

Facultés de Psion - Savant

dsc	nom	sig	manif	portée	durée	cible	JS	src	effet
Facultés de Premier niveau		1 point psi DD : ____							
☐ KIN	Agitation de la matière	A+T A: -	simple	courte	conc (1min/niv)	60 cm ²	RP	GMP	Chauffe une créature ou un objet.
☐ KIN	Armure inertielle	V A: 2 points → +1 bonus à la CA	simple	perso	1 heure/niv (T)	perso	-	GMP	Confère un bonus d'armure de +4 à la CA.
☐ TEL	Assaut mental [mental]	A A: 1 point → +1d10 (par +2d10, +1 DD)	simple	courte	instant	1 créature	vol+RP	GMP	Inflige 1d10 points de dégâts.
☐ TEL	Attraction (charme) [mental]	A A: 2 points → +1 bonus & +1 DD	simple	courte	1 heure / niv	1 créature	vol+RP	GMP	Crée chez la cible une attirance précise (le psionique gagne un bonus de +4 à ses tests de bluff, diplomatie, intimidation et psychologie).
☐ MET	Carreau	T A: 3 points → le bonus d'altération augmente de +1	simple	0 m	1 min / niv	spécial	-	GMP	Crée 2d4 carreaux, flèches ou billes de fronde éphémères. Ces munitions ont un bonus d'altération de +1.
☐ CLA	Connaissance de la direction et de la localisation	M A: -	simple	perso	instant	perso	-	GMP	Révèle où l'on se trouve et indique le Nord.
☐ POR	Contact dispersant (téléportation)	A+V A: 1 point → +1d6 de dégâts	simple	contact	instant	1 créature	-	GMP	Le contact inflige 1d6 points de dégâts par une attaque de contact au corps à corps.
☐ KIN	Contrôle de la lumière [lumière]	V A: -	simple	moyenne	conc (1min/niv)	9 cubes +3/niv	-	GMP	Ajuste le niveau de la lumière ambiante, volumes cubiques de 3m de côté.
☐ KIN	Contrôle des flammes [feu]	A A: 2 points → augmente d'un cran la taille du feu ciblé 2 points → réduit d'un cran la taille du feu ciblé	simple	moyenne	conc (1min/niv)	feu normal	spé	GMP	Permet de contrôler l'intensité et les mouvements d'un feu.
☐ KIN	Création sonore (création) [son]	A A: -	simple	courte	1 rd / niv	plusieurs sons	-	GMP	Crée un son au choix.
☐ TEL	Démoralisation [mental]	M+O A: 2 points → portée et zone d'effet augmente de 1,5 mètre & +1 DD	simple	9 m	1 min / niv	rayon 9 mètres	vol+RP	GMP	Les adversaires sont secourus.
☐ CLA	Détection psionique	A+V A: -	simple	18 m	conc (1min/niv)	cône	-	GMP	Révèle les créatures, objets et effets psioniques.
☐ TEL	Distraction [mental]	M A: 2 points → animal, créature magique, fée, géant, humanoïde monstrueux 4 points → aberration, dragon, élémentaire, extérieur 2 points → cible 1 créature supplémentaire à 4,5 mètres 1 point → la durée passe à 1 heure 2 points → la durée passe à 1 jour 4 points → 1 adurée passe à 1 jour / niveau pour 2 points dépensés, le DD augmente de +1	simple	courte	conc	1 créature	vol+RP	GMP	Inflige un malus de -4 aux tests de Détection Fouille, Perception auditive et Psychologie.
☐ KIN	Ecran de force [force]	A A: 4 points → le bonus de bouclier augmente de +1	simple	perso	1 min / niv	perso	-	GMP	Confère un bonus de bouclier de +4 à la CA.
☐ MET	Ectoplasme d'enchevêtrement (création)	M+V A: 2 points → la taille max de la cible augmente d'un cran	simple	courte	5 ronds	1 créature (M)	-	GMP	La cible est enchevêtrée dans une substance visqueuse.
☐ MET	Ectoprotection	V A: 2 points → bonus au test de niveau de manifestation augmente de +1	simple	courte	1 min / niv	1 création	-	GMP	Une création astrale gagne un bonus contre les renvois ectoplasmiques.
☐ TEL	Empathie [mental]	M A: 1 point → portée et rayon d'effet augmente de +1,5 mètre 2 points → durée max passe à 1 heure / niveau	simple	9 m	conc (1m/n)(T)	rayon 9 m	-	GMP	Révèle les émotions superficielles.
☐ POR	Flottaison	A A: -	simple	perso	1 round / niv	perso	-	GMP	Permet à la cible de ne pas couler dans l'eau ou tout autre liquide.
☐ MET	Graisse psionique (création)	V/O A: -	simple	courte	1 rd/niv (T)	3 m de côté	spé	GMP	Rend glissant un objet ou une surface de 3 mètres de côté.
☐ TEL	Hébètement psionique (coercition) [mental]	T+M A: 1 point → augmente le nombre de DV max de la cible (base de 4 DV)	simple	courte	1 round	1 créature	vol+RP	GMP	Un humanoïde de 4 DV ou moins perd sa prochaine action.
☐ TEL	Lien sensitif [mental]	O A: 2 points → augment de la DD de +1	simple	courte	10 min / niv	2 créatures	vol+RP	GMP	Permet de sentir ce que ressent la cible (un seul sens).
☐ KIN	Main lointaine	V A: 2 points → portée augmente de +1,5 mètre 1 point → la limite de poids augmente de +1 kg (base 2,5 kg)	simple	courte	conc (1 min)	1 objet	-	GMP	Anime un petit objet non porté et non magique par télékinésie.
☐ PSM	Marteau	A+T A: 1 point → la durée augmente de +1 round	rapide	contact	1 round	perso	-	GMP	Le contact du psionique inflige 1d8 points de dégâts contondant.
☐ TEL	Mise hors de combat (coercition) [mental]	V A: 2 points → la portée augmente de +1,5 m & +1 au DD & la cible peut avoir +2 DV max (base 4 DV)	simple	6 m	1 min / niv	cône	vol+RP	GMP	Donne aux cibles l'illusion qu'elles sont hors de combat.
☐ TEL	Missive [langage, mental]	M A: 2 points → la portée augmente de +1,5 mètre	simple	courte	instant	1 message	RP	GMP	Envoie un message télépathique à la cible.
☐ TEL	Néant spirituel [mental]	A A: 2 points → le bonus au jet de Volonté augmente de +1	immédiat	perso	1 round	perso	-	GMP	Bonus de +2 sur les jets de Volonté jusqu'à la prochaine action.
☐ POR	Patin	T+V A: -	simple	perso/contact	1 min/niv (T)	créature/objet	-	GMP	La cible glisse avec agilité sur le sol.
☐ TEL	Pensées dissimulées [mental]	M A: -	simple	courte	1 heure / niv	1 créature	vol+RP	GMP	Dissimule les intentions du psionique.
☐ CLA	Précognition défensive	T+V A: 3 points → le bonus d'intuition augmente de +1 6 points → le temps de manifestation devient une action rapide	simple	perso	1 min/niv (T)	perso	-	GMP	Confère un bonus d'intuition de +1 à la CA et aux jets de sauvegarde.
☐ CLA	Précognition offensive	T+V A: 3 points → le bonus d'intuition augmente de +1 6 points → le temps de manifestation devient une action rapide	simple	perso	1 min/niv (T)	perso	-	GMP	Confère un bonus d'intuition de +1 aux jets d'attaque.
☐ CLA	Prescience offensive	T+V A: 3 points → le bonus d'intuition augmente de +1 6 points → le temps de manifestation devient une action rapide	simple	perso	1 min/niv (T)	perso	-	GMP	Confère un bonus d'intuition de +2 aux dégâts.
☐ TEL	Projection empathique à distance (charme)[mental]	V A: -	simple	moyenne	1 min / niv	1 créature	vol + RP	GMP	Modifie les émotions de la cible.
☐ POR	Ralentissement	A+T A: 2 points → la taille de la cible augmente d'un cran	simple	courte	1 min / niv	1 créature (M)	réf+RP	GMP	La vitesse de la cible est divisée par deux.
☐ KIN	Rayon d'énergie [variable]	A A: 1 point → +1d6 points de dégâts	simple	courte	instant	rayon	RP	GMP	Inflige 1d6 points de dégâts d'énergie (froid, électricité, feu ou son) par une attaque de rayon (attaque de contact à distance). Le type d'énergie apporte divers modificateurs
☐ TEL	Répétition [mental]	M A: 2 points → le DD augmente de +1	simple	moyenne	1 round	1 créature	vol+RP	GMP	La cible répète sa dernière action.
☐ POR	Saut de chat	A A: 1 point → réduit la distance de 3 mètres supplémentaires	immédiat	perso	1 round/niv	perso	-	GMP	Permet de chuter sans subir de dégâts. Réduit la distance de chute de 3 mètres.
☐ MET	Shrapnel de cristal (création)	A+T A: 1 point → les dégâts augmentent de +1d6	simple	courte	instant	rayon	-	GMP	Attaque de contact à distance infligeant 1d6 points de dégâts perforants.
☐ TEL	Sollicitation de l'esprit [mental]	M A: -	simple	perso	instant	perso	-	GMP	Bonus de +4 à un test de Connaissances.
☐ PSM	Transens	T A: -	simple	perso	10 min/niv (T)	perso	-	GMP	Percevoir un type de sensation alors que c'est un autre sens qui agit.
☐ PSM	Vigueur	T+O A: 1 point → le nombre de pv temporaires augmente de +5	simple	perso	1 min / niv (T)	perso	-	GMP	Confère 5 points de vie temporaires.
☐ KIN	Yeux lumineux [lumière]	A+V A: 2 points → le temps de manifestation devient une action rapide	simple	perso	10 min/niv (T)	cône 6 mètres	-	GMP	Les yeux du psionique émettent un cône de lumière d'une longueur de 6 mètres.
☐ KIN	Contrôle d'objet	T A: -	simple	moyenne	conc (1 rd/niv)	1 objet (50 kg)	-	GMP	Anime un petit objet par télékinésie.
☐ CLA	Synchronicity	V A: 2 points → vous n'avez pas besoin de préciser l'action à accomplir	simple	perso	1 round	perso	-	RoD	Le psionique prépare une action simple et l'accomplit quand il le souhaite dans le round.
☐ PSM	Urban strider	V A: 8 points → permet de se déplacer sur n'importe quelle surface d'une ville	simple	perso	1 min / niv	perso	-	RoD	Permet de se déplacer sur des surfaces inégales ou dans la foule sans malus. Le psionique gagne un bonus de +5 à ses tests d'Équilibre et de Saut.
☐ PSM	Stone mind	V A: 6 points → le temps de manifestation devient une action rapide	simple	perso	1 min / niv	perso	-	RoS	Confère un bonus de +4 aux tests de Fouille sur un terrain de pierre ou de terre. Confère un bonus supplémentaire de +2 pour détecter les réalisations de pierre.

Disciplines	Signes apparents	Portée	Durée
CLA <i>Clairsentience</i>	A <i>auditif</i>	perso	instant <i>instantanée</i>
MET <i>Métacrativité</i>	T <i>matériel</i>	contact	perm <i>permanente</i>
KIN <i>Psychokinésie</i>	M <i>mental</i>	courte	conc <i>concentration</i>
PSM <i>Psycho métabolisme</i>	O <i>olfactif</i>	moyenne	(T) <i>terme prématuré</i>
POR <i>Psychoportation</i>	V <i>visuel</i>	longue	autre <i>durée déterminée</i>
TEL <i>Télépathie</i>		autre	<i>exprimée en mètres</i>

dsc	nom	sig	manif	portée	durée	cible	JS	src	effet
Facultés de deuxième niveau						3 point psi		DD : ____	
☐ PSM	Adaptation à une énergie destructive [variable]	V	simple	perso	10 min / niv	perso	-	GMP	Confère une résistance de 10 contre un type d'énergie (acide, électricité, feu, froid ou son). La résistance augmente avec le niveau de manifestation.
☐ PSM	Biorétroaction	T+V	simple	perso	1 min / niv	perso	-	GMP	Accorde une réduction des dégâts (2/-).
☐ TEL	Bouclier de pensées [mental]	A	immédiat	perso	1 round	perso	-	GMP	Octroie une RP de 13 contre les facultés affectant l'esprit.
☐ TEL	Brume de l'esprit [mental]	A	simple	courte	1 min / niv	1 créature	vol+RP	GMP	Occulte la présence du psionique dans l'esprit de la cible qui ignore complètement le psionique.
☐ KIN	Commotion [force]	A	simple	moyenne	instant	1 créature/objet	RP	GMP	Inflige 1d6 points de dégâts de force à la cible. Ils peuvent être non-létaux.
☐ KIN	Contrôle des sons [son]	A	simple	moyenne	conc (1min/niv)	son(s)	-	GMP	Altère des sons existants.
☐ POR	Déblocage psionique	A	simple	moyenne	instant	boite/coffre/...	-	GMP	Ouvre les portes verrouillées, même psioniquement.
☐ TEL	Destruction mentale [mental]	M	simple	3 m	instant	rayon 3 m	vol+RP	GMP	Hébète les créatures dans les 3 mètres pendant un round.
☐ TEL	Détection des intentions hostiles [mental]	O	simple	9 m	10 min / niv	rayon 9 m	-	GMP	Détecte toute créature hostile à moins de 9 mètres.
☐ TEL	Don des langues psionique [mental]	A	simple	perso	10 min / niv	perso	-	GMP	Le psionique peut communiquer avec des créatures intelligentes.
☐ TEL	Douleur télépathique [mental]	M	simple	courte	1 round / niv	1 créature	vol+RP	GMP	Coup psychique infligeant un malus de -4 aux jets d'attaque, de compétence et de caractéristique de la cible et -2 si elle réussit son jet de sauvegarde.
☐ MET	Équilibre corporel	T+V	simple	perso	10 min / niv	perso	-	GMP	Permet de marcher sur des surfaces non solides.
☐ KIN	Étourdissement d'énergie [variable]	A	simple	courte	instant	rayon	rf/vg+RP	GMP	Inflige 1d6 points de dégâts d'électricité, de feu, de froid ou de son et étourdit la cible.
☐ TEL	Flagellation spirituelle [mental]	A	simple	moyenne	instant	1 créature	vol+RP	GMP	Inflige un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Charisme et hébète pendant 1 round.
☐ CLA	Identification psionique	T+M	1 jour	contact	instant	1 objet	-	GMP	Révèle les propriétés d'un objet psionique.
☐ TEL	Invasion du subconscient (coercition) [mental]	A	simple	courte	conc +1 round	1 créature	vol+RP	GMP	Sème la confusion dans l'esprit de la cible qui se met à agir aléatoirement.
☐ POR	Lévitacion psionique	O	simple	perso	10 min / niv	perso	-	GMP	Le psionique bouge par la pensée de haut en bas et d'avant en arrière.
☐ TEL	Lien sensitif imposé [mental]	O	simple	courte	10 min / niv	2 créatures	vol+RP	GMP	Ressentir ce que la cible ressent.
☐ MET	Membrane de dissimulation (création)	T	simple	0 m	1 min / niv	une membrane	-	GMP	Crée une membrane qui dissimule le psionique. Elle accorde un camouflage (20%).
☐ TEL	Missive de groupe [langage, mental]	M	simple	longue	instant	un message	vol+RP	GMP	Envoi un message télépathique de 25 mots max dans une zone centrée sur le psionique.
☐ MET	Nuée cristalline (création)	T	simple	4,5 m	instant	cône	-	GMP	Des cristaux infligent 3d4 points de dégâts tranchants (attaque de zone en cône).
☐ PSM	Partage de la douleur	T+M	simple	contact	1 heure / niv	2 créatures	-	GMP	Une cible consentante subit des dégâts à la place du psionique.
☐ KIN	Poussée d'énergie [variable]	A+V	simple	moyenne	instant	rayon	rf/vg+RP	GMP	Inflige 2d6 points de dégâts d'électricité, de feu, de froid ou de son et heurte la cible.
☐ CLA	Rappel d'agonie [mental]	T	simple	moyenne	instant	1 créature	vol+RP	GMP	La cible subit 2d6 points de dégâts.
☐ PSM	Substance	T	simple	perso	instant	perso	-	GMP	Le psionique reste pendant une journée complète sans boire et sans manger.
☐ TEL	Transfert de pouvoir [mental]	M	simple	6 m	instant	1 créature	-	GMP	La cible reçoit 2 points psi. Elle ne peut recevoir plus que son niveau de manifestation.
☐ CLA	Usurpation de don	M+V	simple	contact	1 min / niv	1 créature	vol+RP	GMP	Emprunte des dons psioniques ou métapsioniques (max modificateur de Sagesse).
☐ POR	Verrou psionique	T	simple	contact	perm	coffre/porte/...	-	GMP	Verrouille psioniquement un portail, une porte ou un coffre. Le DD pour l'ouvrir augmente de 10.
☐ PSM	Vision elfique	V	simple	perso	1 heure / niv	perso	-	GMP	Confère la vision nocturne, +2 aux tests de Détection et de Fouille, aide à trouver les portes secrètes (test de Fouille automatique à 1,5 m).
☐ KIN	Contrôle de l'air	M	simple	longue	conc (1min/niv)	rayon de 15 m	-	GMP	Contrôle la direction (90°) et la force du vent.
☐ KIN	Projectiles d'énergie [variable]	A	simple	moyenne	instant	5 créatures	réf+RP	GMP	Inflige 3d6 points de dégâts d'énergie (électricité, feu, froid ou son) sur un maximum de 5 cibles.
☐ POR	Anticipatory strike	A	immédiat	perso	instant	perso	-	RoD	Permet d'agir en dehors du rang de son initiative pour le round à venir.
☐ PSM	Earth walk	V	simple	perso	1 min / niv	perso	-	RoS	Permet de déplacer et d'escalader la pierre des surfaces rocheuses sans malus.

Facultés de troisième niveau						5 point psi		DD : ____	
☐ MET	Affûtage psionique	V	simple	courte	10 min / niv	1 arme / 50 proj	-	GMP	Double la zone de critique possible d'une arme.
☐ PSM	Ajustement corporel (guérison)	A+T	1 round	perso	instant	perso	-	GMP	Le psionique se soigne de 1d12 points de vie.
☐ KIN	Annulation de l'invisibilité	V	simple	15 m	instant	rayon 15 m	réf	GMP	Annule l'invisibilité dans un rayon de 15 mètres.
☐ CLA	Barrière mentale	A	immédiat	perso	1 round	perso	-	GMP	Donne un bonus de parade de +4 à la CA jusqu'à la prochaine action.
☐ POR	Bond temporel	A+V	simple	courte	1 round / niv	1 créature	vol+RP	GMP	La cible saute dans le temps, 1 round par niveau en avant.
☐ TEL	Décharge psionique [mental]	A	simple	9 m	instant	cône	vol+RP	GMP	Étourdit les créatures dans un cône de 9 mètres pendant 1 round.
☐ KIN	Dissipation psionique	V	simple	moyenne	instant/1d4 rds	spécial	-	GMP	Dissipe les facultés et effets psioniques.
☐ KIN	Éclair d'énergie [variable]	A	simple	36 m	instant	ligne	réf+RP	GMP	Inflige 5d6 points de dégâts d'énergie (électricité, feu, froid ou son) sur une ligne de 36 mètres.
☐ KIN	Force télékinésique [force]	V	simple	moyenne	conc (1 rd/niv)	1 objet	-	GMP	Bouge un objet grâce à la force de l'esprit.
☐ MET	Mur d'énergie (création) [variable]	A	simple	moyenne	conc+1rd/niv	spécial	réf	GMP	Crée un mur d'une énergie donnée.
☐ PSM	Partage de la douleur imposé	T+M	simple	courte	1 round/niv (T)	1 créature	vig+RP	GMP	Une cible non consentante subit des dégâts à la place du psionique.
☐ TEL	Piège spirituel [mental]	A	immédiat	perso	1 round	perso	-	GMP	Vole 1d6 point psi à un adversaire attaquant avec une faculté télépathique.
☐ KIN	Poussée télékinésique [variable]	V	simple	moyenne	instant	max 125 kg	vol+RP	GMP	Projette un objet grâce à la force de l'esprit.
☐ PSM	Purification corporelle (guérison)	A+T	1 round	perso	instant	perso	-	GMP	Le psionique se soigne de 2 points d'affaiblissement de caractéristique.
☐ KIN	Rayonnement d'énergie [variable]	A	simple	12 m	instant	rayon de 12 m	rf/vg+RP	GMP	inflige 5d6 points de dégâts d'énergie dans un rayon de 12 mètres.
☐ MET	Renvoi d'ectoplasme	A+V	simple	moyenne	instant	rayon de 9 m	vig	GMP	Dissipe les cibles et les effets ectoplasmiques.
☐ KIN	Réplique d'énergie [variable]	V	simple	perso/courte	1 min / niv	perso	réf+RP	GMP	Les créatures qui attaquent le psionique subissent 4d6 points de dégâts d'électricité, de feu, de froid ou de son.

Disciplines	Signes apparents	Portée	Durée
CLA <i>Clairsentience</i>	A <i>auditif</i>	perso	instant <i>instantané</i>
MET <i>Métacativité</i>	T <i>matériel</i>	contact	perm <i>permanente</i>
KIN <i>Psychokinésie</i>	M <i>mental</i>	courte	conc <i>concentration</i>
PSM <i>Psycho métabolisme</i>	O <i>olfactif</i>	moyenne	(T) <i>terme prématuré</i>
POR <i>Psychoportation</i>	V <i>visuel</i>	longue	autre <i>durée déterminée</i>
TEL <i>Télépathie</i>		autre	<i>exprimée en mètres</i>

dsc	nom	sig	manif	portée	durée	cible	JS	src	effet
☐ CLA	Sens du danger	V	simple	perso	1 heure/niv (T)	perso	-	GMP	Bonus de +4 contre les pièges.
		A:	3 points → le psionique acquiert le pouvoir d' <i>esquive instinctive</i> 6 points → le psionique acquiert le pouvoir d' <i>esquive instinctive supérieure</i>						
☐ TEL	Substitut cristallin	A	rapide	courte	1 round/niv (T)	cristal psi	-	GMP	Le cristal psi remplace la faculté de concentration.
		A:	1 point → augmente la durée de +1 round						
☐ CLA	Vision d'ubiquité	V	simple	perso	10 min / niv	perso	-	GMP	Permet de voir dans toutes les directions.
		A:	-						
☐ CLA	Vision dans le noir psionique	V	simple	perso	1 heure / niv	perso	-	GMP	Vision dans le noir total jusqu'à 18 mètres.
		A:	-						
☐ PSM	Vue tactile	V	simple	perso	1 min / niv (T)	perso	-	GMP	Un champ télékinétique indique l'emplacement des éléments tout autour.
		A:	2 points → le rayon du champ augmente de +3 m (base 18 m)						
☐ KIN	Cône d'énergie [variable]	A	rapide	courte	18 m	instant	cône	réf+RP	GMP Inflige 5d6 points de dégâts d'énergie (électricité, feu, froid ou son) dans un cône de 18 mètres.
		A:	1 point → les dégâts augmentent de +1d6 pour 2 points dépensés, le DD augmente de +1						
☐ TEL	Contrarian urge	A+V	simple	courte	1 round	1 créature	vol+RP	RoW	La cible se comporte à l'opposé de son intention initiale.
		A:	3 points → affecte une créature supplémentaire à 4,5 mètres & augmente le DD de +1						
☐ KIN	Telekinetic boomerang	V	rapide	contact	1 rd / niv (T)	1 objet	-	RoW	L'arme retourne immédiatement dans les mains du psionique après avoir été lancée.
		A:	2 points → affecte un objet supplémentaire						
☐ CLA	Realized potential	V	simple	contact	1 round/niv	1 créature	vol+RP	RoD	La cible gagne un bonus de +1 à ses jets d'attaque et de sauvegarde et un bonus de +2 à ses jets de compétences connues.
		A:	-						
☐ PSM	Heavy earth	V	simple	6 m	instant	rayon 6 m	vig+RP	RoS	Les créatures sont attirées par le sol et tombent sur le sol dans un rayon de 6 mètres.
		A:	-						

Facultés de Quatrième niveau

7 point psi

DD : ____

☐ PSM	Adaptation aux énergies destructives [acide, électricité, feu, froid, son]	V	simple	perso	10 min / niv	perso	-	GMP	Confère une résistance de 10 contre toutes les formes d'énergies. La résistance passe à 20 au niveau 9 de manifestation, à 30 au niveau 13.
		A:	4 points → le temps de manifestation devient une action immédiate						
☐ TEL	Contrecoup empathique [mental]	A+M	simple	perso	10 min / niv	perso	-	GMP	Une blessure reçue au corps à corps est subie par un adversaire (max 5 points de dégâts).
		A:	1 → les dégâts maximum infligés augmentent de 1 point						
☐ TEL	Correspondance [mental]	M	10 min	spécial	1 round / niv	1 créature	-	GMP	Permet une conversation avec une autre créature, quelle que soit la distance. Un message de 25 mots max par round.
		A:	-						
☐ TEL	Désir morbide (coercition) [mental]	M	simple	moyenne	1 round	1 créature	vol+RP	GMP	Fait naître un violent désir suicidaire chez la cible.
		A:	4 points → le DD augmente de +2 & la durée augmente de +1 round						
☐ CLA	Détection de vision lointaine	M+V	simple	12 m	24 h	rayon de 12m	-	GMP	Révèle les tentations de scrutation dans un rayon de 12 mètres autour du psionique.
		A:	-						
☐ CLA	Divination psionique	M+V	10 min	perso	instant	perso	-	GMP	Donne des conseils précieux concernant une action.
		A:	-						
☐ KIN	Forteresse d'intellect	A	immédiat	6 m	1 round	rayon 6 m	-	GMP	réduit de moitié les dégâts dus aux facultés ou pouvoirs psioniques dans un rayon de 6 mètres autour du psionique.
		A:	-						
☐ POR	Liberté de mouvement psionique	A	simple	perso	10 min / niv	perso	-	GMP	Protège contre la paralysie.
		A:	-						
☐ KIN	Manœuvre télékinésique [force]	V	simple	moyenne	conc (1rd/niv)	1 créature	RP	GMP	Bousculer, désarmer, agripper ou faire un croc-en-jambe en utilisant la télékinésie. Le jet s'effectue avec le niveau de manifestation et le bonus d'Intelligence.
		A:	2 points → le psionique obtient un bonus de +1 sur le test.						
☐ TEL	Modification psychique^x [mental]	AMV	10 min	courte	instant	1 créature	-	GMP	Modifie les choix effectués lors d'un passage de niveau.
		A:	-						
☐ MET	Mur ectoplasmique (création)	V	simple	courte	1 min/niv (T)	mur de 9m²/niv	-	GMP	Création d'une barrière protectrice.
		A:	-						
☐ TEL	Personnalité parasite [mental]	A+V	simple	moyenne	1 round/niv (T)	1 créature	vol+RP	GMP	La cible devient partiellement schizophrène pendant 1 round par niveau.
		A:	-						
☐ CLA	Pistage de téléportation	V	simple	courte	instant	r. 7,5m+1,5/niv	-	GMP	Indique la destination d'une téléportation.
		A:	2 points → la portée devient moyenne						
☐ POR	Porte dimensionnelle psionique [téléportation]	V	simple	longue	instant	special	-	GMP	Téléporte sur de courtes distances.
		A:	6 points → la faculté peut se manifester par une action de mouvement						
☐ TEL	Scellés mentaux [mental]	AMV	simple	courte	instant	1 créature	vig+RP	GMP	Inflige deux niveaux négatifs pendant 1 heure.
		A:	2 points → le DD augmente de +1 3 points → la faculté inflige un niveau négatif supplémentaire						
☐ TEL	Usurpation de pouvoir (coercition) [mental]	V	simple	courte	conc (1 rd/niv)	1 créature	vol+RP	GMP	Draine 1d6 points psi par round tant que la concentration est maintenue. Le draineur gagne 1 point psi par round.
		A:	-						
☐ CLA	Vision de l'aura	V	simple	18 m	con (10min/niv)	cône	-	GMP	Révèle des créatures, objets, facultés ou sorts d'un alignement déterminé.
		A:	2 points → la portée augmente de +1,5 mètres						
☐ KIN	Barrière inertielle	AM	simple	perso	10 min / niv	perso	-	GMP	Confère une réduction des dégâts de 5/- et absorbe la moitié des dégâts de chute.
		A:	4-						
☐ KIN	Contrôle d'un corps	T	simple	moyenne	conc (1min/niv)	1 créature	-	GMP	Contrôle partiellement les gestes de la cible (créature humanoïde de taille M).
		A:	2 points → affecte une cible d'une taille d'un cran supérieur						
☐ KIN	Sphère d'énergie [variable]	A	simple	longue	instant	rayon 6m	ré/vg+RP	GMP	Inflige 7d6 points de dégâts d'énergie (électricité, feu, froid ou son) sur 6 mètres de rayon.
		A:	1 point → les dégâts augmentent de +1d6 pour 2 points dépensés, le DD augmente de +1						

Facultés de Cinquième niveau

9 point psi

DD : ____

☐ PSM	Adaptation corporelle	V	simple	perso	1 heure/niv (T)	perso	-	GMP	Le corps du psionique s'adapte aux environnements hostiles.
		A:	-						
☐ TEL	Bélier mental	O	simple	9 m	instant	rayon 9 m	vol+RP	GMP	Annule les effets d'un esprit impénétrable.
		A:	-						
☐ TEL	Broyage psychique [mental]	A	simple	courte	instant	1 créature	vol+RP	GMP	Amène la cible à -1 point de vie, si elle rate un jet de Volonté à +4, ou lui inflige 3d6 points de dégâts.
		A:	2 points → les dégâts augmentent de +1d6						
☐ TEL	Catapsi [mental]	M+V	simple	9 m	1 round / niv	rayon 9 m	vol+RP	GMP	Des parasites psychiques perturbent la manifestation de facultés (elles coûtent 4 points supplémentaires pour se manifester).
		A:	4 points → la portée et le rayon de la zone d'effet augmentent de 1,5 mètre						
☐ PSM	Champ d'absorption	V	simple	perso	1 min	perso	-	GMP	Crée un contrecoup quand le psionique résiste à une faculté, le psionique gagne 1 point psi par 2 points dépensés.
		A:	2 points → la durée augmente de +1 minute						
☐ TEL	Forteresse de volonté indomptable [mental]	A	immédiat	3 m	1 round	rayon 3 m	-	GMP	Assure une RP de 19 contre les facultés affectant l'esprit à toutes les créatures à moins de 3 mètres jusqu'au prochain round.
		A:	1 point → la durée augmente de +1 round & la RP augmente de +1						
☐ MET	Incarnation^x	T	2 rounds	spécial	permanent	spécial	-	GMP	Rend certains effets psioniques permanents.
		A:	-						
☐ MET	Marcheur ectoplasmique (création)	ATO	1 round	longue	1 min / niv	1 création	-	GMP	Ralentit et blesse les créatures dans une zone de 10 cubes de 3 mètres de côté.
		A:	-						
☐ CLA	Résistance psionique	T+V	simple	contact	1 min / niv	1 créature	vol+RP	GMP	Confère une RP de 12 + niveau de manifestation du psionique.
		A:	-						
☐ CLA	Vision lucide psionique	V	simple	perso	1 min / niv	perso	-	GMP	Révèle la véritable nature des choses.
		A:	-						
☐ KIN	Courant d'énergie [variable]	V	simple	courte	conc (1rd/niv)	2 créatures	ré/vg+RP	GMP	Inflige 9d6 points de dégâts d'énergie (électricité, feu, froid ou son) à un adversaire et à la moitié à un second, par round, tant que la concentration est maintenue.
		A:	1 point → les dégâts augmentent de +1d6 pour chaque paire de dés de dégâts supplémentaires, le DD augmente de +1 4 points → affecte un adversaire secondaire supplémentaire à 4,5 mètres						
☐ KIN	Désincarnation flamboyante [feu]	V	immédiat	perso	instant (1jour)	perso	-	GMP	Tromper la mort en se désincarnant vers le feu le plus proche pendant un jour. Le psionique doit réussir un test de Volonté de DD 5+dégâts subits.
		A:	3 points → le psionique gagne +1 à son jet de Volonté						

Disciplines

CLA	<i>Claïrsentience</i>
MET	<i>Métacréativité</i>
KIN	<i>Psychokinésie</i>
PSM	<i>Psycho métabolisme</i>
POR	<i>Psychoportation</i>
TEL	<i>Télépathie</i>

Signes apparents

A	<i>auditif</i>
T	<i>matériel</i>
M	<i>mental</i>
O	<i>olfactif</i>
V	<i>visuel</i>

Portée

perso	<i>personnelle</i>
contact	<i>contact</i>
courte	<i>7,5 m + 1,5 / 2 niv</i>
moyenne	<i>30 m + 3 / niv</i>
longue	<i>120 m + 12 / niv</i>
autre	<i>exprimée en mètres</i>

Durée

instant	<i>instantané</i>
perm	<i>permanente</i>
conc	<i>concentration</i>
(T)	<i>terme prématuré</i>
autre	<i>durée déterminée</i>