

Psionique

Illustration par Lorenzo Mastroianni



Toucher l'esprit (EMP)

Un psionique est capable de ressentir la pensée d'une personne. En guise d'action, il peut effectuer un jet de **Toucher l'esprit** contre l'EMP x3 d'une cible pour obtenir un bonus de +5 aux jets de Charisme, Duperie, Psychologie, Intimidation, Commandement, Persuasion ou Séduction, pour savoir ce que la cible pense. Cette action coûte 1 END. Ce que le psionique ressent ne peut pas être exprimé par des mots, personne d'autre ne peut donc obtenir ce bonus. Pour chaque niveau de **Toucher l'esprit**, le psionique gagne 1 point de Vigueur.

"Yen, tu sais que je déteste quand tu lis dans mon esprit."

– Geralt de Riv

Les psioniques sont également des utilisateurs de magie non formés. Heureusement pour eux, ils ne sont généralement pas fous. Nous appelons psioniques ces utilisateurs de magie brute qui n'utilisent que des capacités mentales allant de la télékinésie à la télépathie. Peu d'entre eux sont connus et, pour être honnête, il n'est pas facile de trouver un psionique s'il n'est pas très puissant, car il arrive qu'ils ne sachent pas eux-mêmes qu'ils utilisent de la magie.

—Alzur

Compétence exclusive

Toucher l'esprit

Vigueur

0

Atouts magiques

Aucun

Compétences

Vigilance

Charisme

Duperie

Déduction

Psychologie

Intimidation

Persuasion

Résistance à la contrainte

Résistance à la magie

Lames courtes

5 équipements parmi

Vêtements chauds

Ustensiles de cuisine

Dague

Liqueur

Pierre à briquet

Jeu de gwynt

Symbole sacré

Pipe avec Tabac

Sac

Fourreau, manche

Trésor de départ

20 couronnes x 2d6

Moyenne

120

Surmenage

Les devins et les psioniques utilisent la magie différemment des mages. Ils tirent un peu de magie de nombreux éléments différents pour obtenir les effets désirés. Cela signifie qu'en cas de surmenage ou d'échec, on utilise toujours le résultat de l'échec de ces éléments mixtes. pour ces professions.

Arbre de compétence de Psionique

Toucher l'esprit (EMP)

Un psionique est capable de ressentir la pensée d'une personne. En guise d'action, il peut effectuer un jet de **Toucher l'esprit** contre l'EMP x3 d'une cible pour obtenir un bonus de +5 aux jets de Charisme, Duperie, Psychologie, Intimidation, Commandement, Persuasion ou Séduction, pour savoir ce que la cible pense. Cette action coûte 1 END. Ce que le psionique ressent ne peut pas être exprimé par des mots, personne d'autre ne peut donc obtenir ce bonus. Pour chaque niveau de **Toucher l'esprit**, le psionique gagne 1 point de Vigueur.

Le Télépathe	Le Télépathe	Le Télékinésiste
Communication télépathique (EMP)	Sentir les émotions (EMP)	Télékinésie (VOL)
Communication télépathique vous permet de communiquer par télépathie avec un sujet pendant toute la durée du sort, en franchissant les barrières linguistiques. Vous pouvez également utiliser cette compétence pour écouter silencieusement les pensées d'une cible. Si la cible porte un médaillon de sorcelleur, celui-ci vibrera ; si la cible est un mage, elle aura la possibilité à chaque tour de détecter l'espionnage télépathique en effectuant un jet d'Exercice de la magie contre votre jet initial de Communication télépathique . Si la cible remarque qu'elle est espionnée, elle peut se défendre avec un jet de Résistance à la magie. Chaque tour pendant lequel vous maintenez cette connexion télépathique coûte 1 END ; la Vigueur fonctionne comme pour les sorts de mage.	Un psionique peut ressentir plus précisément les émotions d'une personne. En guise d'action, il peut effectuer un jet de Sentir les émotions contre l'EMP x3 de la cible. En cas de succès, le psionique ressent exactement le même sentiment que la cible et peut instantanément savoir comment elle se sent à ce moment-là, et si elle est sincère. Cette action coûte 1 END.	Télékinésie vous permet de soulever et de manipuler un objet jusqu'à 10m de distance (jusqu'à 10 ENC pour 1 point de Toucher l'esprit) comme si vous le teniez. Chaque jet coûte 1 END. Chaque tour jusqu'à ce que l'objet soit lâché coûte 1 autre point d'END ; la Vigueur fonctionne comme pour les sorts de mage. Vous ne pouvez pas utiliser cette compétence pour effectuer des tâches complexes telles que crocheter des serrures ou utiliser des armes.
Oniromancie (EMP)	Manipulation mentale (VOL)	Vague télékinétique (VOL)
Oniromancie accorde au psionique un rêve qui dévoile les secrets et les événements du passé et du présent. Pour cela, vous devez effectuer un jet d' Oniromancie SD 15/18. Cette magie peut être détectée sur les événements présents en effectuant un jet d'Exercice de la magie contre votre jet d' Oniromancie . Vous pouvez emmener autant de personnes avec vous dans votre rêve que votre niveau d' Oniromancie , mais vous devez créer un lien avec elles, en leur posant des questions auxquelles elles doivent répondre sincèrement. Il faut 10 tours pour préparer le rituel, et le rêve dure 1d10 tours. Cela coûte 8 END.	Manipulation mentale vous permet de forcer une cible à ressentir l'une des émotions suivantes pendant 1d10 rounds : haine, amour, dépression ou euphorie. Pour réussir, vous devez effectuer un jet de Manipulation mentale contre son jet de Résistance à la magie. Cela coûte 3 END.	Vague télékinétique lance une vague de force dans un cône de 4m, stupéfiant les créatures qui s'y trouvent, avec 10% de chances d'être frappées par niveau de Toucher l'esprit que vous possédez. Toute personne qui n'est pas capable de se repositionner est touchée.
Domination mentale (VOL)	Champ émotionnel (VOL)	Télékinésie aiguisée (VOL)
Domination mentale permet au psionique de dominer complètement l'esprit d'une personne. Vous pouvez extraire des informations de son esprit, en effectuant un jet pour chaque question. Vous pouvez également lui donner des ordres. Dans les deux cas, vous devez effectuer un jet de Domination mentale contre son jet de Résistance à la magie ; si la cible échoue, son INT est réduit de 1 de façon permanente. Si son INT baisse jusqu'à 1, elle devient catatonique, et si elle atteint 0, elle meurt. Comme ordre ou chaque question coûte 1 END. La Vigueur fonctionne comme pour les sorts de mage.	Champ émotionnel a le même effet que Manipulation mentale, mais dans un rayon de 10m dans votre champ de vision. Tous ceux qui se trouvent dans cette zone ressentent l'émotion choisie pendant 1d10 tours et pour se défendre, ils doivent effectuer un jet de Résistance à la magie contre votre jet de Champ émotionnel initial. Cela coûte 2 END pour chaque cible touchée.	Télékinésie aiguisée vous permet d'effectuer des tâches complexes avec votre esprit, telles que crocheter des serrures, manoeuvrer des objets ou utiliser des armes. Si vous devez effectuer un jet pour ces tâches, vous effectuez un jet de Télékinésie aiguisée au lieu de la compétence habituellement requise. Chaque tour jusqu'à la fin de la tâche coûte 1 END. La Vigueur fonctionne comme pour les sorts de mage.