PSIONISME I

Le personnage est un expert dans l'utilisation de ses pouvoirs liés à une compétence psychique particulière.





**Avantage :** Choisissez une compétence psionique. Le personnage obtient un bonus d'intuition de +2 et une marge de succès de 19–20 avec cette compétence.

**Spécial :** Vous pouvez sélectionner ce don plusieurs fois, en choisissant une autre compétence psionique à chaque fois. Chaque don dispose d'un nom distinct (par exemple Maîtrise du psionisme (Acuité), Maîtrise du psionisme (Télékinésie), etc.).

## MAÎTRISE DU PSIONISME II

Rares sont ceux qui peuvent rivaliser avec le personnage dans son domaine.

**Condition :** Maîtrise du psionisme I

**Avantage :** Choisissez un de vos dons Maîtrise du psionisme I. Le personnage obtient un bonus d'intuition de +3 et une marge de succès de 18–20 avec cette compétence. De plus, 1 fois par scène, il peut relancer un jet de cette compétence.

**Spécial :** Vous pouvez sélectionner ce don plusieurs fois, en choisissant un autre don Maîtrise du psionisme I à chaque fois.

## MAÎTRISE DU PSIONISME III

Le mental d'acier du personnage est sans égal.

**Condition :** Maîtrise du psionisme II

**Avantage :** Choisissez un de vos dons Maîtrise du psionisme II. Le personnage obtient un bonus d'intuition de +4 et une marge de succès de 17–20 avec cette compétence. De plus, il peut en activer les succès critiques pour 1 dé d'action de moins (minimum 0).

**Spécial :** Vous pouvez sélectionner ce don plusieurs fois, en choisissant un autre don Maîtrise du psionisme II à chaque fois.

## SORTS

Le psionisme a beau ne pas faire appel aux mêmes forces que la magie, les lanceurs de sorts disposent de quelques incantations spécifiques ayant trait aux mystérieux pouvoirs psioniques.



## DÉTECTION DU PSIONISME

**Niveau :** Divination 1

**Temps d'incantation :** 1 demi action

**Distance :** personnelle

**Zone d'effet :** cône traversant de 12 cases

**Durée :** Concentration + 1 minute par Niveau de Lanceur (répressible)

**Effet :** Le personnage ressent la présence du psionisme et de personnages ou objets psioniques. Il peut apprendre la compétence liée à un pouvoir qu'il ressent en réussissant un jet de Savoir (DD 15).

## RÉMINISCENCE PSIONIQUE

**Niveau :** Divination 3

**Temps d'incantation :** 1 minute

**Distance :** personnelle

**Zone d'effet :** cône traversant de 12 cases

**Durée :** Concentration + 1 minute par Niveau de Lanceur (répressible)

**Effet :** Ce sort fonctionne en tout point comme Détection du psionisme, sauf qu'il permet de saisir les bribes de pouvoirs utilisés dans la zone il y a un moment. La durée maximale pendant laquelle il est encore possible de percevoir des bribes du pouvoir est de (bonus psi × coût en vitalité) heures.

## OPTIONS DE CAMPAGNE

Pour décider si les psioniques sont présents dans votre campagne et pour définir de quelle manière, utilisez une ou plusieurs des options de campagne présentées ci-dessous.

### PSIONISME (PERMANENT)

L'humanité évolue. Ce fait indéniable se cristallise dans le corps et l'esprit de certains individus, capables d'un contrôle formidable sur eux-mêmes et leur environnement. Les PNJ y ont accès via les options de PNJ *aptitude de classe*. Quant aux PJ, ils peuvent y avoir accès en prenant des niveaux dans une ou plusieurs classes



psioniques (voir ci-après). Pour rendre unique le psionisme de votre campagne, utilisez l'une des options ci-dessous.

*Paras psioniques (3 dés d'action)* : Les pouvoirs psioniques sont une nouveauté dans le monde, une source de pouvoir jeune, imprévisible, et que les autres forces craignent ou veulent étouffer dans l'œuf. Tous les personnages disposant d'au moins un Niveau de Psion deviennent *honnis* (-10) aux yeux de tous les non-psions.

*Psionisme complexe (3 dés d'action)* : Le psionisme est un art nouveau ou oublié et, sans maître ni référence, son apprentissage est difficile. Les bonus psi de la Table 1 diminuent tous de 1 (minimum 0) et le temps nécessaire pour faire appel à tout pouvoir psionique est doublé.

*Psionisme accessible (1 dé d'action)* : Le psionisme est un art qui vient naturellement à ceux qui en disposent. Les bonus psis de la Table 1 augmentent tous de 1 et le temps nécessaire pour faire appel à tout pouvoir psionique diminue de moitié (minimum 1 action libre).

*Psionisme oublié (permanent)* : Certaines compétences psioniques ont été oubliées à travers la trame du temps. Choisissez une ou plusieurs compétences ou classes psioniques. Apprendre un pouvoir d'une de ces compétences nécessite la dépense de 10 points de Réputation et chaque niveau de l'une de ces classes exige le sacrifice d'un nombre de points de Réputation égal à  $5 \times \text{Niveau de Classe}$ .

*Psionisme puissant (2 dés d'action)* : Le

psionisme est un art aussi puissant que méconnu de ceux qui ne le pratiquent pas. Le DD de sauvegarde des pouvoirs psioniques augmente de 5 et leurs effets numériques, le cas échéant, augmentent de 50% (arrondi à l'entier supérieur).

*Psionisme omniprésent (permanent)* : Le psionisme n'est pas un art réservé à quelques élus, c'est une capacité maîtrisée par la plupart des gens et qui est devenue un élément de leur vie quotidienne. Toutes les compétences psioniques sont accessibles en tant que compétences d'origine et le Niveau de Psion de tous les personnages augmente de 1. Chacun connaît automatiquement un nombre de pouvoirs psioniques égal à son modificateur de Sagesse (minimum 0). Un personnage ne peut toutefois y faire appel que s'il a investi au moins 1 rang dans la compétence associée.

*Équivalence psi-magie (permanent)* : Le psionisme n'est en réalité qu'une forme instinctive de magie. La Défense Magique protège contre le psionisme et les pouvoirs psioniques peuvent être contrés comme des sorts d'un niveau égal au bonus psi. De plus, les bonus *magiques* et *psioniques* ne se cumulent pas, seul le plus élevé s'applique.

*Opposition psi-magie (permanent)* : Le psionisme et la magie sont deux forces opposées qui s'annulent et se repoussent. Un personnage ayant au moins un Niveau de Psion ne pourra jamais acquérir le moindre niveau dans une classe de lanceur de sorts profane et vice-versa. Contrairement aux apparences, cette option peut parfaitement se cumuler avec *équivalence psi-magie*.

