

- Les **Pouvoirs PSI** sont quasi exclusivement développés par les prêtres de l'une des Eglises de l'Empire Galactique (bien qu'il soit bien connu que des exceptions confirment toujours la règle...).
- Les **Emanations PSI**, elles, peuvent être développées par d'autres personnages pour peu qu'il y ait une explication logique à cet état de fait (talent inné, entraînement avec un prêtre, cours dispensé dans une école, etc...).

Pouvoirs PSI

- ☐ Conscience PSI
- ☐ Ctrlr des émotions....
- ☐ Ctrlr des énergies.....
- ☐ Ctrlr des sens.....
- ☐ Hypnotisme.....
- ☐ Invisibilité
- ☐ Médecine PSI
- ☐ Projection Astrale.....
- ☐ Télékinésie
- ☐ Télépathie.....
- ☐ Transf. empathique...
- ☐ Universalisme

Emanations PSI

- ☐ 6° sens.....
- ☐ Arts martiaux.....
- ☐ Neutralisation PSI

Pouvoirs PSI

Conscience PSI

Coût : 1 PP x niveau utilisé

La « conscience » PSI donne au personnage qui en est pourvu la faculté de pouvoir améliorer consciemment le fonctionnement de son propre corps.

Niveau	Malus	Effets
1	-	Insensibilité thermique En transe, le personnage peut supporter sans sourciller des climats extrêmes, des écarts de température allant jusqu'à 50° au-dessus ou en dessous de zéro. Il peut traverser un incendie ou marcher pieds nus dans la neige sans être incommodé. La transe dure un laps de temps égal à son Endurance en minutes.
2	-	Conscience inaltérable Le personnage développe des techniques de concentration qui lui offrent une résistance supérieure à l'Inconscience. Chaque jet de Volonté effectué pour éviter de sombrer dans l'inconscience bénéficie d'un bonus égal au niveau de Conscience PSI du personnage.
3	- 1	Animation suspendue Le personnage peut se placer volontairement en état de catalepsie; il reste alors en vie sans manger ni boire, ni même respirer, avec toutes les apparences de la mort pendant un nombre de jours égal à son Endurance .
4	- 1	Régénération Le fonctionnement des cellules de son propre organisme est sous le contrôle conscient du personnage : en cas de blessure, lésion ou maladie, il régénère un point de blessure en 2 heures de repos.
5	- 2	Endurance renforcée Lorsque un jet d'Endurance est utilisé pour une action non PSI, le joueur peut ajouter son bonus de Volonté à son Endurance.
6	- 2	Force renforcée Lorsque un jet de Force est utilisé pour une action non PSI, le joueur peut ajouter son bonus de Volonté à sa Force.

Contrôle des Emotions

Coût : Prolongation = 1 PP x niveau utilisé
Suppression = 2 PP x niveau utilisé
Induction = 3 PP x niveau utilisé

Durée : 1 minute x niveau possédé

Portée : 1 m x niveau possédé

Le personnage peut contrôler les émotions de ceux qui l'entourent. Le type d'émotion manipulable dépend de son niveau. Dans tous les cas le personnage peut :

- prolonger un certain temps une émotion existante (jet à - 1),
- la supprimer (jet à - 2) ou
- susciter une émotion (jet à - 3).

La victime a droit à un **jet de Volonté** pour éviter cette manipulation. Toutefois le niveau de pouvoir utilisé constitue un **malus** sur ce jet de Volonté.

Niveau	Malus	Emotion manipulable
1	-	Doute / Certitude Le personnage instille le doute ou restaure la confiance dans l'esprit de l'être visé.
2	-	Discorde / Concorde Le personnage provoque ou empêche la discorde à l'intérieur d'un groupe. Si ce pouvoir est utilisé sur plusieurs individus, chacun d'entre eux effectue un jet de Volonté.
3	- 1	Envie / Générosité Souvent appliquée par rapport à un objet ou une situation.
4	- 1	Agressivité / Douceur Utilisation délicate car l'être visé aura tendance à suivre ses penchants naturels. Pas facile de rendre un Sblonk télépathe agressif mais encore plus difficile de calmer un Karya en frénésie sanglante !
5	- 2	Couardise / Héroïsme Le personnage peut galvaniser jusqu'à la témérité ou rendre couard un groupe de créatures qui, dans ce dernier cas, fuiront au moindre signe de danger.
6	- 2	Obéissance / Insubordination Le personnage peut donner un ordre à une personne. S'il échoue, une 2 ^e tentative sur le même être est impossible.

Contrôle des Energies

Coût : 3 PP x niveau utilisé

Durée : 1 minute x niveau utilisé

Portée : 5 m x niveau possédé

Le personnage est capable de contrôler ou canaliser n'importe quelle forme d'énergie. Il peut momentanément stopper un moteur (sauf équivalent Varlet) ou interrompre une source lumineuse.

Il peut également transformer l'énergie ainsi détournée pour enflammer à distance toute matière, inflammable ou non, dans n'importe quel type d'atmosphère et même dans le vide. Une flamme d'environ 1 m³ apparaît sur l'objet visé, dégageant de la chaleur et entamant la structure de l'objet.

Sur un être vivant, ce dernier subit chaque minute des dommages égaux à une arme thermique : **1d x niveau utilisé (max. 3)**

Contrôle des Sens

Coût : 4 PP x niveau utilisé

Durée : 6 secondes x niveau possédé

Portée : 1 m x niveau possédé

Le personnage peut supprimer ou amplifier la portée, la finesse ou la sensibilité d'un des sens chez lui-même ou un être à proximité.

Niveau	Malus	Sens manipulé
1	-	Goût Une amplification permet de détecter un poison, même résiduel, par simple contact sur la langue.
2	-	Odorat Une amplification permet de reconnaître les gens à leur odeur.
3	- 1	Toucher Une suppression demande un jet de Coordination – 3 à l'être visé pour ne pas lâcher ce qu'il tient en main. Une amplification ajoute un bonus de +2 à des jets de compétence demandant de la dextérité manuelle (réparation mécanique, médecine, pickpocket,...).
4	- 1	Ouïe Une amplification permet de suivre une conversation à 10 x la distance normale, même au milieu d'une foule.
5	- 2	Vision Une amplification permet de bénéficier d'une acuité visuelle digne d'un aigle (grossissement 10 x). Bonus de +2 si utilisation d'une compétence dépendant fortement de la vision (viser une cible dans des conditions calmes par exemple...).
6	- 2	Equilibre Une suppression demande un jet de Coordination – 3 <u>toutes les 6 secondes</u> à l'être visé pour ne pas tomber. Une amplification ajoute un bonus de +2 à des jets de compétence demandant de l'équilibre (acrobaties, jets de Coordination, etc...).

Hypnotisme

Coût : 2 PP x Volonté de la cible

Durée : 1d6 minutes x niveau possédé

Portée : contact visuel proche

Par le simple magnétisme du regard, ou à l'aide d'un petit objet brillant (montre, bijou, etc.) qu'il balance sous les yeux d'une rencontre en lui parlant d'une voix douce, le personnage peut tenter d'hypnotiser son interlocuteur en réussissant un **jet d'hypnose**.

Si la victime n'est pas consentante, elle a droit à un **jet de Volonté** avec un malus égal à la compétence de l'hypnotiseur.

Si ce dernier réussit, la rencontre va s'endormir et le personnage, en lui suggérant qu'elle se trouve dans une situation imaginaire, peut lui faire accomplir certaines actions.

Attention ! La rencontre n'acceptera de faire que les gestes qu'elle aurait pu faire d'elle-même. La tentative est risquée car, si elle échoue, la rencontre va trouver la chose extrêmement louche et sera sans doute hostile au personnage.

Invisibilité

Coût : 2 PP x niveau utilisé

Durée : 5 minutes x niveau utilisé

Portée : soi-même

Le personnage est capable d'être suffisamment discret pour que les organes sensitifs ou, à haut niveau, les instruments de détection ne réagissent pas à sa présence.

Niveau	Malus	Niveau d'invisibilité
1	-	Invisibilité simple - immobile Indétectable auditivement et en lumière visible.
2	-	Invisibilité étendue - immobile Idem niveau 1, plus indétectable aux infrarouges et aux UV.
3	- 1	Invisibilité étendue – mobilité très lente Idem niveau 2 mais le personnage peut bouger très lentement (1/10 ^e de sa vitesse normale).
4	- 1	Invisibilité étendue – mobilité lente Idem niveau 2 mais le personnage peut bouger lentement (moitié de sa vitesse normale).
5	- 2	Invisibilité totale - mobilité lente Idem niveau 4, plus indétectable aux systèmes de détections volumétriques actifs (radars, ultrasons, radar UV), etc...
6	- 2	Invisibilité totale – vitesse normale Idem niveau 5 mais le personnage peut se déplacer à vitesse normale (pas de course toutefois !).

Médecine PSI

Coût : 1 PP x niveau utilisé

Portée : contact

Le personnage peut stimuler le processus de guérison de n'importe quel être par simple contact.

Niveau	Malus	Qualité de soin
1	-	Douleur Le personnage est capable de supprimer la douleur par la seule puissance de son esprit. Le blessé ne subit plus les malus dus à son état pour un nombre d'heures égal au niveau possédé par le personnage.
2	-	Soin empathique Le personnage peut « échanger sa santé » contre celle d'un autre être de la même chimie que lui (chimie du carbone dans le cas des Humains...). Il prend délibérément sur lui tout ou partie des blessures, lésions, contusions et maladies et en souffre alors lui-même. Le transfert des « points de blessure » se fait au rythme de 1 par 6 secondes.
3	- 1	Blessure Le personnage est capable d'accélérer la guérison des blessures en changeant l'unité de temps. Les semaines deviennent des jours, les jours deviennent des heures, les heures deviennent des minutes...
4	- 1	Maladie d'origine bactérienne Le personnage peut guérir n'importe quel type d'affection d'origine bactérienne (ou équivalente).
5	- 2	Maladie d'origine virale Le personnage peut guérir n'importe quel type d'affection d'origine virale (ou équivalente).
6	- 2	Empoisonnement Le personnage peut enrayer un empoisonnement à n'importe quelle substance connue actuellement.

Projection astrale

Coût : 4 PP x niveau utilisé

Durée : 10 minutes x niveau possédé

Portée : 10^{niveau} km

Le personnage a accès à la dimension astrale. Il peut déplacer une partie ou la totalité de son être instantanément d'un point à un autre, par la seule puissance de son esprit. Pour une raison inconnue, il est impossible de se projeter à l'intérieur d'un corps stellaire (planète, étoile, comète, trou noir) ou dans le Triche-Lumière.

De même, certains lieux traités avec du Saepens (l'intégralité de Prima, la plupart des navires de la flotte impériale, les ambassades et autres bâtiments administratifs) ainsi que la salle des machines des vaisseaux Lehouine sont parfaitement imperméable à la projection astrale.

Niveau	Malus	Capacités astrales
1	-	Image Le personnage entre en transe et crée une projection astrale. Celle-ci se détache de son corps et se déplace à l'allure normale du personnage au pas. Celui-ci peut voir au travers de sa projection comme s'il était présent. La projection astrale est visible de tous mais reste impalpable et intangible. Elle ne peut pas agir matériellement ni utiliser d'autres pouvoirs PSI. Elle est également sourde et muette.
2	-	Image et son Idem niveau 1, mais la projection astrale peut en outre entendre et parler (et utiliser un robot ou ordinateur à commande vocale).
3	- 1	Sensation complète Idem niveau 2 mais la projection acquiert une réalité quasi matérielle. Elle transmet au personnage toutes les sensations provoquées par le milieu où elle évolue. Elle peut y intervenir concrètement. <i>Attention : elle peut aussi y subir des dommages (vide, flamme, toxiques, etc...) qui affectent le corps en transe...</i>
4	- 1	Maîtrise astrale Idem niveau 3 mais le personnage choisit de rester invisible, inaudible et de ne pas subir de dommages.
5	- 2	Téléportation Le personnage peut déplacer l'intégralité de son corps. Il ne peut cependant transporter que lui-même et ses prothèses, à l'exclusion de tout autre objet ou vêtement. Il apparaît donc intégralement nu. Le personnage doit connaître les coordonnées PSI du lieu de son arrivée. C'est-à-dire y être déjà passé et y avoir médité quelques instants.
6	- 2	Téléportation de masse Le personnage peut déplacer vers le lieu désiré jusqu'à 6 êtres (avec les mêmes restrictions qu'au niveau 5). S'il tente d'en déplacer plus, le malus au jet est augmenté de 1 par être supplémentaire. En cas d'échec, la marge d'échec détermine le nombre d'êtres qui se perdent définitivement dans les limbes astrales... (en cas de maladresse, la totalité du groupe, y compris le personnage lui-même disparaît définitivement).

Télékinésie

Coût : 3 PP x niveau utilisé

Durée : 1 minute x niveau possédé

Portée : vue

La télékinésie est la faculté de déplacer les objets à distance. Selon son niveau de compétence, le personnage peut soulever sans y toucher des objets de plus en plus lourds, pour une durée croissante. Il faut que les objets soient **visibles** de lui.

- Du **premier** au **cinquième** niveau, le personnage fait évoluer dans la direction qu'il désire des objets ou des êtres de 10 grammes à 100 kilos pendant 1 à 5 minutes, à condition qu'ils soient visibles de lui.
- Au niveau **6**, le personnage peut s'élever et planer lui-même au-dessous du sol. Sa vitesse de déplacement, ainsi que celle des objets, est celle qu'il aurait à pied.

Niveau	Malus	Poids soulevable
1	-	10 g
2	-	100 g
3	- 1	1 kg
4	- 1	10 kg
5	- 2	100 kg
6	- 2	Soi-même

Télépathie

Coût : 5 PP x niveau utilisé

Durée : 1 minute x niveau possédé

La télépathie est la faculté de communiquer à distance par la pensée.

Selon son niveau de compétence, le personnage est capable de pénétrer de plus en plus profondément dans le secret des intelligences qui l'entourent.

Niveau	Malus	Capacités télépathiques
1	-	Ecran mental Tout d'abord, le personnage est capable de former un écran mental permanent protégeant ses pensées contre une indiscretion télépathique ; il émet un brouillard de pensées parasites qui cache ses véritables intentions à des télépathes de niveau 4 et inférieurs. Ce niveau ne coûte aucun PP.
2	-	Empathie Ensuite le personnage peut « sentir » les personnages qui l'entourent : il est particulièrement sensible à la peur, au mensonge, à l'hostilité. Il connaît le coeur des rencontres rien qu'en les écoutant parler. Secrètement, le M.J. l'avertit si une rencontre nourrit des intentions mauvaises à son égard.
3	- 1	Lecture des pensées Le personnage peut « lire » les pensées des rencontres et même de ses compagnons. Comme il peut « entendre » les pensées de tous, il doit se concentrer pour « écouter » un esprit en particulier. (Il peut poser en privé une question au M.J. ou à un joueur, et celui qui est interrogé est obligé de répondre par la vérité, sauf s'il sait former un écran mental.)
4	- 1	Sondage mental Non seulement le personnage peut recevoir mais il peut aussi émettre des pensées (question, ordre ou suggestion) dans l'esprit d'un non-télépathe. Il peut communiquer librement et secrètement avec le M.J. ou tout être qui ne dispose pas d'écran mental.
5	- 2	Contrôle mental Le personnage peut donner un ordre sans le formuler verbalement à la rencontre ou au personnage qu'il contrôle. Il sera obéi, si l'ordre ne met pas en danger la vie de la personne contrôlée.
6	- 2	Assaut mental Le personnage contrôle complètement les actions d'un non-télépathe. S'il s'agit d'un télépathe, la tentative d'assaut donne lieu à une réponse similaire : celui qui obtiendra la plus grande marge de réussite (ou obtient un critique) prendra le contrôle de l'autre.

Transfert empathique

Coût : 3 PP x niveau utilisé

Durée : voir tableau

Portée : contact

Le personnage peut transférer chez d'autres êtres ses sentiments, son esprit ou une image différente de son corps.

Niveau	Malus	Durée	Capacités télépathiques
1	-	2 min.	Transfert émotif Le personnage peut faire partager ses sentiments à une autre créature, sans limitation d'origine. Les sentiments doivent être <i>simples</i> et <i>sincères</i> : amitié, calme, peur, désir, etc. Ce pouvoir est souvent utilisé pour établir le contact avec des races non humaines en attendant la mise au point d'un mode de communication commun.
2	-	-	Maquillage PSI Le personnage peut modifier légèrement les traits de son visage, l'aspect de sa coiffure ou la masse de son corps pour apparaître plus corpulent jusqu'à l'obésité ou plus mince jusqu'à la maigreur... Ce pouvoir est permanent à moins que le personnage décide de l'interrompre, ou qu'il utilise consciemment un autre pouvoir PSI.
3	- 1	1 h	Apparence animale Le personnage peut, pour une heure, prendre l'apparence d'un animal de même chimie que lui (carbone pour les Humains). Son déguisement purement mental ne trompera que les êtres intelligents mais pas les autres animaux (quels qu'ils soient). Il ne sera pas non plus capable des performances physiques de son modèle.
4	- 1	1 h	Déguisement PSI Le personnage peut modifier totalement son apparence, prenant celle d'un autre être. Il est impossible de détecter la supercherie sinon par un pouvoir PSI (jet de Télépathie, Transfert empathique, Contrôle des Sens, 6 ^e sens ou Neutralisation PSI) ou si le personnage commet un impair, dû par exemple à sa méconnaissance d'une coutume...
5	- 2	1 h	Illusion Le personnage est capable de faire croire à un nombre d'êtres égale à son propre score en Aura à l'existence d'une illusion parfaite en tout point. Taille : cette illusion peut atteindre en volume la taille d'un cube dont l'arête est égale au double de la taille du personnage. Portée : la distance à laquelle le personnage peut matérialiser son illusion est de 10 m x Volonté.
6	- 2	-	Transfert corporel Le personnage échange son corps avec celui d'un autre être. Il bénéficie alors de toutes les capacités naturelles de celui-ci (voler par exemple) tout en conservant l'intégralité de sa conscience, de sa volonté et de ses facultés PSI. Toutefois la créature avec laquelle s'effectue le transfert, et qui échangera son corps avec celui du personnage, doit être pleinement consciente et volontaire. De plus, si l'un des deux corps porteurs meurt, le transfert devient définitif pour le corps survivant avec l'esprit de l'autre. Les deux êtres doivent également être pleinement d'accord pour la cessation du transfert. Alors les deux esprits regagnent leurs corps respectifs. Si le personnage tente d'échanger son corps avec une créature inconsciente (en sommeil par exemple) ou non volontaire, le malus est augmenté du score d'Âme de la victime. En cas d'échec, le personnage voit son propre esprit se désintégrer dans les limbes et son corps devenir un légume amorphe plongé dans un semi-coma à la manière d'un mort-vivant. La créature visée en est quitte pour un bon cauchemar...

Universalisme

Coût : 600 PP x niveau utilisé

Le personnage tente d'entrer en communication directe avec la Conscience du Grand Univers lui-même. Personne n'y est jamais arrivé jusqu'ici...

Niveau	Malus	Effets
1 à 6	- 36	Grand Univers Le personnage peut entrer en communication avec le Grand Univers... Est-ce Dieu ?

Sixième Sens

Coût : 1 PP x niveau utilisé

La totalité des sens du personnage bénéficie d'une ouverture remarquable vis-à-vis du danger, de la présence de pouvoirs PSI, etc..

Niveau	Malus	Durée	Effets
1	-	24 h	Sens à 360° Le personnage voit, sent et entend dans toutes les directions, devenant ainsi très difficile à surprendre, sauf bien entendu si l'agresseur est un missile, arrivant de l'espace, lancé à 10 km/sec, ou quelque chose d'équivalent... La portée de ce sens reste toutefois normale : concrètement, tout agresseur potentiel devra réussir un jet avec un malus de 2 pour surprendre le personnage. Ce pouvoir est automatiquement rompu par l'utilisation d'un autre pouvoir PSI.
2	-	1 h	Sens amplifiés Le personnage voit la portée de tous ses sens doublée. Il peut se diriger et sentir les obstacles dans l'obscurité ou dans des conditions atmosphériques difficiles (brouillard, tempête, etc.).
3	- 1	10 min.	Sens du danger Le personnage est averti de l'imminence d'un danger dans les 5 minutes. Toutefois il ne pourra en préciser la nature ni en localiser l'origine dans l'espace. La conscience du danger se manifesterait physiologiquement : une sueur glacée coulerait entre ses omoplates, le duvet d'un Kalash arachnoïde se hérissait, etc.
4	- 1	-	Localisation du danger L'utilisation de ce pouvoir n'est possible que si la compétence a préalablement été utilisée au niveau 3. S'il réussit son jet, le personnage localise approximativement l'origine du danger dans l'espace et à une minute près dans le temps. La nature du danger lui reste impénétrable.
5	- 2	auto	Détection des PSI Le personnage « sent » la présence d'une activité PSI dans un rayon de 50 mètres autour de lui. Cette compétence fonctionne même si le PSI est protégé par un écran mental, mais pas s'il utilise la compétence Neutralisation PSI. La matière n'est pas un obstacle à la détection. La source PSI n'est que vaguement localisée dans l'espace, sauf si le personnage se situe à proximité immédiate.
6	- 2	auto	Détection de la vie Le personnage « sent » la présence de créatures vivantes, actives, léthargiques ou en catalepsie dans un rayon de 50 mètres autour de lui. Lesdites créatures doivent avoir un degré d'organisation supérieur à celui de micro-organisme. Les conditions et limitations d'applications sont les mêmes qu'au niveau 5.

Arts martiaux

Coût : 2 PP x niveau utilisé

Durée : 1 par séquence de combat

Portée : soi-même

Par un entraînement acharné de tous ses muscles, le personnage est capable de transformer son corps en une fantastique machine de combat.

Niveau	Malus	Capacités astrales
1 à 3	-	Grêle de coups Le personnage est capable d'assener à son adversaire une grêle de coups. Chaque point PSI dépensé autorise une attaque au corps à corps supplémentaire. Au niveau 1 il peut frapper 2 fois, au niveau 2 il frappe 3 fois, au niveau 3 il frappe 4 fois. Il peut changer de cible sans malus à condition que la nouvelle cible soit à portée de mains. Le personnage utilise la compétence Arts martiaux (et non pas Combat à mains nues) pour chaque coup, afin de savoir s'il porte ou non...
4	- 1	Centre nerveux Une fois par séquence de combat, le personnage peut frapper un centre nerveux de son adversaire et l'assommer pour 1d minutes s'il réussit sa tentative.
5	- 2	Armure corporelle Le personnage bande tous ses muscles pour leur conférer la résistance du cuir. Ce pouvoir agit comme un réflexe et on effectue la tentative après que le personnage a été victime d'un coup. Si elle réussit, l'équivalent d'un « cuir » (protection vs Impact 3) vient s'ajouter aux autres protections éventuelles avant le calcul des dommages.
6	- 2	Parade absolue Le personnage évite, dévie ou bloque tout projectile de NT 1 ou NT 2 (y compris mains nues) avec ses membres ou appendices sans subir de dégâts.

Neutralisation PSI

Coût : 2 PP x niveau utilisé

Durée : 5 minutes x niveau possédé

Portée : soi-même

Le personnage crée autour de lui un champ neutralisateur qui interdit toute action PSI à son encontre. La concentration nécessaire ne permet pas au personnage de se déplacer. Ce pouvoir est efficace contre tous les prêtres d'un grade inférieur ou égal à celui qui l'utilise, quel que soit leur nombre ou l'endroit où ils se trouvent. Contre un adversaire supérieur, le personnage doit réussir un jet avec un malus égal au niveau du pouvoir utilisé contre lui.