



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Conspiracy X > Aides de jeu > **Passage de la première à la seconde édition de Conspiracy X : Les pouvoirs** (...)

Passage de la première à la seconde édition de Conspiracy X : Les pouvoirs PSI

dimanche 15 juillet 2007, par [Torquemada](#)

Quelques règles proposées par Torquemada pour passer les pouvoirs psy de première à la seconde édition. Ces règles utilisent des informations issues des deux versions de Conspiracy X et de Witchcraft.

Pour utiliser cet article vous devez posséder **ConspiracyX 1.0 et 2.0, WitchCraft** et **Shadow of the Mind**.

Apport direct de **Witchcraft** à **ConX** (1er & 2nd éditions)

Je possède les suppléments en anglais, je garde donc les termes originaux... mais la traduction reste assez simple pour les anglophobes ;op

- Mindsight = Telepathy
- Mindtalk = Telepathy (Dans **ConX 1.0 et 2.0** il semble qu'écouter et parler à un cerveau soit un seul et même pouvoir). Chaque GM peut conserver cet état de fait ou suivre le cheminement de WitchCraft.
- Mindrule = Telepathy Domination PSI Training de **SOTM**.
- Mindhands = Telekinesis
- Mindheal = Bio PK Bioenergetic PSI Training de **SOTM**.
- Mindfire = Telekinesis Thermokinesis PSI Training de **SOTM**.
- Mindtime = Precognition 1er ed.
- Mindkill = Bio PK Remote Cardiac Manipulation PSI Training de **SOTM**.
- Mindview = Clairvoyance

Dans la nouvelle édition de ConX, plus de "trainings" mais des pouvoirs indépendants, devant être acquis séparément (mesurés par leur Force (puissance) et Art (finesse, habilité)).

Dans la première édition du jeu on savait que, si en puissance brute peu d'écart existait entre un PSI humain et un Grey, ce dernier pouvait déboulonner et changer les roues d'une voiture qu'il ferait léviter alors qu'un humain ne pourrait que la soulever.

Cette notion est présente concrètement dans l'Unisystem on mesure un pouvoir PSI par sa puissance, mais aussi par sa finesse.

Pour tous les autres pouvoirs de **Shadow of the Mind** non décrits :

Regarder simplement la description du pouvoir et utilisez les règles de conversions disponible à la fin du livre des règles de ConX 2.0 (ex : R1 test : test normal ; R2 = Bonus de +1 ; R3 = +2 ...et ainsi de suite).

Pour transférer les niveaux de pouvoir de SOTM de la première édition en seconde j'utilise cette approximation :

Latent PSI = Art & Force of 1-2
 Lesser PSI = Art & Force of 3-4
 Greater PSI = Art & Force of 5+

Règles additionnelles pour conserver le schéma de développement des pouvoirs PSI en Arbre comme dans SOTM

Autant dans **WitchCraft** chaque pouvoir peut être acheté indifféremment, autant dans **SOTM** on sait



que certains pouvoir ne sont que des spécialité d'un pouvoir "central"

Prenons par exemple le cas de la Telepathy, les pouvoirs suivants : Bio-Information transfert, Domination, Dream Telepathy, Psi Interception, Remote Influence and Tele-hypnotism seraient dépendants du niveau de maîtrise de Telepathy.

Que cela veut il dire concrètement ?

En termes RP on doit d'abord développer et affiner un pouvoir PSI avant de pouvoir en développer des spécialités

Cela semble logique, et j'utilisais ce schéma dans la première édition : pour acquérir des "trainings", mon joueur PSI devait atteindre le rang de "Greater Psychic" dans la discipline convoitée.

Illogique ? Trop dur ? Et bien non : même le joueur s'est plié de bonne grâce à mon raisonnement.

1) En terme de mécanique Unisystem : Considérez les Pouvoirs de ConX 1.0 comme des pré-requis pour accéder aux pouvoirs qui sont des trainings dans cette même première édition.

2) Vous ne pouvez développer un pouvoir PSI si vous n'avez pas la pouvoir principal pré-requis.

3) Vous ne pouvez développer un pouvoir spécialisé au delà du niveau du pouvoir pré-requis exigé.

Quelques exemples : Un PSI avec "Clairvoyance" Art : 2 et Force : 3 peut avoir "Channeling Art : 2 & Force : 2" mais ne peut posséder "Divination" S'il n'a pas développer "Precognition" et il ne peut faire évoluer "Dermo-Optic" au delà du niveau 2 en Art et 3 en Force.