

La Voie de l'Épée de Brume

Par Winch.

Les techniques employant l'Épée de Brume s'achètent comme des manœuvres de combat classiques, et sont considérées comme telles – cependant, elles nécessitent une harmonisation (voir plus bas) avec l'arme égale à leur niveau.

A noter que l'on ne trouve de maîtres capables d'enseigner ces techniques que très difficilement, le plus souvent au sein d'un convent... Enfin, selon leur nature, certaines techniques sont plus accessibles aux adeptes d'une voie psychique particulière que d'autres – le niveau est ainsi moins difficile à atteindre pour eux.

LES TECHNIQUES DE L'ÉPÉE DE BRUME :

N2 (N1 pour la Main Invisible) – Appel du sabre : Extraverti + Concentration, instantané, à vue, 0A.

L'épée est projetée dans la main de son propriétaire. Il est possible de lui faire décrire une trajectoire peu complexe, et la réception n'est jamais ratée.

N2 (N1 pour la Psyché) – Éveil.

Lorsque le psychomancien en frappe un autre avec son épée, il peut dépenser 1A pour faire un jet de Psi + Intimidation, opposé à l'Ego + Force d'âme de la cible. S'il réussit, la cible subit 1d de dégâts par point de Pulsions qu'elle possède (cette attaque ignore toutes les armures), de plus ses Pulsions s'éveillent immédiatement.

N3 (N2 pour la Psyché) – Lame sangsuelle.

Lorsque le psychomancien en frappe un autre avec son épée, il peut dépenser 1A pour effectuer un jet de Psi + Force d'âme. Il volera alors autant de points d'Anima que de PV marqués.

NB : si le psychomancien « vampirisé » possède des points de Pulsions, il risque alors fort de contaminer l'utilisateur de la lame sangsuelle...

N3 – Impulsion : Passion + Concentration, instantané, à vue, 1A + 5 rounds d'énergie de l'arme.

Au lieu d'émettre un champ de force continu, l'épée fait jaillir une brusque impulsion qui peut projeter son porteur ou toute personne se trouvant à proximité.

▶ Si le psychomancien utilise ce pouvoir pour se catapulter, il pourra alors sauter jusqu'à [PV mètres]. Il devra cependant réussir un jet de Dextérité + Vigueur pour contrôler sa chute.

▶ S'il utilise en revanche ce pouvoir pour projeter un adversaire, celui-ci a droit à un jet de Dextérité + Esquive pour éviter l'impulsion, ou de Dextérité + Vigueur pour contrôler sa chute.

N4 (N3 pour la Psyché) – Parade psychique : Ego + Concentration, instantané, à vue, 1A.

Ce rite permet de contrer toute pouvoir psychique ou théurgique dirigé contre le porteur de l'épée. Au cours du tour pendant lequel il sera employé, tout jet de pouvoir visant le psychomancien deviendra un jet opposé au jet d'activation de la parade psychique.

NB : si quoi que ce soit révèle le lancement du pouvoir à l'encontre du porteur, il lui sera impossible de lancer parade psychique en tant qu'esquive.

N5 (N4 pour le Vis) – Surcharge : Passion + Concentration, instantané, à vue, 1A.

L'épée obtient la capacité de court-circuiter un bouclier énergétique. Quand ce pouvoir est lancé, l'épée devient éthérée et beaucoup plus large. Durée : round d'activation + round suivant + 1 round par point d'Anima supplémentaire.

Sous l'effet de ce pouvoir, l'épée perd sa capacité à traverser un bouclier sur un 1 ou un 2, mais si elle active ce dernier, la personne portant le bouclier devra alors effectuer un test de court-circuit. Seuil de ce jet : [13 – PV du jet d'activation]. Et même si le bouclier encaisse le choc, sa batterie consommera [PV charges] au lieu d'une seule.

NB : si le coup porté au bouclier est un coup de taille, le seuil passe de 13 à 10.

A noter que ce pouvoir fonctionne également contre les protections physiques d'origine psychique (comme le bouclier de Vis), mais pas contre celles d'origine théurgique (comme l'armure du Pancréateur).

N6 (N5 pour Soma) – Harmonie défensive : Calme + Concentration, instantané, à vue, 1A.

Ce pouvoir est lancé au tout début du round, sans le moindre délai et sans que cela ne compte pour une action (on ne peut cependant l'employer qu'une seule fois par tour). Le psychomancien pourra alors effectuer [PV parades supplémentaires] durant ce tour, sans pénalité d'action multiple – mais il ne pourra rien faire d'autre.

NB : le psychomancien pourra même parer certaines attaques à distance, telles que les flèches, les jets d'acide des Symbiotes, les tirs de blasters, etc. mais avec une pénalité de -6.

N7 (N6 pour le Vis) – Parade énergétique : Calme + Mêlée, instantané, à vue, 1A.

L'épée devient un « aimant » pour les charges énergétiques des blasters et lasers, qui viennent s'y écraser sans causer le moindre dommage – mieux, un psychomancien adepte du Vis regagnera un point d'Anima pour chaque tir stoppé par son épée.

Ce pouvoir permet donc de parer une charge de blaster/laser tout à fait normalement (parade classique à +2), mais les dommages seront entièrement absorbés en cas de succès. Il est possible d'intégrer la parade énergétique à la technique du Mur d'acier, ou de l'utiliser en étant sous l'effet de l'harmonie défensive.

NB : certains techniciens prétendent que cette technique psychique endommagerait les circuits intérieurs de l'épée, en particulier la fragile et complexe chambre à plasma... Il est déjà sûr qu'elle malmène au moins la pile à fusion : de grands maîtres de l'Épée de Brume ont rapporté avoir vu leur arme s'éteindre soudainement après avoir paré quelques charges de blasters.

N8 (N7 pour la Psyché) – lame vampirique.

Lorsque le psychomancien frappe un adversaire, il peut effectuer un jet de Psi + Force d'âme, opposé au Psi/Ego + Force d'âme de sa cible. Si cette dernière échoue, tous ses points d'Anima seront drainés et attribués au psychomancien. Mais si cela fait dépasser son seuil maximum, le psychomancien subira un point de dégâts par point d'Anima excédentaire – à moins qu'il ne consomme cet Anima avant la fin du round.

NB : si la cible possède des points de Pulsions, elle risque de réveiller les propres Pulsions de l'utilisateur de la lame vampirique, et pourra peut-être même les augmenter...

N9 - Décharge : Passion + Concentration, instantané, 1A.

Le psychomancien prépare une attaque dévastatrice, qui mobilisera toute son énergie ainsi que celle de son arme. Lorsqu'il porte un coup après avoir utilisé ce pouvoir, il perd la majorité de ses points d'Anima (5 au minimum) et son arme se vide de son énergie (au moins 15 rounds de batterie).

L'attaque ignorera totalement les boucliers énergétiques et les armures physiques, et infligera automatiquement le maximum de dégâts. De plus, elle cause 1d de dégâts supplémentaires pour chaque tranche de 5 rounds d'énergie à fusion sacrifiés et pour 2 points d'Anima additionnels.

L'utilisation de ce pouvoir risque cependant de réveiller les Pulsions du psychomancien, ou même de lui en faire gagner ; de plus l'épée peut être gravement endommagée. Le coup doit être obligatoirement porté dans les 2 rounds qui suivent l'activation du pouvoir – ou l'épée risque de se décharger brutalement de toute son énergie, occasionnant une onde de choc (1 point d'étourdissement par tranche de 5 rounds d'énergie à fusion contenus dans la cellule énergétique de l'épée) sur un rayon de 20m.

LES NIVEAUX D'HARMONISATION À L'ÉPÉE DE BRUME :

Chaque niveau peut s'obtenir de deux façons différentes :

- ▶ Soit en payant avec des points d'expérience (un niveau s'achète comme un pouvoir occulte classique).
- ▶ Soit pendant l'aventure, en accumulant un certain nombre de PV sur un jet étendu de Psi + Concentration. Chaque jet nécessite de payer autant de points d'Anima que de PV obtenus (s'il n'y a pas assez de points d'Anima, on ne comptabilisera que le nombre de PV correspondant à l'Anima effectivement dépensé) et nécessite 3 heures de concentration – on ne peut d'ailleurs faire qu'un seul jet pour une période de 3 à 4 jours. Un échec critique peut entraîner la perte des PV accumulés, ou même d'un niveau d'harmonisation ; et un échec hypercritique pourra même « dégrader » l'épée et/ou le psychomancien...

N1 : L'harmonisation telle qu'elle est décrite dans le livre de base, dans la section consacrée à l'épée de brume.

N2 (10 PV) Alimentation : l'épée peut au besoin consommer l'Anima du psychomancien au lieu de l'énergie de sa batterie énergétique (1 point d'Anima pour un round complet).

N3 (12 PV) Lien : le psychomancien peut immédiatement savoir où se situe son épée dans un rayon de [Niveau de Psi] km.

N4 (14 PV) Champs psychiques : le psychomancien obtient un bonus de +4 à ses jets de Psi + Observation visant à détecter tout autre psychomancien – en revanche, celui-ci obtient également un +2 pour repérer le propriétaire de l'épée...

N5 (16 PV) Émotion : l'épée reflète l'humeur de son porteur (uniquement les émotions de surface) à travers son apparence et ses couleurs, mais un jet de Psi + Force d'âme/Baratin peut annuler ou modeler cet effet.

N6 (18 PV) Propriété : les pouvoirs psychiques qui visent l'épée obtiennent un bonus de +4 lorsqu'ils émanent de son propriétaire, et un malus de -4 dans les autres cas.

N7 (20 PV) Champ émotionnel : l'épée reflète exactement l'humeur et la personnalité de son porteur. Toutes les personnes aux alentours ressentent les émotions les plus fortes du psychomancien. Si ce dernier est fou de rage/berserk, ces personnes gagneront un bonus de +2 en Passion. S'il a la « main sûre », elles gagneront un +2 en Calme. S'il est blessé ou fatigué (suffisamment pour endurer des pénalités à ses jets), elles subiront un malus de -1 à toutes leurs actions. NB : le champ émotionnel s'étend sur [niveau de Psi x 10m].

N8 (22 PV) Possession : les pouvoirs psychiques qu'emploie le psychomancien sur son arme n'échouent désormais que sur un échec critique ; à l'inverse un pouvoir lancé par une autre personne sur l'épée n'aura d'effet que sur une réussite critique.

N9 (24 PV) Harmonie : l'efficacité de l'épée dépend désormais en partie de l'état d'esprit de son porteur :

▶ Fou furieux/berserk : ajoutez le niveau de Passion aux dégâts. De plus, l'épée a une chance de court-circuiter un bouclier énergétique (cf. plus haut : « Surcharge ») ou de briser net une armure. Ce pouvoir draine un point de Vitalité à son porteur pour chaque coup porté.

▶ Colérique : +2 aux dégâts.

▶ Calme : +2 au seuil de réussite.

▶ Main sûre : ajoutez le niveau de Calme au seuil de réussite. Malus de -4 aux dégâts, mais l'arme ignore toutes les armures physiques.

▶ Fatigué : -2 aux dégâts, de plus l'épée ne peut en aucun cas traverser un bouclier énergétique.

▶ Blessé : les pénalités de blessures s'appliquent aux dégâts de l'épée.