

POUVOIRS SURNATURELS

AJUSTEMENT DE REGLES

(Annexe *Secrets de la surface*, page 44-51)

CAPACITES PSYCHIQUES

Le cerveau de l'homme n'est utilisé qu'à 20% de ses capacités, néanmoins certaines personnes arrivent à développer leurs capacités cérébrales ce qui leur donne accès à des *capacités psychiques* innées.

REGLE DE LA CONCENTRATION

Utiliser ses capacités psychiques requiert de la concentration, c'est pourquoi chaque fois qu'un joueur de sort évolue dans des conditions difficiles il doit réussir un jet de concentration (VOLONTÉ) sous peine de voir le sortilège se rompre ou ne pas partir. La table suivante donne des exemples de situation avec les degrés de difficulté associés.

DIFFICULTE	CONDITIONS	EXEMPLE
2	Ambiance sonore forte (cris, usine en marche, foule en délire, situation de guerre etc.)	Le personnage se trouve dans une usine qui marche à plein régime, qui fait donc un boucan d'enfer.
3	Personnage secoué (Bousculade, tempête, tremblement de terre, à cheval au gallot, en situation de lutte etc...)	Le personnage se trouve sur un bateau qui se balance fortement à cause d'une tempête.
4	Blessures (Létales et non létales)	Le personnage encaisse un point de dégât.

TELEPATHIE

Quand un mentaliste utilise le pouvoir *télépathie*, il doit lancer un nombre dés égale à sa caractéristique VOLONTÉ x2. Si le nombre de succès obtenus est supérieur à la volonté de la cible c'est un **succès simple**, s'il est supérieur au double de la volonté de la cible c'est un **succès complet**.

SUCCES SIMPLE :

- Le joueur de sort a droit à une question simple et obtient une réponse fermée (Oui / Non).
- Ou le personnage peut ressentir les émotions de surface (peur, joie etc...)

SUCCES COMPLET :

- Le joueur de sort a droit à une question simple par succès additionnel et bénéficie d'une réponse orientée mais de manière imagée (méli-mélo de mots, d'images, de sons etc. à l'appréciation du MJ).
- Ou le personnage peut ressentir les émotions de surface (peur, joie etc...) mais sais ce qui provoque ces émotions.

CONTROLE MENTAL

Quand un mentaliste utilise le pouvoir *contrôle mental*, il doit lancer un nombre dés égale à sa caractéristique VOLONTÉ x2. Si le nombre de succès obtenus est supérieur à la volonté de la cible c'est un **succès simple**, s'il est supérieur au double de la volonté de la cible c'est un **succès complet**.

SUCCES SIMPLE :

- La cible doit obéir au jeteur de sort pendant un round (6 secondes). On ne peut pas lui demander de se blesser elle-même intentionnellement.

SUCCES COMPLET :

- La cible doit obéir au jeteur de sort pendant 2 rounds + 1rd par succès additionnel. On ne peut pas lui demander de se blesser elle-même intentionnellement.

Que le résultat soit un succès simple ou complet, la cible est pleinement consciente de ce qui lui arrive et sait qui la contrôle. De plus elle a droit à un jet de volonté par round pour essayer de se défaire de l'emprise du mentaliste.



SORCELLERIE

Il existe deux types de magie dans *La terre creuse* :

1. **La nécromancie**, la connaissance de la magie noire et la capacité d'estomper la frontière entre la vie et la mort.
2. **La théurgie**, la connaissance de la magie blanche et la capacité d'altérer le monde pour le rendre meilleur.

CONDUIRE UN RITUEL

Conduire un rituel est une *action étendue* qui requiert 5 succès sur un test de la compétence *sorcellerie* pour les sorts de rang 1. Plus le rang du sort est élevé, plus le sort prend de temps à être lancé. Un sorcier particulièrement expérimenté aura plus de chance de jeter le sort plus vite (voir table ci-dessous).

RANG DU SORTILEGE	NOMBRE DE SUCCES NECESSAIRES
1	5
2	6
3	7
4	8
5	9

RAPPEL : Une *action étendue* est une action qui prend du temps à être effectuée. Si au premier jet de dés le personnage n'obtient le nombre de succès nécessaires, il faut faire d'autres tests chaque round pour l'atteindre, les réussites se cumulant.

Exemple : David veut lancer un sort de rang 2, il lui faut donc 6 succès pour que le sort réussisse. Il a 8 dans sa compétence Sorcellerie. Il jette les dés et obtient 2 réussites. Le round d'après il continue son rituel, effectue son test de sorcellerie et obtient 3 réussites qui se cumulent aux 2 du round précédent, ce qui lui donne 5 réussites. Il lui manque une réussite qu'il obtient le round suivant. Le sort part comme désiré et cela lui a pris 3 rounds.

CANALISATION DE L'ENERGIE

Quand un sorcier a besoin de force supplémentaire (dés bonus au test de rituel) il peut canaliser de l'énergie supplémentaire (source électrique, source mécanique, artéfact ou lieux magique). En canalisant un surplus d'énergie le magicien perd une blessure létal et risque d'être étourdis ou K.O pour chaque bonus de +2 ainsi canalisé.

SACRIFICE

Faire un sacrifice peut aussi donner de l'énergie supplémentaire au magicien sans lui causer de dommages. Pour chaque blessure létale infligée à un humain, le magicien gagne +2 à son test de *sorcellerie*. Les animaux ne donnent qu'un +1 par blessure létale infligée.

Des couteaux spéciaux doivent être utilisés pour bénéficier des avantages du sacrifice. Les créatures à sacrifier doivent aussi être immobilisées et leur sang collecté dans un récipient.

S'AIDER D'UN TEXTE MAGIQUE

Le magicien peut s'appuyer sur un texte pour conduire un rituel. Un texte magique peut prendre n'importe quelle forme - parchemin - fresques - murs gravés - tatouage, il suffit que les mots y aient été inscrits. Ils peuvent être dans n'importe quel langage, souvent des langues anciennes, ou encodés dans des dialectes obscurs. Ces textes détaillent la manière dont le rituel doit être accompli et s'accompagne d'ajustements (voir table ci-dessous).

CONDITION	AJUSTEMENT AU JET DE SORCELLERIE
Le rituel ne fait pas partie du type de magie maîtrisé (Nécromancie / Théurgie)	-2
Le rituel est d'un rang supérieur au rang maximum que le personnage est capable de lancer.	-2 par rang supérieur (cumulable)
Un texte associé à un rituel mémorisé	+2

