

Règles spécifiques

## Les pouvoirs psioniques

Tout le monde aimerait pouvoir lire les pensées, voir l'avenir, imposer les mains, faire bouger les objets, etc. Ces pouvoirs de l'esprit, auxquels certains croient dur comme fer, et qui laissent sceptiques les autres, sont regroupés sous l'appellation parapsychologie, ou pouvoirs psioniques. Les règles suivantes permettent de mettre dans vos aventures des personnages (joueurs ou incarnés par le meneur de jeu) possédant ces pouvoirs. Par souci de simplicité, et pour reprendre la terminologie employée en science-fiction, nous les appellerons pouvoirs psis.

### Des pouvoirs pour qui?

La possibilité d'avoir des pouvoirs psis varie en fonction de l'univers dans lequel les personnages évoluent. C'est dans les mondes de science-fiction qu'elle est la plus répandue, elle est rare dans les univers contemporains, et encore plus rare en médiéval-fantastique (où l'on utilise déjà la magie pour générer l'aspect «merveilleux» du monde).

De plus, même si les pouvoirs psis existent, leur fréquence d'apparition et leur puissance peuvent être sujettes à variation. Vous pouvez décider que seul un personnage sur un million a la capacité de lire les pensées, ou bien qu'il existe une planète sur laquelle 10% de la population pratique la lévitation. Il est de toute façon déconseillé d'utiliser les pouvoirs psis lors de vos premières aventures. Une fois que vous saurez bien comment fonctionne le système de *Simulacres*, essayez ces règles, d'abord avec un PMJ, puis avec un des joueurs. Si vous trouvez, après un ou deux essais, que ces pouvoirs modifient trop votre univers, abandonnez cette règle.

### Talents et Énergie psioniques

Tout pouvoir psionique est considéré comme un nouveau talent, que l'on acquiert à la création du personnage ou avec des points d'aventure. Il existe une nouvelle Énergie, l'Énergie psionique, qui sert à déclencher les pouvoirs et à indiquer leur puissance (un peu comme la magie). Lors de la création du personnage, on ne peut mettre que 1 point dans cette Énergie (son maximum est de 3), point que l'on doit prendre dans le total des 8 points disponibles pour l'ensemble des Règnes et des Énergies. Certains pouvoirs psis augmentent en puissance et capacité avec l'Énergie psionique que l'on peut y insuffler, tandis que d'autres ne sont accessibles qu'à partir d'une certaine valeur en Énergie psionique.

### Fonctionnement des pouvoirs psis

Tous les pouvoirs psis fonctionnent si on réussit un test de Composante (presque toujours Esprit ✱) + Moyen + Règne + Pouvoir psi + difficulté. Le test exact est donné un peu plus loin pour chaque pouvoir psi; la difficulté variant en fonction d'une règle spéciale (voir plus bas). On doit également dépenser autant de points d'équilibre psychique (EP) que le niveau d'Énergie psionique requis par le pouvoir (et donc posséder un score suffisant dans cette Énergie).

Si le pouvoir fonctionne, la victime a parfois droit à un test de résistance (c'est précisé dans chaque cas). Enfin, l'effet du pouvoir est géré en fonction de la marge de réussite (MR).

### Progression et difficulté

Un talent psionique ne progresse pas avec les points d'aventure comme les autres talents.

- Avec les règles de base: la difficulté est de -4. À chaque test où on fait un double-☐, la difficulté diminue de +1, jusqu'à un maximum possible de +3.
- Avec les règles de campagne: il n'y a pas de difficulté mais on met au départ le talent au niveau -4 (ce qui revient au même). À chaque test du pouvoir où l'on fait un double-☐, le niveau augmente de 1, jusqu'à un maximum possible de +3. Les règles sur les succès critiques s'appliquent, mais la progression se fait seulement avec un double-☐, et non pas avec une réussite critique.
- Une fois que le personnage est au niveau +3, il est bloqué dans sa progression. Sauf si vous utilisez les règles de super-héros (page 47). Auquel cas, au prochain double-☐, le pouvoir psionique se transforme en pouvoir de super-héros. Et s'utilise dorénavant suivant les règles spécifiques à ce cas.

## Énergies et échec critique

On peut utiliser les Énergies normales de la même manière que dans les règles de base et optionnelles (pour augmenter ses chances de réussite ou ses effets), que ce soit avec des points de souffle ou d'équilibre psychique. Mais n'oubliez pas que le pouvoir psi ne se déclenche, lui, qu'avec des points d'équilibre psychique.

- Si le personnage fait un double-☐ lors d'un test de pouvoir psionique, il perd autant de EP qu'il avait dépensé en tout de points d'Énergie (y compris Puissance 🧠, Précision ⊕ et Rapidité ⚡). S'il n'en a pas assez, il perd ensuite des points de souffle, puis des points de vie (dans le torse si on utilise la règle des points de vie localisés).

## Méditation

Parce que les utilisateurs de pouvoirs psis dépensent beaucoup de points d'équilibre psychique, ils ont développé un nouveau talent, qui est une méthode de méditation. Elle permet, en se concentrant un long moment, de récupérer plus vite des EP. Ce talent est accessible à tous les possesseurs de pouvoirs psis. Par contre, dans un monde «normal», seuls des personnages comme des sages tibétains, des mystiques, peuvent connaître et enseigner cette méthode.

La Méditation psi est donc un talent de niveau (X). Le test de méditation se fait sur Esprit ✨ + Désir 🧡 + Humain 🧑 + Méditation psi - EP perdus. Si le test réussit on récupère [b] EP au bout de 18 heures de méditation. Cette méditation doit être profonde et ne pas être interrompue par aucune activité d'aucune sorte. Pour pouvoir ensuite à nouveau méditer, il faut s'être reposé au moins 6 heures.

## Liste des principaux pouvoirs psis

Rappelons que le Néant ☉ est un Règne qui regroupe tous les autres, et qui vaut toujours -1.

### Télépathie

Niveau 1

- **Connaître les pensées.** Test: Esprit ✨ + Perception 👁 + Humain 🧑. Résistance: Esprit ✨ + Résistance ■ + Humain 🧑. Effet: on lit les pensées d'une personne connue jusqu'à MR kilomètres.

- **Envoyer ses pensées.** Test: Esprit ✨ + Action 🏃 + Humain 🧑. Effet: on envoie ses pensées à une seule personne connue jusqu'à MR kilomètres.

Niveau 2

● **Sentir le danger.** Test: Esprit ✨ + Perception ◀ + Humain ⚡. Effet: on détecte un danger qui va vous affecter dans MR minutes au maximum, ou dont la source se trouve à MR kilomètres.

● **Hypnotiser.** Test: Esprit ✨ + Action ➡ + Humain ⚡. Résistance: Esprit ✨ + Résistance ■ + Humain ⚡. Effet: une personne, que l'on connaît, et qui est à moins de MR kilomètres, est sous votre contrôle mental pour MR heures.

### Niveau 3

● **Imposer sa volonté.** Test: Esprit ✨ + Désir 🔥 + Néant ☉. Résistance: Esprit ✨ + Résistance ■ + Humain ⚡. Effet: toutes les créatures vivantes, dans une sphère de MR x 1000 kilomètres croient ce que vous voulez leur faire croire (vous prendre pour le messie, vous croire invisible, oublier votre existence, etc.).

## Télékinésie

Il y a deux pouvoirs, dont les effets changent avec le niveau.

### Niveau 1

● **Déplacer un objet(1).** Test: Esprit ✨ + Action ➡ + Néant ☉. Effet: on déplace MR kilos de matière à la vitesse d'un homme qui marche, pendant MR minutes.

● **Infliger des dégâts(1).** Test: Esprit ✨ + Action ➡ + Néant ☉. Résistance: Corps ✨ + Résistance ■ + Humain ⚡. Effet: une créature vivante que vous pouvez voir subit une perte de [a] PV.

### Niveau 2

● **Déplacer un objet(2).** Test: idem niveau 1, mais on déplace jusqu'à MR x 100 kilos à MR x 10km/h.

● **Infliger des dégâts(2).** Test: idem niveau 1, mais les dégâts sont de [d] PV.

### Niveau 3

● **Déplacer un objet(3).** Test: idem niveau 1, mais on déplace jusqu'à MR x 100 tonnes à MR x 100km/h.

● **Infliger des dégâts(3).** Test: idem niveau 1, mais les dégâts sont de [h] PV.

## Précognition

### Niveau 1

● **Voir l'avenir.** Test: Esprit ✨ + Perception ◀ + Néant ☉. Effet: on a une vision des diverses possibilités d'un avenir qui est au maximum à MR minutes.

### Niveau 2

● **Voir la mort.** Test: Esprit ✨ + Perception ◀ + Humain ⚡. Effet: on a une vision des diverses possibilités de l'avenir d'une personne, jusqu'à sa mort ou, au maximum, de MR x 10 années.

### Niveau 3

● **Changer le futur.** Test: Esprit ✨ + Désir 🔥 + Néant ☉. Effet: les prochaines MR heures de votre avenir vont défiler. Jouez normalement, et revenez au début de ce temps si et quand vous le désirez.

## Guérison

### Niveau 1

● **Guérison.** Test: Corps ○ + Action ➡ + (Humain ☩ ou Animal 🐾). Effet: vous guérissez une créature de [b] PV et [b] PS (répartissez les PV comme vous le désirez).

## Niveau 2

● **Bénédiction.** Test: Corps ○ + Action ➡ + Humain ☩. Effet: vous guérissez la maladie (même incurable) d'une personne.

## Niveau 3

● **Résurrection.** Test: Esprit ✨ + Désir 🔥 + Néant ☹. Effet: vous ramenez une créature d'entre les morts, pourvu que vous ayez son cadavre complet et que le décès ne remonte pas à plus de MR jours.