

Les pouvoirs psy

Deux caractéristiques primaires permettent de définir les capacités d'un personnage en terme de pouvoirs psy. La CAPacité PSY correspond aux possibilités réelles d'un psy d'utiliser au mieux ces pouvoirs. La PUIssance PSY indique l'étendu des possibilités d'un personnage en termes de pouvoirs psy.

Le POTentiel PSY n'est que le reflet de ces deux éléments, il est la somme de ces 2 caractéristiques.

Il existe plusieurs grandes famille de pouvoirs psy : la télékinésie, l'empathie, la télépathie, et l'éveil des sens. Au sein de chaque famille, on dénombre un certain nombre de pouvoirs dont la difficulté de mise en place est variable, ces pouvoirs sont regroupés en différentes voies. Pour utiliser un pouvoir psy, il suffit de lancer un D10 ouvert auquel on ajoute le score de POT PSY, si le résultat est supérieur ou égal au seuil du pouvoir, cela fonctionne. Si ce n'est pas le cas, le pouvoir ne fonctionne pas voir fonctionne de travers en cas d'échec critique.

Un psy ne peut posséder, la plupart du temps, des pouvoirs que pour un nombre limité de voies sauf dans le cas particulier d'un foyer psy mais cet aspect des pouvoirs psy n'est pas accessible aux joueurs, ils pourront par contre, qui sait, rencontrer au cours de leurs pérégrinations de tels phénomènes. Il est toutefois possible de posséder des pouvoirs dans plusieurs familles à condition de prendre l'**avantage Psy absolu**, ou dans plusieurs voies à condition de prendre l'**avantage Psy éveillé**.

Chaque utilisation d'un pouvoir entraîne une diminution des points psy alloués à l'utilisation des pouvoirs. En effet, chaque psy possède une certaine réserve de points psy correspondant à sa CAP PSY. Ces points sont dépensés comme suit :

Seuil du pouvoir psy utilisé	Nombre de points psy dépensés
10	1
15	2
20	3
25	4

Les points psy dépensés ne sont récupérés qu'après une nuit de repos. Quand la réserve de points est entièrement utilisée, il est impossible de déclencher un pouvoir.

L'utilisation d'un pouvoir psy nécessite une période de concentration plus ou moins longue : la transe. Durant sa transe le psy ne peut faire aucune autre action en dehors d'un jet de DEX pure.

On ne peut utiliser plus de 2 fois les pouvoirs Psy à la suite, ensuite le Psy doit observer un temps de repos égal à 2 fois le temps de transe cumulé des pouvoirs utilisés.

Un Psy au début de son éveil ne possède que le premier pouvoir d'une voie, il doit s'il veut progresser travailler sur lui-même, être à l'écoute de sa puissance psy. Il est toutefois possible à la création d'un personnage de prendre l'avantage psy entraîné, qui permet de posséder les deux premiers pouvoirs dans une voie.

Pour progresser dans une voie qu'il possède, un personnage doit dépenser un nombre de Px égal au seuil du nouveau pouvoir moins le score de PUI PSY à condition bien sûr de trouver un Psy capable de l'aider. Chaque fois qu'il apprend un nouveau pouvoir dans une voie qu'il connaît déjà, le perso gagne CAP PSY/2 points psy supplémentaires.

Quand le perso veut apprendre une nouvelle voie dans une famille qu'il connaît déjà il lui en coûtera un nombre de Px égal au niveau du pouvoir. Le perso gagne aussi des points de psy supplémentaire, pour cela il lance 1 D10, il ajoute le chiffre de sa CAP Psy et on ajoute un nombre de points psy en utilisant le tableau suivant :

CAP PSY+D10	Nombre de points psy supplémentaires
2 à 5	1
6 à 10	2
11 à 15	3
16 à 19	4
20	5

Quand le perso veut apprendre une nouvelle voie dans une famille qu'il ne connaît pas il lui en coûtera un nombre de Px égal à 2 fois le niveau du pouvoir. Le perso gagne aussi des points de psy supplémentaire, pour cela il lance 1 D10, il ajoute le chiffre de sa CAP Psy et on ajoute un nombre de points psy en utilisant le tableau suivant :

CAP PSY+D10	Nombre de points psy supplémentaires
2 à 5	0
6 à 10	1
11 à 15	2
16 à 19	3
20	4

Un perso ne peut ouvrir au maximum qu'un nombre de voies égale à sa PUI PSY.

Un psy a toujours commencé par découvrir ses capacités accidentellement puis à force de travail et de concentration il a commencé à canaliser son énergie psy. Toutefois, un perso doté de pouvoir psy aura toujours reçu l'enseignement d'un psy expérimenté. Ce maître l'aura aidé à maîtriser les pouvoirs psy mais aussi incité le psy à utiliser ses capacités pour combattre les Démons. Cela n'oblige en rien le perso mais une ligne de conduite lui aura été donnée quant au bon usage du Psy.

La télékinésie :

Elle regroupe trois voies ; celle de la lévitation (faire léviter et déplacer un objet), celle de l'animation (rendre un objet mobile, voir lui donner des consignes quant à ses mouvements) et celle de la disparition (faire disparaître temporairement un objet).

Voie de la lévitation :

Lévitation mineure :

Seuil : 10

Transe : instantanée

Durée : 1 tour

Portée : à vue

Zone d'effet : un objet d'un poids inférieur à 30 kg et distant de moins de 50m.

Le psy grâce à ce pouvoir peut faire léviter et déplacer un objet de moins de 30 kg où il le désire tant qu'il le voit et à condition bien sûr qu'il ne soit distant que de 50m dudit objet. On entend par un objet, un élément inanimé ou à l'arrêt.

Lévitation majeure :

Seuil : 15

Transe : 3 tours

Durée : 1'

Portée : à vue

Zone d'effet : Un objet de moins de 100kg et distant de moins de 200m.

Le psy peut désormais faire léviter et déplacer un objet de moins de 100kg où il le désire tant que le contact visuel existe et tant que la distance entre l'objet et le psy ne dépasse pas 200m.

Voie de l'animation :

Animation mineure :

Seuil : 10

Transe : 1 tour

Durée : 3 tours

Portée : au contact

Zone d'effet : un objet de moins de 50 kg possédant des appendices lui permettant de se déplacer une fois animé.

Le psy peut mettre en mouvement des objets à conditions que ces derniers possèdent des membres ou quelque chose se rapprochant (par exemple un table avec ses pieds). Les mouvements seront assez simples et devront être ordonnés au moment où le pouvoir est utilisé et à condition que ces derniers soient physiquement possibles (une table ne pourra pas escalader par exemple).

Animation majeure :

Seuil : 15

Transe : 3 tours

Durée : 1'

Portée : au contact

Lévitation supérieure :

Seuil : 20

Transe : 5 tours

Durée : 10'

Portée : à vue

Zone d'effet : un objet d'un poids inférieur à 300kg et distant de moins de 500m.

Le psy peut faire léviter et déplacer toute objet de moins de 300kg où il le désire tant qu'il le voit et que ce dernier n'est distant que de 500m.

Lévitation absolue :

Seuil : 25

Transe : 8 tours

Durée : 30'

Portée : à vue

Zone d'effet : un objet ou un être de moins de 500kg et distant de moins de 1 km.

Le psy peut dorénavant faire léviter et déplacer tout objet ou être de moins de 500kg que ce dernier soit immobile ou non.

Zone d'effet : un objet de moins de 100kg possédant des appendices lui permettant de se déplacer.

Le psy produit le même effet qu'avec animation mineure sauf que l'objet est plus lourd et que l'effet est plus long.

Animation supérieure :

Seuil : 20

Transe : 5 tours

Durée : 10'

Portée : au contact

Zone d'effet : un objet de moins de 100kg.

Le psy peut mettre en mouvement, à condition de donner des ordres simples, n'importe quel objet de moins de 100 kg.

Animation absolue :

Seuil : 25

Transe : 8 tours

Durée : 30'

Portée : au contact

Zone d'effet : un objet de moins de 250 kg.

Idem que pour animation supérieure mais l'objet est plus lourd et les ordres peuvent être plus complexes.

Voie de la disparition :

Disparition mineure :

Seuil : 10
Transe : instantanée
Durée : 3 tours
Portée : au contact
Zone d'effet : un objet de moins de 10 kg et de moins d'un mètre de long ou de haut.
Le psy fait disparaître un objet temporairement, l'objet n'est pas invisible mais il a disparu.

Disparition majeure :

Seuil : 15
Transe : 3 tours
Durée : 1'
Portée : au contact
Zone d'effet : un objet de moins de 50 kg
L'objet disparaît temporairement quelque soit sa taille, à condition que son poids ne dépasse pas 50kg.

Disparition supérieure :

Seuil : 20
Transe : 5 tours
Durée : 10'
Portée : à vue
Zone d'effet : un objet d'un poids inférieur à 100 kg.
Grâce à ce pouvoir, il est possible de faire disparaître temporairement tout objet immobile de moins de 100kg. L'objet n'est pas invisible, il n'est plus là durant 10 minutes au maximum.

Disparition absolue :

Seuil : 25
Transe : 8 tours
Durée : 30'
Portée : à vue
Zone d'effet : un objet d'un poids inférieur à 300kg.
Le psy peut faire disparaître un objet, immobile ou en mouvement. L'objet n'est pas invisible, il n'est plus là durant 30 minutes.

L'empathie :

Elle regroupe quatre voies : celle de la sympathie (cela permet d'éviter bien des ennuis), celle de la psychologie (cela permet de mieux comprendre les autres et ainsi mieux les manœuvrer), celle des animaux et celle des machines.

Voie de la sympathie :

Sympathie mineure :

Seuil : 10
Transe : 1 tour
Durée : 3 tours
Portée : au regard
Zone d'effet : un individu
Le psy se rend immédiatement sympathique à n'importe quel individu, cela lui confère un bonus de + 5 sur ses jets en interaction sociale (tel que baratin ou commerce).

Sympathie majeure :

Seuil : 15
Transe : 3 tours
Durée : 1'
Portée : au regard
Zone d'effet : un individu
Le psy devient immédiatement non seulement sympathique mais aussi attirant. La personne touchée par ce pouvoir fera beaucoup pour s'attirer les faveurs du psy sans pour autant aller jusqu'à devenir son amant.

Sympathie supérieure :

Seuil : 20
Transe : 5 tours
Durée : 15'
Portée : au regard
Zone d'effet : un individu
Le psy rend son interlocuteur amoureux de lui avec toutes les conséquences que l'amour peut avoir...

Sympathie absolue :

Seuil : 25
Transe : 8 tours
Durée : 30'
Zone d'effet : un groupe de personnes (10 maximum)
Le psy devient ultra charismatique, il reçoit un bonus de +15 sur son jet d'éloquence ou de baratin. Il devient capable de faire se lever non pas une foule mais un petit groupe d'individus et d'apparaître à leurs yeux comme le leader qu'ils attendaient.

Voie de la psychologie :

Psychologie mineure :

Seuil : 10
Transe : 1 tour
Durée : 3 tours
Portée : au regard
Zone d'effet : une personne
Le psy peut avoir une idée globale de l'état dans lequel se trouve son interlocuteur.

Psychologie majeure :

Seuil : 15
Transe : 3 tours
Durée : 1'
Portée au regard
Zone d'effet : une personne
Le psy possède désormais une protection efficace contre le mensonge, les jets de baratin à son encontre ont une difficulté de 30.

Psychologie supérieure :

Seuil : 20
Transe : 5 tours
Durée : 10'
Portée : au regard
Zone d'effet : une personne
Il est totalement impossible de mentir au psy car il le saura automatiquement sans pour autant préciser quelle est la vérité.

Psychologie absolue :

Seuil : 25
Transe 8 tours
Durée : 30'
Portée : au regard
Zone d'effet : une personne
Le psy maîtrise à la perfection l'art du mensonge, il est impossible de savoir quand il ment à quelqu'un (Même s'il ment de manière éhontée, cela ne se verra pas) sauf si l'on possède soit même Psychologie absolue.

Voie des animaux :

Animalisme mineur :

Seuil : 10
Transe : 1 tour
Durée : 3 tours
Portée : au regard
Zone d'effet : un animal
Le psy est capable de reconnaître n'importe quel animal et ainsi d'éviter d'avoir un comportement déplacé à son encontre. Les jets d'INT + zoologie reçoivent un bonus de + 15

Animalisme majeur :

Seuil : 15
Transe : 3 tours
Durée : 1'
Portée : au regard
Zone d'effet : un animal
Le psy est capable de calmer n'importe quel animal même le plus féroce, la durée de ce pouvoir laisse le temps de se trouver un abri.

Animalisme supérieur :

Seuil : 20
Transe : 5 tours
Durée : 10'
Portée : au regard
Zone d'effet : un animal
Le psy est capable de comprendre le langage des animaux et de se faire comprendre d'eux. La communication reste basique et l'animal ne répondra que si les questions ne le mettent pas en danger.

Animalisme absolu :

Seuil : 25
Transe : 8 tours
Durée : 30'
Portée : à vue, 100m
Zone d'effet : un animal
Le psy est capable de donner des ordres simples à un animal, si ces ordres impliquent la mise en danger de l'animal le psy devra en outre réussir un jet de volonté en opposition à celle de l'animal, si le jet est échoué l'animal s'en ira (en cas d'échec critique l'animal deviendra agressif).

Voie des machines :

Machina mineure :

Seuil : 10
Transe : instantanée
Durée : 3 tours
Portée : au contact
Zone d'effet : une machine

Le psy est capable de comprendre comment fonctionne la machine, il obtient un bonus de + 10 pour ses jets de mécanique.

Machina majeure :

Seuil : 15
Transe : 3 tours
Durée : 1'

Portée : au contact
Zone d'effet : un engin
Le psy devient un expert en pilotage tant qu'il connaît l'engin avant. Le jet de pilotage reçoit un bonus de + 10 à condition que le psy est déjà au moins 2 dans la compétence requise.

Machina supérieure :

Seuil : 20
Transe : 5 tours
Durée : 10'
Portée : au contact
Zone d'effet : un arme
Le psy connaît très bien les armes à feu, il reçoit un bonus de + 10 dans toutes les compétences d'armes

à feu qu'il possède déjà (y compris lance missile et autre bazooka)

Machina absolue :

Seuil : 25
Transe : 8 tours
Durée : 30'
Portée : au contact
Zone d'effet : n'importe quelle machine ou tout objet renfermant une mécanique
Le psy est désormais un maître des machines, il reçoit un bonus de + 10 pour l'utilisation, la réparation de n'importe quelle machine même s'il ne l'a jamais vue auparavant (+10 en pilotage quel que soit le véhicule, en mécanique, en armes à feu, etc.)

La télépathie :

Elle est constituée de trois voies : celle de la communication (cela permet de communiquer par la pensée), celle de la lecture de pensée et celle du contrôle mental.

Voie de la communication :

Transmission mineure :

Seuil : 10
Transe : 1 tour
Durée : 1 phrase simple
Portée : à vue
Zone d'effet : une personne
Le psy peut envoyer par la pensée une phrase courte à une personne qu'il voit et qu'il connaît.

Transmission supérieure :

Seuil : 20
Transe : 5 tours
Durée : 10'
Portée : à vue
Zone d'effet : une personne
Le psy entre en communication avec la personne pendant 10 minutes mais cette dernière ne peut lui répondre que par un seul mot.

Transmission majeure :

Seuil : 15
Transe : 3 tours
Durée : 1'
Portée : à vue
Zone d'effet : une personne
Le psy entre en communication avec la personne pendant une minute mais cette dernière ne peut lui répondre.

Transmission absolue :

Seuil 25
Transe : 8 tours
Durée : 30'
Portée : à vue
Zone d'effet : une personne
Le psy entre réellement en communication avec une autre personne, il y a échange de phrases.

Voie de la lecture de pensée

Lecture mineure :

Seuil : 10
Transe : instantanée
Durée : 1 tour
Portée : au regard
Zone d'effet : une personne
Le psy peut lire les pensées immédiates de la personne. Il est capable d'anticiper l'action que cette dernière va entreprendre. Ainsi lors d'un combat à l'arme blanche, il reçoit un bonus de +20 pour son attaque et + 20 pour sa défense.

Durée : 1'
Portée : au regard
Zone d'effet : une personne
Le psy peut entrer dans les pensées de la personne mais il ne peut pas remonter dans ses souvenirs au-delà d'une journée. De plus, il n'aura pas accès à des faits précis, juste des impressions ou des pensées fugaces. Durant la minute, la personne dont on lit les pensées n'agit pas mais si elle réussit un jet de VOL diff. 25 elle pourra se rendre compte que quelqu'un lui a fait quelque chose sans plus de précision. Elle se montrera désormais méfiante à l'égard du Psy sans savoir pourquoi.

Lecture majeure :

Seuil 15
Transe : 3 tours

Lecture supérieure :

Seuil : 20

Transe : 5 tours

Durée : 5'

Portée : au regard

Zone d'effet : une personne

Le psy entre dans les pensées de la personne et peut rechercher un souvenir qui remonte jusqu'à une semaine. Les faits seront précis. La personne n'agit pas pendant les 5 minutes et n'aura aucun souvenir de ce qui s'est passé.

Voie du contrôle mental :

Contrôle mineur :

Seuil : 10

Transe : 1 tour

Durée : 3 tours.

Portée : au regard

Zone d'effet : une personne

Le psy peut donner un ordre qui tienne en un mot et qui ne mette pas la personne en danger. Il suffit de regarder fixement la personne et de prononcer le mot à voix basse. Par contre des personnes autour peuvent entendre ce qui se dit, le niveau de PER+vigilance est de 15 mais ce n'est pas pour autant qu'ils comprendront qu'il s'agit d'un pouvoir psy ; en revanche ils se montreront méfiant à l'égard du psy. La personne ne garde aucun souvenir de ce qui s'est passé. La personne peut tenter de résister, il suffit de réussir un jet de VOL difficulté 20.

Contrôle majeur :

Seuil : 15

Transe : 3 tours

Durée : 1'

Portée : au regard

Zone d'effet : une personne

Le psy peut donner un ordre qui tienne en une phrase et qui ne mette pas la personne en danger. Il suffit de regarder fixement la personne et de prononcer la phrase à voix basse. Par contre des personnes autour peuvent entendre ce qui se dit, le niveau de PER+vigilance est de 20 mais ce n'est pas pour autant qu'ils comprendront qu'il s'agit d'un pouvoir psy ; en revanche ils se montreront méfiant à l'égard du psy. La personne ne garde aucun souvenir de ce qui s'est passé. La personne peut tenter de résister, il suffit de réussir un jet de VOL difficulté 25.

Lecture absolue :

Seuil : 25

Transe : 8 tours

Durée : instantanée

Portée : au regard

Zone d'effet : une personne

Le psy peut changer un souvenir de la personne sans que cette dernière ne se rende compte de rien.

Contrôle supérieur :

Seuil : 20

Transe : 5 tours

Durée : 20'

Portée : au regard

Zone d'effet : une personne

Le psy peut demander n'importe quoi à la personne tant que cela ne suppose pas de tuer ou d'être tuer. Il suffit de regarder fixement la personne et de chuchoter l'ordre. Par contre des personnes autour peuvent entendre ce qui se dit, le niveau de PER+vigilance est de 25 mais ce n'est pas pour autant qu'ils comprendront qu'il s'agit d'un pouvoir psy ; en revanche ils se montreront méfiant à l'égard du psy. La personne ne garde aucun souvenir de ce qui s'est passé. La personne peut tenter de résister, il suffit de réussir un jet de VOL difficulté 30.

Contrôle absolu :

Seuil 25

Transe : 8 tours

Durée : 1 heure.

Portée : au regard

Zone d'effet : une personne

Le psy peut demander n'importe quoi à la personne y compris de tuer ou de faire quelque chose où elle risque de mourir. Il suffit de regarder fixement la personne et de chuchoter l'ordre. Par contre des personnes autour peuvent entendre ce qui se dit, le niveau de PER+vigilance est de 30 mais ce n'est pas pour autant qu'ils comprendront qu'il s'agit d'un pouvoir psy ; en revanche ils se montreront méfiant à l'égard du psy. La personne ne garde aucun souvenir de ce qui s'est passé. La personne peut résister, il suffit de réussir un jet de VOL difficulté 35.

L'éveil des sens :

L'éveil des sens regroupe tous les pouvoirs permettant d'augmenter les 5 sens, voir même le sixième...

Voie de l'audition :

Audition mineure :

Seuil : 10
Transe : 1 tour
Durée : 3 tours
Portée : 100m
Zone d'effet : le psy
Le psy peut entendre tout ce qui se dit distinctement dans un rayon de 100m, il doit réussir un jet de PER Diff. 10 pour identifier clairement qui il entend.

Audition majeure :

Seuil : 15
Transe : 3 tours
Durée : 1'
Portée : 300 m
Zone d'effet : le psy
Le psy peut entendre tout ce qui se dit distinctement dans un rayon de 300m, il doit réussir un jet de PER diff. 10 pour identifier clairement qui il entend

Audition supérieure :

Voie du toucher :

Toucher mineur :

Seuil : 10
Transe : 1 tour
Durée : 3 tours
Portée : au contact
Zone d'effet : la zone de contact
Le psy peut au toucher reconnaître la nature exacte d'une matière et la fonction d'un objet.

Toucher majeur :

Seuil : 15
Transe : 3 tours
Durée : 1'
Portée : au contact
Zone d'effet : la zone de contact
Grâce à ce pouvoir le psy est capable de sentir si quelque chose est caché dans une pièce ou derrière un mur, tel qu'un passage secret ou un coffre fort par exemple.

Voie du goût :

Goût mineur :

Seuil : 10
Transe : instantanée
Durée : 1 tour

Seuil : 20
Transe : 5 tours
Durée : 15'
Portée : à vue sur une cible quelque soit la distance
Zone d'effet : le psy
Le psy peut entendre ce que dit ou murmure une personne du moment qu'il la voit.

Audition absolue :

Seuil : 25
Transe 8 tours
Durée : 30'
Portée : une pièce, un lieu à moins de 500 m du psy même si ce lieu est fermé.
Zone d'effet : le psy
Le psy entend tout ce qui se dit dans une pièce à moins de 500 m de lui à condition qu'il ait un plan précis de la pièce ou qu'il y soit déjà allé. Il devra en revanche réussir un jet de PER Diff. 15 pour identifier les personnes qui parlent à condition bien sûr qu'il ait déjà entendu leur voix.

Toucher supérieur :

Seuil : 20
Transe : 5 tours
Durée : 10'
Portée : au contact
Zone d'effet : un objet
Le psy est capable en touchant un objet de savoir à qui il a appartenu ou quelle est la dernière personne à l'avoir touché.

Toucher absolu :

Seuil : 25
Transe : 8 tours
Durée : 30'
Portée : au contact
Zone d'effet : un objet
Le psy est capable en touchant un objet d'en connaître l'histoire, c'est-à-dire qui l'a utilisé et pourquoi. Ainsi en touchant un poignard ensanglanté, il est possible de savoir qui est l'assassin qui l'a manié.

Portée : au contact
Zone d'effet : un aliment

Le psy est capable de décrire précisément de quel aliment il s'agit mais il doit pour cela en goûter une petite quantité.

Goût majeur :

Seuil : 15

Transe : 3 tours

Durée : 1'

Portée : à vue

Zone d'effet : un aliment

Le psy est capable sans le goûter de connaître la toxicité d'un aliment, il est impossible de tromper le psy qui détecte toute présence de poison.

Goût supérieur :

Seuil : 20

Transe : 5 tours

Durée : 15'

Portée : au contact

Zone d'effet : ce qui est avalé

Le psy contrôle parfaitement son système digestif et il est capable de manger ou boire n'importe quoi sans être gêné, y compris des choses non alimentaires à condition qu'il n'y ait pas de poison.

Voie de l'odorat :

Odorat mineur :

Seuil : 10

Transe : 1 tour

Durée : 5'

Portée : 5 m

Zone d'effet : un être vivant

Le psy est capable de reconnaître un être vivant s'il en a déjà senti l'odeur auparavant, même si ce dernier est déguisé.

Odorat majeur :

Seuil : 15

Transe : 3 tours

Durée : 30'

Portée : spéciale

Zone d'effet : spéciale

Le psy est capable de suivre un être vivant grâce à son odeur. Il agit comme un chien de chasse. Il faut que la trace date de moins de 12 heures.

Voie de la vue :

Vue mineure :

Seuil : 10

Transe : instantané

Durée : 3 tours

Portée : spéciale

Zone d'effet : spéciale

Grâce à ce pouvoir, le psy voit mieux. Ses jets liés à la vue reçoivent un bonus de +10.

Vue majeure :

Il lui est donc désormais possible de se sustenter avec n'importe quoi ce qui permet de survivre partout.

Goût absolu :

Seuil : 25

Transe : 8 tours

Durée : 30'

Portée : au contact ou à l'ingestion

Zone d'effet : n'importe quelle substance empoisonnée ou n'importe quel poison

Grâce à ce pouvoir, le psy ne peut pas être empoisonné car son corps neutralise tous les poisons. S'il s'agit d'un poison ingéré, il lui faut autant de tours que la virulence du poison pour combattre les effets de ce dernier, durant cette période le psy peut marcher mais ses actions seront très limitées. S'il s'agit d'un poison de contact ou d'un objet empoisonné telle une flèche, il faudra autant de minutes que la virulence du poison pour combattre les effets de ce dernier, durant cette période le psy peut marcher mais ses actions seront très limitées.

Odorat supérieur :

Seuil : 20

Transe : 5 tours

Durée : 2 heures

Portée : spéciale

Zone d'effet : spéciale

Même effet que pour Odorat majeur mais la trace peut dater d'une journée maximum.

Odorat Absolu :

Seuil : 25

Transe : 8 tours

Durée : 1 journée

Portée : spéciale

Zone d'effet : spéciale

Même effet que pour Odorat majeur mais la trace peut dater d'une semaine

Seuil : 15

Transe : 5 tours

Durée : 1'

Portée : spéciale

Zone d'effet : spéciale

Grâce à ce pouvoir, le psy voit nettement très loin. Il perçoit les détails visuels distinctement. Ses jets liés à la vue reçoivent un bonus de +20

Vue supérieure :

Seuil : 20
Transe : 5 tours
Durée : 15'
Portée : spéciale
Zone d'effet : spéciale
Le psy voit de nuit comme en plein jour. Il ne subit aucun malus.

Seuil : 25
Transe : 8 tours
Durée : 30'
Portée : spéciale
Zone d'effet : spéciale
Le psy peut désormais voir au travers des murs à condition que l'obstacle fasse 1 m d'épaisseur au maximum.

Vue absolue :

Voie du sixième sens :

Cette voie ne peut être prise qu'exceptionnellement et avec l'accord du Gardien. Même si cela n'apparaît pas dans la liste des avantages, on peut considérer que prendre la voie du sixième sens coûte **4 points d'avantage**. Cette voie doit être posséder par un personnage qui ne s'oriente que vers le psy pour éviter toute tentative de « grobillisme ». Le personnage aura passé le plus clair de son temps dans l'étude des pouvoirs psy et dans l'exploration de cette voie.

En outre, le nombre de points psy dépensés pour l'utilisation de la voie du sixième sens n'est pas le même que pour les autres voies.

Seuil du sort	Nombre de points psy dépensés
10	2
15	3
20	4
25	6

Sixième sens mineur :

Seuil : 10
Transe : 1 tour
Durée : 3 tours
Portée : spéciale
Zone d'effet : spéciale
Grâce à ce sort, il est possible de savoir ce qui va se passer dans les 3 tours suivants à l'endroit où l'on se situe. Cela peut permettre d'anticiper sur les actions de bon nombre d'êtres vivants.

Sixième sens supérieur :

Seuil : 20
Transe 5 tours
Durée : 1'
Portée : spéciale
Zone d'effet : spéciale
Même effet que pour sixième sens mineur sauf que l'effet est valable pour la minute à venir.

Sixième sens majeur :

Seuil : 15
Transe 3 tours
Durée : 30 secondes
Portée : spéciale
Zone d'effet : spéciale
Même effet que pour sixième sens mineur sauf que l'effet est valable pour les 30 secondes à venir.

Sixième sens absolu :

Seuil : 25
Transe : 8 tours
Durée : 5'
Portée : spéciale
Zone d'effet : spéciale
Même effet que pour sixième sens mineur sauf que l'effet est valable pour les 5 minutes à venir.