

# **La Télékinésie :**

## **Description :**

La Télékinésie et ses dérivé permettent de déplacer des objets par la force de la pensée. Ce type de pouvoirs est très intéressants car il peut servir à tout et à n'importe quoi, un de ses seules limitations est l'imagination de l'utilisateur.

## **Le pouvoir fondamental : La télékinésie**

La télékinésie permet de déplacer un objet, ayant un poids maximum de 3kg, visible à faible vitesse. Si ce pouvoir est considéré comme fondamental c'est parce qu'il est moyen pour tout ces caractéristiques : les autres pouvoirs privilégierons l'une ou l'autre au détriments du reste. Comme pour tout les autres pouvoirs de cette famille, il faut réussir un test sous le pourcentage des réussites du pouvoirs pour l'activer puis un test à chaque fois que l'objet doit prendre une direction différente.

## **Les pouvoirs dérivés :**

### **Projectile**

Ce pouvoir permet de déplacer un petit objet de masse réduite(souvent un caillou) à grande vitesse. Il est souvent utilisé au combat pour assommer ou blesser un adversaire à distance. Ce pouvoir fonctionne comme une attaque avec une arme de jet : après avoir réussi son jet sous le pourcentage, le Psy doit réussir un jet de viser puis faire un jet de localisation... C'est au MJ de juger les dégâts causés par l'attaque(ils sont généralement proches de ceux des armes de jet : fronde, dague de lancer...).

### **Projection**

Ce pouvoir privilégie la puissance : il permet de renverser une masse pouvant aller jusqu'à 100 kg.