

## Gestion de la télékinésie

Par Khalindear ([khalindear@wanadoo.fr](mailto:khalindear@wanadoo.fr))

et le forum Empire Galactique (<http://forums.ffjdr.org/viewforum.php?f=26>)

### Télékinésie :

Coût : 2 PP par niveau utilisé

Durée : 5mn par niveau maîtrisé

### Tableau d'effet

Niveau	Effet	Durée (min)	Options
1	10g	5	
2	100g	10	Multicibles
3	1kg	15	Écran TK
4	10kg	20	Sustentation, Projection TK
5	100kg	25	Lévitiation
6	1t	30	Vol

**Projection TK** : le personnage projette une force brute immatérielle, sans avoir à cibler un objet, peut infliger des dégâts de choc à haut niveau (voir dégâts simplifiés). Il s'agit d'un souffle (ou vague) plutôt que d'un impact télékinétique. Tout objet dont la masse est inférieure au potentiel TK est projeté/emporté par le souffle. Le coût de 50% du coût de base est applicable en une seule fois lors de la projection.

**Écran TK** : [prérequis 6ème sens; passif une fois activé], le personnage forme une bulle tangible qui lui permet de dévier ou stopper les objets projetés contre lui. Cet écran diminue automatiquement le niveau de toute projection TK contre le personnage. La capacité 6ème Sens du personnage limite le nombre d'objet que le personnage peut dévier/bloquer dans un même tour de jeu. Les dégâts absorbés sont égaux au niveau du prêtre + 2 le niveau de compétence.

**Multicibles** : La somme des pouvoirs mis en jeu ne doit pas dépasser le niveau acquis par le télékinésiste. Par ex: un niv6 peut sans soucis manipuler 3 objets d'e 100g ( $3 \times 2 = 6$ ), ou bien, n'importe quelle autre combinaison. Au-delà, on applique un MOD-3 à toutes les actions engagées pour chaque niveau en excès. C'est l'effet 'château de cartes' si un des jets échoue, tous les objets ciblés échappent au contrôle du personnage.

**Sustentation** : Prérequis Conscience (bonus déjà pris en compte dans la description qui suit). Le personnage est capable de flotter dans les airs sans toutefois pouvoir se déplacer. L'utilisation de ce pouvoir lors d'une chute permet d'en diminuer les dommages (techniquement, le corps n'est plus soumis totalement à la pesanteur, les frottements de l'air freinent sa chute).

**Lévitiation** : Comme sustentation, hormis que le personnage est désormais capable de se déplacer à la vitesse du pas dans la direction souhaitée. Une éventuelle chute est maîtrisée dans la plupart des cas (MJ). La connaissance de la compétence conscience au niveau 2 lui permet de doubler sa vitesse de déplacement sans perte de concentration.

**Vol** : Comme lévitation, sauf que la vitesse du personnage est plus rapide (25km/h), double avec conscience niveau 2 et la triple s'il connaît la compétence conscience au niveau 3.

### Tableau des modifications de portée

Portée (m)	Bonus niveau	Bonus MOD	Options
Soi-même	+2	+3	Prérequis : Conscience
Toucher (< 5 cm)	+1	+2	
Proximité (< 50 cm)	+1	0	
A portée (< 5 m)	0	0	
A vue (< 50 m)	0	-1	
A distance (< 500 m)	-1	-3	
Lien	-2	-5	Télépathique ou artificiel

*Nota* : La connaissance de la compétence Conscience permet de mieux gérer sa concentration sur son propre corps. Elle apporte donc un bonus de concentration quand on applique la télékinésie sur soi, celui-ci est égal au niveau de la compétence conscience. Voir sustentation, lévitation et vol. Dans les trois dernières options, le fait de ne pas avoir le prérequis n'empêche pas d'appliquer la télékinésie sur soi, mais on considère dans ce cas que son propre corps est traité comme un objet quelconque. Il faudra donc utiliser une part non négligeable de sa concentration et d'un effort télékinétique soutenu.

**Télékinésie de puissance** : en utilisant le double de points PSI et en se concentrant intensément, le personnage gagne temporairement 1 niveau de puissance (n'agit pas en tant que MOD).

*Exemple d'utilisation simple* : Jason (TK niv3) désire soulever une cruche emplie d'eau (estimée à 1kg). Il peut le faire à vue sans plus d'effort s'il se contente que d'un déplacement simple. Maintenant, il désire ébranler la table qui est en dessous pour impressionner les participants. La masse à déplacer est estimée à 40kg. Il devra se rapprocher suffisamment près (<50cm, bonus niveau +1) et se contenter de quelques soubresauts (pas de déplacement vertical maintenu, marge -1).

**Poussée** : Après la modification de puissance, on compare la poussée exercée par rapport à la masse ciblée, on connaîtra ainsi la vitesse maximum que le personnage peut initier à l'objet. Pour la défense, on consultera d'abord l'effet en connaissant la vitesse de l'objet, et en rapport on connaîtra la marge nécessaire pour stopper le projectile par rapport à sa masse. Par exemple, un personnage avec télékinésie à niveau 5, peut stopper une flèche (100g) lancée à 150km/h (marge +3). Dans ce dernier cas, il peut voir et estimer la trajectoire de la cible, sinon il aurait du activer son écran TK s'il en est capable.

Marge	Effet	Écran TK	Dégâts simplifiés
-1	Poussée légère, l'objet glisse/pivote	Déviation objet lent	
0	Faible mouvement, 5km/h	Stoppe objet	
1	15km/h		
2	50km/h		1
3	150km/h		1d
4	500km/h		2d
5+	1500km/h		3d

*Nota* : le modèle physique est approximatif et simplifié afin d'être moins complexe à jouer.

**Option (MJ)** : si le personnage n'utilise pas tout son potentiel, on applique un MOD positif pour chaque point de marge restante. C'est à dire que les points PSI en surplus contribue à gagner en précision

*Exemple d'utilisation complexe* : Myrhdia (prêtresse niv5, TK5, 6°S4, CS3) est une prêtresse reconnue et qui a réussie à se faire pas mal d'ennemis en dérangeant les habitudes de la mafia planétaire. Heureusement pour elle, son 6<sup>ième</sup> sens lui permet d'anticiper une attaque par projectile. Son écran TK s'active par réflexe est réussi à stopper la dague (écran TK à  $5 + 2 \times 5 = 15$  points) qu'un tueur à gage lui destinait. Surpris, le tireur fini par courir vers la prêtresse, sans grand effet : Myrhdia passe à la contre-offensive et projette son énergie télékinétique sur son assaillant. Celui-ci tombe à la renverse emportant dans son passage du mobilier de la chambre. Groggy, l'assaillant ne prend pas conscience qu'il flotte maintenant au milieu de la pièce en direction de la pièce de toilette. Une fois son agresseur dans la pièce sans issue, Myrhdia applique son pouvoir sur la porte afin de la maintenir fermée (portée proximité, effet 1 tonne). L'agresseur a beau forcer sur la porte, celle-ci ne cède pas. Utilisant ses réserves, Myrhdia active son portable (appuyer sur une touche : <10g, MOD-3 pour multicycles au-delà de sa puissance) pour appeler la sécurité...