

# **L'Hypnose :**

## **Description :**

L'hypnose et tout ses dérivés permettent de modifier la mémoire, les habitudes et les goûts du sujet. L'hypnose a "deux visages" : Un visage sympathique, ses possibilités de guérison des troubles mentaux et un visage maléfique, ses possibilités de modification et de manipulation de l'esprit. Il est important de souligner l'inutilité de l'hypnose lors de combats. Toute tentative d'hypnose nécessite un minimum de temps et de calme. Néanmoins, c'est quand même une des familles de pouvoirs ayant le plus de potentiel.

## **Le pouvoir fondamental : l'hypnose**

Ce pouvoir permet de mettre quelqu'un en transe hypnotique permettant ainsi l'utilisation d'autres pouvoirs de cette famille.

Même si l'on peut hypnotiser quelqu'un sans (avec un malus de -20% au pourcentage de réussite), l'utilisation d'un pendule brillant (en or (50 écus) ou en pierre précieuse (rubis, diamant...) d'au moins 15 carats) est bien utile.

Si l'hypnotiser est consentant, pas de problème : il suffit de faire un jet sous le pourcentage de réussite.

S'il n'est pas consentant :

Il faut commencer par un jet sous le pourcentage de réussite assorti d'un malus de -5%.

Puis l'hypnotiser à le droit à trois tentatives pour contrer l'hypnotiseur. Si les trois tentatives ont échouées, la victime entre en transe.

## **Les pouvoirs dérivés :**

### **Scellé mentaux**

Ce pouvoir permet de bloquer les souvenirs du sujet pour un événement précis.

Pour cela, le Psy doit d'abord gagner un conflit de volonté après cela, il doit réussir son jet sous le pourcentage de réussite.

Après cela, il peut affecter autant de souvenirs qu'il le veut à condition de réussir chaque fois un conflit de volonté avec un malus de -5% par souvenir déjà bloquer.

Il est bien sûr impossible de bloquer le souvenir de ces manipulations avant la fin. Il est impératif de ne pas avertir le joueur s'il est vaincu lors des conflits (surtout lorsqu'il tente de faire oublier ses manipulations).

Dans certains cas (individus ayant plus de 100 en Volonté), les blocages peuvent sauter au bout d'un certain temps ou lors d'un grand choc psychologique (ou lors d'une blessure à la tête).

Cela peut même faire l'objet d'un scénario...

### **Remémoration**

Ce pouvoir permet au sujet de se rappeler de souvenirs enfouis depuis longtemps au fond de la mémoire. C'est une des applications les plus courantes de l'hypnose. Il est souvent utilisé lors de recherche sur le passé d'une personne amnésique ou lors de procès pour pousser la victime à se rappeler de détails qu'elle aurait oublié normalement.

Comme les résultats de ce genre d'expérience (qui commence toujours par un jet sous le pourcentage de réussite) sont hautement variables et dépendent du roleplay des joueurs, je ne mettrai pas de

règles pour son utilisation "normal".

Il faut néanmoins faire attention lorsque la tentative se heurte à des psychoses ou à un [scellé mental](#).

Dans ce cas, l'hypnotiseur(avec, s'il est consentant, l'aide de l'hypnotisé) doit réussir des jets de volontés contre une difficulté à fixer en fonction des circonstances.

Ce genre de conflit peut entraîner la perte de PSM par l'hypnotisé.

## **Suggestion post-hypnose**

Ce pouvoir permet d'implanter une Suggestion dans l'esprit du sujet. Cette Suggestion n'est pas assez puissante pour le pousser au suicide ou pour le faire agir la victime contre sa nature.

Une fois l'hypnose réussie, il suffit au joueur d'expliquer au MJ de manière détaillée quelle est la Suggestion puis fait un jet de sous le pourcentage de réussite assorti d'un malus fixé par le MJ en fonction de la Suggestion(au moins -20% si elle implique une violence physique).

Après cela, c'est au MJ de voir comment se comportera la victime.