

PSYCHONQUES TA MERE



ΨSIONIQUES

Recueil de pensées.

Ceci n'est pas une diatribe contre les mères, mais plus contre les psy qui ont tendance à leur niquer le cerveau... Et si y en a qui sont pas d'accord, ben, c'est des fous et des ignorants. Car comment baser une science sur l'observation des déviations... On base une science non pas sur les erreurs mais sur les cas sains, commun etc. Et quand on voit qui a créé cette « science » et comment il l'a créé, ont peut se poser des questions sur ses fondements et ses buts, il me semble. Hum... Puis les médecins, c'est rien que des VRPs de l'industrie pharma...

En premier lieu on lit Mindstorm, après, on lit ce qui suit.

Nous avons utilisé un système moins lourd et plus clair.

Nous avons également changé les listes et ajouté un max de ptits trucs funs. Zalez voir, c'est frais !

Plan :

I - [Règles pour les Ψsis](#)

II - [Création d'un Ψsi](#)

- [Dons, Méta-Characteristiques](#)

- [Listes des Capacités ΨSIONIQUES](#)

III - [Capacités ΨSIONIQUES expliquées](#)

- [ONAN](#)

- [SADE](#)

- [HORLA](#)

- [MERLIN](#)

- [DALAI](#)

- [MESMER](#)



I - Règles

Voici les règles d'utilisation des pouvoirs (P_{si}s).

Chaque Liste a un Talent (P_{si} à développer qu'on appellera Maîtrise (ex : Maîtrise d'ONAN).

Il n'y a qu'un Talent d'Encaissement qui s'utilise avec la caractéristique Force pour toutes les listes confondues.

Le jet de dès du (P_{si} a 2 lectures :

- La première avec la Caractéristique du Talent (P_{si} pour la Maîtrise:

Si le jet est réussi et que le RU = 6 ou plus alors c'est une Réussite Critique.

Si le jet est réussi et que le RU < 6 alors c'est une Réussite

Si le jet est raté et que le RU < 6 alors c'est un Echec

Si le jet est raté et que le RU = 6 ou plus alors c'est un Echec Critique

- La deuxième lecture se fait sur le même jet, pour l'Encaissement. Il se fait avec la Force pour connaître la latence. Un échec d'Encaissement empêche toute utilisation de Talents (P_{si} pendant une durée dépendante de la réussite de la Maîtrise. *Méga tête dan'l'fion en plus du feedback !*

Réussite Critique	:	RU Secondes
Réussite	:	RU Minutes
Echec	:	RU Heures
Echec Critique	:	RU Jours

Si l'Encaissement est réussi, le (P_{si} n'est pas affecté par la latence globale mais quand même toujours par celle de son Talent (P_{si}. Cette latence est décrite avec le Talent (P_{si}.

421 est le chiffre de la chance. Avec ce jet, tout bascule, tout. Si un (P_{si} le réalise, tout devient ou redevient bien pour lui. Et c'est une réussite extraordinaire et spectaculaire.

Ex : si le (P_{si} fait un jet à l'arc de 421, ça fait quoi à votre avis ?

Réponse : Ben ça déchire, il double sont RU et en plus, redevient apte à exercer ses Talents (P_{si}s dans le cas ou il serait indisposé.

Question d'un crétin impertinent : Si 421 est au-dessus du seuil de réussite, alors ça fait quoi ?

Réponse : *Devine boubourse... mouarf, l'animal ! Mais on s'en tape ici du seuil, banane ! C'est un 421 !*

Après révision, nous avons conclu que le (P_{si}IONISME s'exprime chez l'humain de 6 façons.

ONAN, SADE, HORLI, MERLIN, DALAI et MESMER.

1	<u>ONAN</u>	L'interaction du (P _{si} avec son propre corps	15 capacités
2	<u>SADE</u>	L'interaction du (P _{si} avec le corps des autres	15 capacités
3	<u>HORLI</u>	Ses facultés sur les choses, les objets inanimés en général	15 capacités
4	<u>MERLIN</u>	Sa capacité à percevoir la réalité et à la transformer	15 capacités
5	<u>DALAI</u>	L'exploration de son mental, de sa psyché	15 capacités
6	<u>MESMER</u>	L'influence de son esprit sur celui des autres	15 capacités

Les 6 listes comportent 15 pouvoirs différents. Soit 90 pouvoirs. *Oui je sais c'est pas compliqué comme calcul mais j'me la pête si j'veux, car ça fait juste 40 de plus au moins, soit 80% de plus qu'avant !*

Là, z'êtes calmés les p'tits comiques ?

L'Expérience

Le coût d'XP de Liste pour monter de grade est décrit ici. *Oui c'est énorme...*

1 = 100	6 = 280	11 = 550
2 = 140	7 = 350	12 = 600
3 = 160	8 = 400	13 = 650
4 = 200	9 = 430	14 = 800
5 = 250	10 = 480	15 = 1000

soit un total de 6390... x6... ? Oulala 38340... Arghhh...

C'est vrai qu'il y avait trop de P_{SI} super balèzes, c'était trop facile...

Trop de Jedi Master ça tue le suspens. Les Youyouys et les Gros Vilains avaient aucune chance...

D'un autre coté, ya un max de Talents P_{SI} en moins. *Alors moi j'dis ça grobilise pareil au même.*

Le coût d'XP de Liste pour augmenter sa Maîtrise est décrit ici.

Maîtrise XXX+0 : 50
Maîtrise XXX+1 : 150
Maîtrise XXX+2 : 400
Maîtrise XXX+3 : 1000

Soit un total de 1600... x6 : 9600... C'est pas pour tout de suite non plus...

Je rappelle aussi qu'une Réussite en Maîtrise XXX donne 1 point d'expérience, une Réussite Critique donne 2. Et le 421 donne 10.

Vous notez également que les points d'expérience sont répartis dans la Liste de la Maîtrise XXXX.

Ex : Si un P_{SI} est un ONAN et un MESMER et qu'il réussit à augmenter sa Force, il chope 1 point d'XP dans la Liste ONAN pas chez MESMER ... Et s'il fait une RC avec 27 jolies illusions, il chope 2 XP pour MESMER uniquement. Et pour un 421 c'est pareil... Sauf que c'est 10XP... Vous suivez ?

Pardon ? Si le Pj n'a que MESMER ? *Mais vous êtes débiles ou quoi ?*

Question assez évidente mais bon : Si un P_{SI} fait 421 à l'arc, keski gagne ?

Réponse : ben, en terme d'XP, il chope 10 XP au Talent Arc avec le RU max x2...



Apparences de la pratique Ψ_{SI} et Discrétion Ψ_{SI} :

Quand un Ψ_{SI} fait fonctionner ses Talents Ψ_{SIS} , il a une attitude. Il se focalise, se concentre, fait des mouvements spécifiques et étranges, des mimiques, des sons... Une personne observant le Ψ_{SI} fera un jet de Perception ou Précision ou Volonté avec comme difficulté la maîtrise du Ψ_{SI} en opposition pour comprendre que quelque chose de pas normal se passe.

Ex : jet de Perception très facile pour une Maîtrise à +0, très difficile pour une Maîtrise à +3

Discrétion Ψ_{SI} : Pré (-8) : Ce Talent permet au Ψ_{SI} d'être moins repérable quand il provoque ses capacités. Ce Talent est difficile à maîtriser puisqu'il en appelle au fondement de la nature du Ψ_{SI} .

Niveau	Coût
+0	2
+1	4
+2	8

Le Ψ_{SI} augmentera toujours la difficulté pour son observateur de Niv colonnes passivement. De plus, il pourra utiliser la seconde qui précède l'action Ψ_{SI} qu'il va réaliser, à être discret dans ses manifestations. Une réussite fera augmenter d'un rang la difficulté pour être perçu. (en plus du Niveau).

Exemple : Maîtrise Ψ_{NAN} +1 deviendra avec un jet concluant, non pas facile mais moyen à découvrir.

Ne pas oublier en plus le nombre de colonnes à retrancher suivant le niveau de son Talent Discrétion Ψ_{SI} .



II - Création du \mathbb{P}_{SI}

Un \mathbb{P}_{SI} peut être créé de plusieurs façons.

Soit c'est un PNJ et dans ce cas, c'est open doors.

Soit c'est un PJ et alors on gère comme on le sent, mais je suggère plutôt ceci.

1 - Soit on se base sur la table fournie dans Mindstorm et on répartit. (Mais c'est + pneuj)

2 - Soit on se base sur la découverte +/- récente de ses capacités et on l'ajoute à un humain de base.

Genre de ceux fournis par catégories socioprofessionnelles par $INS/\mathbb{M}\mathbb{V}$, en gros un truc roleplay.

3 - Soit on tire les caractéristiques d'un perso aux dés. Et on crée son background en fonction des envies et délires divers.

En premier, on regarde le Don du \mathbb{P}_{SI} ON, en effet ceci va déterminer énormément le reste de sa vie.

Une fois qu'on est renseigné, on s'occupe de ses Caractéristiques. Je rappelle que les caractéristiques des humains à la création vont jusqu'à 3. De 1 à 3... Rimainebeurre ?

On ajoute ensuite 1 ou 2 à la Volonté pour faire " \mathbb{P}_{SI} ", 2 c'est bien je trouve. Faut qu'il dure un peu.

Ensuite on détermine son appartenance. Soit il a une famille humaine standard (*moldu quoi*), soit, il a un parent ou deux qui est \mathbb{P}_{SI} et qui le guide, soit il fait partie d'une organisation mutante bien établie.

Ensuite on répartit les Talents et les Talents \mathbb{P}_{SI} suivant une cohérence toute personnelle.

Mais n'abusons pas, c'est toujours plus fun.

Exemple :

A la création, les points de Listes et les points de Talents \mathbb{P}_{SI} font partie de la même catégorie.

On détermine le nombre de points de départ de Talent \mathbb{P}_{SI} et de Liste à répartir, en fonction de 2 choses principales. 1 ses caractéristiques et 2 son instruction.

1 - On prend pour les caractéristiques, la moyenne de la Volonté et de la Précision. $(Vo+Pr)/2$

2 - On multiplie ce chiffre par le degré de formation qu'il a reçu.

Exemple d'instruction :

Seul x1

Parents \mathbb{P}_{SI} x 2

Maître \mathbb{P}_{SI} x 3

Parents \mathbb{P}_{SIS} + Maître \mathbb{P}_{SI} ou Consortium x 4

On arrondit le résultat à l'entier supérieur ne soyons pas mesquin, c'est un PJ.

Le total est donc la somme des points à dépenser pour les Talents \mathbb{P}_{SI} ET pour la Liste.

Coût de Liste :

Grade :	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pts :	1	2	3	6	7	9	14	16	18	25

Coût des Talents \mathbb{P}_{SI} :

Grade :	+0	+1	+2	+3
Pts :	2	4	12	24

Comme c'est écrit dans Mindstorm, deux listes coûtent 5, trois coûtent 15, 4 coûtent 20, 5 ça fait 25.

Question : Qui est un Maître \mathbb{P}_{SI} ? Réponse : Un \mathbb{P}_{SI} ayant soit Maîtrise +3, soit toute une Liste.

Dons :

Le PJ peut choisir ou alors c'est choisit aléatoirement avec un D666, une Méta-Caractéristique aussi appelé Don. (*Oui, je sais c'est nouveau, ça défonce, ça personnalise à mort, je suis super-classe.*)

11/21/31 [Le Surhumain](#)

41/51/61 [L'Ami](#)

12/22/32 [L'Expert](#)

42/52/62 [Le Compagnon](#)

13/23/33 [L'Energie Vitale](#)

43/53/63 [La Fonction](#)

14/24/34 [Le Connaisseur](#)

44/54/64 [Le Boss](#)

15/25/35 [Le Puissant](#)

45/55/65 [Le Croisé](#)

16/26/36 [Le Monstre](#)

46/56/66 [Le Fruit](#)

Le Surhumain : 11/21/31

Le  a 1 point de caractéristique supplémentaire qui le fait monter obligatoirement à 4 (6 pour la Volonté)

- 1 Force
- 2 Volonté
- 3 Précision
- 4 Perception
- 5 Agilité
- 6 Apparence

L'Expert : 12/22/32

Le  a 2 Colonnes de bonus pour tout jet de dès dans une Maîtrise

- 1  DANAN
- 2  SADE
- 3  HORLA
- 4  MERLIN
- 5  DALAI
- 6  MESMER

L'Energie Vitale : 13x/23x/33x

Le  gagne deux colonnes dans ses jets d'Encaissement. Il réduit aussi le temps de latence lors de ses échecs. De jour, il passe à heure, d'heure, il passe à minute, de minute, il passe à seconde, de seconde à rien.



Le Connaisseur : 14/24/34

Le \mathcal{P}_{sr} a soit un multiplicateur d'apprentissage supplémentaire $x1 \Rightarrow x2$, $x2 \Rightarrow x3$, $x3 \Rightarrow x4$ et $x4$ devient $x5$.

Ou soit le \mathcal{P}_{sr} à connaissance d'une Liste supplémentaire au premier niveau mais sans Maîtrise

1. \mathcal{P}_{sr} NAN
2. \mathcal{P}_{sr} SADE
3. \mathcal{P}_{sr} HORLÀ
4. \mathcal{P}_{sr} MERLÛN
5. \mathcal{P}_{sr} DALAÏ
6. \mathcal{P}_{sr} MESMER

Le Puissant : 15x/25x/35x

Le \mathcal{P}_{sr} est favorisé par ses gènes, il canalise bien mieux ses Capacités. Il gagne 1 au RU de tous ses jets de Maîtrise \mathcal{P}_{sr} . Notez qu'il fait un Echec Critique ou une Réussite Critique avec un 5 ou un 6.

Le Monstre : 16/26/36

Le \mathcal{P}_{sr} est affublé d'une tare d'un de ses très lointains ancêtres **DEMON**.

161/261/361 Des petites Griffes non-rétractables hélas, mais bien tranchantes à utiliser avec CaC. dom+2 pré+1

162/262/362 Des petites Dents style **VAMPIRE** non-rétractables non plus, mais bien efficaces à utiliser avec CaC. dom+1 pré+2

163/263/363 Sa Force de 4 (1 de bonus à ajuster comme le Surhumain 111/211/311) est la bienvenue mais sa taille de 2m30 bien proportionnée est un relatif handicap. Il a par contre des bonus de combat au contact dû à sa taille de +1 de dommage quand il frappe. Ne pas oublier le bonus de Force également +1.

164/264/364 Une armure chitineuse recouvre le \mathcal{P}_{sr} le protégeant de 2 mais d'apparence douteuse.

165/265/365 Le \mathcal{P}_{sr} secrète par une Glande du Poison situé dans sa bouche. Il ajoute RU de dommage par Jet de Force réussit lors de ses morsures. Le Poison fait 1 de dommage s'il est ingéré ou s'il est déposé sur une muqueuse. Avec jet de Force réussit pour le \mathcal{P}_{sr} pour le cracher ou le sécréter. Un jet de Force en défense pour la victime est possible.

166/266/366 Régénération, le \mathcal{P}_{sr} guérit vite de toutes sortes de blessures. Équivalent à D^{226} à +0 Cool me dira-t-on, mais moyen car son sang est noir chelou et non-compatible.

L'Ami : 41/51/61

Le \mathcal{P}_{sr} a un ami très proche qui l'aidera souvent, sur qui il peut compter et qui connaît sa nature.

Si l'ami meurt, il donnera juste avant de mourir le contact d'un de ses amis de confiance qui le remplacera.

411/511/611 L'Ami est un **Ange** Renégat

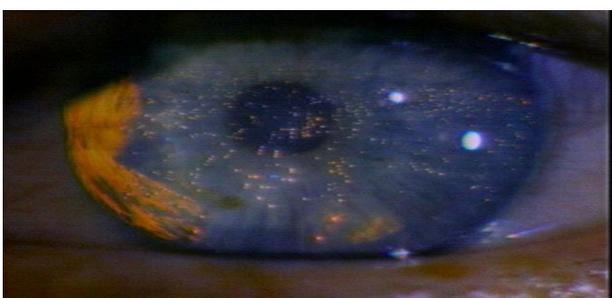
412/512/612 L'Ami est un Maître \mathcal{P}_{sr} .

413/513/613 L'Ami est un fervent croyant d'un culte presque oublié, au choix.

414/514/614 L'Ami est un **Sorcier**.

415/515/615 L'Ami est humain qui à soit beaucoup d'influence, soit certaines compétences.

416/516/616 L'Ami du \mathcal{P}_{sr} est un **DEMON** renégat



Le Compagnon : 42/52/62

Le \mathbb{P}_{sr} a un compagnon (pas un serviteur) qui l'accompagne tout le temps. il connaît la nature du \mathbb{P}_{sr} .
S'il meurt, le compagnon sera remplacé plus tard par le hasard des rencontres, stricktly RP solo.

421/521/621 Le compagnon est l'Amour de sa vie. (421 : son Amour est un être surnaturel)

422/522/622 Le compagnon est son Maître \mathbb{P}_{sr} .

423/523/623 Le compagnon est le jeune \mathbb{P}_{sr} qu'il forme, son « padawan ».

424/524/624 Le compagnon à un lien fraternel avec le \mathbb{P}_{sr} , c'est aussi un \mathbb{P}_{sr} .

425/525/625 Le compagnon est un humain d'influence, ou qui a certaines compétences.

426/526/626 Le compagnon du \mathbb{P}_{sr} est un « Super Héros ». (1 pouvoir d'Ange ou de DEMON)

La Fonction : 43/53/63

Le \mathbb{P}_{sr} a une fonction respectable dans la société. (un Talent en conséquence gratuitement)

431/531/631 Le \mathbb{P}_{sr} occupe une fonction privilégiée dans un Consortium.

432/532/632 Le \mathbb{P}_{sr} est un Haut Fonctionnaire.

433/533/633 Le \mathbb{P}_{sr} est un Chef d'entreprise.

434/534/634 Le \mathbb{P}_{sr} est un Politicien ou Haut responsable.

435/535/635 Le \mathbb{P}_{sr} est un Scientifique ou Technicien.

436/536/636 Le \mathbb{P}_{sr} est un Médecin.

Le Boss : 44/54/64

Le \mathbb{P}_{sr} est propriétaire, d'une entreprise ou d'un lieu. (un Talent en conséquence gratuitement)

441/541/641 Le \mathbb{P}_{sr} est propriétaire d'un restaurant, boutique de luxe, casino à sa convenance.

442/542/642 Le \mathbb{P}_{sr} est propriétaire d'un hôtel, d'un immeuble ou un lieu pratique et rémunérateur.

443/543/643 Le \mathbb{P}_{sr} est propriétaire d'une industrie à sa convenance.

444/544/644 Le \mathbb{P}_{sr} est propriétaire d'un château, d'un lieu prestigieux

445/545/645 Le \mathbb{P}_{sr} est propriétaire d'une école ou un lieu d'enseignement reconnu et fréquenté.

446/546/646 Le \mathbb{P}_{sr} est propriétaire. une île ou un endroit inaccessible et discret.

Le Croisé : 45/55/65

Le \mathbb{P}_{sr} est le garant d'une foi presque oubliée. Il est donc un serviteur mineur de ce panthéon.

451/551/651 Le \mathbb{P}_{sr} est un **Viking**.

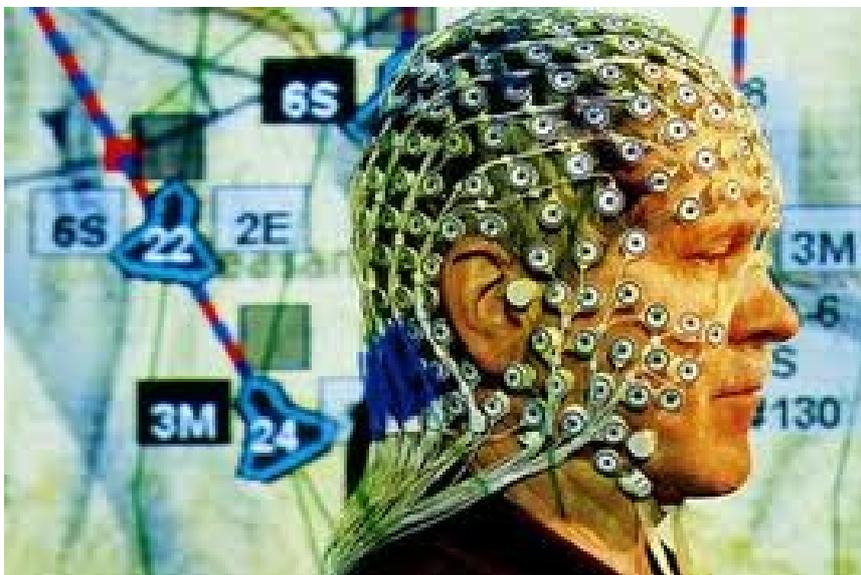
452/552/652 Le \mathbb{P}_{sr} est un **Vaudou**.

453/553/653 Le \mathbb{P}_{sr} est un **Celte**.

454/554/654 Le \mathbb{P}_{sr} est un Amérindien du Nord ou du Sud. (cf. **Démonologie des Djinn**)

455/555/655 Le \mathbb{P}_{sr} est un, OLYMPIEN.

456/556/656 Le \mathbb{P}_{sr} est un Animiste ou un Chaman. (cf. **Démonologie des Djinn**)



Le Fruit : 46/56/66

Le \mathbb{P}_{sr} est la progéniture d'une créature ou d'une personne particulière, ce qui va changer entièrement sa vie.

- 461 Le \mathbb{P}_{sr} est un Fils ou Fille du **Seigneur**. Humain **Béni**, éduqué par son parent **Ange**, le PJ a grandi dans un monastère. Il n'a pas eu d'éducation \mathbb{P}_{sr} ; x1 au modificateur d'apprentissage. Il a 3 pouvoirs. Il a 18 points de Caractéristique, maximum 5 et 20 points de Talent. Il fait partie de la puissance divine sur terre et répond à sa hiérarchie. Il est le chef d'une escouade de Soldat de **Dieu**.
- 561 Le \mathbb{P}_{sr} est un Fils ou Fille du **Seigneur**. Humain **Béni**, éduqué par son parent **Ange** disparu, il a grandi dans un monastère, mais a rompu les amarres. Le PJ a eu l'éducation \mathbb{P}_{sr} tardive ; x2 au modificateur d'apprentissage. Il a 3 pouvoirs, 18 points de Caractéristique, maximum 5 et 20 points de Talent. Il est renégat dans un Consortium.
- 661 Le \mathbb{P}_{sr} est un Fils ou Fille du **Seigneur**. Humain **Béni**, éduqué par son parent **Ange**, il a grandi dans un monastère. Renégat et seul, le PJ n'a pas eu d'éducation \mathbb{P}_{sr} ; x1 au modificateur d'apprentissage. Il a 3 pouvoirs. Il a 18 points de Caractéristique, maximum 5 et 20 points de Talent
- 462/562/662 Le \mathbb{P}_{sr} est un Humain **Béni**. Il est donc bon et à un Pouvoir.
- 463/563/663 Le \mathbb{P}_{sr} est l'enfant d'un **Sorcier** solitaire, hélas mort, il est donc initié.
Lecture +1 et Ecriture +0. Il n'a hélas pas de grimoire, de **Sor** ou autre. Son parent étant décédé dans des circonstances, brutales. Le Pj n'a pas non plus d'éducation \mathbb{P}_{sr} ; x1 au modificateur d'apprentissage.
- 464/564/664 Le \mathbb{P}_{sr} est le fruit des entrailles d'un Maître \mathbb{P}_{sr} toujours en vie.
x4 au modificateur d'apprentissage. Si Consortium alors modificateur à x4 aussi.
- 465/565/665 Le \mathbb{P}_{sr} est un Humain **MAUDIT**. Il est donc mauvais et à un Pouvoir. Il peut devenir un familier, s'il entre dans la hiérarchie **DEMONIAQUE** par l'intercession d'un **DEMON**.
- 466 Le \mathbb{P}_{sr} est un **INCUBE** ou une **SUCCUBE**. Parent Renégat et disparu. Il a 2 pouvoirs. Il a 20 points de Caractéristique, maximum 5 et 12 points de Talents. Le Pj n'a pas d'éducation \mathbb{P}_{sr} ; x1 au modificateur d'apprentissage car il n'est pas entouré.
- 566 Le \mathbb{P}_{sr} est un **INCUBE** ou **SUCCUBE**. Parent Renégat et disparu. Il a 2 pouvoirs. Il a 20 points de Caractéristique, maximum 5 et 12 points de Talents. Le Pj, renégat a reçu une éducation \mathbb{P}_{sr} tardive ; x2 au modificateur d'apprentissage, il est dans un Consortium.
- 666 Le \mathbb{P}_{sr} est un **INCUBE** ou **SUCCUBE**. Parent Renégat et disparu. Il a été éduqué par un Consortium. Sa venue au monde a été préparée depuis le départ, c'est une expérience réussie d'accouplement génétique. Il a 2 pouvoirs. Il a 20 points de caractéristique, maximum 5 et 12 points de Talents. Plus l'avantage (ou pas) d'être sous l'influence (*nan, vous croyez ?*) et la protection d'un Consortium.



Listes des Capacités *PSYCHONÉMIQUES*

Les Capacités des *PSYCHES* seront décrites ici :

ONAN

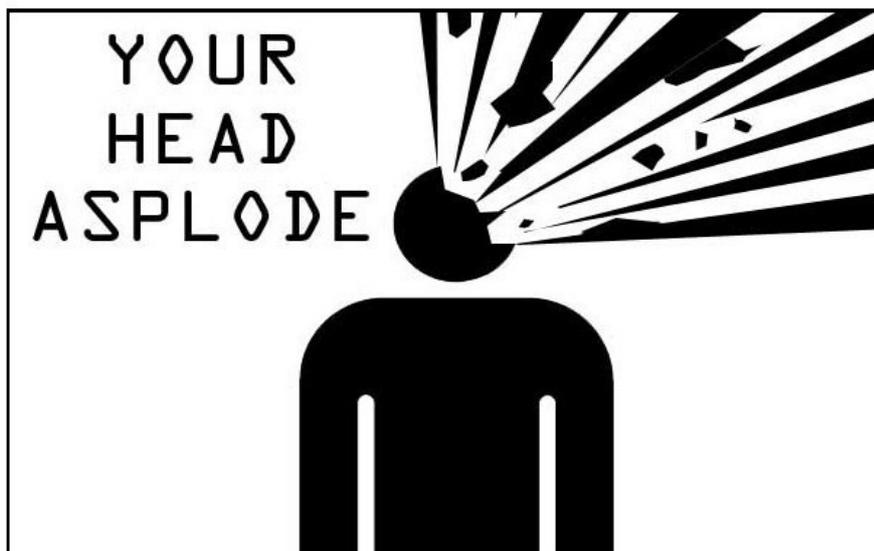
- 1 Purification des Maladies et des Poisons
- 2 Catatonie
- 3 Régénération
- 4 Armure
- 5 Anaérobiose
- 6 Augmentation Hormonale
- 7 Augmentation de la Force
- 8 Bond
- 9 Augmentation de l'Agilité
- 10 Vitesse
- 11 Augmentation des Perceptions
- 12 Polymorphe
- 13 Insensibilité Thermale
- 14 Immortalité
- 15 Déphasage

SADE

- 1 Créer une Sensation
- 2 Gêner une Partie du Corps
- 3 Gêner un Organe Interne
- 4 Enlever un Sens
- 5 Créer une Douleur Intense
- 6 Evanouissement
- 7 Blocage Paralytique
- 8 Sommeil
- 9 Master of Puppets
- 10 Commandement Physique
- 11 Guérison
- 12 Charme
- 13 Ralentissement Moléculaire
- 14 Accélération Moléculaire
- 15 Résurrection



1 Créer une Légère Attirance	1 Détection du Danger
2 Créer une Légère Répulsion	2 Présage
3 Tri Dimensionner la Force	3 Détection de l'Invisible
4 Créer une Force	4 Détection de la Vie
5 Créer une Force Importante	5 Prémonition
6 Tétra Dimensionner Légèrement une Force	6 Précognition
7 Créer une Force Extrême	7 Vision d'Ailleurs
8 Tétra Dimensionner une Force	8 Vision du Surnaturel
9 Comprendre la Matière	9 Illusion Olfactive
10 Chauffer un Objet	10 Illusion Auditive
11 Refroidir un Objet	11 Illusion Visuelle
12 Brûler un Objet	12 Illusion Tactile
13 Glacer un Objet	13 Illusion Combinatoire
14 Désintégrer	14 Chance
15 Métamorphoser une Substance	15 Téléportation



- 1 Augmentation de la Volonté
- 2 Bouclier Mental
- 3 Abri Psychique
- 4 Augmentation de la Précision
- 5 Leurre Psychique
- 6 Augmentation de la Perception
- 7 Volonté en Eveil
- 8 Traceur Psychique
- 9 Bouclier Extra Sensoriel
- 10 Boomerang Psychique
- 11 Communion
- 12 Omniscience
- 13 Apprentissage Accéléré
- 14 Dis Corporation
- 15 Réincarnation

- 1 Projection Mentale d'une Illusion
- 2 Télépathie
- 3 Projection Mentale de Trois Illusions
- 4 Lire les Sentiments
- 5 Détection du Mensonge
- 6 Projection Mentale de Neuf Illusions
- 7 Lire les Pensées
- 8 Dialogue Mental
- 9 Projection Mentale de 27 Illusions
- 10 Violente Influence
- 11 Attaque Mentale
- 12 Contrôle Mental
- 13 Symbiose
- 14 Explorer la Psyché
- 15 Modifier la Psyché



III - Capacités PSYCHONÉMIQUES

L'ONAN

Caractéristique principale la Force.

Purification des Maladies et des Poisons : (Force) (Heure) 1

L'ONAN peut purger son corps de toute trace de maladie, virus ou de poison.

RC : Effet immédiat. Un 421 indique une immunité pour 1 journée.

R : L'ONAN met RU Heures à purifier son organisme. Il ne ressent pas d'effets néfastes dus aux toxines durant sa concentration. Si la concentration est rompue voir EC.

E : L'ONAN met RU Heures à purifier son organisme. Il ressent les effets néfastes dus aux toxines durant sa concentration si elles sont déjà actives

EC : L'ONAN perd 1 en Force pour RU Semaines.

Catatonie : (Volonté) (Jour) 2

Capacité à mettre son propre corps en Hibernation. Ralenti à l'extrême le mécanisme vital, mental et psychique du corps. Apparaît superficiellement comme étant mort dans les 3 domaines. L'ONAN peut sortir de cette stase quand il le souhaite.

RC : Apparaît comme mort, indétectable psychiquement. 421 : les éventuels dommages létaux causés pendant sa torpeur sont réduits.

R : Apparaît comme mort, indétectable psychiquement, dure 1journée

E : Le personnage tombe dans le coma pour RU heures et apparaît comme mort.

EC : Le personnage tombe dans le coma pour RU années et apparaît comme mort.

Régénération (Force) (Heures) 3

Ce pouvoir permet au personnage de pouvoir régénérer ses chairs meurtries.

RC : Récupère RU points de Force en 7-RU Secondes. 421 : Fait repousser un membre, régénère complètement un organe. En 12-RU Heures.

R : Récupère RU-2 points de Force en 7-RU Secondes. Au minimum cautérise et arrête les hémorragies.

E : Rien ne se passe

EC : Le personnage souffre et perd 1 point de vie supplémentaire.

Armure (Force) (Secondes) 4

Ce pouvoir permet au personnage de durcir son derme jusqu'à devenir une véritable armure.

RC : RU points de protection pour RU Secondes. 421 : dure 1 minute

R : RU/2 points de protection pour RU Secondes

E : Rien ne se passe

EC : Le personnage souffre dès que quelque chose le frôle, il à 1 colonne de malus avec des vêtements, 2 si quelqu'un le touche. La mémoire de la douleur reste 1 minute.

Anaérobiose (Force) (Heures) 5

Ce pouvoir permet au personnage de survivre sans respirer

RC : RU Heures. 421 : dure 1 Jour

R : RU minutes

E : Rien ne se passe

EC : Le personnage s'étouffe pendant 20 Secondes et sombre dans le coma pour RU Heures

Augmentation Hormonale : (Apparence) (Heure) 6

L'ONAN contrôle son flux hormonal devenant s'il le souhaite un sex-symbol. Pas d'autres application.

RC : L'ONAN gagne 3 en Apparence pour RU Heures. 421 : pour 24h.

R : L'ONAN gagne 1 en Apparence pour RU Minutes

E : L'ONAN perd 1 en Apparence pour RU Jour

EC : L'ONAN sent extrêmement et désagréablement fort à 50 m à la ronde pendant RU Jour.

1 en Apparence et 3 colonnes de malus en prime pour tous les jets sociaux ou de discrétion.

Augmentation de la Force, de l'Agilité, des Perceptions : (Volonté) (Minutes) 7, 9, 11

Ce pouvoir permet au personnage de pouvoir augmenter soit sa Force (à 7) soit son Agilité (à 9) soit sa Perception (à 11)

RC : L'ONAN gagne 2 dans sa Caractéristique pour RU Min. 421 : pour 1 Heure.

R : L'ONAN gagne 1 dans sa Caractéristique pour RU Minutes

E : L'ONAN perd 1 dans sa Caractéristique pour RU Minutes

EC : L'ONAN perd 2 dans sa Caractéristique pour RU Min

Bond (Force) (Secondes) 8

Le personnage peut bondir et rebondir pendant un certain laps de temps

RC : Bond de RUx3m par Seconde durant RU Secondes. 421 : RUx10m ou RU Minutes

R : RU Mètres

E : Un bond de RU Mètres mais se plante.

EC : Un bond de RUx5 Mètres mais dans une autre direction.

Vitesse (Force) (Minutes) 10

Ce pouvoir permet de se déplacer beaucoup plus vite que cela n'est possible.

RC : Le déplacement est triplé pour RU Minutes. 421 : est quintuplé.

R : Le déplacement est doublé pour RU Secondes.

E : Le personnage est paralysé pour 1 Seconde.

EC : Le personnage est paralysé pour 10 Secondes.



Polymorphe (Volonté) (Heures) 12

Le personnage change légèrement de forme, de taille et de couleur. Il gardera forme humaine et pourra varier sa taille générale de +/- 30 Cm. C'est un pouvoir qui concerne le corps, pas les vêtements.

RC : Prend 12-RU Secondes et dure RUx3 Minutes. 421 : dure 1 Heure

R : Prend 12-RU Secondes et dure RUx3 Minutes. Apparence approximative.

E : Apparence approximative. Prend 12-RU Minutes et dure RUx3 Secondes

EC : Prend RU Minutes, dure RU Heures dans d'atroces souffrances, perd 1 point de vie et à 1 colonne de malus. La forme n'a rien à voir avec ce qui était prévu.

Insensibilité Thermale : (Volonté) (Minute) 13

L'ONAN ne subit plus les variations thermales, il a donc immunité au froid et immunité au feu.

RC : Pour RU Minutes. 421 : pour 1 Heure.

R : Pour RU Secondes

E : Rien ne se passe

EC : Sensibilité accrue dégâts et effets doublés pour RU Minutes

Immortalité : (Force) (An) 14

Le pouvoir permet de contrôler son métabolisme pour ne plus vieillir.

RC : Le personnage ne vieillit pas pendant RU Ans. 421 : Rajeunit de 1 An et ne vieillit pas pendant RU Ans

R : Le personnage ne vieillit pas pendant RU Mois

E : Le personnage ne vieillit pas pendant RU Secondes (*haha !*)

EC : Le personnage vieillit de 12-RU An en 12-RU Secondes

Déphasage : (Volonté) (Minutes) 15

Le personnage peut se rendre intangible. Semblable à Passe-Muraille des **Anges**

RC : Le personnage devient intangible pour RU Minutes. 421 : Le personnage peut se matérialiser ou se dématérialiser à volonté pendant RU Minutes.

R : Le personnage devient intangible pour RU Secondes

E : Le personnage est parcouru par un frisson et une sueur froide.

EC : Le personnage voit une des partie de son corps se dématérialiser pour RU Secondes. Si lorsque cette partie se re-matérialise, il est décalé d'avec elle d'un centimètre, il en sera séparé à jamais... Espérons pour lui qu'il survive à l'expérience.



Le SADE

Caractéristique principale la Précision

Créer une Sensation : (Précision) (Minute) 5 Mètres. 1

Le SADE créer une légère sensation quelque part dans ou sur le corps du sujet, juste suffisante pour attirer l'attention, ça peut ressembler à un fourmillement.

RC : La sensation dure RU Secondes. 421 : dure RU Minutes

R : La sensation dure RU/2 Secondes

E : Rien ne se passe

EC : La sensation dure RU Secondes sur le SADE, lui octroyant 1 col de malus partout.

Gêner une Partie du Corps : (Volonté) (Minute) 10 Mètres. 2

Le SADE crée une gêne réelle d'une partie du corps du sujet. Il peut ainsi ralentir un membre, ou le bouger légèrement. Contre la Volonté du sujet.

RC : La gêne dure RU Secondes. 421 : dure RU Minutes

R : La gêne dure 1 Seconde

E : Rien ne se passe

EC : Le SADE perd 1 point de vie du à des saignements nasaux abondants. Rien ne se passe à part ça.

Gêner un Organe Interne : (Précision) (Minute) 5 Mètres. 3

Le SADE crée une gêne réelle d'un organe interne du corps du sujet. Il peut ainsi ralentir un organe, ou le bouger légèrement. Contre la Volonté du sujet évidemment.

RC : dure RU Secondes. Dégâts 1PV. - 6 colonnes pendant la durée pour cause de douleurs. 421 : 1 Minute

R : dure 1 Seconde. -1 colonne pour les douleurs occasionnées

E : Rien ne se passe

EC : Le SADE est foudroyé au sol, gesticulant pendant RUx2 Secondes tel un spasmophile moyen. Perd 1PV.

Enlever un Sens : (Précision) (Minute) 5 Mètres. 4

Le SADE enlève un des 5 sens au sujet.

RC : Le retrait dure RU Minutes. 421 : dure 1 Heure

R : Le retrait dure RU Secondes

E : Rien ne se passe

EC : Le SADE perd le sens qu'il comptait enlever pour RU Minutes.

Créer une Douleur Intense : (Précision) (Seconde) 20 Mètres. 5

Le SADE occasionne une douleur terrible chez le sujet qui peut en être sensible.

RC : - 6 colonnes pendant RU Secondes. 421 : pendant 1 Minute

R : -3 colonnes pendant RU /2 Secondes

E : Rien ne se passe

EC : Le SADE est foudroyé au sol, gesticulant pendant RUx2 Secondes tel un spasmophile moyen.



Évanouissement : (Précision) (Seconde) 20 Mètres. 6

Le **SADÉ** sait maintenant directement faire tomber dans les pommes ses victimes.

RC : La personne est réellement assommée, inconsciente pour RU Secondes. 421 dure 1 Minute

R : La personne est sonnée pour RU/2 Secondes, elle est consciente mais a 2 colonnes de malus.

E : Rien ne se passe

EC : Le **SADÉ** s'évanouit lamentablement pour RU x2 Secondes

Blocage Paralytique : (Précision) (Seconde). À vue. 7

Ce pouvoir permet de paralyser une victime à 5m. La victime continue à voir, penser, entendre etc.

RC : La paralysie dure RU Minutes. 421 : dure 1 Heure

R : La paralysie dure RU Secondes

E : Rien ne se passe

EC : Le **SADÉ** est paralysé pour 1 Minute

Sommeil : (Précision) (Minute) 5 Mètres. 8

Le **SADÉ** fait sombrer un sujet dans un profond sommeil.

RC : Le sommeil dure RU Minutes. 421 : dure 1 Heure

R : Le sommeil dure RU Secondes

E : Rien ne se passe

EC : Le **SADÉ** rêve de RC pendant RU Minutes

Master of Puppets : (Précision) (Seconde) 10 Mètres. 9

Le **SADÉ** commande un sujet comme une marionnette maladroite. Le sujet est guidé par ses membres et il

semble très surpris. Le **SADÉ** peut aussi manipuler un cadavre ou un animal.

RC : Dure RU Minutes, le sujet évolue naturellement, peu peuvent le déceler (difficile). 421 dure Rux10 min

R : Dure RU Minutes, le sujet évolue très mécaniquement. (Perception facile)

E : Rien ne se passe

EC : Le **SADÉ** est sous l'effet de son pouvoir mais c'est le sujet qui le dirige mécaniquement pendant RU Minutes



Commandement de l'Interne : (Précision) (Heure) 10 Mètres. 10

Le **SADÉ** choisit d'agir sur un ou plusieurs organes de la victime. Les effets sont variables, mais ils peuvent être similaires à une Attaque Cardiaque. Le sujet est vraiment malmené. La douleur est très intense et durera RU Heures maximum. Selon ce que fait le **SADÉ**, les dégâts peuvent être irrévocables, mortels, graves ou bénins. Au choix.

RC : Dure RU Secondes, RU+5 dommages. 421 : RU+10 dommages

R : Dure 1 Seconde. RU+2 dommages

E : Le corps du **SADÉ** est malmené, - 2 colonnes pendant RU Minutes

EC : Un choc interne violent occasionnant 3 de dommage frappe le **SADÉ**. S'il est encore en vie, il est dans les vapes pour RU Minutes. Puis a des séquelles pendant 2 Mois; -3 colonnes.

Guérison : (Précision) (Seconde) 13

Le **SADÉ** guérit par le touché. Il soigne les blessures, les maladies, les poisons, les virus, les infections, les radiations en manipulant la victime.

RC : Le blessé récupère RU points de vie en 12-RU Secondes. 421 : Il soigne totalement en 1 Seconde.

R : Le blessé récupère RU points de vie en 7-RU Minutes. Arrête les hémorragies immédiatement.

E : Rien ne se passe

EC : Le **SADÉ** blesse le sujet lui infligeant 2 de dommages supplémentaires en 2 Secondes.

Charme : (Apparence) (Seconde) 13

Le personnage lorsqu'il touche une personne du sexe opposé peut tenter de la charmer. Il pourra lui demander de réaliser tout ce qu'il souhaite dans les limites de l'admissible lorsqu'on aime à la folie. (Ne fonctionne pas sur des adversaires en situation de combat)

RC : La victime est sous emprise pour RU jours. 421 : La victime est sous emprise pour RU Semaines.

R : La victime est sous emprise pour RU Heures.

E : La victime se rend compte qu'on a tenté de la charmer et agit en conséquence.

EC : Le **SADÉ** tombe sous le charme pour RU Heures.

Ralentissement Moléculaire : (Précision) (Seconde) à 20 Mètres. 13

Le personnage ralentit violemment de l'intérieur, le mouvement des molécules de sa victime, la refroidissant.

RC : La victime subit RU+2 de dommage. 421 : Catatonie jusqu'à réanimation, corps à 10°.

R : La victime subit RU-2 de dommage. La température alentour perd RUx5 °à RU Mètres de diamètre

E : La température aux alentours du personnage perd RUx5 °à RU Mètres de diamètre

EC : Le **SADÉ** subit 3 de dommage, tombe dans le coma pour 3 jours. La température alentour perd 30° à 5 Mètres

Accélération Moléculaire : (Précision) (Seconde) à 20 Mètres. 14

Le personnage accélère violemment de l'intérieur, le mouvement des molécules de sa victime, la réchauffant.

RC : La victime subit RU+2 de dommage. 421 : Mort cérébrale, corps à 70°

R : La victime subit RU-2 de dommage. La température alentour prend RUx5 °à RU Mètres de diamètre

E : La température aux alentours du personnage prend RUx5 °à RU Mètres de diamètre

EC : Le **SADÉ** subit 3 de dommage, tombe dans le coma pour 3 jours. La température alentour prend 30° à RU Mètres de diamètre

Résurrection : (Précision) (Jour) 1 Mètre . 13

Le personnage peut faire revenir à la vie une créature vivante décédée depuis moins d'une heure à condition que cette créature soit sous l'emprise du pouvoir du **SADÉ** avant son décès.

RC : Le mort revient en pleine forme. 421 : Ses tissus se régénèrent pendant 1 jour à raison de 1PV/sec

R : Le mort revient à la vie mais reste dans le coma pour 6-RU Heures. Est est à Zéro PV.

E : Le personnage ne parvient pas à faire revenir le mort, il perd 1 point de Volonté pour 1 semaine.

EC : Le **SADÉ** perd 1 point de Volonté pour 1 An.

Caractéristique principale la Volonté

Créer une Légère Attirance : (Volonté) (Seconde) 5 Mètres. 1

Le HORLÀ crée une légère attraction sur un objet

RC : Durée RU Secondes, RU x 100 Grammes, RU KM/H. 421 : dure 1 Minute ou 1Kilo ou RUx5KM/H

R : Durée 1 Seconde, RU x 10 Grammes, 1KM/H (28 centimètres)

E : frémissement de l'objet pendant un instant

EC : Un objet très léger et très petit à proximité arrive extrêmement rapidement vers le HORLÀ lui occasionnant RU-3 de dommage

Créer une Légère Répulsion : (Volonté) (Seconde) 5 Mètres. 2

Le HORLÀ crée une légère Répulsion sur un objet

RC : RU Secondes, RU x 100 Grammes, RU KM/H. 421 : dure 1 Minute ou 1Kilo ou RUx5KM/H

R : Durée 1 Seconde, RU x 10 Grammes, 1KM/H (28 centimètres)

E : frémissement de l'objet pendant un instant

EC : Un objet très léger et très petit à proximité arrive extrêmement rapidement vers le HORLÀ lui occasionnant RU-3 de dommage, et oui, drôle de répulsion.

Tri Dimensionner une Force : (Précision) (Seconde) 5 Mètres. 3

Le HORLÀ crée un centre d'attraction ou de répulsion autre que lui-même, lui permettant de faire des mouvements aux objets plus complexes.

RC : RU Sec, RUx100Gr, RU KM/H (ex: RU= 6 soit un mvt de 1,6 m/s). 421: 1Min ou 1Kg ou RUx5KM/H

R : Durée 1 Seconde, RU x 10 Grammes, 1KM/H (28 centimètres)

E : Frémissement de l'objet pendant un instant

EC : Un objet très léger et très petit à proximité arrive extrêmement rapidement vers le HORLÀ lui occasionnant RU-3 de dommage, re-belotte.

Créer une Force (TK+0 1PP) : (Volonté) (Seconde) 10 Mètres. 4

Le HORLÀ augmente sa puissance mentale. Pouvant ainsi déclencher une Force télékinétique honorable. Il peut s'il le souhaite déclencher une rafale kinétique, envoyant de nombreux petits objets sur une cible très rapidement. Dommages occasionnés de +3 pour 2 personnes maximum. Il peut aussi envoyer un objet lourd pour assommer (dégâts RU-1)/3. RU = colonnes de malus pendant RU Secondes.

RC : RU Sec, RU Kg, RUx5 KM/H (ex: RU= 6 soit 6 Kg à 8.3 m/sec). 421:1 Min ou 10Kg ou RUx10KM/H

R : Durée 1 Seconde, 1 Kg, RU KM/H (Attaque Tk : dégâts : - 1 colonne pendant 1 Seconde)

E : Frémissement d'objets pendant 1 Seconde

EC : Un objet frappe le HORLÀ qui est assommé, inconscient pour RU Sec, (RU-1) / 3 de dommage



Créer une Force Importante: (Volonté) (Seconde) 30 Mètres. 5

Le **GHORLA** augmente sa puissance mentale. Pouvant ainsi déclencher une Force télékinétique impressionnante. Il peut s'il le souhaite déclencher une rafale kinétique, envoyant de nombreux petits objets sur une cible très rapidement. Dommages occasionnés de +4 pour 3 personnes maximum (TK+2 2PP). Il peut aussi envoyer des objets lourds pour assommer (dégâts +1)/3. avec cette attaque, les sujets seront pour RU Secondes inconscient. Il peut exercer cette Force sur lui-même pour faire un petit bond de RU Mètres ou sur des sujets pour les faire bouger de la même façon en cas seulement de RC, une réussite ou un échec ne font rien, un EC voir ci-dessous.

RC : RU sec, RUx10Kg, RUx10 KM/H (ex : RU= 6 soit un objet de 60 Kg à 17 m/sec). 421: 1Min ou 100Kg ou RUx20KM/H

R : Durée 1 Seconde, RU Kg, RU x 5 KM/H

E : De nombreux objets frémissent, vibrent aux alentours (RU x 5m) et ce pendant 1 Seconde

EC : Des objets Virevoltent avec violence, Frappant le **GHORLA** et ses voisins

(3m de diamètre, 3 personnes maximum) avec des dommages de (+ 1)/3 assommant pour RU Secondes

Tétra Dimensionner Légèrement une Force : (Précision) (Seconde) 30 Mètres. 6

Le **GHORLA** peut diriger les objets avec la même Force et de la même façon, mais avec une durée plus importante. Les effets sont donc sensiblement les mêmes. Il peut ainsi faire « des coussins d'air » ou marcher sur l'eau, léviter. Notons que ces pouvoirs sont expliqués dans Mindstorm mais que la durée est ici exprimée.

RC : RU x 10 Secondes. 421 : RU Minutes

R : RU Secondes

E : De nombreux objets frémissent, vibrent aux alentours (RU x 5 mètres) et ce pendant RU Secondes

EC : Des objets Virevoltent avec violence, Frappant le **GHORLA** et ses voisins

(3m de diamètre, 3 personnes maximum) avec des dommages de (+ 1)/3 assommant pour RU Secondes

Créer une Force Extrême : (Volonté) (Minute) 50 Mètres. 7

Le **GHORLA** montre sa gigantesque puissance mentale. Pouvant ainsi déclencher une Force télékinétique Extraordinaire. Il peut s'il le souhaite déclencher une rafale kinétique, envoyant de nombreux petits objets sur des cibles très rapidement. Dommages occasionnés de +5 pour 5 personnes maximum (TK+3 3PP). Il peut aussi déclencher une véritable Onde de Choc équivalente du pouvoir **D¹²⁴** avec 3PP. Il peut exercer cette Force sur lui-même pour faire un bond de RU x 10 Mètres ou sur des sujets pour les faire bouger de la même façon en cas seulement de RC, une réussite occasionne un mouvement de RU Mètres, un échec ne fait rien. Une EC, voir ci-dessous. Il peut aussi crée un Champ de Force (voir Mindstorm).

RC : RU Sec, RUx30Kg, RUx20KM/H (ex: RU= 6 soit un objet de 180Kg à 34m/sec). 421: 1Min ou RUx100Kg ou RUx50KM/H

R : Durée 1 Seconde, RU x 10 Kg, RU x 10 KM/H

E : De nombreux objets frémissent, vibrent aux alentours (RU x 15 m) et ce pendant RU Secondes

EC : Une explosion kinétique projette le **GHORLA**, ses voisins et ce qui les entoure

(onde de choc 3PP 10m de rayon)

Tétra Dimensionner Réellement une Force : (Volonté) (Seconde) 50 Mètres. 8

Le **GHORLA** manipule les objets avec la même puissance et de la même façon, mais avec une durée bien plus grande. Il peut ainsi voler librement, faire voler (voir Mindstorm), créer un Champ de Stase etc.

RC : RU Minutes. 421 : RU x 10 Minutes.

R : 1 Minute

E : De nombreux objets frémissent, vibrent aux alentours (RU x 15 m) et ce pendant RU Secondes

EC : Une explosion kinétique projette le **GHORLA**, ses voisins et ce qui les entoure

(Onde de choc 3PP 10m de rayon)

Comprendre la Matière : (Perception) (Minute) 1 Mètres. 9

Le **HORLÀ** peut en se concentrant sur une matière deviner ses propriétés.

RC : L'observation dure 7-RU Secondes. 421: Il identifie chaque matière qu'il voit en 1 Seconde. Dure 1 min

R : L'observation dure RU Heures. En cas de rupture de la concentration EC.

E : L'observation dure RU Heures. Mais rien ne se passe. En cas de rupture de la concentration : EC.

EC : La concentration submerge le **HORLÀ** qui se noie dans ses observations. -1 Pré/ Per/ Vo RU Heures.

Chauffer un Objet : (Volonté) (Minute) 3 Mètres. 10

Le **HORLÀ** par la puissance de sa Volonté provoque le réchauffement d'un objet ou d'une matière.

La matière organique non-vivante est aussi influencée directement. S'il rompt la concentration, échec.

RC : RUx10Kg ou x1m³ de matière influencée +RUx10° pendant RU Heures. Le **HORLÀ** doit pour arriver à ses fins se concentrer pendant RU Secondes. 421 : RUx100Kg ou x10m³ ou RUx100° ou RUx10 Heures.

R : RUx10 Kg ou x1m³ de matière influencée +RUx5° pendant RU Minutes. Le **HORLÀ** doit pour arriver à ses fins se concentrer pendant RU Minutes.

E : Le **HORLÀ** réchauffe de (+RU x 5) Degrés les alentours (RU x 5m) pendant RU Secondes. Le **HORLÀ** doit pour arriver à ses fins se concentrer pendant RU Minutes

EC : Le **HORLÀ** ne contrôle pas son pouvoir et s'enflamme, RU de dommages, réchauffant (+RU x 5) Degrés les alentours (RU x 5m) pendant RU Secondes. Le **HORLÀ** doit pour arriver à ses fins se concentrer pendant RU Secondes

Refroidir un Objet : (Volonté) (Minute) 3 Mètres. 11

Le **HORLÀ** par la puissance de sa Volonté provoque le refroidissement d'un objet ou d'une matière.

La matière organique non-vivante est aussi influencée directement. S'il rompt la concentration, échec.

RC : RUx10Kg ou x1m³ de matière influencée. -RU x 10° pendant RU Heures. Le **HORLÀ** doit pour arriver à ses fins se concentrer pendant RU Secondes. 421 : RUx100Kg ou x10m³ ou -RUx100° ou RUx10 Heures.

R : RU x 10 Kg ou x1m³ de matière influencée. -RU x 5° pendant RU Minutes. Le **HORLÀ** doit pour arriver à ses fins se concentrer pendant RU Minutes.

E : Le **HORLÀ** refroidit de (-RU x 5) Degrés les alentours (RU x 5m) pendant RU Secondes. Le **HORLÀ** doit pour arriver à ses fins se concentrer pendant RU Minutes.

EC : Le **HORLÀ** ne contrôle pas son pouvoir et devient un beau glaçon géant, RU de dommages, refroidissant d'un coup (-RU x 5) Degrés les alentours (RU x 5m) pendant RU Secondes. Le **HORLÀ** doit pour arriver à ses fins se concentrer pendant RU Secondes.



Brûler un Objet : (Volonté) (Minute) 5 Mètres. 12

Le **Horla** fait atteindre à l'objet ou à la substance sa température de combustion. De même pour la matière organique non-vivante. L'objet ou la substance passe ainsi dans sa nouvelle forme. Solide > Liquide > Gaz
S'il rompt la concentration, il passe en échec.

RC : RUx10Kg ou x1m³ de matière influencée. Met 12-RU Sec à passer dans sa nouvelle forme. Le **Horla** doit pour arriver à ses fins se concentrer pendant 12-RU Sec. 421 : RUx100Kg ou x10m³

R : RU x 10 Kg ou x1m³ de matière influencée. Met RU Heures à passer dans sa nouvelle forme. Le **Horla** doit pour arriver à ses fins se concentrer pendant RU Heures.

E : Le **Horla** réchauffe de (+RU x 10) Degrés les alentours (RU x 50m) pendant RU Secondes. Le **Horla** doit pour arriver à ses fins se concentrer pendant RU Secondes

EC : Le **Horla** ne contrôle pas son pouvoir et s'enflamme, RU x 2 de dommages, réchauffant (+RU x 10) Degrés les alentours (RU x 50m) pendant RU Secondes. Le **Horla** doit pour arriver à ses fins se concentrer pendant RU Secondes

Glacer un Objet : (Volonté) (Minute) 5 Mètres. 13

Le **Horla** fait atteindre à l'objet ou à la substance sa température de Congélation. De même pour la matière organique non-vivante. L'objet ou la substance passe ainsi dans sa nouvelle forme. Solide > Liquide > Gaz
Toute rupture de concentration passe le résultat en échec.

RC : RUx10Kg ou x1m³ de matière influencée. Met 12-RU Secondes à passer dans sa nouvelle forme.

Le **Horla** doit pour arriver à ses fins se concentrer pendant 12-RU Secondes. 421 : RUx100Kg ou x10m³

R : RU x 10 Kg ou x1m³ de matière influencée. Met RU Heures à passer dans sa nouvelle forme.

Le **Horla** doit pour arriver à ses fins se concentrer pendant RU Heures.

E : Le **Horla** refroidit de (-RU x 10) Degrés les alentours (RU x 50m) pendant RU Secondes. Le **Horla** doit pour arriver à ses fins se concentrer pendant RU Secondes.

EC : Le **Horla** ne contrôle pas son pouvoir et tente de se surgeler RUx2 de dommages, refroidissant (- RUx 10)° les alentours (RUx50m) pendant RU Secondes. Le **Horla** doit se concentrer pendant RU Sec

Métamorphoser une Substance : (Précision) (Heure) 5 Mètres. 14

Le **Horla** Métamorphose une matière en une autre. De même pour la matière organique non-vivante. Toute rupture de concentration passe le résultat en échec.

RC : RUx10Kg ou x1m³ de matière influencée. Met 12-RU Secondes à passer dans sa nouvelle forme.

Le **Horla** doit se concentrer pendant 12-RU Sec. 421 : RUx100Kg ou x10m³.

R : RU x 10 Kilogrammes / x100 cm³ de matière influencée. Met RU Heures à passer dans sa nouvelle forme. Le **Horla** doit pour arriver à ses fins se concentrer pendant RU Heures.

E : Rien ne se passe.

EC : L'air du **Horla** sur 1 Mètre autour de lui est transformé en une substance Solide/ Liquide et Gazeuse à la fois qui l'étouffe. Sans aide, il mourra noyé/asphyxié/paralysé. *Vive la Pierre Philosophale.*

Désintégrer : (Volonté) (Heure) 10 Mètres. 15

Le personnage peut annihiler une cible, vivante ou non. Il la fera disparaître dans un effondrement sur elle même, comme aspirée par un mini-vortex en son centre.

RC : Le personnage peut désintégrer RU m³ de matière en 2 Secondes. 421 : RU RUx10m³ en 1 Sec.

R : Le personnage peut désintégrer RU/2 m³ de matière en RU Secondes.

E : Le personnage subit 1 point de dommage

EC : Le personnage disparaît dans un maelström d'énergie.

Détection du Danger : (Perception) (Minute) 1

Le personnage peut en utilisant ce pouvoir, détecter un danger proche qui le menace.

RC : Le prochain danger sera repéré RU Secondes avant. 421: Le sens dure deux fois.

R : Le prochain danger sera repéré 2 Secondes avant.

E : Rien ne se passe

EC : Les sens du personnages le brouillent, il a 2 colonnes de malus pendant 2 Minutes dû au mal de crâne.

Présage : (Perception) (Jour) à vue. 2

Le MERLIN par la perception d'une action qu'il observe, devine, un évènement futur, heureux ou malheureux en rapport avec un sujet de son choix auquel il aura pensé préalablement et sur lequel il se sera concentré.

RC : Le MERLIN Voit un fait notoire qui pourra se dérouler dans moins de RU Jours, le temps du présage dure 12-RU Secondes. 421 : la vision est instantanée et est plus précise.

R : Le MERLIN Voit un fait qui pourra se dérouler dans RU Jour, le temps du présage dure RU Heures.

Tout arrêt de son observation transformera le résultat en échec.

E : Rien ne se passe, le temps du présage dure RU Heures, Tout arrêt de son observation transformera le résultat en échec critique

EC : Le MERLIN se perd dans sa vision et rêve éveillé pendant RU Heures. Les autres personnes s'aperçoivent (jet de Perception Moyen) qu'il divague complètement tout en évoluant physiquement dans le monde réel. Il peut se passer de nombreux drames. (ressemble à un gars shooté au crack)

Détection de l'Invisible : (Perception) (Minute) à vue. 3

Le MERLIN peut percevoir les êtres invisibles qui l'entourent.

RC : Dure RU Minutes. 421: dure 1 Heure.

R : Dure RU Secondes

E : Rien ne se passe

EC : Le MERLIN devient aveugle pendant RU Heures

Détection de la Vie : (Perception) (Minute) 4

Le personnage peut détecter dans une sphère autour de lui, la présence de formes vivantes.

RC : Dure RU Minutes et pour RUx2 Mètres de diamètre. 421: 1 Heure ou RUx5 mètres de rayon

R : Dure RU Secondes et pour RU Mètres de diamètre.

E : Rien ne se passe

EC : Les sens du personnages le brouillent, il a 2 colonnes de malus pendant 2 Minutes dû au mal de crâne

Prémonition : (Perception) (Heure) 5

Le pouvoir permet de connaître l'avenir proche. Le personnage pourra ainsi essayer de le changer ou pas...

RC : Il se concentre 9-RU Secondes et perçoit l'avenir des RU prochaines Minutes. 421: Prochaine Heure.

R : Il se concentre 7-RU Minutes et perçoit l'avenir des RU prochaines Minutes.

E : Les sens du personnages le brouillent, il a 2 colonnes de malus pendant 2 Minutes dû au mal de crâne

EC : Il se concentre 7-RU Minutes et perçoit le non avenir des RU prochaines Minutes...

Précognition : (Perception) (Minute) 6

Le personnage devine les prochaines actions des personnes qui l'entourent.

RC : Dure RU Secondes. Le personnage agit toujours en premier et avant même les actions mentales des autres, il à un bonus de 6 à tous ses jets de combat. 421: 1 Minute

R : Dure RU/2 Secondes et ajoute 3 à ses jets de combat. Il agit toujours en premier.

E : Rien ne se passe

EC : Le personnage tombe à terre, s'agite et ne comprend, ni ne perçoit plus rien pendant RU Secondes.

Vision d'Ailleurs : (Perception) (Heure). 7

Le **MERLÍN** peut avoir la vision d'un lieu qu'il choisit. Même s'il ne l'a jamais vu auparavant.

RC : Le **MERLÍN** a une perception claire du lieu pendant RU Minutes, il peut voyager dans ce lieu pendant ce laps de temps dans un périmètre de RU x 50 mètres. 421 : dure 1 Heure ou dans un périmètre de RUx500m

R : Le **MERLÍN** a une perception claire du lieu pendant 1 Seconde

E : Le **MERLÍN** est aveuglé pendant RU Secondes

EC : Le **MERLÍN** est aveuglé pendant RU Minutes

Vision du Surnaturel : (Perception) (Minute) à vue. 8

Le **MERLÍN** peut voir tous les liens surnaturels qui appartiennent aux personnes ou objets qu'il voit.

Il sait qui est un **Ange**, un **DEMON**, un **Vikings**, **Vaudou**, **PSYCHIQUE**, **Fées**, etc. Note que les **Sortiers** ne sont pas des créatures surnaturelles même s'ils le manipulent.

RC : Dure RU Minutes. 421 : dure 1 Heure.

R : Dure RU Secondes

E : Rien ne se passe

EC : Le **MERLÍN** devient aveugle pendant RU Heures

Illusion Olfactive : (Perception) (Minute) à vue. 9

Ce pouvoir permet de créer une illusion olfactive très réaliste.

RC : L'illusion marche parfaitement elle dure RU Minutes. 421 : 1 Heure.

R : L'illusion marche, elle dure RU Minutes mais n'est pas impossible à détecter (jet difficile)

E : L'illusion marche, elle dure RU Secondes mais est possible à détecter (jet facile)

EC : L'illusion n'est qu'un amas chaotique d'odeur qui dure RU Heures. Gène aux actions de 1 colonne à son contact.

Illusion Auditive : (Perception) (Minute) à vue. 10

Ce pouvoir permet de créer une illusion auditive très réaliste.

RC : L'illusion marche parfaitement elle dure RU Minutes. 421 : 1 Heure.

R : L'illusion marche, elle dure RU Minutes mais n'est pas impossible à détecter (jet difficile)

E : L'illusion marche, elle dure RU Secondes mais est possible à détecter (jet facile)

EC : L'illusion n'est qu'un amas chaotique de bruit qui dure RU Heures. Gène aux actions de 2 colonnes à son contact.

Illusion Visuelle : (Perception) (Minute) à vue. 11

Ce pouvoir permet de créer une illusion visuelle très réaliste.

RC : L'illusion marche parfaitement elle dure RU Minutes. 421 : 1 Heure.

R : L'illusion marche, elle dure RU Minutes mais n'est pas impossible à détecter (jet difficile)

E : L'illusion marche, elle dure RU Secondes mais est possible à détecter (jet facile)

EC : L'illusion n'est qu'un amas chaotique de formes et couleurs qui dure RU Heures. Gène aux actions de 2 colonnes à son contact.



Illusion Tactile : (Perception) (Minute) à vue. 12

Ce pouvoir permet de créer une illusion tactile très réaliste.

RC : L'illusion marche parfaitement elle dure RU Minutes. 421 : 1 Heure.

R : L'illusion marche, elle dure RU Minutes mais n'est pas impossible à détecter (jet difficile)

E : L'illusion marche, elle dure RU Secondes mais est possible à détecter (jet facile)

EC : L'illusion n'est qu'un amas de matières indéfinissables qui dure RU Heures. Gène aux actions de 2 colonnes à son contact.

Illusion Combinatoire : (Perception) (Minute) à vue. 13.

Ce pouvoir permet de créer une illusion complète très réaliste. Tous les sens seront abusés.

RC : L'illusion marche parfaitement elle dure RU Minutes. 421 : 1 Heure.

R : L'illusion marche, elle dure RU Minutes mais n'est pas impossible à détecter (jet difficile)

E : L'illusion marche, elle dure RU Secondes mais est possible à détecter (jet facile)

EC : L'illusion n'est qu'un amas de matières, sons, odeurs, couleurs indéfinissables qui dure RU Heures. Gène aux actions de 3 colonnes à son contact.

Chance : (Volonté) (Minute). 14

Le **MERLIN** peut augmenter drastiquement ses chances de réussir. Il manipule la réalité tellement qu'il peut tout faire basculer.

RC : Le **MERLIN** pendant RU Heures, fait des 421 aussi avec des 124, 142, 214, 241 et des 412. 421 : 1jour.

R : Le **MERLIN** pendant RU Minutes, fait des 421 avec des 124 et des 241

E : Le **MERLIN** pendant RU Minutes ne fait plus de 421

EC : Le **MERLIN** pendant RU Heures, fait des EC avec tous les 421 possibles !!!

Téléportation : (Précision) (Heure). 15

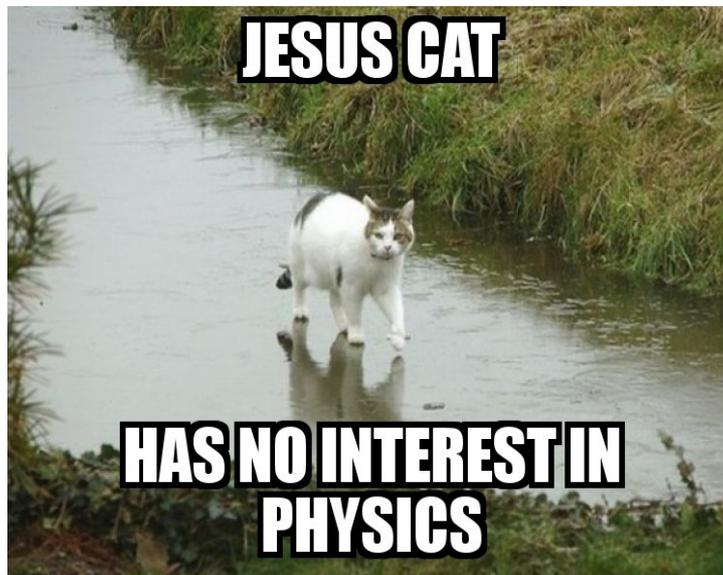
Le personnage peut se déplacer instantanément dans un endroit qu'il a déjà vu et à Volonté KM.

RC : Le voyage dure 1 Seconde. 421 : Le personnage se téléporte tout près du point d'atterrissage voulu si celui-ci n'est pas accessible.

R : La préparation du voyage dure (7-RU)x2 Secondes pendant lesquelles le personnage ne peut agir.

E : Le personnage est décontenancé. -1 Colonne pendant 8-RU Secondes

EC : Le personnage met 10 Secondes à être téléporté dans un endroit vide à 10 mètres.



Caractéristique principale la Volonté

Augmentation de la Volonté : (Volonté) (Minute) 1

Le DALAI Augmente sa Volonté de 1

RC : Dure RU Minutes. 421 : dure 1 Heure

R : Dure RU Secondes

E : Rien ne se passe

EC : Le DALAI se lessive le crâne, bilan -1 Volonté pour RU Jours

Bouclier Mental : (Volonté) (Seconde) 2

Le personnage tente de masquer son cerveau, sa psyché à toute intrusion ou détection extérieure.

RC : Il gagne 4 en Volonté pour RU Secondes. 421 : dure 1 minute

R : Il gagne 2 en Volonté pour RU Secondes

E : Il perd 1 en Volonté pour RU Secondes

EC : Il perd 1 en Volonté pour RU Minutes

Abri Psychique : (Volonté) (Minute) 3

Le DALAI s'enferme mentalement dans son monde psychique, créant une barrière infranchissable entre réalité et son psychisme. Le DALAI peut revenir de son abri quand il le souhaite. Toute action exercée dans le monde réel ne sera pas perçue par le DALAI. Le corps lui ne réagira plus, il sera comme plongé dans le coma.

Si le corps venait à mourir ou à disparaître, son esprit ne pourrait pas être retrouvé sauf, si le DALAI connaît la Réincarnation.

RC : Durée RU an. 421 : dure jusqu'à la fin des temps.

R : Durée RU minutes

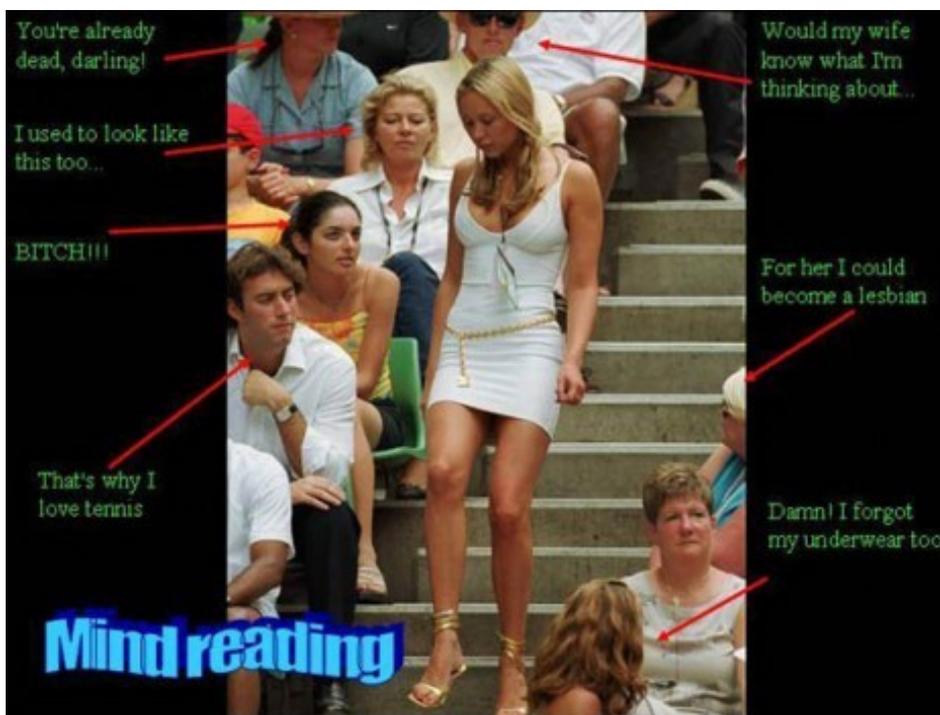
E : Rien ne se passe

EC : Le DALAI tombe dans le coma pour 1 Heure sans possibilité de retour immédiat.

Augmentation de la Précision : (Volonté) (Minute) 4

Identique à Augmentation de la Volonté sauf que c'est pour la précision.

EC : Le DALAI se lessive le crâne, bilan -1 Volonté et -1 Précision pour RU Jours



Leurre Psychique : (Volonté) (Minute) 5

Le Ψ ALAI crée un Psychisme factice pour que les attaques Magiques, Ψ SIS ou Mentales soient dirigées sur lui. Une fois le faux intercepté par une attaque, il disparaît, prévenant ainsi le Ψ ALAI de sa vulnérabilité mais également de l'attaque qu'il a subit.

RC : Durée RU Heures. 421 : dure 1 jour

R : Durée RU Minutes

E : Rien ne se passe

EC : Le Ψ ALAI se lessive le crâne, bilan -1 Volonté pour RU Jours

Augmentation de la Perception : (Volonté) (Minute) 6

Augmente de 2 la perception du Ψ ALAI pour une durée variable.

RC : Dure RU Minutes. 421 : dure 1 Heure

R : Dure RU Secondes

E : Rien ne se passe

EC : Le Ψ ALAI est saturé d'appels sensoriels, sa Perception est brouillée (=1) pour RU Heures

Volonté en Eveil : (Perception) (Minute) 7

Le Ψ ALAI met en place une protection passive qui repère et prévient de toute attaque psychique, donnant au Ψ ALAI ((Maîtrise Ψ ALAI)+1) colonnes de bonus en défense psychique lors d'une attaque.

RC : RU Heures. 421 : Relance ce jour un de ses d6 lorsqu'il fait presque un 421 (ex: "3"21, 4"5"1 ou 42"2")

R : Dure 1 Heure

E : Rien ne se passe

EC : Pendant 1Heure, le Ψ ALAI est vulnérable aux attaques mentales de toutes sortes (-2colonnes)

Traceur Psychique : (Perception) (Minute) 8

Le Ψ ALAI met en place une protection psychique qui lui permet de tracer instantanément jusqu'à son origine toute attaque faite sur lui. Et ainsi connaître celui qui l'agresse ainsi que la nature de l'attaque.

RC : Dure RU Heures. 421 : dure 1 jour

R : Dure 1 Heures

E : Rien ne se passe

EC : L'agresseur sait que son attaque a été découverte et que la cible est sur la défensive.

Bouclier Extra Sensoriel : (Perception) (Minute) 9

Le Ψ ALAI devient imperceptible par des moyens psychiques ou magiques.

RC : Dure RU Heures. 421 : dure 1 jour

R : Dure RU Minutes

E : Rien ne se passe

EC : Tout détecteur à proximité du Ψ ALAI est déclenché et repère le Ψ ALAI

Boomerang Psychique : (Volonté) (Minute) 10

Le Ψ ALAI se pare d'un arsenal redoutable puisqu'il peut renvoyer immédiatement une attaque psychique ou magique subie ou contrée. Le Ψ ALAI sait automatiquement qui l'agresse et quelle est la nature de l'agression.

RC : Dure RU Heures. 421 : dure 1 jour.

R : Dure RU Minutes

E : Rien ne se passe

EC : Le Ψ ALAI aura 3 colonnes de malus pour contrer une attaque psychique ou magique pendant 1 journée

Communion : (Volonté) (Heure) 11

Le DALAI instaure entre les participant une sorte de fusion des pensées. Tous les participant doivent méditer.

Puis sous l'impulsion du DALAI, ils se retrouvent unis mentalement. Ensuite, ils peuvent vaquer normalement à leurs occupations. Durant la durée de la Communion, chaque participant sera protégé mentalement par l'esprit du plus efficace d'entre eux au moment de la Communion des DALAI. De plus, chaque participant saura quand l'un d'entre eux aura une forte passion. Comme un bonheur intense, ou une douleur, voir une mort. Le groupe ne saura pas forcément ou se trouve celui qui ressent, mais il sera guidé naturellement vers cet endroit s'ils cherchent à le retrouver. Pour qu'une médiation réussisse, il faut que tous les participants soient dans le même endroit, au calme et qu'ils réussissent ensemble, tous un jet de Volonté moyen au même moment. Ce jet est renouvelable chaque minute. Jet avec 2 colonnes de bonus si le DALAI y met les formes. Une rupture définitive de la méditation provoque un EC.

RC : La méditation dure RU Min et la Communion dure RU Heures. +2 colonnes aux actions. 421: 1 Jour.

R : La méditation dure 1 Heure et la Communion dure RU Heures. +1 colonne aux actions.

E : La méditation dure 1 Heure et la Communion dure RU Minutes.

EC : La méditation est impossible, le DALAI et ses compagnons perdent 1 en Volonté pour la journée (12h)

Omniscience : (Volonté) (Heure) 12

Le personnage se pose une question d'ordre général, culturelle et y répond tout seul.

RC : Le personnage réfléchit pendant RU Minutes et trouve la réponse. 421 : RU Secondes.

R : Le personnage réfléchit pendant RU Heures et trouve la réponse.

R : Le personnage réfléchit puis perd 1 en Volonté pour 1 Jour.

RC : Le personnage réfléchit puis perd 1 en Volonté pour 1 Semaine.

Apprentissage Accélééré : (Précision) (Jour) 13

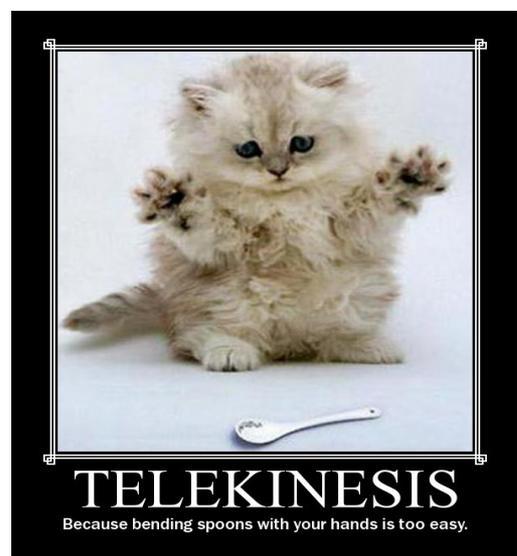
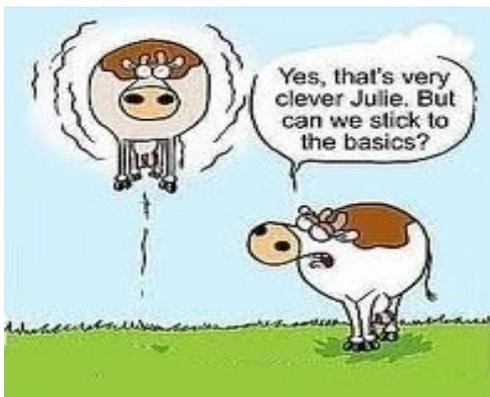
Le DALAI devient un puits sans fin de savoir, apprenant tout de tout le monde et tout le temps. Seul, il apprend aussi très vite en s'instruisant, en observant et en réfléchissant. Il peut ainsi, quand il observe une compétence la reproduire sans malus. S'il réussit la compétence ensuite, il acquiert cette compétence au niveau +0. Le jet de compétence se fait après le jet d'Apprentissage Accélééré qui lui, se fait pendant l'observation. Si l'observation est rompue, le DALAI passe en EC.

RC : Le DALAI observe pendant RU Minutes. 421 : observe pendant RU Secondes.

R : Le DALAI observe pendant RU Jour

E : Le DALAI observe pendant RU Jour mais n'apprend rien

EC : Le DALAI perd 1 en Volonté, 1 en Apparence, 1 en Précision, 1 en Perception pour RU Jour



Dis Corporation : (Volonté) (Heure) 14

Le **DALAI** peut sortir de son corps lors d'une méditation. Il devient donc une âme qui explore sans contrainte la réalité. Il n'a pas de substance, traverse donc les objets, vole etc. Une Détection de l'Invisible peut le voir. Il voit lui aussi l'Invisible de façon permanente. Le **DALAI** perçu peut être agressé psychiquement, mentalement ou magiquement. Il ne peut être vu et il ne peut communiquer physiquement avec le réel. Si le corps meurt, l'esprit errera pendant RU Heures avant de disparaître définitivement. Un **DALAI** connaissant la Réincarnation pourra survivre s'il trouve un réceptacle. En cas d'arrêt de la méditation voir EC.

RC : La méditation dure RU Min et la Dis Corporation RU Heures. Il évolue à RU x100KM/H. 421 : 1 Jour.

R : La méditation dure RU Heures et la Dis Corporation RU Minutes. Le **DALAI** évolue normalement.

E : La méditation dure RU Heures et rien ne se passe. En cas d'arrêt de la méditation voir EC

EC : La Dis Corporation a lieu et dure RU Heures mais impossibilité pour l'âme de bouger, ni d'agir, juste observer. Le corps lui est pris de spasmes et n'a de cesse de se tordre dans tous les sens, sans toutefois user de la parole, le bruit des mouvements toutefois peut attirer l'attention...

Réincarnation : (Précision) (Jour) 15

Le **DALAI** lors d'une Dis Corporation peut prendre possession d'un corps qui n'est pas habité par une âme active. Soit qui n'est plus active comme les gens dans le coma, soit parce qu'elle n'est pas encore active, comme un fœtus, une graine, un embryon, une larve etc. Il ne peut se réincarner que dans un corps animal ou végétal pas dans du minéral, ni du synthétique. Une fois réincarné, il vivra en symbiose avec son corps mais une fois à maturité (*s'il y arrive !!!*), il prendra conscience de son état et se rappellera intégralement de sa ou de ses vies précédentes ainsi que toutes ses facultés et connaissances, Talents et autres. Libre à lui de continuer sa vie ou de la changer à nouveau.

RC : La Réincarnation prend effet immédiatement. 421 : Le réceptacle deviendra parfait dans ses

Caractéristiques. Si c'est un humain, il aura toutes ses Caracs à 3 (sauf si le **DALAI** a plus évidemment...)

R : La Réincarnation prend RU Heures

E : Rien ne se passe

EC : Rien ne se passe mais la Dis Corporation est en EC



Projection Mentale d'1 illusion : (Précision) (Minute) 5 Mètres. 1

Le MESMER projette dans l'esprit d'un sujet une illusion qui abuse un de ses sens

RC : Dure RU Minutes le sujet est complètement abusé (Perception – 6 colonnes s'il doute). 421 : 1 Heure

R : Dure RU Secondes. Le sujet est abusé (Perception – 2 colonnes s'il doute)

E : Rien ne se passe

EC : L'illusion n'est pas du tout ce que souhaite le MESMER et est facilement décelable.

Télépathie : (Volonté) (Minute) 2

Le personnage rentre en communication avec une personne sans que celle-ci puisse répondre. Elle entendra le message. Avec Volonté 3 ou moins la portée est de Vo KM et le message est de Vox3 Secondes. Avec

Volonté 4, la portée est de Vox100KM et le message peut durer 1 Minute. Avec 5 c'est 5000Km et 10 Min.

Avec 6 c'est partout dans l'univers, même dans l'astral et le message dure 1 Heure maximum.

RC : Le message prend la moitié du temps à être produit. 421 : Il prend 1 Seconde.

R : Dure le temps du message

E : Rien ne se passe

EC : Perd 1 en Volonté pour la journée.

Projection Mentale de trois illusions : (Précision) (Minute) 10 Mètres. 3

Le MESMER projette dans l'esprit d'un sujet 3 illusions qui abusent 3 sens. Donc 1 illusion pour 1 sens.

Ex : une soupe chaude c'est 1 la vue, 2 l'odeur, 3 la chaleur. C'est ici trois illusions de trois sens différent.

Mais ça peut être aussi 3 chats observables par la vue qui se promènent, un sur un toit, l'autre par terre et un autre sur la fenêtre. Ou trois sons différents entendus comme un miaulement au fond, une sirène de pompier et un bébé qui gazouille.

RC : Dure RU Minutes le sujet est complètement abusé (Perception – 6 colonnes s'il doute). 421 : 1 Heure

R : Dure RU Secondes. Le sujet est abusé (Perception – 2 colonnes s'il doute)

E : Rien ne se passe

EC : L'illusion n'est pas du tout ce que souhaite le MESMER et est facilement décelable.

Lire les Sentiments : (Perception) (Minute) 5 Mètres. 4

Semblable au pouvoir des **ANGES** et des **DEMONS**

RC : Dure RU Minutes. 421 : 1 Heure

R : Dure RU Secondes

E : Rien ne se passe

EC : Le sujet sent que le MESMER cherche à deviner se qu'il n'exprime pas clairement.



Détection du Mensonge : (Précision) (Minute) 10 Mètres. 5

Semblable au pouvoir des **ANGES** et des **DÉMONS**

RC : Dure RU Minutes. 421 : 1 Heure

R : Dure RU Secondes

E : Rien ne se passe

EC : Le sujet pendant 1 Heure voit si le **MESMER** ment quand il parle.

Projection Mentale de neuf illusions : (Précision) (Minute) 20 Mètres. 6

Le **MESMER** projette dans l'esprit d'un sujet 9 illusions qui abusent 9 sens. Donc 1 illusion pour 1 sens.

Ex : une soupe chaude pour tout les sens, 1 vue, 2 Goût, 3 l'odeur, 4 la chaleur, 5 le toucher, 6 la vue de la serveuse, 7 ses douces paroles, 8 son odeur de fraise, 9 la fermeté de ses rondeurs...

RC : Dure RU Minutes le sujet est complètement abusé (Perception – 6 colonnes s'il doute). 421 : 1 Heure

R : Dure RU Secondes. Le sujet est abusé (Perception – 2 colonnes s'il doute)

E : Rien ne se passe

EC : L'illusion n'est pas du tout ce que souhaite le **MESMER** et est facilement décelable.:

Lire les Pensées : (Précision) (Minute) 10 Mètres. 7

Semblable au pouvoir des **ANGES** et des **DÉMONS**

RC : Dure RU Secondes. 421 : 1 Minute

R : Dure 1 Seconde

E : Rien ne se passe

EC : Le sujet voit les pensées du **MESMER** pendant 1 Minute.

Dialogue Mental : (Volonté) (Minute) 8

Le personnage rentre en communication avec une personne télépathiquement. Avec Volonté 3 ou moins la portée est de Vo KM et la communication est de 10 Secondes. Avec Volonté 4, la portée est de 1KM et dure 1 Minute. Avec 5 c'est 10Km et 2 Min. Avec 6 c'est 50Km et 5 Min.

RC : La communication n'entrave pas les actions du personnage. 421 : dure 2 fois plus longtemps.

R : La communication entrave les autres actions du personnage de 6-RU colonnes

E : Rien ne se passe. Mal de crâne pendant RU Minutes sans gravité.

EC : Perd 1 en Volonté pour la journée.

Projection Mentale de 27 illusions : (Précision) (Minute) à vue. 9

Le **MESMER** projette dans l'esprit d'un sujet 27 illusions qui abusent 27 sens. Donc 1 illusion pour 1 sens.

Ex : une soupe chaude pour tout les sens, 1 vue, 2 Goût, 3 l'odeur, 4 la chaleur, 5 le toucher, 6 la vue de la serveuse, 7 ses douces paroles, 8 son odeur de fraise, 9 la fermeté de ses rondeurs... bref vous avez compris.

RC : Dure RU Minutes le sujet est complètement abusé (Perception – 6 colonnes s'il doute). 421 : 1 Heure

R : Dure RU Secondes. Le sujet est abusé (Perception – 2 colonnes s'il doute)

E : Rien ne se passe

EC : L'illusion n'est pas du tout ce que souhaite le **MESMER** et est facilement décelable.



Violente Influence: (Volonté) (Seconde) à vue. 10

Le **MESMER** influence puissamment sa victime. Il peut exercer une Suggestion, l'obligeant à faire une action ou lui faisant ressentir quelque chose de semblable à la Peur, pouvoir des **ANGES** et des **DEMONS**.

RC : La cible agit ou est pétrifiée pendant RU Secondes puis fuit pendant RU Minutes et dans le cas où elle ne le pourrait pas, elle a 2 Colonnes de malus pour toutes ses actions. 421 : 6 minutes d'évanouissement

R : La cible agit 7-RU Secondes après l'ordre ou fuit pendant RU Minutes avec 2 colonnes de malus à toutes ses actions défensives.

E : Rien ne se passe

EC : Il panique et fuit à Ouarzazat pendant RU Minutes, -2 colonnes à toutes ses actions s'il est bloqué.

Contrôle Mental : (Volonté) (Minute) à vue. 12

Le personnage hypnotise complètement une cible. Prenant le contrôle de la victime, il pourra télépathiquement la diriger, lui faisant faire ou dire ce qu'il souhaite. La victime ne se rappellera pas ce qu'elle a fait ou dit.

RC : L'hypnotisme prend 1 Seconde. La victime est contrôlée pendant RU Minutes. 421 : pendant 1 Heure.

R : L'hypnotisme prend RU Secondes. La victime est contrôlée pendant RU Secondes.

E : La victime se rend compte que le personnage veut l'hypnotiser.

EC : Le personnage est contrôlé par la cible pendant RU Minutes.

Symbiose : (Apparence) (Jour) 13

Le personnage mélange son esprit avec celui d'un autre être vivant volontaire et en contact physique avec lui. Il pourra alors tout partager avec lui, ses pensées, ses sentiments, ses émotions, savoir toujours où il se trouve, communiquer télépathiquement ou qu'il soit etc.

RC : Le contact est établi en RU Secondes et dure RU Semaines. 421 : RU Mois

R : Le contact est établi en RU Heures et dure RU Jours

E : Rien ne se passe

EC : Les deux protagonistes perdent 1 en Volonté pour 1 semaine



Explorer la Psyché : (Perception) (Heure) à vue. 14

Le MESMER peut sur une cible qu'il observe, qui dort et qui reste à vue visiter les tréfonds de ses pensées, de son passé et de son âme. En cas d'arrêt de la concentration voir EC.

RC : La concentration met 12-RU Minutes. Le pouvoir dure 1 Heure. RU Années antérieures peuvent être explorées 421 : la lecture est totale.

R : La concentration met 7-RU Heures. Le pouvoir dure RU Heures. Le MESMER Ne peut revenir que sur la journée pour ses souvenirs.

E : La concentration dure 7-RU Heures. Rien ne se passe.

EC : La concentration dure RU Heures. Le MESMER projette sa mémoire de la journée dans celle du sujet.

Celui-ci apprendra donc beaucoup de chose sur la nature du MESMER et sur ses intentions, relations etc.

Modifier la Psyché : (Précision) (Minute) à vue. 15

Le MESMER peut sur une cible qu'il observe, qui dort et qui reste à vue, visiter les tréfonds de ses pensées de la perception de son passé et de son âme. Il peut aussi tout modifier. Sauf certaines évidences ou

traumatismes ultra profonds. Comme être un garçon, un DEMON ou un pyromane...

En cas d'arrêt de la concentration voir EC.

RC : La concentration met 12-RU Minutes. Le pouvoir dure 1 Heure. 421 : peut tout modifier et peut faire oublier au sujet sa nature et ses envies, désirs ou pulsions. Ainsi il peut débloquer dans les deux sens des tares comme être pyromane, mégalo, pédophile, colérique, gentil, serviable...

R : La concentration met 7-RU Heures. Le pouvoir dure RU Heures. Le MESMER Ne peut modifier les événements que sur la journée pour ses souvenirs. Il jouit par contre d'une RC pour explorer la psyché.

E : La concentration dure RU Heures. Rien ne se passe. En cas d'arrêt de la concentration voir EC.

EC : La concentration dure RU Heures. Le MESMER projette sa mémoire dans celle du sujet. Celui-ci apprendra donc beaucoup de chose sur la nature du MESMER et sur ses intentions, relations etc.

