

## NOUVEAUX POUVOIRS PSYCHIQUE (NAVIGATORS UNIQUEMENT)

### Distorsion temporelle

Seuil psychique : 10

Temps de focalisation : demi-action

Prolongeable : non

Portée : utilisateur

Le Navigator peut manipuler les marées de l'Immaterium pour affecter le temps, lui permettant d'agir de nouveau, après la résolutions de toutes ses actions du tour, mais avant que le personnage suivant, dans l'ordre d'Initiative, n'effectue les siennes. En fait, il bénéficie d'une Action Complexe supplémentaire, durant son tour, mais sans pouvoir utiliser un autre Pouvoir Psychique avec celle-ci.

### Inertie

Seuil psychique : 13

Temps de focalisation : action complète

Prolongeable : oui

Portée : Bonus de FM en mètres.

Le Navigator modifie les marées du Warp, ce qui rend plus difficile pour les psykers ennemis de tirer leurs pouvoirs de l'Immaterium. Ce pouvoir ne nécessite pas de ligne de vue, mais ne peut être utilisé que contre un autre personnage possédant des pouvoirs psychiques. La cible voit le seuil de tous ses pouvoirs psychiques augmenté de +10 et subit un malus de -20 aux jets associés, tant que ce pouvoir est maintenu actif.

### L'œil qui ne cille pas

Seuil psychique : 13

Temps de focalisation : action complète

Prolongeable : non

Portée : 100 m

Le Navigator peut regarder au plus profond de l'âme d'une seule cible, l'exposant aux horreurs de l'Immaterium et ravagent son esprit. Ce pouvoir exige une ligne de vue. La cible doit réussir un test de FM ou être rendue folle par les visions tortueuses qui inondent son esprit. En cas d'échec, la victime de ce pouvoir gagne 1d10 Points de Folie et doit faire un jet sur la table de choc. Ce pouvoir n'a aucun effet contre les créatures possédant le Trait Au-delà.

**Surpuissance** : Pour chaque 10 points au dessus du seuil psychique, ajoutez +10 au jet sur la table de choc, comme si la cible avait raté un jet de Peur d'un degré d'échec.

### Regard du warp

Seuil psychique : 13

Temps de focalisation : demi-action

Prolongeable : non

Portée : 10 m

Le Navigator projette une explosion d'énergie Warp brute par l'intermédiaire de son troisième œil. Ce pouvoir exige une ligne de vue et un jet de FM réussi. Les dommages infligés sont de 1d10+5 E.

**Surpuissance** : Pour chaque 10 points au dessus du seuil psychique, ajoutez +1d10 aux dommages.