

POUVOIRS PSIONIQUES

FACTEUR DE PORTÉE

Courte (mètres)	+5
Longue (centaine de mètres)	+10
Kilomètres	+15
Atmosphère	+20

FACTEUR DE DURÉE

Quelques minutes	+5
Une heure	+10
Quelques heures	+15
Une journée	+20

FACTEUR DE CIBLE

Un individu	+5
Quelques individus (2-4)	+10
Un groupe (5-15)	+15
Une foule	+20
Une horde	+30

ÉNERGIE

Détecter les pièges: permet de détecter les mécanismes électroniques en fonctionnement, les traînées laissées par les vaisseaux, les forces vitales...

Attaque mentale: durée instantanée ou sur plusieurs rounds; les dégâts sont déterminés par un jet de psionique.

Bouclier: permet d'ajouter les dés de psionique aux dés de vigueur pour résister aux dommages.

INFLUENCE

Permet de briser les résistances mentales, d'obliger des personnes à coopérer, altérer leurs perceptions, modifier leur mémoire...

La victime peut tenter de résister par un jet de volonté qui s'ajoute à la difficulté.

MAÎTRISE

Ignorer la douleur: permet de ne pas subir les malus dus aux blessures; difficulté de 5 (cible = PJ) + dommages subis (dégâts-vigueur).

Améliorations physiques: permet d'augmenter une compétence en y ajoutant les dés de psionique; difficulté du jet = 5 (cible = PJ) + 5 * nb de dés de la compétence (3D = +15).