

## LES REGLES DU PSI

Le Psi est un ensemble de Traits qui représentent des Disciplines particulières, dans le domaine Physique ou Mental.

Tout Crossling pratiquant le Psi doit choisir à la création une spécialité, Mentaliste ou Matérialiste.

Tous les traits Psi de son domaine de spécialité auquel il a accès sont considérés comme favoris, tous les autres sont normaux.

Il n'est possible de prendre un Trait Psi que s'il fait partie de son Héritage.

Le niveau dans le trait détermine les pouvoirs utilisables. Le trait est aussi utilisé pour effectuer le jet d'utilisation de ces pouvoirs.

A la création, le joueur choisit pour le nouveau Crossling autant de Traits Psi parmi ceux de ces parents que sa génération. Si l'héritage du Crossling comporte plusieurs fois un même Trait Psi, il peut le prendre plusieurs fois, augmentant son niveau de départ.

*Exemple : Sertoril, génération 3, vient de naître. Son père possède Boucliers TK et Contrôle Corporel, et sa mère Boucliers TK et Pyrokinésie.*

*Sertoril doit choisir trois pouvoirs, sachant qu'il peut décider de prendre deux fois Boucliers TK, afin d'augmenter son niveau de départ dans cette discipline.*

*S'il choisit cette voie et a des enfants avec une Crossling possédant Boucliers TK 2, ceux-ci (4eme génération) pourront débiter la partie avec Boucliers TK 4 !*

La génération du Crossling détermine le niveau de Pouvoir maximum qu'il peut atteindre au fil de l'expérience.

*Exemple : Maurith possède le Trait « Contrôle Corporel », et il est de 5eme génération, il ne pourra jamais dépasser 5 en Contrôle Corporel, et donc ne pourra utiliser au mieux que les 5 premiers pouvoirs de cette discipline, jusqu'à Mimétisme...*

Par la suite, on ne peut augmenter un Trait Psi de plus d'un niveau par séance en dépensant des XP.

Pour utiliser un Pouvoir, le Psychique doit commencer par dépenser un point de Vie (sauf si ce pouvoir lui est Naturel, voir les Dons Psi) et autant de point de Chance qu'il souhaite en investir dans le pouvoir.

Les effets de beaucoup de pouvoirs changent en fonction des Points de Chance investis dedans au moment de l'utilisation...

Ensuite, le Psychique fait un jet dont la difficulté est de 8 s'il n'y a pas d'opposition. Le MJ peut décider d'augmenter cette difficulté si les conditions sont particulièrement difficiles pour le Psi, par exemple s'il est blessé ou déconcentré...

En cas d'opposition contre un PNJ, la difficulté du jet de Psi est la Défense Mentale de la Cible pour les pouvoirs Mantaux, et sa Défense pour les pouvoirs Physiques.

Si un PJ est pris pour cible, on utilisera sa Défense si l'attaque est physique, et son Courage ou sa Présence à son choix autrement.

## LES DONS PSI

Il existe deux dons en rapport avec le Psi :

(un trait psi) **Naturel** : Le Trait Psi choisi est si naturel d'usage pour le Crossling que celui-ci n'a plus besoin de dépenser de pt de Vie pour utiliser les pouvoirs en dépendant !

(un trait psi) **Instinctif** : Le Trait Psi choisi est maîtrisé par le Crossling au point de devenir d'usage discret : seuls certains pouvoirs Psi de vigilance permettront d'en repérer l'usage, sous réserve de réussir un jet en opposition des Traits Psis concernés...

Lorsqu'un Crossling est à la fois Naturel et Instinctif dans une discipline, on l'appelle généralement **Prodige** Psi...

## Psi Physique

### Contrôle Corporel

**1- Transe de Concentration** : Confère un bonus de +1/pt de Chance à : Vigilance, Repérage, Bricolage, Erudition, et un malus équivalent tous les autres traits.

**2- Suspension vitale** : Permet au psi de mettre son corps en sommeil. Il peut ainsi survivre sans air, sans nourriture, sans eau et sans chaleur. La transe dure 1h/pt de Chance.

**3- Transe de Résistance** : Permet de se mettre en suspension vitale pendant 1 jour/pt de chance, et confère un +1 / pt de chance aux jets d'Endurance et de Force, compensé par un malus équivalent à tous les autres Traits.

**4- Transe de Combat** : Confère un bonus de +1/pt de Chance aux compétences de Combat (attaques et défenses), de Pilotage, de Vitesse et d'Agilité. Un malus équivalent est appliqué à tous les autres traits.

**5- Mimétisme**: Le psi peut modifier ses traits et son apparence extérieure. Le coût dépend de la profondeur des changements souhaités : 1 pt pour changer des détails, 2 pour changer d'espèce, 3 pour changer de famille, et 5 pour un changement d'ordre (passer de mammifère à poisson). Seule l'apparence change !

**6- Régénération** : La récupération de points de Vie se fait par heure et plus uniquement par jour.

**7- Maîtrise Corporelle** : Le psi est immunisé aux poisons et maladies, ainsi qu'au vieillissement. Il contrôle à volonté ses rythmes biologiques (sommeil, reproduction, vieillissement, ...)

### Boucliers TK

**1- Bouclier** : bouclier personnel protégeant d'1pt / pt de Chance

**2- Bouclier Reflexe** : bouclier qui se déclenche automatiquement en cas d'attaque directe contre le psi, à moins que celui-ci n'ait consciemment renoncé à l'utiliser pour le moment.

**3- Bouclier de Groupe** : Permet d'englober tous les membres d'un groupe (max 9 personnes serrées)

**4- Bouclier réfléchissant** : Retourne les attaques encaissées sous forme d'ondes de choc. Si le jet de défense du psi est un succès, l'attaquant perd autant de pts de Vie que la marge de ce jet.

**5- Mur** : Permet de générer une muraille de force, semblable à un bouclier, mais couvrant 20m<sup>2</sup> / pt de chance investi.

**6- Bulle**: Donne la forme d'une bulle à son bouclier, en faisant une prison. Peut être déplacée lentement, dilatée et compressée. La bulle dispose de 2pts de Résistance / pt de Chance : elle éclate si on réussit un jet d'attaque contre une difficulté de 8+sa résistance. Une compression de prisonnier occasionne à chaque tour (résistance de la bulle – force du prisonnier) pts de Vie perdus

**7- Egide** : L'Egide permet au psi de protéger qui il le souhaite à portée de vue, personne,

groupe, ou lieu. Chaque pt de Chance donne 2 pts de Protection. Ses points peuvent être répartis sur une cible par pt de Chance.

### Manipulation TK

**1- Attraction** : Le psi peut attirer à lui 1kg de matière/ pt de Chance, à faible vitesse.

**2- Tir TK** : Le psi peut propulser un solide de moins d'un kilo à une vitesse suffisante pour blesser un adversaire. L'attaque est effectuée avec le trait Tir, les dommages sont de +1 par pt de Chance.

**3- Manipulation grossière** : Permet de manipuler grossièrement un objet ou un mécanisme proche. En termes de jeu, les traits sont employés à distance avec un malus de -4. La puissance de cette manipulation est équivalente à une Force de 1 par pt de Chance investi.

**4- Manipulation précise** : Comme ci-dessus, mais la portée est lointaine, et il n'y a pas de malus.

**5- Onde de choc** : Génère une onde de choc à partir des mains du psi. Cette onde peut être circulaire ou dirigée. Elle occasionne 1pt de dégâts / pt de Chance et projette les cibles humanoïdes à 2m/pt de Chance. Attaque de zone : on ne peut éviter les dégâts, juste les réduire de moitié sur un jet réussi de Défense (bouclier) ou d'Agilité

**6- Manipulation interne** : Permet des manipulation jusqu'à l'échelle microscopique. Peut être utiliser pour attaquer (2pts de dégâts/pt de Chance, Proche), mais aussi pour faire de la chirurgie (avec Médecine), de l'électronique (avec Bricolage), de la transmutation alchimique (avec Erudition)...

**7- Mille mains** : Permet d'opérer autant de manipulations précises et/ou de tirs TK que de pts de Chance investis simultanément et à portée lointaine!

### Déplacement TK

**1- Accélération** : utilise des impulsions TK pour accélérer le déplacement. Vitesse +1/pt de Chance. Les Crosslings ailés peuvent s'envoler pour un round si leur vitesse dépasse la somme Force+Endurance.

**2- Vol plané** : Permet de ralentir une chute, éliminant tout danger. 1 pt de Chance par 100kg. Les Crosslings Ailés peuvent se maintenir à la même altitude.

**3- Lévitiation** : Permet de voler lentement (Vitesse=0). Si la concentration est rompue, le pouvoir s'interrompt. 1 pt de Chance / 100kg. Les Personnage Ailés peuvent décoller à l'aide de ce pouvoir.

**4- Vol** : Permet de décoller et de Voler. Toute manoeuvre acrobatique nécessite un jet en Pilotage. Le Trait Pilotage limite toute manoeuvre de combat (j'ai +3 en Pilotage et +5 en Tir, si je vole, je tirerai avec un +3 seulement)

**5- Saut de puce** : Permet de se téléporter à courte distance : 1m / pt de Chance. Peut être utilisé pour éviter toutes les attaques lors d'un round, mais il faut faire ce choix avant le jet de défense !

**6- Intangibilité** : Permet de traverser les éléments solides et d'être traversé par eux. 5 pts de Chance pour une scène, le personnage est considéré comme en Lévitiation. Un Crossling intangible ne peut plus utiliser de pouvoirs psis non plus !

**7- Téléportation** : Permet de se téléporter instantanément au lieu de son choix. Le lieu doit être visible (3 pts de chance), ou avoir déjà été visité (Jet de repérage et 5 pts de chance)

### Pyro Kinésie

**1- Resistance Thermique** : +2 à l'Endurance /pt de Chance pour resister aux effets de la chaleur, même intense. Les Brûlures guérissent mieux et plus vite, ne laissant pas de cicatrices.

**2- Toucher Ardent** : Le Crossling peut concentrer son feu intérieur pour enflammer un

matériau ou augmenter les dégâts d'une attaque au corps à corps (armes naturelles seulement !) de +1 / pt de Chance.

**3- Drain Thermique** : Le Crossling peut pomper la chaleur ambiante ou celle de sa cible (contact). Il récupère 2 points de Feu par point de chance investi. Sur un être vivant, celui-ci perd 1 pt de Vie. Les points de Feu gagnés doivent être utilisés à la prochaine action sous peine de se dissiper. Il ne peuvent servir qu'à utiliser des Pouvoirs de Pyrokinésie (Drain Thermique exclu !)

**4- Toucher foudroyant** : Délivre un puissant choc électrique au contact. Pour chaque point de Chance investi, la cible prend 1 pt de Dégâts, est sonnée (nombre de rounds vulnérables = marge de l'attaque foudroyante), et projeté à 1m. Les dispositifs électroniques sont au moins déréglés, et souvent grillés. Une isolation électrique protège intégralement de ses effets.

**5- Décharge ardente** : Le Crossling peut projeter un rayon de chaleur intense depuis ses mains. Portée proche, 1 pt de dégât / pt de Chance, et incendiaire.

6- Explosion thermique : Déclenche une explosion hyper thermique, sphérique ou hémisphérique. La portée est proche, les dégâts sont de 3 pts / pt de Chance, et l'air lui-même s'enflamme. Attaque de zone : on ne peut éviter les dégâts, juste les réduire de moitié sur un jet réussi de Défense (bouclier) ou d'Agilité

**7- Maître des Tempêtes** : Le Crossling est totalement immunisé à la chaleur, au froid et à l'électricité. Il peut projeter la foudre (comme toucher foudroyant, mais portée lointaine, jet de Tir à +3), et en agissant sur les températures et les champs électriques ambiants, contrôler les vents. Il est possible de lever ou apaiser une tempête, une tornade, une bise... C'est au MJ qu'il revient d'estimer les coûts, mais lever un Ouragan alors que le calme régnait, par exemple, devrait coûter 20 pts de Chance. Comptez en outre une action par pt de Chance dépensé avant d'atteindre l'effet recherché.

## Psi Mental

### Perceptions extrasensorielle

**1- Sens du Danger** : Le Psychique n'est jamais surpris par une menace, pour peu qu'il puisse dépenser un point de chance et 1 point de Vie pour activer ce pouvoir. Si c'est le cas, il sentira confusément la nature du danger (tir, piège, attaque mentale...) et aura le droit à un jet de défense approprié pour l'éviter.

**2- Vision Psi** : activer ce pouvoir permet pour un point de Chance au Psychique de voir les phénomènes Psi et les traces qu'ils laissent. Il lui est ainsi possible de faire des jets dans son Trait de PES pour repérer une altération mentale passée, l'usage d'un pouvoir instinctif, ou pour suivre la piste d'un psi. La difficulté est fixée par le MJ. Il est possible d'obtenir un bonus à son jet de +1/pt de Chance investi au delà du premier.

**3- Lecture d'objet** : grâce à ce pouvoir, le Psychique peut se concentrer sur un objet solide qu'il touche afin de revivre ce qui s'est produit autour de lui (rayon d'environ 1 mètre, surtout sons et odeurs, et quelques impressions visuelles. Il est possible de remonter d'une heure dans le passé pour 1 pt de chance, d'un jour pour 2, d'un mois pour 3, d'un an pour 4, de 10 ans pour 5, et chaque point de chance au delà du cinquième double la durée. Il est possible de dépenser ces points progressivement. Les résultat du jet de PES déterminera si le Psychique parvient à trouver les informations qui l'intéressent.

**4- Reminiscences** : Permet de se concentrer sur une personne, un lieu ou un objet proche pour explorer son passé. L'investissement en pt de Chance est le même que pour « Lecture d'Objet ». Ce pouvoir déclenche un rêve éveillé, comme si le Psychique assistait en personne aux événements, il n'est besoin de faire un jet de PES que si on explore une longue période de temps et qu'on est pressé de trouver un renseignement précis...

**5- Voyage astral** : Grâce à ce pouvoir, le Psychique peut sortir de son corps et se

promener en esprit. Son esprit est alors invisible (sauf PES) et intangible, et peut se déplacer à sa guise dans les trois dimensions. Il en coûte 1 point de chance par heure de voyage. Si par malheur, le corps venait à être tué pendant le voyage, ou le Psychique arriver à cours de points de Chance avant d'avoir réintégré son enveloppe charnelle, il mourrait.

**6- Visions Prescientes** : Comme « Réminiscences », mais dans l'avenir. L'avenir apparaît toujours comme un ensemble de possibles, et ces possibles peuvent changer au fil du temps. Si un avenir prévu subit un changement radical, le personnage qui en a eu la vision est aussitôt plongé dans une nouvelle vision scéance tenante. Seuls les autres prescients échappent à la vision du Psychique.

**7- Vision Totale** : Le personnage évolue en ayant en permanence conscience des passés et des avenir possibles tout autour de lui et jusqu'à grande échelle. Seuls les autres prescients échappent à son regard. Concrètement, il n'a besoin de dépenser qu'1 point pour entrer dans une transe de vision qui lui montre la passé et l'avenir à volonté. En outre, il ne peut jamais être surpris ni aveuglé : sa voyance pallie totalement une éventuelle déficience de ses autres sens...

### **Contrôle Mental**

- 1- Vide mental
- 2- Transe Mémoirelle
- 3- Volonté d'Acier
- 4- Accélération intellectuelle
- 5- Aura Psi
- 6- Mimétisme Mental
- 7- Maîtrise Mentale

### **Ecrans Mentaux**

- 1- Ecran
- 2- Ecran Reflexe
- 3- Ecran de Groupe
- 4- Ecran réfléchissant
- 5- Voile mental
- 6- Prison Mentale
- 7- Gardien Mental

### **Manipulations Psychiques**

- 1- **Aveuglement** : brouille 1 sens / pt de Chance investi (malus de -3). le coupe totalement pour 2 pts de Chance.
- 2- **Hallucination**
- 3- **Sonde mémoirelle**
- 4- **Hallucination collective**
- 5- **Lecture mémoirelle**
- 6- **Manipulation mémoirelle**
- 7- **Altération de la personnalité**

### **Manipulations Emotionnelles**

- 1- **Renforcement**
- 2- **Apaisement**
- 3- **Implanter une compulsion**
- 4- **Déchainement émotionnel**
- 5- **Vampirisme émotionnel**
- 6- **Contrôle des foules**

## **7- Aura Messianique**

### **Communications Mentales**

- 1- Empathie
- 2- Projeter une pensée
- 3- Hurlement mental
- 4- Dialogue mental
- 5- Communion mentale (exploration mutuelle instantané, pas de mensonge possible)
- 6- Messenger mental
- 7- Télépathie totale