

Ceci est une version revue de la classe Mystique. Tous les changements par rapport à l'originale sont indiqués en ~~barrant l'ancien texte~~ et en **surlignant le nouveau texte en gris**.

Mystique

Un humain vêtu de vêtements simples marche sur un chemin en forêt. Une bande de gobelins surgit alors des bas-côtés, tout sourire face à leur bonheur de trouver une proie si facile qui fera un bon esclave. Mais leurs sourires se transforment en cris de terreur lorsque le voyageur prend la taille d'un géant et avance vers eux, son bâton devant maintenant une arme mortelle. La milice se met en rangs formés pour se préparer à recevoir la charge des orques. Ces brutes hurlent leurs cris de guerre et foncent en avant. Mais à leur grande surprise, les humains tiennent le terrain et luttent avec une férocité surprenante. La crainte envahie alors l'esprit des orques qui, malgré un ennemi bien inférieur, font retraite en courant, sans même avoir remarqué ce demi-elfe calme au milieu de la milice qui coordonnait la résistance. Le baron von Ludwig a toujours été fier de sa grande bibliothèque. Mais il ne savait pas que, chaque soir, un gnome passait les bras chargés de parchemins vierges devant ses gardes pour ensuite recopier copieusement ses documents les mieux gardés. Quand les hommes du duc sont venus l'arrêter en raison de sa relation avec des démons, il ne s'imaginait pas que le scribe gnome qui les accompagnait avait passé plus de temps que lui dans son château au cours de la dernière année.

Ces héros sont tous des mystiques, des adeptes d'une forme étrange et mystérieuse de pouvoir. Les mystiques fuient le monde pour tourner leur regard vers l'intérieur, maîtrisant tout le potentiel de leur esprit et explorant le psychique avant de se retourner vers le monde. Les mystiques sont très rares, et la plupart préfèrent garder la nature de leurs capacités secrètes. En utilisant leur force psychique intérieure, ils peuvent lire les esprits, se fondre dans l'invisibilité, transformer leur corps en acier vivant, et prendre le contrôle du monde physique pour le plier à leur volonté.

Ermite et bannis

Les mystiques sont solitaires. La plupart découvrent les secrets de leur pouvoir à travers de vagues références dans de vieux grimoires ou en côtoyant un maître du pouvoir. Car pour maîtriser leur pouvoir, les mystiques doivent d'abord se maîtriser eux-mêmes. Ils passent des mois, voire des années, dans une contemplation tranquille, explorant leur esprit sans ne rien laisser de côté. Pendant ce temps, ils fuient la société, comme des ermites. Un mystique qui a étudié avec un maître était comme un esclave virtuel, réalisant des tâches banales en échange d'occasionnelles leçons ou d'enseignements cryptiques. Quand les mystiques finissent par maîtriser leur pouvoir, ils reviennent au monde pour élargir leurs horizons et pratiquer leur métier. Certains mystiques préfèrent rester isolés, mais ceux qui deviennent aventuriers ne se contentent pas de rester en marge du monde.

Esprits excentriques

Afin de maintenir la stricte discipline et l'intense connaissance de soi nécessaires pour exploiter leur pouvoir, les mystiques développent diverses pratiques pour garder leur concentration. Ces pratiques se reflètent dans des tabous et des excentricités, de petits comportements étranges qui régissent leurs actions. Ces excentricités inoffensives sont des promesses ou des tics comportementaux qui aident les mystiques à garder leur esprit en bonne santé tout en maintenant un contrôle parfait de leur esprit et de leur corps. Peu d'entre eux se sentent acceptés par la société, et encore veulent s'intégrer à elle. Pour les mystiques, la vie de l'esprit est là où ils se sentent le plus chez eux.

Choisir une excentricité

Afin d'ajouter du relief à votre mystique, définissez les excentricités de votre personnage. Ces comportements n'ont aucun effet sur le jeu, mais votre personnage peut devenir irrité ou bouleversé s'il est forcé de les casser. C'est un excellent outil de jeu de rôle pour ajouter du caractère au jeu. Vous pouvez jeter un dé ou choisir dans le tableau ci-dessous, ou bien créer vos propres excentricités. Choisissez en deux, pour avoir plus de chances d'e vous en servir en jeu. Enfin, pensez au pourquoi votre personnage a ces comportements. Que disent-ils de sa personnalité ou de son historique ? Sont-ils dus à un incident spécifique ou à une croyance ?

| d20 | Excentricités |
|-----|---|
| 1 | Vous ne vous coupez jamais les cheveux. |
| 2 | Vous refusez de porter des vêtements d'une couleur spécifique. |
| 3 | Vous ne prononcez jamais votre nom. |
| 4 | Vous ne portez jamais de chaussures. |
| 5 | Vous portez toujours un masque. |
| 6 | Vous teignez vos cheveux en bleu ou vert vif. |
| 7 | Vous changez de nom chaque jour. |
| 8 | Vous n'entrez jamais dans l'eau. |
| 9 | Vous dormez à même le sol |
| 10 | Vous ne buvez jamais d'alcool. |
| 11 | Vous portez un voile qui cache votre visage. |
| 12 | Vous portez toujours un vêtement spécifique. |
| 13 | Vous refusez d'allumer un feu. |
| 14 | Vous refusez d'écrire quoi que ce soit, et utilisez des pictogrammes. |
| 15 | Vous ne vous asseyez jamais sur une chaise, vous restez debout ou vous asseyez au sol. |
| 16 | Vous ne répondez jamais à un autre nom que le vôtre. |
| 17 | Vous écrivez le nom de toutes les créatures que vous tuez, même de celles qui n'ont pas de nom. |
| 18 | Vous ne buvez que de l'eau et ne mangez que des légumes. |
| 19 | Vous dépensez tout l'argent que vous gagnez en moins d'une semaine. |
| 20 | Vous parlez souvent à un compagnon imaginaire, et n'agissez qu'avec son consentement. |

Créer un mystique

| | | | | | | | |
|----|----|--|-----|-----|-----|-----|-----|
| 1 | +2 | Psioniques, Ordre mystique | 1 | 1 | 4 | 2 | 2 |
| 2 | +2 | Récupération mystique, Télépathie | ... | ... | 6 | ... | ... |
| 3 | +2 | Capacité de l'Ordre mystique | 2 | 2 | 14 | 3 | ... |
| 4 | +2 | Amélioration de caractéristiques, Force de l'esprit | | ... | 17 | ... | 3 |
| 5 | +3 | - | ... | 3 | 27 | 5 | ... |
| 6 | +3 | Capacité de l'Ordre mystique | ... | ... | 32 | ... | ... |
| 7 | +3 | - | ... | 4 | 38 | 6 | ... |
| 8 | +3 | Amélioration de caractéristiques, Psionique puissant (1d8) | ... | ... | 44 | ... | 4 |
| 9 | +4 | - | ... | 5 | 57 | 7 | ... |
| 10 | +4 | Pouvoir dévorant | 3 | ... | 64 | ... | ... |
| 11 | +4 | Résurgence Mentale (1/jour), Fractionnement de l'esprit | ... | ... | 64 | ... | 5 |
| 12 | +4 | Amélioration de caractéristiques | ... | 6 | ... | ... | ... |
| 13 | +5 | Résurgence Mentale (2/jour) | ... | ... | 64 | ... | ... |
| 14 | +5 | Capacité de l'Ordre mystique, Psionique puissant (2d8) | ... | ... | ... | ... | 6 |
| 15 | +5 | Résurgence Mentale (3/jour), L'esprit dépasse la matière | ... | 7 | 64 | ... | ... |
| 16 | +5 | Amélioration de caractéristiques | ... | ... | ... | ... | ... |
| 17 | +6 | Résurgence Mentale (4/jour) | 4 | ... | 64 | ... | 7 |
| 18 | +6 | - | ... | 8 | 71 | ... | ... |
| 19 | +6 | Amélioration de caractéristiques | ... | ... | ... | ... | ... |
| 20 | +6 | Corps psionique | ... | ... | ... | ... | ... |

Psioniques

En tant qu'étudiant du phénomène psionique, vous maîtrisez et pouvez utiliser les disciplines et les talents psioniques. Les pouvoirs psioniques sont une forme spéciale d'utilisation de la magie, différente de celle des lanceurs de sorts.

Talents psioniques

Un talent psionique est un effet psionique mineur que vous avez dominé. Au niveau 1, vous ne connaissez qu'un seul talent psionique de votre choix. Vous en apprendrez davantage en gagnant des niveaux de personnage, comme indiqué dans la colonne Talents connus dans la table ci-dessus.

Disciplines psioniques

Une discipline psionique est un ensemble rigide d'exercices mentaux qui permettent au mystique de manifester ses pouvoirs psioniques. Un mystique ne domine que quelques disciplines à la fois.

Au niveau 1, vous ne connaissez qu'une seule discipline de votre choix. Vous en apprendrez davantage en gagnant des niveaux de personnage, comme indiqué dans la colonne Disciplines connues dans la table ci-dessus. De plus, lorsque vous gagnez un niveau dans cette classe, vous pouvez remplacer une discipline que vous connaissez par une autre de votre choix.

Points psi

Vous possédez une réserve interne d'énergie qui peut être dévouée aux disciplines psioniques que vous connaissez. Cette énergie est représentée par les points psi. Chaque discipline décrit des effets que vous pouvez créer en dépensant le montant de points psi approprié. Les talents psioniques ne requièrent pas de points psi.

Le nombre de points psi que vous possédez dépend de votre niveau de mystique, comme indiqué dans la colonne Points psi dans la table ci-dessus. Le nombre indique votre maximum de points psi selon votre niveau. Votre total de points psi retrouve sa valeur maximum lorsque vous terminez un repos long. Vous ne pouvez pas avoir moins de 0 point psi ou plus que votre maximum.

Limite psi

Bien que vous ayez accès à une puissante quantité d'énergie psionique, il faut de l'entraînement et de la pratique pour canaliser cette énergie. Il y a une limite au nombre de points psi que vous pouvez dépenser pour activer une discipline psionique, en fonction de votre niveau de mystique, comme indiqué dans la colonne Limite psi de l'ordre de la table ci-dessus. Par exemple, un mystique de niveau 3 ne peut pas dépenser plus de 3 point de psi sur une discipline de son ordre (2 point de psi si elle est extérieure à son ordre comme indiqué dans la colonne Limite Psi hors ordre) chaque fois qu'il l'utilise, peu importe le nombre psi qu'il possède.

Focaliseur psychique

Vous pouvez vous focaliser sur l'énergie psychique de l'une de vos disciplines psioniques pour en tirer des bénéfices. Par une action bonus, vous pouvez choisir une de vos disciplines et en gagner le bonus de focaliseur psychique qui est détaillé dans sa description. Le bonus dure tant que vous n'êtes pas incapable d'agir et que vous n'utilisez pas votre action bonus pour choisir un autre bonus de focaliseur psychique.

Vous ne pouvez bénéficier que d'un seul bonus de focaliseur psychique à la fois, et utiliser le focaliseur psychique d'une discipline ne limite pas votre capacité à utiliser d'autres disciplines.

Caractéristique psionique

L'Intelligence est la caractéristique psionique utilisée pour les disciplines psioniques. Vous utilisez votre modificateur d'Intelligence pour calculer le DD des jets de sauvegarde pour vos effets psioniques ou pour les jets d'attaque qu'ils impliquent.

DD de sauvegarde d'une discipline = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur d'Intelligence.

Modificateur à l'attaque d'une discipline = votre bonus de maîtrise + votre modificateur d'Intelligence.

Ordre mystique

Au niveau 1, vous choisissez un ordre mystique (cet ordre a des conséquences sur votre limite de point psi) parmi ceux détaillés à la fin de la description de cette classe. Chaque ordre est spécialisé dans une approche particulière des pouvoirs psioniques. Votre ordre vous donne des capacités quand vous le choisissez au niveau 1, puis d'autres supplémentaires aux niveaux 3, 6 et 14.

Récupération mystique

À partir du niveau 2, vous tirez une vigueur particulière de l'énergie psi de vos disciplines psioniques. Lorsque vous dépensez des points psi dans une discipline psionique, vous pouvez immédiatement après prendre une action bonus pour regagner un nombre de points de vie égal au nombre de points psi dépensés.

Au niveau 15 vous pouvez utiliser votre réaction pour activer cette compétence à la place d'une action bonus.

Télépathie

Au niveau 2, votre esprit obtient la capacité de communiquer par télépathie. Vous pouvez parler télépathiquement à n'importe quelle créature que vous pouvez voir à 36 mètres ou moins de vous. Vous n'avez pas besoin d'avoir une langue en commune avec la créature pour qu'elle comprenne vos messages télépathiques, mais la créature doit pouvoir comprendre au moins une langue ou être télépathique.

Amélioration de caractéristiques

Au niveau 4, puis par la suite au niveau 8, 12, 16 et 19, vous pouvez augmenter une valeur de caractéristique de votre choix de +2, ou bien augmenter deux valeurs de caractéristique de votre choix de +1. Vous ne pouvez cependant pas augmenter une caractéristique au-delà de 20 par ce biais.

Force de l'esprit

Même la plus basique des techniques psioniques requiert une profonde compréhension de la manière dont l'énergie psionique altère le corps et l'esprit. Ce savoir vous permet de modifier vos défenses pour mieux contrer les menaces auxquelles vous êtes confronté. À partir du niveau 4, vous pouvez changer votre maîtrise des jets de sauvegarde de Sagesse chaque fois que vous terminez un repos court ou long. Pour cela, choisissez la Force, la Dextérité, la Constitution ou le Charisme. Vous gagnez la maîtrise des jets de

sauvegarde basés sur cette caractéristique à la place de ceux liés à la Sagesse. Ce changement dure jusqu'à ce que vous finissiez un repos court ou long.

Psionique puissant

Au niveau 8, vous gagnez la capacité d'imprégner vos attaques avec une arme d'énergie psychique. Une fois lors de chacun de vos tours lorsque vous touchez une créature avec une arme, vous pouvez infliger 1d8 de dégâts psychiques supplémentaires à cette cible. Lorsque vous atteignez le niveau 14, les dommages supplémentaires passent à 2d8.

En outre, vous ajoutez votre modificateur d'Intelligence à tous les jets de dégâts qui découlent d'un talent psionique.

Pouvoir dévorant

Au niveau 10, vous gagnez la faculté de sacrifier votre force vitale en échange de pouvoirs psychiques. Lorsque vous activez une discipline psionique, vous pouvez payer le coût en points psi avec vos points de vie, ~~au lieu d'utiliser des points psi~~ pour un coût de 2 points de vie par point de psi normalement dépensé. Vos points de vie actuels et vos points de vie maximums sont tous les deux réduits du nombre de points de vie que vous dépensez. Cette réduction ne peut être éliminée d'aucune façon, et la réduction de vos points de vie maximums dure jusqu'à ce que vous terminiez un repos long. Une fois que vous avez utilisé cette capacité, vous ne pouvez plus l'utiliser à nouveau jusqu'à ce que vous ayez terminé un repos long.

Résurgence mentale

À partir du niveau 11, votre maîtrise de l'énergie psionique vous permet de pousser votre esprit au-delà de ses limites. ~~Cela vous permet d'utiliser des points de psi spéciaux pour réaliser des prouesses.~~

Par une action vous pouvez créer une réserve spéciale de psi qui peut contenir jusqu'à 9 point de psi. Vous ne pouvez avoir qu'une seule réserve à la fois et la réserve est créée totalement remplie de points de psi.

Lorsque que vous dépensez des points de psi vous pouvez choisir de les prendre dans cette réserve spéciale plutôt que dans votre réserve normale. Vous ne pouvez pas dépenser en même temps des points psi d'une réserve ~~spéciale~~ et des points psi normaux pour activer une discipline, tous les points doivent provenir de la même réserve.

Lorsque vous terminez un repos long, vous perdez tous les points spéciaux que vous n'avez pas dépensés.

Vous ne pouvez utiliser cette capacité qu'une seule fois, et vous retrouvez son utilisation après un repos long. Vous gagnez une utilisation supplémentaire de cette capacité aux niveaux 13, 15 et 17. Au niveau 15 la taille de cette réserve passe à 11 point de psi.

Fractionnement de l'esprit

Au niveau 11, si plus d'une des disciplines que vous activez avec les points de votre réserve spéciale nécessite une concentration, vous pouvez vous maintenir votre concentration sur chacune d'elles.

L'activation d'une discipline en utilisant des points d'une réserve spéciale qui nécessiterait de la concentration met fin à tout effet sur lequel vous étiez déjà concentré (un sort, une discipline utilisant des points normaux, une ou plusieurs disciplines activés avec les points d'une autre réserve) et qui n'a pas été

activé en utilisant des points de la même réserve spéciale. Si vous commencez à vous concentrer sur un effet qui n'utilise pas ces points spéciaux, les disciplines sur lesquelles vous étiez concentré se terminent.

L'esprit dépasse la matière

À partir du niveau 15, lorsque vous utilisez votre action pour remplir votre réserve spéciale, ou par une action alors que votre réserve de psi spéciale n'est pas vide vous pouvez utiliser n'importe quelle quantité de psi de cette réserve pour activer instantanément, sans utiliser d'action ou d'action bonus supplémentaire, jusqu'à 2 disciplines qui nécessitent une action ou un action bonus.

Corps psionique

Au niveau 20, votre maîtrise des pouvoirs psioniques fait que votre esprit transcende le corps. Votre forme physique est imprégnée d'énergie psionique. Vous obtenez les avantages suivants :

- Vous gagnez la résistance contre les dégâts contondants, perforants et tranchants.
- Vous ne vieillissez plus.
- Vous êtes immunisé contre la maladie, les dégâts de type poison et la condition empoisonné.
- Si vous mourez, lancez un d20. Pour un résultat de 10 ou plus, vous vous dématérialisez avec 0 point de vie, au lieu de mourir, et tombez inconscient. Vous disparaissez avec tout votre équipement avant de réapparaître 1d3 jours plus tard à un endroit de votre choix sur le plan d'existence où vous êtes mort, en ayant gagné les avantages d'un repos long.

Ordres mystiques

Les psioniques sont une forme mystérieuse de puissance dans la plupart des univers de D&D. Des cabales secrètes en étudient leurs origines et leurs applications, tout en repoussant toujours plus loin les limites de ce qu'ils peuvent réaliser. Chaque ordre psionique poursuit un but spécifique pour le pouvoir psionique, et ce but détermine la façon dont les membres d'un ordre comprennent les psioniques et les disciplines qu'ils dominent.

Commun à tous les ordre

Disciplines supplémentaires

Tous les ordres sauf l'Ordre de l'Âme acérée ont des disciplines supplémentaires au niveau 1 et 10. Les explications ont été regroupées ici.

Au niveau 1, vous gagnez ~~deux~~ une disciplines psioniques supplémentaires à choisir parmi les disciplines des l'ordre. Au niveau 10 vous gagnez une discipline supplémentaire à choisir parmi les disciplines des l'ordre.

Ordre de l'Avatar

Les mystiques de l'ordre de l'Avatar s'immergent dans le monde de l'émotion, maîtrisant leur vie intérieure à tel point qu'ils peuvent manipuler et amplifier les émotions des autres comme un artiste forme l'argile. Connus sous le nom d'avatars, ces mystiques sont aussi bien des tyrans que des leaders inspirants aimés par leurs disciples. Les avatars peuvent faire ressortir des émotions extrêmes des gens autour d'eux. À leurs alliés, ils peuvent donner l'espoir, la férocité et le courage, transformant une bande armée en une

force mortelle et unifiée. À leurs ennemis, ils apportent la peur, l'aversion et l'inquiétude, qui peut faire agir le vétéran le plus endurci comme un novice tremblant.

Entraînement aux armures

Au niveau 1, vous gagnez la maîtrise des armures intermédiaires et des boucliers.

Avatar de bataille

À partir du niveau 3, vous projetez une aura inspirante. Si vous n'êtes pas incapable d'agir, chaque allié à 9 mètres ou moins de vous qui peut vous voir gagne un bonus de +2 aux jets d'initiatives.

Avatar de soins

À partir du niveau 6, vous projetez une aura de résilience. Si vous n'êtes pas incapable d'agir, chaque allié à 9 mètres ou moins de vous qui peut vous voir regagne un nombre de points de vie additionnels égal à votre modificateur d'Intelligence (minimum 0) chaque fois qu'ils récupèrent des points de vie grâce à une discipline psionique.

Avatar de vitesse

À partir du niveau 14, vous projetez une aura de vitesse. Si vous n'êtes pas incapable d'agir, chaque allié à 9 mètres ou moins de vous qui peut vous voir peut prendre l'action Foncer en tant qu'action bonus.

Ordre des Éveillés

Les mystiques dédiés à l'ordre des Éveillés cherchent à libérer tout le potentiel de l'esprit. En transcendant le physique, un éveillé espère atteindre l'état d'un être parfait, basé sur l'énergie pure de l'intellect et de l'esprit. Les éveillés sont doués pour faire fléchir les esprits et libérer des attaques psioniques dévastatrices. Ils sont également capables de lire les secrets du monde grâce à l'énergie psionique. Les mystiques éveillés qui partent à l'aventure excellent lorsqu'il s'agit de démêler des mystères, résoudre des énigmes ou vaincre des monstres en les transformant en pions consentants.

Talent des éveillés

Au niveau 1, vous gagnez la maîtrise de deux compétences supplémentaires de votre choix parmi Dressage, Tromperie, Perspicacité, Intimidation, Investigation, Perception et Persuasion.

Investigation psionique

Au niveau 3, vous pouvez concentrer votre esprit pour lire l'empreinte psionique laissée sur un objet. Si vous tenez un objet et que vous vous concentrez sur celui-ci pendant 10 minutes (comme si vous vous concentriez sur une discipline psionique), vous apprenez quelques faits simples à son sujet. Vous obtenez une image mentale du point de vue de l'objet, montrant la dernière créature qui l'a tenu durant les dernières 24 heures. Vous apprenez également tous les événements qui ont eu lieu dans un rayon de 6 mètres autour de l'objet durant la dernière heure. Vous percevez ces événements du point de vue de l'objet. Vous les voyez et les entendez comme si vous y étiez, mais ne pouvez pas utiliser d'autres sens. De plus, vous pouvez dissimuler un senseur psionique intangible dans l'objet. Pour les prochaines 24 heures, vous pouvez utiliser une action pour déterminer l'emplacement de l'objet par rapport à vous (distance et direction) et regarder l'environnement de l'objet de son point de vue comme si vous y étiez. Cette perception dure jusqu'au début de votre prochain tour. Une fois que vous avez utilisé cette capacité, vous ne pouvez plus l'utiliser de nouveau jusqu'à ce que vous finissiez un repos court ou long.

Déferlement psychique

À partir du niveau 6, vous pouvez surcharger votre concentration psychique pour abattre les défenses de vos adversaires. Vous pouvez imposer un désavantage à un jet de sauvegarde de votre cible contre un talent ou une discipline que vous utilisez au prix de votre concentration psychique. Votre concentration psychique se termine immédiatement si elle était active et vous ne pouvez plus l'utiliser à nouveau avant d'avoir terminé un repos court ou long. Vous ne pouvez pas utiliser cette capacité si vous ne pouvez pas utiliser votre concentration psychique.

Forme spectrale

Au niveau 14, vous gagnez la capacité de vous transformer en un être fantomatique fait d'énergie psionique. Par une action, vous pouvez vous transformer en une version transparente et fantomatique de vous-même. Sous cette forme, vous obtenez la résistance à tous les dommages, vous vous déplacez à la moitié de votre vitesse, et pouvez passer à travers les objets et les créatures, sans toutefois pouvoir mettre fin volontairement à votre mouvement dans leur espace. La forme dure 10 minutes ou jusqu'à ce que vous utilisiez une action pour y mettre fin. Une fois que vous avez utilisé cette capacité, vous ne pouvez plus l'utiliser à nouveau jusqu'à ce que vous ayez terminé un repos long.

Ordre des Immortels

L'ordre des Immortels utilise l'énergie psionique pour fortifier et modifier la forme physique. Les membres de cet ordre sont appelés les Immortels. Ils utilisent l'énergie psionique pour modifier leur corps, les renforcer contre les attaques et faire de celui-ci une arme vivante. Ils doivent leur nom à leur maîtrise de la forme physique, car les Immortels sont notoirement difficiles à tuer.

Résistance de l'Immortel

À partir du niveau 1, votre nombre de points de vie maximums augmente de 1 par niveau de mystique. De plus, lorsque vous ne portez ni armure ni bouclier, votre CA de base devient $10 + \text{votre modificateur de Dextérité} + \text{votre modificateur de Constitution}$.

Résilience psionique

À partir du niveau 3, votre énergie psionique vous octroie une résistance extraordinaire. Au début de chacun de vos tours, vous gagnez un nombre de points de vie temporaires égal à votre modificateur d'Intelligence (minimum 0) si vous avez au moins 1 point de vie.

Afflux de vie

À partir du niveau 6, vous pouvez puiser dans votre concentration psychique pour éviter la mort. Par une réaction, si vous subissez des dégâts, vous pouvez les diminuer de moitié. Votre concentration psychique se termine immédiatement si elle était active et vous ne pouvez plus l'utiliser à nouveau avant d'avoir terminé un repos court ou long. Vous ne pouvez pas utiliser cette capacité si vous ne pouvez pas utiliser votre concentration psychique.

Volonté de l'Immortel

À partir du niveau 14, vous pouvez puiser dans vos réserves de pouvoir psionique afin d'échapper à l'emprise de la mort. À la fin de votre tour, si vous avez 0 point de vie, vous pouvez dépenser 5 points psi pour récupérer instantanément un nombre de points de vie égal à votre niveau mystique + votre modificateur de Constitution.

Ordre du Nomade

Les mystiques de l'ordre du Nomade gardent leur esprit dans un état à la fois étrange et détaché. Ils cherchent à accumuler le plus de connaissance possible, dans une quête visant à dévoiler les mystères des multivers, et cherchent la structure sous-jacente à tout ce qui existe. Ce faisant, ils peuvent percevoir une étrange toile de connaissance qu'ils appellent la noosphère. Les nomades, comme leur nom l'indique, se délectent de voyages, d'explorations et de découvertes. Ils désirent accumuler autant de savoir que possible et la poursuite de secrets et de traditions finissent par devenir une obsession pour eux.

Grand savoir

Au niveau 1, vous gagnez le pouvoir d'étendre votre savoir. Lorsque vous terminez un repos long, vous gagnez deux maîtrises de votre choix : deux outils, deux compétences ou une de chaque. Vous pouvez aussi remplacer l'une ou ces deux sélections par des langues. Cet avantage dure jusqu'à ce que vous terminiez un repos long.

Mémoire des mille pas

Au niveau 3, vous gagnez le pouvoir d'utiliser la magie psionique pour vous souvenir de votre itinéraire. En tant que réaction, lorsque vous êtes touché par une attaque, vous pouvez vous téléporter dans un espace inoccupé que vous occupiez depuis le début de votre dernier tour et l'attaque en question vous rate. Une fois que vous avez utilisé cette capacité, vous ne pouvez plus l'utiliser de nouveau jusqu'à ce que vous finissiez un repos court ou long.

Téléportation supérieure

Au niveau 6, vous gagnez un talent supérieur de téléportation. Quand vous utilisez une discipline psionique pour vous téléporter à n'importe quelle distance, vous pouvez augmenter cette distance de 3 mètres ou moins.

Voyage sans effort

À partir du niveau 14, votre esprit peut mouvoir votre corps de façon mystique. À chacun de vos tours, vous pouvez renoncer à 9 mètres ou moins de mouvement afin de vous téléporter sur une distance égale à celle à laquelle vous avez renoncé. Pour ce faire, vous devez vous téléporter dans un espace inoccupé que vous pouvez voir.

Ordre de l'Âme acérée

L'ordre de l'Âme acérée sacrifie l'étendue des connaissances acquises par les autres mystiques pour se concentrer sur une technique psionique spécifique. Ces mystiques apprennent à dominer une arme mortelle faite de pure énergie psychique qu'ils peuvent utiliser pour défaire des ennemis. Les âmes acérées ont différentes approches de cette voie. Certains la suivent par un désir d'atteindre la perfection martiale. D'autres sont d'impitoyables assassins qui cherchent à devenir parfaits.

Entraînement martial

Au niveau 1, vous gagnez la maîtrise des armures intermédiaires et des armes de guerre. Cette entraînement remplace les disciplines supplémentaire que vous auriez obtenu avec les autres ordres.

Âme acérée

À partir du niveau 1, vous gagnez le pouvoir de déployer une lame d'énergie psychique. En tant qu'action bonus, vous créez de scintillantes lames d'énergie qui émanent d'un ou de vos deux poings. Pendant que ces lames se manifestent, vous ne pouvez rien tenir dans vos mains. Vous pouvez y mettre un terme à l'aide d'une action bonus. Pour vous, une âme acérée est une arme de corps-à-corps ayant les propriétés légère et finesse. Elle inflige 1d8 dégâts psychiques si elle touche. En utilisant une action bonus, vous pouvez vous préparer à parer ; vous gagnez alors un bonus de +2 à la CA jusqu'à la fin de votre prochain tour ou jusqu'à ce que vous soyez incapable d'agir.

Lame aiguisée

À partir du niveau 3, vous pouvez utiliser des points psi afin d'augmenter les jets d'attaque et de dégâts de votre âme acérée. Vous obtenez un bonus aux jets d'attaque et de dégâts faits avec votre âme acérée en fonction du nombre de points psi dépensés, comme indiqué dans la table ci-dessous. Ce bonus dure 10 minutes.

| Points psi | Bonus à l'attaque et aux dégâts |
|-------------------|--|
| 2 | +1 |
| 5 | +2 |
| 7 | +4 |

Poignard absorbant

À partir du niveau 6, lorsque vous tuez une créature ennemie avec une attaque d'âme acérée, vous regagnez immédiatement 2 points psi.

Poignard fantôme

À partir du niveau 14, vous pouvez réaliser une attaque qui passera à travers la plupart des défenses. Par une action, vous pouvez faire une attaque avec votre âme acérée. Traitez la CA de la cible comme si elle était de 10, peu importe la véritable CA de la créature ciblée.

Ordre du Wu Jen

L'ordre du Wu Jen réunit la plupart des mystiques les plus dévoués. Ceux-ci cherchent à s'isoler du monde, niant les limites du monde physique et les remplaçant par une réalité qu'ils se sont créée. Connus sous le nom de wu jens, ces mystiques fondent leur esprit avec le monde, prennent le contrôle de ses principes fondamentaux, puis le reconstruisent. Concrètement, les wu jens excellent dans le contrôle des forces du monde naturel. Ils peuvent lancer des objets rien qu'avec leur esprit, contrôler les quatre éléments et altérer la réalité en fonction de leurs désirs.

Observation de l'ermite

Au niveau 1, vous gagnez la maîtrise de deux compétences de votre choix parmi : Dressage, Arcanes, Histoire, Perspicacité, Médecine, Nature, Perception, Religion ou Survie.

Lien élémentaire

À partir du niveau 3, lorsque la résistance d'une créature réduit les dégâts infligés par une de vos disciplines psioniques, vous pouvez utiliser un point psi pour que cette utilisation de la discipline permette d'ignorer la résistance de la créature. Vous ne pouvez utiliser ce point si cela augmenterait le coût de la discipline concernée au-dessus de votre limite de psi.

Arcaniste amateur

Au niveau 6, vous apprenez trois sorts de magicien de votre choix et les avez toujours préparés. Ces sorts doivent être des sorts de niveau 1, 2 ou 3. En utilisant une action bonus, vous pouvez utiliser des points psi afin de créer des emplacements de sorts que vous pouvez utiliser pour lancer ces sorts, aussi que d'autres sorts que vous êtes capables de lancer. Le coût en points psi de chacun des sorts est détaillé dans la table ci-dessous.

| Niveau d'emplacement de sort | Points psi |
|---|-------------------|
| 1 | 2 |
| 2 | 3 |
| 3 | 5 |
| 4 | 6 |
| 5 | 7 |

Les emplacements de sorts demeurent jusqu'à ce que vous les utilisiez ou que vous terminiez un repos long. Vous devez vous contraindre à votre limite de psi lorsque vous utilisez des points psi pour créer un emplacement de sort. De plus, lorsque vous gagnez un niveau dans cette classe, vous pouvez remplacer un de vos sorts de magicien choisis par un sort de magicien différent de niveau 1, 2 ou 3.

Maîtrise des éléments

À partir du niveau 14, si vous êtes résistant à un type de dommage, vous pouvez utiliser 2 points psi en réaction lorsque vous subissez des dégâts de ce type afin de les ignorer complètement ; vous gagnez ainsi l'immunité à ce type de dégât jusqu'à la fin de votre prochain tour.



Talents et disciplines psioniques

Les talents et les disciplines psioniques sont le cœur de l'art mystique. Ce sont les exercices mentaux et les formules psioniques qui forgent la volonté en effets tangibles et magiques. Les disciplines psioniques ont chacune été découvertes par des ordres différents et tendent à refléter les spécialités de leurs créateurs. Cependant, un mystique peut apprendre n'importe quelle discipline indépendamment de son ordre associé.

Utiliser une discipline

Les disciplines psioniques peuvent être utilisées de plusieurs manières, qui sont présentées dans leur description. Chaque discipline spécifie le type d'action et le nombre de points psi requis. Il est également

indiqué si vous devez vous concentrer sur ses effets, combien de cibles elle affecte, quel jet de sauvegarde est demandé, et ainsi de suite. Les sections suivantes entrent plus en détail sur l'utilisation d'une discipline. Les disciplines psioniques sont magiques et fonctionnent de manière similaire aux sorts.

Focaliseur psychique

La section Focaliseur psychique d'une discipline décrit l'avantage que vous obtenez si vous choisissez cette discipline comme votre focaliseur psychique.

Options d'effets et points psi

Une discipline propose différentes options d'utilisation avec vos points psi. Chaque option d'effet a un nom, et son coût en points psi apparaît entre parenthèses après son nom. Vous devez dépenser ce nombre de points psi pour utiliser cette option, tout en respectant votre limite psi. Si vous n'avez pas suffisamment de points psi, ou si le coût est supérieur à votre limite psi, vous ne pouvez pas utiliser l'option.

Certaines options indiquent une plage de points psi au lieu d'un coût spécifique. Pour utiliser cette option, vous devez dépenser un certain nombre de points compris dans cette plage, tout en respectant votre limite psi. Certaines options permettent aussi de dépenser des points psi supplémentaires pour augmenter la puissance d'une discipline. Encore une fois, vous devez respecter votre limite psi, et vous devez dépenser les points lorsque vous utilisez la discipline pour la première fois. Vous ne pouvez pas décider de dépenser des points supplémentaires une fois que vous voyez la discipline en action. Chaque option indique des informations spécifiques sur son effet, y compris toute action requise pour l'utiliser, et sa portée.

Composantes

Les disciplines n'ont pas besoin de composantes, contrairement à beaucoup de sorts. L'utilisation d'une discipline ne demande aucun composante verbale, somatique ou matérielle. Le pouvoir des psioniques vient de l'esprit.

Durée

Une option d'effet dans une discipline spécifie combien de temps dure son effet.

Instantanée. Si aucune durée n'est spécifiée, l'effet de l'option est instantané.

Concentration. Certaines options nécessitent une concentration pour maintenir leurs effets. Dans ce cas il est indiqué « conc. » suite au coût en points psi de l'option. La notation « conc. » est suivie de la durée maximale de la concentration. Par exemple, si une option indique « conc. 1 min », vous pouvez vous concentrer sur son effet jusqu'à 1 minute. Se concentrer sur une discipline suit les mêmes règles que pour les sorts. Cela signifie que vous ne pouvez pas vous concentrer sur un sort et sur une discipline en même temps, et que vous ne pouvez pas vous concentrer sur deux disciplines en même temps. Voir le chapitre « [Magie](#) » du *Manuel des Joueurs* pour voir comment fonctionne la concentration.

Cibles et zones d'effet

Les disciplines psioniques utilisent les mêmes règles que les sorts pour déterminer les cibles et les zones d'effet, comme présenté dans le chapitre « [Magie](#) » du *Manuel des Joueurs*.

Jets de sauvegarde et jets d'attaque

Si une discipline demande un jet de sauvegarde, elle spécifie le type sauvegarde et les résultats en cas de réussite ou d'échec. Le DD est déterminé par votre caractéristique psionique. Certaines disciplines vous

obligent à faire un jet d'attaque pour déterminer si l'effet de la discipline atteint son objectif. Le jet d'attaque utilise votre caractéristique psionique.

Effets psioniques combinés

Les effets de différentes disciplines psioniques se cumulent lorsque les durées des disciplines se chevauchent. De même, différentes options d'une discipline psionique se combinent si elles sont actives en même temps. Cependant, une option spécifique d'une discipline psionique ne se combine pas avec elle-même si l'option est utilisée plusieurs fois. Au lieu de cela, l'effet le plus puissant (généralement suivant le nombre de points psi utilisés pour créer l'effet) s'applique lorsque les durées des effets se chevauchent. Les psioniques et les sorts sont des effets distincts, par conséquent leurs avantages et leurs inconvénients se cumulent. Un effet psionique qui reproduit un sort est une exception à cette règle.

Disciplines psioniques

Corps adaptable [Adaptive Body]

Discipline d'immortel

Vous pouvez modifier votre corps pour qu'il s'adapte à ce qui l'entoure afin de lui permettre de supporter des environnements agressifs. En utilisant plus d'énergie psi, vous pouvez étendre cette protection aux autres.

Focaliseur psychique. Tant que vous êtes focalisé sur cette discipline, vous n'avez pas besoin de manger, de respirer ou de dormir. Pour bénéficier des avantages d'un repos long, vous pouvez passer 8 heures à ne pratiquer qu'une activité peu éprouvante plutôt que dormir.

Adaptation environnementale (2 psi). Par une action, vous ou une créature que vous touchez ignorez les effets d'une chaleur ou d'un froid extrême (mais pas les dégâts de feu ou de froid) pendant l'heure qui suit.

Bouclier adaptable (3 psi). Quand vous subissez des dégâts d'acide, de froid, de feu, d'éclair ou de tonnerre, vous pouvez utiliser votre réaction pour gagner une résistance aux dégâts de ce type (y compris ceux qui ont déclenché cette capacité) jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Adaptation à l'énergie (5 psi ; conc. 1 heure). Par une action, vous pouvez toucher une créature et lui donner une résistance aux dégâts d'acide, de froid, de feu, d'éclair ou de tonnerre (vous choisissez) jusqu'à ce que votre concentration s'achève.

Immunité à l'énergie (7 psi ; conc. 1 heure). Par une action, vous pouvez toucher une créature et lui donner une immunité aux dégâts d'acide, de froid, de feu, d'éclair ou de tonnerre (vous choisissez) jusqu'à ce que votre concentration s'achève.

Vision d'aura [Aura Sight]

Discipline d'éveillé

Vous recentrez votre vision afin de voir l'énergie qui entoure toute créature. Vous apercevez les auras et signatures d'énergie qui peuvent révéler des éléments clefs sur la nature d'une créature.

Focaliseur psychique. Tant que vous êtes focalisé sur cette discipline, vous avez l'avantage à vos jets de Sagesse (Perspicacité).

Évaluer l'adversaire (2 psi). Par une action bonus, vous pouvez analyser l'aura d'une créature que vous pouvez voir. Vous apprenez ses points de vie actuels et toutes ses résistances, immunités et vulnérabilités.

Lire les humeurs (2 psi). Par une action bonus, vous percevez un résumé en un mot (joyeux, confus, effrayé, violent, ...) de l'état émotionnel de jusqu'à six créatures que vous pouvez voir.

Voir l'aura (3 psi ; conc. 1 heure). Par une action, vous pouvez étudier l'aura d'une créature. Jusqu'à ce que votre concentration s'achève, et tant que vous pouvez voir la cible, vous apprenez si elle est sous l'effet d'un effet magique ou psionique, ses points de vie actuels et son état émotionnel de base. Tant que cet effet dure, vous avez l'avantage à vos jets de Sagesse (Perspicacité) et de Charisme que vous effectuez contre elle.

Percevoir l'invisible (5 psi ; conc. 1 minute). Par une action bonus, vous obtenez la capacité de voir les auras des créatures même si elles sont invisibles ou cachées. Jusqu'à ce que votre concentration s'achève, vous pouvez voir toutes les créatures y compris celles invisibles et cachées, quelles que soient les conditions d'éclairage.

Forme bestiale [Bestial Form]

Discipline d'immortel

Vous transformez votre corps, acquérant les traits de différentes bêtes.

Focaliseur psychique. Tant que vous êtes focalisé sur cette discipline, vous avez l'avantage à vos jets de Sagesse (Dressage).

Griffes bestiales (1-7 psi). Par une action, vous vous faites pousser de longues griffes pour un instant et effectuez une attaque au corps à corps avec une d'arme contre une créature à 1,50 mètre ou moins de vous. En cas de touche, cette attaque inflige 1d10 dégâts tranchants par point psi dépensé.

Transformations bestiales. Par une action bonus vous altérez votre forme physique pour acquérir différentes caractéristiques. Lorsque vous utilisez ce pouvoir, vous pouvez choisir un ou plusieurs des effets suivants. Chacun d'entre eux a son propre coût en points psi, que vous devez additionner afin de déterminer le coût total. Ces effets durent une heure, jusqu'à votre mort ou jusqu'à ce que vous y mettiez fin à l'aide d'une action bonus.

- **Amphibie (2 psi).** Vous acquérez des branchies ; vous pouvez respirer aussi bien dans l'air que dans l'eau.

- **Escalade (2 psi).** Vous vous faites pousser de petites griffes crochues qui vous confèrent une vitesse d'escalade égale à votre vitesse de marche.

- **Vol (5 psi).** Des ailes surgissent de votre dos et vous confèrent une vitesse de vol égale à votre vitesse de marche.

- **Sens aiguisés (2 psi).** Vos yeux et vos oreilles deviennent plus sensibles ; vous avez l'avantage à vos jets de Sagesse (Perception).

- **Sens parfaits (3 psi)**. Votre sens de l'odorat devient plus aiguisé et vous développez un instinct pour détecter les proies ; vous pouvez voir les créatures et les objets invisibles dans un rayon de 3 mètres autour de vous, même si vous êtes aveuglé.

- **Nage (2 psi)**. Vous vous faites pousser des nageoires, tandis que vos doigts et vos orteils se palment ce qui vous confère une vitesse de nage égale à votre vitesse de marche.

- **Peau dure (2 psi)**. Votre peau devient dure comme du cuir ; vous bénéficiez d'un bonus de +2 à votre CA.

Force brute [Brute Force]

Discipline d'immortel

Vous augmentez votre force naturelle grâce à de l'énergie psionique, vous permettant d'accomplir d'incroyables prouesses physiques.

Focaliseur psychique. Tant que vous êtes focalisé sur cette discipline, vous avez l'avantage à vos jets de Force (Athlétisme).

Frappe brutale (1-7 psi). Par une action bonus, vous acquérez un bonus à votre prochain jet de dégât contre un cible que vous avez touché avec une attaque au corps à corps durant le tour en cours. Ce bonus est de +1d6 par point psi dépensé et les dégâts bonus sont du même type que les dégâts de l'attaque. Si cette attaque infligeait plusieurs types de dégât, vous choisissez lequel s'applique pour les dégâts bonus.

Repoussoir (1-7 psi). Quand vous touchez une cible avec une attaque au corps à corps, vous pouvez utiliser ce pouvoir à l'aide de votre réaction. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force ou être repoussée de trois mètres par point psi dépensé. La cible se déplace en ligne droite. Si elle touche un objet, elle interrompt son mouvement immédiatement et subit 1d6 dégâts contondants par point psi dépensé.

Saut puissant (1-7 psi). En tant que partie de votre mouvement, vous sautez dans n'importe quelle direction de six mètres par point psi dépensé.

Prouesse de force (5 psi). Par une action bonus, vous acquérez un bonus de +5 à vos jets de Force jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Célérité [Celerity]

Discipline d'immortel

Vous canalisez le pouvoir psionique dans votre corps, aiguisant vos réflexes et votre agilité à des degrés extrêmes. Le monde semble ralentir alors que vous vous déplacez normalement.

Focaliseur psychique. Tant que vous êtes focalisé sur cette discipline, votre vitesse de marche augmente de trois mètres.

Pas rapides (1-7 psi). Par une action bonus, votre vitesse de marche augmente de trois mètres par point psi dépensé jusqu'à la fin du tour en cours. Si vous possédez une vitesse d'escalade ou de nage, ce bonus s'applique aussi à elle.

Défense agile (2 psi). Par une action bonus, vous pouvez effectuer l'action Esquiver.

Flou cinétique/de mouvement (2 psi). Par une action vous pouvez vous rendre invisible durant n'importe quelle partie de votre mouvement du tour en cours.

Accès de vitesse (2 psi). Par une action bonus vous acquérez deux bénéfices jusqu'à la fin du tour en cours : vous ne provoquez pas d'attaque d'opportunité, et vous bénéficiez d'une vitesse d'escalade égale à votre vitesse de marche.

Déferlement d'action (5 psi). Par une action bonus, vous pouvez utiliser l'action Foncer ou effectuer une attaque d'arme.

Métabolisme corrosif [Corrosive Metabolism]

Discipline d'immortel

Votre contrôle de votre corps vous autorise à effectuer des attaques d'acide ou de poison.

Focaliseur psychique. Tant que vous êtes focalisé sur cette discipline, vous bénéficiez d'une résistance aux dégâts d'acide et de poison.

Touché corrosif (1-7 psi). Par une action, vous pouvez essayer de toucher une créature à votre portée. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité, recevant 1d10 dégâts d'acide par point psi dépensé en cas d'échec, ou moitié moins en cas de réussite.

Trait de venin (1-7 psi). Par une action, vous projetez un jet de venin qui cible une créature que vous pouvez voir à 9 mètres ou moins de vous. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution. En cas d'échec, la cible reçoit 1d6 dégâts d'acide par point psi dépensé et est empoisonnée. En cas de réussite, la cible ne prend que moitié moins de dégâts et n'est pas empoisonnée.

Projection d'acide (2 psi). Vous pouvez utiliser votre réaction lorsque vous subissez des dégâts perçants ou tranchants, faisant jaillir de l'acide de votre plaie. Chaque créature dans un rayon de 1,50 mètre de vous subit 2d6 dégâts d'acide.

Souffle du dragon noir (5 psi). Par une action, vous crachez une vague d'acide dans une ligne de 18 mètres de long pour 1,50 mètre de large. Chaque créature dans cette ligne doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution, recevant 6d6 dégâts d'acide en cas d'échec, ou moitié moins en cas de réussite. Vous pouvez accroître les dégâts de 1d6 par point psi dépensé supplémentaire.

Souffle du dragon vert (7 psi). Par une action, vous exhalez un nuage de poison dans un cône de 27 mètres. Chaque créature dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution, recevant 10d6 dégâts de poison en cas d'échec, ou moitié moins en cas de réussite.

Couronne de désespoir [Crown of Despair]

Discipline d'avatar

Vous avez appris à récolter les graines du désespoir dans la psyché d'une créature, la semant de doute et d'inaction.

Focaliseur psychique. Tant que vous êtes focalisé sur cette discipline, vous avez l'avantage à vos jets de Charisme (Intimidation).

Couronné de chagrin (1-7 psi). Par une action, vous forcez une créature que vous pouvez voir à effectuer un jet de sauvegarde de Charisme. En cas d'échec, la cible reçoit 1d8 dégâts psychiques par point psi

dépensé et ne peut pas effectuer de réaction jusqu'au début de son prochain tour. En cas de réussite, la cible ne prend que moitié moins de dégâts.

Appel à l'inaction (2 psi ; conc. 10 minutes). Si vous passez une minute à converser avec une créature vous pouvez tenter de l'infecter d'une mélancolie accablante. À la fin de cette minute vous pouvez utiliser une action pour forcer la créature à effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. Ce jet est automatiquement réussi si la créature ne peut pas être charmée. En cas d'échec, la créature s'arrête et est incapable d'agir jusqu'à ce que votre concentration s'achève. Cet effet prend fin si la cible ou un de ses alliés qu'elle peut voir est attaquée ou subit des dommages. En cas de réussite du jet de sauvegarde, la créature n'est pas affectée et n'a aucun soupçon de votre tentative de plier sa volonté.

Visions de désespoir (3 psi). Par une action, vous forcez une créature que vous pouvez voir 18 mètres ou moins de vous à effectuer un jet de sauvegarde de Charisme. En cas d'échec, la cible reçoit 3d6 dégâts psychiques et sa vitesse est réduite à 0 jusqu'à la fin de son prochain tour. Vous pouvez accroître les dégâts de 1d6 par point psi dépensé supplémentaire.

Esprit douloureux (5 psi ; conc. 1 minute). Par une action, vous choisissez une créature que vous pouvez voir à 18 mètres ou moins de vous. Cette créature doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme ou être incapable d'agir et voir sa vitesse réduite à 0 jusqu'à ce que votre concentration s'achève. Elle peut répéter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet en cas de réussite.

Couronne de dégoût [Crown of Disgust]

Discipline d'avatar

Vous accablez une créature de sensations de dégoût.

Focaliseur psychique. Tant que vous êtes focalisé sur cette discipline, le terrain dans un rayon de 1,50 mètre autour de vous est considéré comme difficile par tous les ennemis qui ne sont pas immunisés à la peur.

Œil de l'horreur (1-7 psi). Par une action, vous choisissez une créature que vous pouvez voir à 18 mètres ou moins de vous. Cette créature doit effectuer un jet de sauvegarde de Charisme. En cas d'échec, la cible reçoit 1d6 dégâts psychiques par point psi dépensé et ne peut pas s'approcher de vous jusqu'au début de son prochain tour. En cas de réussite, la cible ne prend que moitié moins de dégâts.

Mur de répulsion (3 psi ; conc. 10 minutes). Par une action, vous créez un mur invisible et insubstantiel d'énergie à 18 mètres ou moins de vous, dont les dimensions sont au plus de 9 mètres de long, 3 mètres de haut et 30 centimètres d'épais. Le mur dure aussi longtemps que vous maintenez votre concentration. Toute créature qui souhaite traverser le mur doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, la créature ne peut pas bouger à travers le mur jusqu'au début de son prochain tour. En cas de réussite, la créature peut se déplacer librement. Une créature doit effectuer le jet de sauvegarde à chaque fois qu'elle tente de traverser le mur, volontairement ou non.

Visions de dégoût (5 psi ; conc. 1 minute). Vous forcez une créature à voir tous les autres individus comme des entités étranges, horribles. Par une action, vous choisissez une créature que vous pouvez voir à 18 mètres ou moins de vous. Cette créature doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, la cible reçoit 5d6 dégâts psychiques et, jusqu'à ce que votre concentration s'achève, subit 1d6 dégâts psychique pour chaque créature dans un rayon de 1,50 mètre autour d'elle à la fin de chacun de ses tours. En cas de réussite, la cible ne prend que moitié moins de dégâts initiaux et ne subit aucun des effets supplémentaires.

Monde d'horreur (7 psi ; conc. 1 minute). Par une action, vous choisissez jusqu'à six créatures dans un rayon de 18 mètres autour de vous. Chaque cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Charisme. En cas d'échec, la cible subit 8d6 dégâts psychiques et est effrayée jusqu'à ce que votre concentration s'achève. En cas de réussite, la cible ne prend que moitié moins de dégâts. Tant qu'elle est effrayée par cet effet, la vitesse d'une cible est réduite à 0, et celle-ci ne peut utiliser son action et son éventuelle action bonus uniquement pour effectuer des attaques au corps à corps. Une créature effrayée peut répéter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet en cas de réussite.

Couronne de rage [Crown of Rage]

Discipline d'avatar

Vous placez une particule de pure furie à l'intérieur d'une autre créature, menant sa soif de sang à dominer ses sens et le forçant à agir ainsi que vous le souhaitez.

Focaliseur psychique. Tant que vous êtes focalisé sur cette discipline, n'importe quel adversaire dans un rayon de 1,50 mètre de vous qui effectue une attaque au corps à corps contre une autre créature que vous le fait avec l'avantage.

Furie primordiale (1-7 psi). Par une action, vous choisissez une créature que vous pouvez voir à 18 mètres ou moins de vous. Cette créature doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme ou recevoir 1d6 dégâts psychiques par point de psi dépensé et immédiatement utiliser sa réaction pour se déplacer en ligne droite vers son adversaire le plus proche. Le jet de sauvegarde réussi automatiquement si la cible ne peut pas être charmée.

Mots de conflits (2 psi ; conc. 10 minutes). Si vous passez une minute à converser avec une créature vous pouvez tenter de d'instiller une violence latente dans son esprit. À la fin de cette minute vous pouvez utiliser une action pour forcer la créature à effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse pour ne pas ressentir des accès de fureur à l'encontre d'une créature que vous avez décrite ou nommée. Ce jet est automatiquement réussi si la créature ne peut pas être charmée. En cas d'échec au jet de sauvegarde, la cible attaque la créature choisie s'il la voit avant que votre concentration ne s'achève, employant des armes ou des sorts contre une créature qui était déjà hostile, ou des attaques à main nue contre un allié ou une créature qui était neutre. Une fois que le combat commence, il continue 5 rounds avant que l'effet ne prenne fin. L'effet prend fin immédiatement si la cible ou l'un de ses alliés qu'elle peut voir est attaquée ou subit des dégâts de la part d'une autre créature que celle contre laquelle il a été monté. En cas de réussite du jet de sauvegarde, la créature n'est pas affectée et n'a aucun soupçon de votre tentative de plier sa volonté.

Témérité aveugle (2 psi). Vous poussez la soif de sang d'une créature à dominer son instinct de conservation. Par une action bonus, vous choisissez une créature que vous pouvez voir à 18 mètres ou moins de vous. Cette créature doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme ou, jusqu'à la fin de son prochain tour, ne pas pouvoir se déplacer volontairement à moins que ce déplacement ne l'approche de l'adversaire le plus proche de lui qu'il peut voir. Le jet de sauvegarde réussi automatiquement si la cible ne peut pas être charmée. Le jet de sauvegarde réussi automatiquement si la cible ne peut pas être charmée.

Furie punitive (5 psi ; conc. 1 minute). Vous attisez la furie d'une créature afin que celle-ci attaque sans se soucier de sa propre sécurité. Par une action bonus, vous choisissez une créature que vous pouvez voir à 18 mètres ou moins de vous. Cette créature doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, jusqu'à ce que votre concentration s'achève, toute créature dans un rayon de 1,50 mètre de la cible peut utiliser sa réaction pour effectuer une attaque au corps à corps contre elle à chaque fois qu'elle

tente de d'effectuer une attaque au corps à corps. Le jet de sauvegarde réussi automatiquement si la cible ne peut pas être charmée.

Diminution [Diminution]

Discipline d'immortel

Vous manipulez la matière qui compose votre corps, réduisant drastiquement votre taille sans rien concéder de votre puissance.

Focaliseur psychique. Tant que vous êtes focalisé sur cette discipline, vous avez l'avantage à vos jets de Dextérité (Discrétion).

Forme miniature (2 psi ; conc. 10 minutes). Par une action bonus, votre taille devient Minuscule jusqu'à ce que votre concentration s'achève. Tant que vous avez cette taille, vous gagnez un bonus de +5 à vos jets de Dextérité (Discrétion) et vous pouvez passer par des espaces larges d'au moins 20 centimètres sans vous faufiler.

Changement renversant (2 psi). Par une action bonus, vous passez à une taille incroyablement petite puis retournez subitement à votre taille normale, faisant tomber un adversaire. Vous choisissez une créature que vous pouvez voir dans un rayon de 1,50 mètre de vous. Cette créature doit réussir un jet de sauvegarde de Force ou être mise à terre.

Changement soudain (5 psi). Lorsque vous êtes touché par une attaque, vous pouvez dépenser votre réaction pour réduire votre taille et éviter d'être touché. L'attaque rate, et vous pouvez vous déplacer de 1,50 mètre sans provoquer d'attaque d'opportunité avant de retrouver votre taille normale.

Forme microscopique (7 psi ; conc. 10 minutes). Par une action bonus, votre taille devient plus petite que Minuscule jusqu'à ce que votre concentration s'achève. Tant que vous avez cette taille, vous gagnez un bonus de +10 à vos jets de Dextérité (Discrétion) et de +5 à votre CA, pouvez passer par des espaces larges d'au moins 3 centimètres sans vous faufiler, et vous ne pouvez pas effectuer d'attaque d'arme.

Croissance gigantesque [Giant Growth]

Discipline d'immortel

Vous vous gorgez d'énergie psionique pour grandir à une taille formidable, augmentant votre force et votre résistance.

Focaliseur psychique. Tant que vous êtes focalisé sur cette discipline, votre allonge augmente de 1,50 mètre.

Forme d'ogre (2 psi ; conc. 1 minute). Par une action bonus, vous gagnez 10 points de vie temporaires. De plus, jusqu'à ce que votre concentration s'achève, vos attaques au corps à corps avec une arme infligent 1d4 dégâts contondants supplémentaires quand elles touchent, et votre allonge augmente de 1,50 mètre. Si votre taille était plus petite que Grande, elle devient Grande jusqu'à ce que votre concentration s'achève.

Forme de géant (7 psi ; conc. 1 minute). Par une action bonus, vous gagnez 30 points de vie temporaires. De plus, jusqu'à ce que votre concentration s'achève, vos attaques au corps à corps avec une arme infligent 2d6 dégâts contondants supplémentaires quand elles touchent, et votre allonge augmente de

3 mètres. Si votre taille était plus petite que Très Grande, elle devient Très Grande jusqu'à ce que votre concentration s'achève.

Forteresse de l'intellect [Intellect Fortress]

Discipline d'éveillé

Vous érigez un mur d'énergie psionique insurmontable autour de votre esprit, qui vous permet de lancer des contre-attaques sur vos adversaires.

Focaliseur psychique. Tant que vous êtes focalisé sur cette discipline, vous bénéficiez d'une résistance aux dégâts psychiques.

Contrecoup psychique (2 psi). En utilisant votre réaction, vous pouvez imposer un désavantage à un jet d'attaque contre vous si vous pouvez voir l'attaquant. Si malgré cela l'attaque vous touche, l'attaquant subit 2d10 dégâts psychiques.

Parade psychique (1-7 psi). Lorsque vous faites un jet de sauvegarde d'Intelligence, de Sagesse ou de Charisme, vous pouvez dépenser votre réaction pour gagner un bonus à ce jet de sauvegarde de +1 par point psi dépensé. Vous pouvez utiliser ce pouvoir après avoir lancé les dés mais avant de souffrir des résultats.

Redoute psychique (5 psi ; conc. 10 minutes). Par une action vous créez un champ d'énergie psychique protectrice. Vous choisissez n'importe quel nombre de créatures dans un rayon de 9 mètres autour de vous. Jusqu'à ce que votre concentration s'achève, chaque cible gagne une résistance aux dégâts psychiques et a l'avantage aux jets de sauvegarde d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme.

Durabilité du fer [Iron Durability]

Discipline d'immortel

Vous transformez votre corps pour devenir un être de métal vivant, vous permettant d'ignorer des attaques qui estropieraient des créatures plus faibles.

Focaliseur psychique. Tant que vous êtes focalisé sur cette discipline, vous bénéficiez d'un bonus de +1 à la CA.

Peau de fer (1-7 psi). Lorsque vous êtes touché par une attaque, vous pouvez dépenser votre réaction pour gagner un bonus à votre CA de +1 par point psi dépensé. Ce bonus dure jusqu'à la fin de votre prochain tour et s'applique à l'attaque qui a déclenché ce pouvoir.

Peau d'acier (2 psi). Par une action bonus, vous gagnez une résistance aux dégâts tranchants, perçants et contondants jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Résistance du fer (7 psi ; conc. 1 heure). Par une action, vous gagnez une résistance aux dégâts tranchants, perçants ou contondants (vous choisissez) qui dure jusqu'à ce que votre concentration s'achève.

Manteau d'admiration [Mantle of Awe]

Discipline d'éveillé

Vous avez appris à utiliser l'énergie psionique pour manipuler les autres à l'aide d'une subtile combinaison de pouvoir psi et votre charme personnel.

Focaliseur psychique. Tant que vous êtes focalisé sur cette discipline, vous gagnez un bonus à vos jets de Charisme égal à la moitié de votre modificateur d'Intelligence (minimum de +1).

Présence charmeuse (1-7 psi). Par une action, vous dégagéz une aura de pouvoir sympathique. Lancez 2d8 par point psi dépensé. Le résultat représente la valeur équivalent en point de vie des créatures que ce pouvoir affecte. Les créatures dans un rayon de 9 mètres autour de vous sont affectés dans l'ordre croissant de leurs points de vie maximums, en ignorant les créatures incapables d'agir, celles ne pouvant être charmées et celles engagées en combat. En commençant par la créature avec les points de vie maximums les plus bas, vous charmez chacune des créatures affectées durant 10 minutes, qui vous voient comme une connaissance amicale. Soustrayez le nombre de points de vie maximums de chaque créature du total avant de regarder la créature suivante. Le nombre de points de vie maximums d'une créature doit être inférieur ou égal au total restant pour que cette créature soit affectée.

Centre de l'attention (2 psi ; conc. 1 minute). Par une action, vous exercez une aura de pouvoir qui happe l'attention d'une créature. Vous choisissez une créature que vous pouvez voir dans un rayon de 18 mètres autour de vous. Cette créature doit effectuer un jet de sauvegarde de Charisme. En cas d'échec, vous distrayez tellement cette créature que toutes les autres créatures lui sont invisibles jusqu'à ce que votre concentration s'achève. L'effet prend fin si la cible ne peut plus vous voir ou vous entendre, ou si elle subit des dégâts.

Invoquer l'émerveillement (7 psi ; conc. 10 minutes). Par une action, vous dégagéz une aura qui inspire aux autres l'admiration. Vous choisissez jusqu'à cinq créatures que vous pouvez voir dans un rayon de 18 mètres autour de vous. Chaque cible doit réussir un jet de sauvegarde d'Intelligence ou vous la charmez jusqu'à ce que votre concentration s'achève. Tant qu'elle est charmée, la cible obéit à tous vos ordres verbaux du mieux qu'elle peut, sans rien faire qui soit visiblement suicidaire. La cible charmée ne peut attaquer que les créatures qu'elle a vues vous attaquer depuis qu'elle est charmée, et celles vis-à-vis desquelles elle était déjà hostile. Elle peut répéter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet en cas de réussite.

Manteau de commandement [Mantle of Command]

Discipline d'avatar

Vous vous auréolez d'une aura de fidélité et d'autorité, améliorant la coordination entre vos alliés.

Focaliseur psychique. Tant que vous êtes focalisé sur cette discipline, quand vous terminez votre tour sans avoir bougé, vous pouvez utiliser votre réaction pour permettre à un allié que vous pouvez voir à 9 mètres ou moins de vous de bouger à hauteur de la moitié de sa vitesse, suivant le chemin de votre choix. Pour pouvoir bouger ainsi, cet allié doit être capable d'agir.

Mouvement coordonné (2 psi). Par une action bonus, choisissez jusqu'à cinq alliés que vous pouvez voir dans un rayon de 18 mètres autour de vous. Chacun de ces alliés peut utiliser sa réaction pour bouger à hauteur de la moitié de sa vitesse, suivant le chemin de votre choix.

Vision du commandant (2 psi ; conc. 1 round). Par une action, vous choisissez une créature que vous pouvez voir dans un rayon de 18 mètres autour de vous. Jusqu'au début de votre prochain tour, vos alliés ont l'avantage à leurs jets d'attaque contre cette cible.

Ordre de frappe (3 psi). Par une action, vous choisissez un allié que vous pouvez voir dans un rayon de 18 mètres autour de vous. Cet allié peut immédiatement utiliser sa réaction pour utiliser l'action Attaquer. Vous choisissez la ou les cibles de cette attaque.

Esprit stratégique (5 psi ; conc. 1 minute). Par une action, vous générez une aura de fidélité et de commandement qui unit vos alliés en un groupe cohérent. Jusqu'à ce que votre concentration s'achève, n'importe quel allié dans un rayon de 18 mètres autour de vous peut, par une action bonus, utiliser les actions Foncer ou Se désengager, ou lancer un d4 et l'ajouter à chacun des jets d'attaque qu'il effectue dans ce tour.

Attaque irrésistible (7 psi). Par une action, vous choisissez jusqu'à cinq alliés que vous pouvez voir dans un rayon de 18 mètres autour de vous. Chacun de ces alliés peut utiliser sa réaction pour effectuer l'action Attaquer. Vous choisissez les cibles de ces attaques.

Manteau de courage [Mantle of Courage]

Discipline d'avatar

Vous concentrez votre esprit sur le courage, diffusant confiance et bravoure parmi vos alliés.

Focaliseur psychique. Tant que vous êtes focalisé sur cette discipline, vous et vos alliés dans un rayon de 3 mètres autour de vous ont l'avantage aux jets de sauvegarde contre la peur.

Inciter au courage (2 psi). Par une action bonus, vous choisissez jusqu'à 6 créatures que vous pouvez voir dans un rayon de 18 mètres autour de vous. Pour chacune de ces créatures qui est effrayé, cette condition s'achève.

Aura de victoire (1-7 psi ; conc. 10 minutes). Par une action bonus, vous faites une projection d'énergie psychique jusqu'à ce que votre concentration s'achève. Cette énergie vous fortifie vous et vos alliés lorsque vos ennemis tombent ; à chaque fois qu'un adversaire que vous pouvez voir est réduit à 0 point de vie, vous et chacun de vos alliés dans un rayon de 9 mètres autour de vous gagne des points de vie temporaires égaux au double du nombre de points psi que vous avez dépensé.

Pilier de confiance (6 psi ; conc. 1 round). Par une action, vous et jusqu'à cinq créatures que vous pouvez voir dans un rayon de 18 mètres autour de vous gagnez chacun une action que vous pouvez utiliser dans vos tours respectifs. Cette action disparaît si elle n'est pas utilisée avant la fin de votre prochain tour. Elle ne peut être utilisée que pour effectuer une attaque d'arme ou entreprendre les actions Foncer ou Se désengager.

Manteau de terreur [Mantle of Fear]

Discipline d'avatar

Vous puisez à la source des peurs primordiales et vous transformez en un flambeau de terreur pour vos adversaires.

Focaliseur psychique. Tant que vous êtes focalisé sur cette discipline, vous avez l'avantage à vos jets de Charisme (Intimidation).

Inciter à la peur (2 psi ; conc. 1 minute). Par une action, vous choisissez une créature que vous pouvez voir dans un rayon de 18 mètres autour de vous. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou vous l'effrayez jusqu'à ce que votre concentration s'achève. À chaque fois que la créature effrayée termine

son tour dans une location d'où elle ne peut pas vous voir, elle peut répéter son jet de sauvegarde, mettant fin à l'effet en cas de réussite.

Aura perturbante (3 psi ; conc. 1 heure). Par une action bonus, vous vous drapez d'énergie psychique perturbante. Jusqu'à ce que votre concentration s'achève, n'importe quel ennemi dans un rayon de 18 mètres autour de vous qui peut vous voir doit dépenser le double de mouvement nécessaire pour pouvoir se déplacer vers vous. Une créature ignore cet effet si elle est immunisée à la peur.

Inciter à la panique (5 psi ; conc. 1 minute). Par une action, vous choisissez jusqu'à huit créatures que vous pouvez voir et qui peuvent vous voir dans un rayon de 27 mètres autour de vous. Au début du tour de chaque créature et jusqu'à ce que votre concentration s'achève, la cible doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, vous effrayez la créature jusqu'au début de son prochain tour et vous lancez un dé. Si vous obtenez un chiffre impair, la cible doit se déplacer de la moitié de sa vitesse dans une direction aléatoire et ne peut pas entreprendre d'action ce tour-ci, autre que crier de terreur. Si vous obtenez un chiffre pair, la cible effrayée effectue une attaque au corps à corps contre une cible aléatoire à sa portée ; s'il n'y en a aucune, elle se déplace de la moitié de sa vitesse dans une direction aléatoire et ne peut pas entreprendre d'action ce tour-ci. Cet effet prend fin pour une cible si celle-ci réussit trois de ses jets de sauvegarde.

Manteau de fureur [Mantle of Fury]

Discipline d'avatar

Vous permettez à la furie primordiale qui repose au fond de vous de jaillir à la surface, vous emportant avec vos alliés dans une soif de sang implacable.

Focaliseur psychique. Tant que vous êtes focalisé sur cette discipline, vous et vos alliés qui commencent leur tour dans un rayon de 3 mètres autour de vous gagnent un bonus de 1,50 mètre à votre vitesse de marche durant ce tour.

Inciter à la fureur (2 psi ; conc. 1 minute). Par une action bonus, vous choisissez jusqu'à trois alliés que vous pouvez voir dans un rayon de 18 mètres autour de vous (vous pouvez vous cibler vous-même à la place d'un allié). Jusqu'à ce que votre concentration s'achève, chaque cible peut ajouter le résultat d'un d4 à ses jets de dégâts pour les attaques au corps à corps avec une arme.

Charge irraisonnée (2 psi). Par une action bonus, vous choisissez jusqu'à trois créatures que vous pouvez voir dans un rayon de 18 mètres autour de vous. Chaque cible peut immédiatement utiliser sa réaction pour bouger à hauteur de sa vitesse en ligne droite vers son ennemi le plus proche.

Aura de saignée (3 psi ; conc. 1 minute). Par une action bonus, vous libérez une aura de rage. Jusqu'à ce que votre concentration s'achève, vous et chaque créature dans un rayon de 18 mètres autour de vous à l'avantage aux jets d'attaque au corps à corps.

Fureur irrésistible (5 psi ; conc. 1 minute). Par une action, vous déversez des flots de rage dans l'esprit d'une créature que vous pouvez voir à 18 mètres ou moins de vous. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme ou être incapable d'utiliser ses actions pour autre chose qu'effectuer des attaques au corps à corps jusqu'à ce que votre concentration s'achève. Elle peut répéter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet en cas de réussite.

Manteau de joie [Mantle of Joy]

Discipline d'avatar

Vous puisez dans votre joie intérieure, la diffusant sous la forme d'une apaisante énergie psychique qui apporte de l'espoir et du réconfort autour de vous.

Focaliseur psychique. Tant que vous êtes focalisé sur cette discipline, vous avez l'avantage à vos jets de Charisme (Persuasion).

Présence apaisante (1-7 psi). Par une action bonus, vous choisissez jusqu'à trois créatures que vous pouvez voir dans un rayon de 18 mètres autour de vous. Chaque cible gagne 3 points de vie temporaires par point psi dépensé.

Aura réconfortante (2 psi ; conc. 1 minute). Par une action bonus, vous choisissez jusqu'à trois alliés que vous pouvez voir dans un rayon de 18 mètres autour de vous (vous pouvez vous cibler vous-même à la place d'un allié). Jusqu'à ce que votre concentration s'achève, chaque cible peut ajouter le résultat d'un d4 à ses jets de sauvegarde.

Aura de jubilation (3 psi ; conc. 1 minute). Par une action bonus, vous répandez autour de vous une gaieté qui déconcentre vos adversaires jusqu'à ce que votre concentration s'achève. Chaque créature dans un rayon de 18 mètres autour de vous que vous pouvez voir souffre d'un désavantage aux jets de Perception et d'Investigation.

Flambeau de récupération (5 psi). Par une action bonus, vous et jusqu'à cinq alliés que vous pouvez voir dans un rayon de 18 mètres autour de vous pouvez immédiatement effectuer un jet de sauvegarde contre chacun des effets dont vous souffrez et qui autorise un jet de sauvegarde au début ou à la fin de votre tour.

Maîtrise de l'air [Mastery of Air]

Discipline de wu-jen

Vous ne faites qu'un avec le pouvoir élémentaire de l'air.

Focaliseur psychique. Tant que vous êtes focalisé sur cette discipline, vous ne subissez plus aucun dommage de chute et vous ignorez les terrains difficiles quand vous marchez.

Marche des vents (1-7 psi). Au cours de votre mouvement ce tour-ci, vous pouvez voler sur 6 mètres au plus par point psi dépensé. Si vous terminez votre vol dans les airs, vous chutez à moins que quelque chose vous soutienne.

Courant aérien (1-7 psi). Par une action, vous créez une ligne de courants d'air de 9 mètres de long pour 1,50 mètre de large. Chaque créature dans cette zone doit faire un jet de sauvegarde de Force, recevant 1d8 dégâts contondants par point psi dépensé et étant jetée à terre en cas d'échec, ou moitié moins de dégâts en cas de réussite.

Cape d'air (3 psi ; conc. 10 minutes). Par une action bonus, vous prenez le contrôle de l'air qui vous entoure pour vous draper d'un voile protecteur. Jusqu'à ce que votre concentration s'achève, les attaques contre vous se font avec un désavantage, et quand une créature vous rate avec une attaque au corps à corps, vous pouvez utiliser votre réaction pour forcer cette créature à répéter l'attaque contre elle-même.

Forme de vent (5 psi ; conc. 10 minutes). Par une action bonus, vous acquérez une vitesse de vol de 18 mètres, qui perdure jusqu'à ce que votre concentration s'achève.

Forme brumeuse (6 psi ; conc. 1 minute). Par une action, votre corps prend la consistance d'un nuage de brume jusqu'à ce que votre concentration s'achève. Sous cette forme vous gagnez une résistance

dégâts tranchants, perçants et contondants et ne pouvez pas entreprendre d'action autre que l'action Foncer. Vous pouvez passer par des espaces larges d'au moins 3 centimètres sans vous faufler.

Animation de l'air (7 psi ; conc. 1 heure). Par une action, vous faites apparaître un **élémentaire de l'air** dans un emplacement inoccupé à 36 mètres ou moins de vous. L'élémentaire reste jusqu'à ce que votre concentration s'achève et obéit à vos commandes verbales. En combat, vous tirez son initiative et choisissez comment il se comporte durant ses tours. Quand l'effet prend fin, l'élémentaire disparaît.

Maîtrise du feu [Mastery of Fire]

Discipline de wu-jen

Vous alignez votre esprit sur l'énergie du feu élémentaire.

Focaliseur psychique. Tant que vous êtes focalisé sur cette discipline, vous bénéficiez d'une résistance aux dégâts de feu, et vous gagnez un bonus de +2 aux jets de dégâts de feu.

Combustion (1-7 psi ; conc. 10 minutes). Par une action, vous choisissez une créature ou un objet que vous pouvez voir à 36 mètres ou moins de vous. La cible doit faire un jet de sauvegarde de constitution. En cas d'échec, elle subit 1d10 dégâts de feu par point psi dépensé et elle prend feu, subissant 1d6 dégâts de feu à la fin de chacun de ses tours, jusqu'à ce que votre concentration s'achève ou qu'elle ou une créature qui lui est adjacente éteigne les flammes à l'aide d'une action. En cas de réussite, la cible subit moitié moins de dégâts et ne prend pas feu.

Flammes agressives (3 psi ; conc. 1 minute). Par une action, vous créez du feu dans un cube de 6 mètres de côté à 1,50 mètre de vous. Ce feu dure jusqu'à ce que votre concentration s'achève. Toutes les créatures dans la zone au moment où vous utilisez ce pouvoir, ainsi que celles qui y finissent leur tour subissent 5 dégâts de feu.

Détonation (5 psi). Par une action, vous provoquez une explosion en un point que vous pouvez voir à 36 mètres ou moins de vous. Chaque créature dans un rayon de 6 mètres autour de ce point doit effectuer un jet de sauvegarde de constitution, recevant 7d6 dégâts de feu et étant jetée à terre en cas d'échec, ou moitié moins de dégâts en cas de réussite.

Forme de feu (5 psi ; conc. 1 minute). Par une action bonus, vous vous drapez de flamme jusqu'à ce que votre concentration s'achève. Toute créature qui termine son tour à 1,50 mètre ou moins de vous subit 3d6 dégâts de feu.

Animation du feu (7 psi ; conc. 1 heure). Par une action, vous faites apparaître un **élémentaire du feu** dans un emplacement inoccupé à 36 mètres ou moins de vous. L'élémentaire reste jusqu'à ce que votre concentration s'achève et obéit à vos commandes verbales. En combat, vous tirez son initiative et choisissez comment il se comporte durant ses tours. Quand l'effet prend fin, l'élémentaire disparaît.

Maîtrise de la force [Mastery of Force]

Discipline de wu-jen

En tant qu'étudiant de l'énergie psychique vous percevez l'énergie potentielle qui traverse toute chose. Vous la touchez de votre esprit, transformant le potentiel en réel. Les objets et les créatures bouge selon votre volonté.

Focaliseur psychique. Tant que vous êtes focalisé sur cette discipline, vous avez l'avantage à tous vos jets de Force.

Pousser (1-7 psi). Par une action vous choisissez une créature que vous pouvez voir dans un rayon de 18 mètres autour de vous. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde Force. En cas d'échec, elle subit 1d8 dégâts de force par point psi dépensé et est repoussé en ligne droite de 1,50 mètre au plus par point psi dépensé.

Bouger (2-7 psi). Choisissez un objet que vous pouvez voir à 18 mètres ou moins de vous, qui n'est ni tenu ni porté par une autre créature et qui n'est pas fixé à son emplacement. Il ne peut pas mesurer plus de 6 mètres, et son poids maximum dépend du nombre de points psi dépensés, suivant le tableau ci-dessous. Par une action, vous déplacez cet objet de 18 mètres au plus, et vous devez garder la vue sur cet objet tout au long de son mouvement. Si l'objet termine son mouvement en l'air, il tombe. S'il devait tomber sur une créature, celle-ci doit réussir un jet de sauvegarde avec un DD de 10 ou subir des dégâts comme indiqué sur le tableau ci-dessous.

| Points psi dépensés | Poids maximum | Dégâts contondants |
|---------------------|---------------|--------------------|
| 2 | 12,5 kg | 2d6 |
| 3 | 25 kg | 4d6 |
| 5 | 125 kg | 6d6 |
| 6 | 250 kg | 7d6 |
| 7 | 500 kg | 8d6 |

Armure d'inertie (2 psi). Par une action, vous vous enveloppez dans un champ de force intangible. Durant 8 heures, votre CA de base passe à 14 + votre modificateur de Dextérité, et vous avez une résistance aux dégâts de force. Cet effet prend fin si vous revêtez une armure.

Barrière télékinétique (3 psi ; conc. 10 minutes). Par une action, vous créez un mur transparent d'énergie télékinétique dont au moins une portion doit être à 18 mètres ou moins de vous. Le mur fait 12 mètres de long, 3 mètres de haut et 3 centimètres d'épaisseur. Le mur dure jusqu'à ce que votre concentration s'achève. Chaque portion de 3 mètres à une CA de 10 et 10 points de vie.

Agripper (3 psi ; conc. 1 minute). Vous tentez d'agripper une créature dans de l'énergie télékinétique et de la maintenir captive. Par une action, vous choisissez une créature que vous pouvez voir à 18 mètres ou moins de vous. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de force sans quoi vous l'agrippez jusqu'à ce que votre concentration s'achève ou jusqu'à ce qu'elle soit hors de votre portée, qui est de 18 mètres. La cible agrippée peut s'échapper en réussissant un jet de Force (Athlétisme) ou de Dextérité (Acrobatie) en opposition avec votre caractéristique psionique plus votre bonus de maîtrise. Quand la cible tente de s'échapper de cette manière, vous pouvez dépenser des points psi pour améliorer votre jet, dans la limite habituelle de votre niveau. Chaque point psi dépensé vous confère un bonus de +1. Tant que la cible est agrippée de cette façon, vous pouvez provoquer l'un des effets suivant par une action :

- **Écraser (1-7 psi).** La cible subit 1d6 dégâts contondants par point psi dépensé.

- **Déplacer (1-7 psi).** Vous déplacez la cible à hauteur de 1,50 mètre par point psi dépensé. Vous pouvez la lever dans les airs et l'y maintenir. Elle tombe sur agrippement s'achève.

Maîtrise de la glace [Mastery of Ice]

Discipline de wu-jen

Vous maîtrisez le pouvoir de la glace, la modelant pour qu'elle se conforme à vos souhaits.

Focaliseur psychique. Tant que vous êtes focalisé sur cette discipline, vous bénéficiez d'une résistance aux dégâts de froid.

Éclat de glace (1-7 psi). Par une action, vous lancez un projectile de glace à une créature que vous pouvez voir dans un rayon de 36 mètres autour de vous. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec, elle subit 1d8 dégâts de glace par point psi dépensé et voit sa vitesse de déplacement diminuer de moitié. En cas de réussite, elle subit moitié moins de dégâts.

Plaque de glace (2 psi). Par une action, vous choisissez un point sur lequel vous pouvez voir à 18 mètres ou moins de vous. Dans un rayon de 6 mètres autour de ce point le sol se recouvre d'une pellicule de glace pour une durée de 10 minutes. La zone devient un terrain difficile et toutes les créatures qui se déplacent de plus de trois mètres sur cette zone doivent réussir un jet de sauvegarde de Dextérité ou tomber à terre. Si la surface est en pente, toute créature qui tombe à terre glisse immédiatement au bas de la pente.

Sanctuaire gelé (3 psi). Par une action bonus, vous revêtez la résistance de la glace. Vous gagnez 20 points de vie temporaire.

Pluie glaciale (5 psi ; conc. 1 minute). Par une action, vous choisissez un point à 36 mètres ou moins de vous. L'air dans une sphère de 6 mètres de rayon autour de ce point devient d'un froid mortel et est saturé d'humidité. Chaque créature dans cette zone doit effectuer un jet de sauvegarde de constitution. En cas d'échec, une cible subit 6d6 dégâts de froid et sa vitesse est réduite à 0 jusqu'à ce que votre concentration s'achève. En cas de succès elle subit moitié moins de dégâts. Par une action, une cible qui a sa vitesse réduite peut mettre fin à cet effet prématurément en réussissant un jet de Force (Athlétisme) contre un DD égal au DD du jet de sauvegarde de l'effet. Vous pouvez augmenter les dégâts qu'inflige ce pouvoir de 1d6 par point psi additionnel dépensé.

Barrière de glace (6 psi ; conc. 10 minutes). Par une action, vous créez un mur de glace dont au moins une portion doit être à 18 mètres ou moins de vous. Le mur fait 18 mètres de long, 4,50 mètres de haut et 30 centimètres d'épaisseur. Le mur dure jusqu'à ce que votre concentration s'achève. Chaque portion de 3 mètres a une CA de 12 et 30 points de vie. Une créature qui inflige des dégâts au mur avec une attaque au corps à corps subit la même quantité de dégâts de froids.

Maîtrise de la lumière et des ténèbres [Mastery of Light and Darkness]

Discipline de wu-jen

Vous imposez votre volonté sur la lumière et les ténèbres par votre esprit.

Focaliseur psychique. Tant que vous êtes focalisé sur cette discipline, les ténèbres naturelles et magiques n'ont aucun effet sur vous dans un rayon de 9 mètres autour de vous.

Ténèbres (1-7 psi; conc. 1 minute (src)). Par une action, vous créez une zone de ténèbres magique, qui bloque la vision dans le noir. Choisissez un point que vous pouvez voir à 18 mètres ou moins de vous. Des ténèbres magiques émanent de ce point en une sphère de 3 mètres de rayon par point psi dépensé. La lumière produite par des sorts de niveau 2 ou moins est supprimée dans cette zone.

Lumière (2 psi ; conc. 1 minute). Par une action, un objet que vous touchez émet une lumière vive

dans un rayon de 6 mètres et une lumière faible dans un rayon de 6 mètres supplémentaires. La lumière dure jusqu'à ce que votre concentration s'achève. Alternativement, une créature que vous touchez émet de la lumière de la même façon si elle rate un jet de sauvegarde de dextérité. Tant qu'elle est illuminée ainsi, elle ne peut pas se cacher et les jets d'attaque contre elle se font avec l'avantage.

Bêtes d'ombre (3 4 psi ; conc. 1 minute). Par une action, vous faites apparaître deux **ombres** dans des emplacements inoccupés à 18 mètres ou moins de vous. Les ombres restent jusqu'à ce que votre concentration s'achève et obéissent à vos commandes verbales. En combat, vous tirez leur initiative et choisissez comment elles se comportent durant leurs tours. Quand l'effet prend fin, les ombres disparaissent.

Rayons radiants (5 psi ; conc. 1 minute). Par une action, vous projetez un rayon de lumière sur une créature que vous pouvez voir à 18 mètres ou moins de vous. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec, elle subit 6d6 dégâts radiants et est aveuglé jusqu'à ce que votre concentration s'achève. En cas de succès elle subit moitié moins de dégâts. Une cible aveuglée peut refaire le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours pour mettre fin à cet effet prématurément. Vous pouvez augmenter les dégâts qu'inflige ce pouvoir de 1d6 par point psi additionnel dépensé.

Maîtrise de l'eau [Mastery of Water]

Discipline de wu-jen

Votre esprit ne fait plus qu'un avec l'élément eau, accordant vos pensées avec le flux et le reflux.

Focaliseur psychique. Tant que vous êtes focalisé sur cette discipline, vous bénéficiez d'une vitesse de nage égale à votre vitesse de marche et vous pouvez respirer sous l'eau.

Dessécher (1-7 psi). Par une action, vous choisissez une créature que vous pouvez voir dans un rayon de 18 mètres autour de vous. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution. En cas d'échec, elle subit 1d10 dégâts nécrotiques par point psi dépensé. En cas de réussite, elle subit moitié moins de dégâts.

Étreinte aquatique (2 psi). Par une action, vous libérez une vague qui déferle et se retire vers vous comme la marée montante. Vous créez une vague dans un carré de 6 mètres de côté. Au moins une portion des côtés de ce carré doit être à 1,50 mètre ou moins de vous. Toutes les créatures dans ce carré doivent effectuer un jet de sauvegarde de Force. En cas d'échec, une cible subit 2d6 dégâts contondants et est tiré de 3 mètres vers vous. En cas de succès elle subit moitié moins de dégâts. Vous pouvez augmenter les dégâts qu'inflige ce pouvoir de 1d6 par point psi additionnel dépensé.

Fouet d'eau (3 psi). Par une action, vous libérez un jet d'eau dans une ligne de 18 mètres de long pour 1,50 mètre de large. Chaque créature dans cette ligne doit effectuer un jet de sauvegarde de force, subissant 3d6 dégâts contondants en cas d'échec ou moitié moins en cas de réussite. De plus, vous pouvez déplacer chaque cible qui aura raté son jet de sauvegarde dans n'importe quel espace touchant la ligne. Vous pouvez augmenter les dégâts qu'inflige ce pouvoir de 1d6 par point psi additionnel dépensé.

Respiration aquatique (5psi). Par une action, vous conférez à vous-même et jusqu'à 10 créatures consentantes que vous pouvez voir à 18 mètres ou moins de vous la capacité de respirer sous l'eau durant 24 heures.

Sphère d'eau (6 psi ; conc. 1 minute). Par une action vous créez une sphère d'eau autour d'une créature. Vous choisissez une créature que vous pouvez voir à 18 mètres ou moins de vous. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec, elle est piégée dans la sphère jusqu'à ce que votre concentration s'achève. Tant que la cible est piégée, sa vitesse est diminuée de moitié, elle souffre d'un désavantage sur ses jets d'attaque et elle ne peut rien voir au-delà de 3 mètres autour d'elle. En revanche,

les jets d'attaques contre elle sont aussi effectués avec désavantage. Elle peut répéter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet en cas de réussite.

Animation de l'eau (7 psi ; conc. 1 heure). Par une action, vous faites apparaître un **élémentaire de l'eau** dans un emplacement inoccupé à 36 mètres ou moins de vous. L'élémentaire reste jusqu'à ce que votre concentration s'achève et obéit à vos commandes verbales. En combat, vous tirez son initiative et choisissez comment il se comporte durant ses tours. Quand l'effet prend fin, l'élémentaire disparaît.

Maîtrise du climat [Mastery of Weather]

Discipline de wu-jen

Votre esprit atteint le ciel, modelant la matière des tempêtes afin de répondre à vos besoins.

Focaliseur psychique. Tant que vous êtes focalisé sur cette discipline, vous bénéficiez d'une résistance aux dégâts de foudre et de tonnerre.

Escalier de nuages (1-7 psi ; conc. 10 minutes). Par une action, vous conjurez des nuages lointains pour créer un escalier solide et translucide qui dure jusqu'à ce que votre concentration s'achève. Les marches forment une spirale qui couvre une surface de 3 mètres sur 3 mètres et qui grimpe de 6 mètres par point psi dépensé.

Éclair affamé (1-7 psi). Par une action, vous cinglez une créature que vous pouvez voir dans un rayon de 18 mètres autour de vous avec des lanières d'éclairs. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité, en subissant un désavantage si elle porte une armure lourde. En cas d'échec, elle subit 1d8 dégâts de foudre par point psi dépensé. En cas de réussite, elle subit moitié moins de dégâts.

Mur de nuage (2 psi ; conc. 10 minutes). Par une action, vous créez un mur de nuage dont au moins une portion doit être à 18 mètres ou moins de vous. Le mur fait 18 mètres de long, 4,50 mètres de haut et 30 centimètres d'épaisseur. Le mur dure jusqu'à ce que votre concentration s'achève. Les créatures peuvent passer au travers sans difficulté mais le mur bloque la vision.

Cyclone (2 psi). Par une action, vous choisissez un point que vous pouvez voir à 18 mètres ou moins de vous. Le vent se met à souffler dans une sphère de 6 mètres de rayon centrée sur ce point. Chaque créature dans la sphère doit réussir un jet de sauvegarde de Force ou subir 1d6 dégâts contondants et être déplacé dans un espace inoccupé de votre choix dans la sphère. Tout objet qui n'est pas attaché est déplacé dans un autre espace inoccupé de la sphère s'il pèse moins de 50 kilos.

Éclair bondissant (5 psi). Par une action, vous relâchez un éclair de 18 mètres de long sur 1,50 mètre de large. Chaque créature dans la ligne doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité, recevant 6d6 dégâts de foudre en cas d'échec, ou la moitié en cas de réussite. Vous pouvez vous téléporter sur n'importe quelle place inoccupée en contact avec cette ligne. Vous pouvez augmenter les dégâts qu'inflige ce pouvoir de 1d6 par point psi additionnel dépensé.

Mur de tonnerre (6 psi ; conc. 10 minutes). Par une action, vous créez un mur de tonnerre dont au moins une portion doit être à 18 mètres ou moins de vous. Le mur fait 18 mètres de long, 4,50 mètres de haut et 30 centimètres d'épaisseur. Le mur dure jusqu'à ce que votre concentration s'achève. Traverser le mur coûte le double de déplacement que la normale. Quand une créature rentre dans l'espace du mur pour la première dans un tour ou quand elle y commence son tour, cette créature doit réussir un jet de sauvegarde de force, sans quoi elle subit 6d6 dégâts de tonnerre, est poussée sur 9 mètres en ligne droite, et est mise à terre.

Coup de tonnerre (7 psi). Par une action, vous choisissez un point que vous pouvez voir à 18 mètres ou moins de vous. Le tonnerre éclate dans une sphère de 6 mètres de rayon centrée sur ce point. Chaque créature dans cette zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution. En cas d'échec, une cible subit 8d6 dégâts de tonnerre et est étourdie jusqu'à la fin de son prochain tour. En cas de réussite, elle subit moitié moins de dégâts.

Maîtrise du bois et de la terre [Mastery of Wood and Earth]

Discipline de wu-jeu

Vous accordez votre esprit pour prendre contrôle du bois et de la terre.

Focaliseur psychique. Tant que vous êtes focalisé sur cette discipline, vous bénéficiez d'un bonus de +1 à la CA.

Arme animée (1-7 psi). Par une action, votre esprit prend le contrôle d'une arme au corps à corps à une main que vous êtes en train de tenir. L'arme vole en direction d'une créature que vous pouvez voir à 9 mètres ou moins de vous et effectue une attaque au corps à corps avec une arme à une main contre la cible, en utilisant votre modificateur à l'attaque de vos disciplines pour le jet d'attaque et de dégât. Si elle touche, cette attaque inflige les dégâts normaux de l'arme plus 1d10 dégâts de force supplémentaire par point psi dépensé. L'arme revient dans votre main après l'attaque.

Distorsion d'arme (2 psi). Par une action, vous choisissez une arme non magique tenue par une créature que vous pouvez voir dans un rayon de 18 mètres autour de vous. Cette créature doit réussir un jet de sauvegarde de Force, sans quoi elle ne pourra pas utiliser cette arme pour attaquer jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Distorsion d'armure (3 psi). Par une action vous choisissez une armure non magique tenue par une créature que vous pouvez voir dans un rayon de 18 mètres autour de vous. Cette créature doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution, sans quoi sa CA deviendra 10 + son modificateur de Dextérité jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Mur de bois (3 psi ; conc. 1 heure). Par une action, vous créez un mur de bois dont au moins une portion doit être à 18 mètres ou moins de vous. Le mur fait 18 mètres de long, 4,50 mètres de haut et 30 centimètres d'épaisseur. Le mur dure jusqu'à ce que votre concentration s'achève. Chaque portion de 1,50 mètre a une CA de 12 et 100 points de vie. Briser une section du mur créer un trou de 1 x 1 mètre, mais le reste du mur est intact.

Forme d'armure (6 psi ; conc. 1 minute). Par une action bonus, vous gagnez une résistance aux dégâts tranchants, perçants et contondants jusqu'à ce que votre concentration s'achève.

Animation de la terre (7 psi ; conc. 1 heure). Par une action, vous faites apparaître un **élémentaire de la terre** dans un emplacement inoccupé à 36 mètres ou moins de vous. L'élémentaire reste jusqu'à ce que votre concentration s'achève et obéit à vos commandes verbales. En combat, vous tirez son initiative et choisissez comment il se comporte durant ses tours. Quand l'effet prend fin, l'élémentaire disparaît.

Flèche nomade [Nomadic Arrow]

Discipline de nomade

Vous imprégnez une arme à distance d'un étrange simulacre de conscience, lui permettant d'atteindre sa cible inmanquablement.

Focaliseur psychique. Tant que vous êtes focalisé sur cette discipline, vous ne pouvez pas avoir de désavantage à vos jets d'attaque d'arme à distance. Si un désavantage devrait normalement s'appliquer au jet d'attaque, vous ne pouvez pas non plus bénéficier d'un avantage.

Dard rapide (1-7 psi). Par une action bonus, vous imprégnez une arme à distance que vous avez en main d'énergie psionique. La prochaine attaque que vous faites avec et qui touche avant la fin de ce tour inflige 1d10 dégâts psychiques supplémentaire par point psi dépensé.

Projectile chercheur (2 psi). Par une réaction quand vous ratez avec une attaque d'arme à distance, vous pouvez répéter le jet d'attaque contre la même cible.

Archer fidèle (5 psi ; conc. 1 minute). Par une action bonus, vous conférez à une arme à distance une conscience limitée. Jusqu'à ce que votre concentration s'achève, vous pouvez faire une attaque supplémentaire avec cette arme au début de chacun de vos tour (aucune action n'est requise). Si c'est une arme de jet, elle revient dans votre main à chaque fois que vous attaquez avec elle.

Caméléon nomade [Nomadic Chameleon]

Discipline de nomade

Vous créez un écran de pouvoir psychique qui déforme votre apparence, vous permettant de vous fondre dans le décor, voire de devenir invisible.

Focaliseur psychique. Tant que vous êtes focalisé sur cette discipline, vous avez l'avantage à vos jets de Dextérité (Discrétion).

Caméléon (2 psi). Par une action, vous pouvez tenter de vous cacher même si vous ne remplissez pas les conditions pour le faire. À la fin de ce tour, vous ne restez caché que si remplissez les conditions normales pour être caché.

Hors de vue (3 psi ; conc. 1 minute). Par une action bonus, vous vous cachez à la vue des autres. Vous pouvez cibler autant de créatures en plus que de point psi supplémentaire que vous dépensé. Vous devez voir les cibles supplémentaires et elles doivent être à 18 mètres ou moins de vous. Chaque cible devient invisible et le reste jusqu'à ce que votre concentration s'achève ou jusqu'à ce qu'elle attaque, inflige des dégâts, ou affecte d'une autre façon n'importe quelle créature avec une attaque, un sort ou une autre capacité (l'invisibilité disparaît après que l'action ait été effectuée).

Invisibilité endurante (7 psi ; conc. 1 minute). Par une action bonus, vous devenez invisible et le restez jusqu'à ce que votre concentration s'achève.

Esprit nomade [Nomadic Mind]

Discipline de nomade

Vous envoyez votre esprit dans la noosphère, la perspective collective de l'ensemble des pensées et des connaissances des êtres vivants.

Focaliseur psychique. À chaque fois que vous vous focalisez sur cette discipline, vous choisissez une compétence ou un outil. ~~Vous maîtrisez~~ Vous pouvez ajouter la moitié de votre bonus de maîtrise (arrondi au chiffre inférieur) à tout jet de caractéristique qui utilise cette compétence ou cet outil jusqu'à ce que votre focus s'achève. ~~Alternativement, vous pouvez lire et écrire une langue de votre choix jusqu'à ce que votre focus s'achève.~~

Lorsque vous choisissez cette discipline pour la première fois vous choisissez deux langues. À chaque fois que vous activez ce focus vous pouvez choisir à la place de pouvoir lire et écrire une de ces langues jusqu'à ce que votre focus s'achève.

[Ce pouvoir est trop versatile, il permet à n'importe quel Psionic de maîtriser toutes les compétences/outils/langues pour un prix dérisoire (une action) ce qui peut rendre les compétences des autres personnages du groupes inutiles.]

Esprit vagabond (2-6 psi ; conc. 10 minutes). Vous entrez dans une profonde contemplation. Si vous maintenez votre concentration sur ce pouvoir durant toute sa durée, vous acquérez la maîtrise de jusqu'à trois des compétences suivantes (une compétence pour chaque 2 points psi dépensés) : Arcanes, Dressage, Histoire, Médecine, Nature, Religion, Représentation, et Survie. Vous conservez ces maîtrises durant une heure, sans avoir besoin de vous concentrer.

Trouver une créature (2 psi ; conc. 1 heure). Vous projetez votre esprit à la recherche d'information sur une créature en particulier. Si vous maintenez votre concentration sur ce pouvoir durant toute sa durée, vous acquérez une compréhension générale de la localisation actuelle de cette créature. Vous apprenez la région, cité, ville, village ou quartier où elle se trouve, puis une zone précise de 1,5 à 4,5 kilomètres de côté (au choix du MD). Si la créature est sur un autre plan d'existence, vous apprenez sur quel plan elle se trouve à la place.

Histoire d'objet (3 psi ; conc. 1 heure). Vous étudiez attentivement un objet. Si vous maintenez votre concentration sur ce pouvoir durant toute sa durée tout en restant à 1,50 mètre ou moins de l'objet, vous gagnez les bénéfices du sort *identification* lancé sur cet objet.

Discours psychique (5 psi). Par une action vous accordez votre esprit à l'empreinte psychique de tous les langages. Durant une heure, vous acquérez la capacité de comprendre n'importe quel langage que vous entendez ou que vous essayez de lire. De plus, quand vous parlez, toutes les créatures peuvent comprendre ce que vous dites, quelle que soit la langue que vous employez.

Œil vagabond (6 psi ; conc. 1 heure). Par une action, vous créez un capteur psychique à 18 mètres ou moins de vous. Le capteur dure jusqu'à ce que votre concentration s'achève. Le senseur est invisible et flotte en l'air. Vous recevez mentalement de lui des informations visuelles. Il dispose d'une vision normale et d'une vision dans le noir sur 18 mètres. Le capteur peut regarder dans toutes les directions. Par une action, vous pouvez déplacer le capteur de 9 mètres dans n'importe quelle direction. Il n'y a pas de limite de distance jusqu'à laquelle l'œil peut s'éloigner de vous mais il ne peut pas changer de plan d'existence. Une barrière solide bloque le passage de l'œil, mais il peut passer à travers des espaces larges d'au moins 3 centimètres.

Œil déphasé (7 psi ; conc. 1 heure). Comme l'Œil vagabond ci-dessus, mais l'œil peut se déplacer au travers des solides, sans pouvoir y terminer son déplacement. S'il doit s'y arrêter, l'effet prend fin immédiatement.

Foulée nomade [Nomadic Step]

Discipline de nomade

Vous imposez votre esprit à la zone qui vous entoure, distordant les voies intraplanaires que vous percevez, pour vous permettre de voyager instantanément.

Focaliseur psychique. Après vous être téléporté durant votre tour alors que vous êtes focalisé sur cette discipline, votre vitesse de marche augmente de 3 mètres jusqu'à la fin du tour, car vous êtes propulsé par la magie de votre téléportation. Votre vitesse de marche augmente de 3 mètres si votre mouvement avait

été réduit à 0 par une de vos discipline de Foulée nomade. Vous ne pouvez bénéficier de cette augmentation qu'une fois par tour.

Foulée de douze pas (1-7). Si vous n'avez pas encore bougé ce tour-ci, vous pouvez utiliser votre action bonus pour vous téléporter jusqu'à 6 mètres par points psi dépensé dans un espace inoccupé que vous pouvez voir et votre vitesse est réduite à 0 jusqu'à la fin du tour.

Ancre du nomade (1 psi). Par une action, vous créez une ancre invisible et intangible dans un cube de 1,50 mètre que vous pouvez voir à 36 mètres ou moins de vous. Durant les 8 prochaines heures, à chaque fois que vous utilisez cette discipline psionique pour vous téléporter, vous pouvez choisir de vous téléporter jusqu'à cet ancre, même si vous ne pouvez pas la voir, mais à condition qu'elle soit dans la portée du pouvoir de téléportation.

Foulée défensive (2 psi). Lorsque vous êtes touché par une attaque vous pouvez utiliser votre réaction pour gagner un bonus de +4 à votre CA contre cette attaque, la faisant potentiellement rater. Vous vous téléportez ensuite jusqu'à 3 mètres dans un espace inoccupé que vous pouvez voir.

Un aller et un retour (2 psi). Par une action bonus, vous vous téléportez jusqu'à 6 mètres dans un espace inoccupé que vous pouvez voir puis vous vous déplacez à hauteur de la moitié de votre vitesse. À la fin de votre tour vous téléportez dans l'espace que vous occupiez avant d'employer ce pouvoir, à moins qu'il ne soit occupé ou qu'il se trouve dans un autre plan d'existence.

Transposition (3 psi). Si vous ne vous êtes pas déplacé ce tour-ci, vous choisissez un allié que vous pouvez voir à 18 mètres ou moins de vous. Par une action, vous et cette créature vous téléportez en échangeant vos places, et votre vitesse est réduite à 0 jusqu'à la fin du tour. Ce pouvoir échoue et est gaspillé si l'un de vous deux ne peut pas être accueilli dans son espace de destination.

Transposition funeste (3 psi). Par une action, vous choisissez une créature que vous pouvez voir à 36 mètres ou moins de vous. La créature doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, vous et cette créature vous téléportez en échangeant vos places. Ce pouvoir échoue et est gaspillé si l'un de vous deux ne peut pas être accueilli dans son espace de destination.

Caravane fantomatique (6 psi). Par une action, vous et jusqu'à six créatures consentantes de votre choix que vous pouvez voir à 18 mètres ou moins de vous êtes téléportés jusqu'à 1,5 kilomètre, à un endroit que vous pouvez voir. S'il n'y a pas suffisamment de place libre pour accueillir toutes les cibles au point d'arrivée, ce pouvoir échoue et est gaspillé.

Porte du nomade (7 psi ; conc. 1 heure). Par une action vous créez un cube de 1,50 mètre de côté de lumière grise et faible à 1,50 mètre ou moins de vous. Vous créez un autre cube identique à n'importe quel endroit dans un rayon de 1,5 kilomètre que vous avez vu au cours des dernières 24 heures. Jusqu'à ce que votre concentration s'achève, toute créature qui entre dans l'un des cubes est immédiatement téléportée vers l'autre, apparaissant dans un espace inoccupé à côté de lui. La téléportation échoue s'il n'y a pas d'espace que la créature apparaisse.

Précognition [Precognition]

Discipline d'éveillé

En analysant les informations qui vous entourent, depuis les plus subtils indices jusqu'aux faits apparemment sans rapport, vous apprenez à tisser un réseau de probabilité qui vous donnent en instant des éclairs d'intuition.

Focaliseur psychique. Tant que vous êtes focalisé sur cette discipline, vous avez l'avantage à vos jets d'initiative.

Intuition précognitive (2 psi ; conc. 1 minute). Par une action bonus, vous vous ouvrez pour recevoir des intuitions momentanées qui améliorent vos chances de succès ; jusqu'à ce que votre concentration s'achève, à chaque fois que vous effectuez un jet d'attaque, de sauvegarde ou de caractéristique, vous ajoutez le résultat de 1d4.

Vision tout azimut (3 psi). En réponse à une attaque qui devrait vous toucher, vous utilisez votre réaction pour imposer un désavantage au jet d'attaque, la faisant potentiellement rater.

Sens du danger (5 psi ; conc. 8 heures). Par une action, vous créez un modèle psychique de la réalité dans votre esprit, et le réglez pour qu'il vous montre quelques secondes dans le futur. Jusqu'à ce que votre concentration s'achève, vous ne pouvez pas être surpris, les jets d'attaque contre vous ne peuvent pas se faire avec l'avantage, et vous gagnez un bonus de +10 à vos jets d'initiative.

Victoire avant la bataille (7 psi). Lorsque vous faites un jet d'initiative, vous pouvez utiliser ce pouvoir pour conférer à vous-même et jusqu'à cinq créatures de votre choix que vous pouvez voir à 18 mètres ou moins de vous un bonus de +10 à vos jets d'initiative.

Restauration psionique [Psionic Restoration]

Discipline d'immortel

Vous employez l'énergie psionique pour guérir les blessures et soigner vous-même et les autres.

Focaliseur psychique. Tant que vous êtes focalisé sur cette discipline, vous pouvez utiliser une action bonus pour toucher une créature à 0 point de vie et la stabiliser.

Guérir les blessures (1-7 psi). Par une action, vous pouvez dépenser des points psi pour faire regagner des points de vie à une créature que vous touchez. La cible regagne 1d8 points de vie par point psi dépensé.

Restaurer la santé (3 psi). Par une action, vous touchez une créature et mettez fin à une des conditions suivantes : aveuglé, assourdi, paralysé ou empoisonné. Alternativement, vous soignez une maladie de cette créature.

Restaurer la vie (5 psi). Par une action, vous touchez une créature qui est morte au cours de la dernière minute. Cette créature revient à la vie avec 1 point de de vie. Ce pouvoir ne peut pas ramener à la vie une créature morte de vieillesse, pas plus qu'il peut restaurer des parties vitales du corps d'une créature.

Restaurer la vigueur (7 psi). Par une action, vous touchez une créature et choisissez une des options suivantes : vous retirez toute les réductions de l'une de ses caractéristiques, vous annulez un effet qui réduit ses points de vie maximums ou vous réduisez son niveau d'épuisement de un.

Arme psionique [Psionic Weapon]

Discipline d'immortel

Vous avez appris à canaliser l'énergie psionique dans vos attaques, leur donnent une puissance dévastatrice.

Focaliseur psychique. À chaque fois que vous vous focalisez sur cette discipline, vous choisissez une arme que vous avez en main ou votre attaque à main nue. Quand vous attaquez avec elle alors que vous êtes focalisé sur cette discipline, elle inflige des dégâts psychiques et magiques plutôt que du type normal. Tant que vous n'avez pas atteint le niveau 6 de Mystique, vous n'ajoutez pas votre modificateur de Force ou de Dextérité aux dégâts psychiques des attaques.

Arme éthérée (1 psi). Par une action bonus, vous transformez temporairement une arme que vous avez en main ou votre attaque à main nue en de l'énergie psionique pure. La prochaine attaque que vous effectuez avant la fin du tour ignore l'armure de la cible et ne nécessite pas de jet d'attaque. À la place, la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité contre cette discipline. En cas d'échec, la cible reçoit les dégâts normaux de l'attaque et souffre de ses effets additionnels. En cas de réussite la cible reçoit quand même la moitié des dégâts normaux et ne subit pas les effets additionnels d'une touche.

Frappe létale (1-7 psi). Par une action bonus vous imprégnez à une arme que vous avez en main ou votre attaque à main nue d'énergie psychique. La prochaine fois que vous touchez avec avant la fin du tour, elle inflige 1d10 dégâts psychiques supplémentaires par points psi dépensé.

Arme améliorée (5 psi ; conc. 10 minutes). Par une action bonus vous touchez une arme courante ou de guerre. Jusqu'à ce que votre concentration s'achève, cette arme devient une arme magique avec un bonus de +3 aux jets d'attaque et de dégât.

Assaut psychique [Psychic Assault]

Discipline d'éveillé

Vous manipulez votre esprit comme une arme, libérant des salves d'énergie psionique.

Focaliseur psychique. Tant que vous êtes focalisé sur cette discipline, vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets de dégâts des talents psioniques qui infligent des dégâts psychiques.

Salve psionique (1-7 psi). Par une action, choisissez une créature que vous pouvez voir à 18 mètres ou moins de vous. Cette créature subit 1d8 dégâts psychiques par point psi dépensé.

Fouet de l'ego (3 psi). Par une action, vous choisissez une créature que vous pouvez voir à 18 mètres ou moins de vous. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde d'Intelligence. En cas d'échec, la créature subit 3d8 dégâts psychiques et se met à douter d'elle-même, l'empêchant d'utiliser ses actions au tour suivant pour faire autre chose que Esquiver, Se désengager ou Se cacher. En cas de réussite, elle subit moitié moins de dégâts.

Insinuation du Ça (5 psi). Par une action, vous choisissez une créature que vous pouvez voir à 18 mètres ou moins de vous. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde d'Intelligence. En cas d'échec, la créature subit 5d8 dégâts psychiques et est atteinte de fureur, son Ça prenant le dessus. Durant son prochain tour elle ne peut utiliser que les actions Attaquer ou Esquiver. En cas de réussite, elle subit moitié moins de dégâts.

Salve psychique (6 psi). Par une action vous libérez une énergie psychique dévastatrice dans un cône de 18 mètres. Chaque créature dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde d'Intelligence, recevant 8d8 dégâts psychiques en cas d'échec, ou moitié moins de dégâts en cas de réussite. Vous pouvez augmenter les dégâts qu'inflige ce pouvoir de 2d8 en dépensant 1 point psi additionnel.

Presse psychique (7 psi). Par une action, vous créez un cube d'énergie psychique de 6 mètres de côté à 36 mètres ou moins de vous. Chaque créature dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde

d'Intelligence. En cas d'échec, une cible subit 8d8 dégâts psychiques et est étourdie jusqu'à la fin de votre prochain tour. En cas de réussite, elle subit moitié moins de dégâts.

Disruption psychique [Psychic Disruption]

Discipline d'éveillé

Vous créez un champ d'énergie psychique qui altère la capacité des autres créatures à penser clairement.

Focaliseur psychique. Tant que vous êtes focalisé sur cette discipline, vous avez l'avantage à vos jets de Charisme (Tromperie).

Brume déconcentrante (1-7 psi ; conc. 1 minute). Par une action, vous choisissez une créature que vous pouvez voir à 18 mètres ou moins de vous. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde d'Intelligence. En cas d'échec, la créature subit 1d10 dégâts psychiques par point psi dépensé et ne peut rien voir à plus de 3 mètres d'elle jusqu'à ce que votre concentration s'achève. En cas de réussite, elle subit moitié moins de dégâts.

Hébétement (3 psi). Par une action, vous choisissez une créature que vous pouvez voir à 18 mètres ou moins de vous. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde d'Intelligence. En cas d'échec, la créature est incapable d'agir jusqu'à la fin de votre prochain tour ou jusqu'à ce qu'elle subisse des dommages.

Tempête cérébrale (5 psi). Par une action, vous choisissez un point que vous pouvez voir à 18 mètres ou moins de vous. Chaque créature dans une sphère de 6 mètres de rayon centrée sur ce point doit effectuer un jet de sauvegarde d'Intelligence. En cas d'échec, une créature subit 6d8 dégâts psychiques et souffre d'un désavantage à tous ses jets de sauvegarde jusqu'à la fin de votre prochain tour. En cas de réussite, elle subit moitié moins de dégâts. Vous pouvez augmenter les dégâts qu'inflige ce pouvoir de 1d6 par point psi additionnel dépensé.

Inquisition psychique

Discipline d'éveillé

Vous vous plongez dans l'esprit d'une créature pour y découvrir des informations ou y planter des idées.

Focaliseur psychique. Tant que vous êtes focalisé sur cette discipline, vous savez quand une créature avec qui vous communiquez par télépathie vous ment.

Marteau de l'inquisition (1-7 psi). Par une action, vous choisissez une créature que vous pouvez voir à 18 mètres ou moins de vous. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde d'Intelligence. En cas d'échec, la créature subit 1d10 dégâts psychiques par point psi dépensé et souffre d'un désavantage à son prochain jet de sauvegarde de Sagesse avant la fin de votre prochain tour. En cas de réussite, elle subit moitié moins de dégâts.

Interrogation vigoureuse (2 psi). Par une action, vous posez une question à une créature que vous pouvez voir et entendre à 9 mètres ou moins de vous. La question doit être formulée de façon à pouvoir être répondue par un oui ou par non, sans quoi ce pouvoir échoue. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou être obligé de répondre honnêtement. Une créature est immunisée contre ce pouvoir si elle est immunisée contre les charmes.

Pillage de l'esprit (5 psi ; conc. 1 heure). Tant que vous vous concentrez sur ce pouvoir, vous investiguez l'esprit d'une créature. Cette créature doit rester à 9 mètres ou moins de vous, vous devez être capable de la voir. Si vous maintenez votre concentration sur ce pouvoir durant toute sa durée, la cible doit

effectuer trois jets de sauvegarde d'Intelligence, et vous apprenez différentes informations en fonctions du nombre d'échec. Avec un jet de sauvegarde raté, vous apprenez ses souvenirs les plus importants des dernières 12 heures. Avec deux jets de sauvegarde ratés, vous apprenez ses souvenirs les plus importants des dernières 24 heures. Avec trois jets de sauvegarde ratés, vous apprenez ses souvenirs les plus importants des dernières 48 heures.

Idée fantomatique (6 psi ; conc. 1 heure). Tant que vous vous concentrez sur ce pouvoir, vous investiguez l'esprit d'une créature. Cette créature doit rester à 9 mètres ou moins de vous, vous devez être capable de la voir. Si vous maintenez votre concentration sur ce pouvoir durant toute sa durée, la cible doit effectuer trois jets de sauvegarde d'Intelligence, et vous implantez un souvenir ou une idée dans son esprit, qui va persister pour un nombre d'heure dépendant du nombre d'échec. Vous décidez si cette idée ou ce souvenir est trivial (par exemple, « j'ai pris du porridge au déjeuner » ou « La bière est vraiment mauvaise ») ou s'il peut définir une personnalité (« j'ai échoué à défendre mon village face aux orques, donc je suis un couard » ou « la magie est fléau et j'y renonce »). Avec un jet de sauvegarde raté, l'idée ou le souvenir persiste 4 heures. Avec deux jets de sauvegarde ratés, il persiste 24 heures. Avec trois jets de sauvegardes ratés, il persiste 48 heures.

Fantômes psychiques [Psychic Phantoms]

Discipline d'éveillé

Votre pouvoir atteint l'esprit d'une créature et y causes de fausses perceptions.

Focaliseur psychique. Tant que vous êtes focalisé sur cette discipline, vous avez l'avantage à vos jets de Charisme (Tromperie).

Pensée déconcentrante (1-7 psi). Par une action, vous choisissez une créature que vous pouvez voir à 18 mètres ou moins de vous. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde d'Intelligence. En cas d'échec, la créature subit 1d10 dégâts psychiques par point psi dépensé et pense qu'elle perçoit une créature menaçante juste en dehors de sa vue ; jusqu'à la fin de votre prochain tour, elle ne peut pas utiliser de réaction et les attaques au corps à corps contre elles ont l'avantage. En cas de réussite, elle subit moitié moins de dégâts.

Adversaire fantôme (3 psi ; conc. 1 minute). Par une action, vous choisissez une créature que vous pouvez voir à 18 mètres ou moins de vous. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde d'Intelligence. En cas d'échec, elle voit une créature horrible adjacente à elle jusqu'à ce que votre concentration s'achève. Pendant ce temps, elle ne peut pas effectuer de réaction et elle subit 1d8 dégâts psychiques au début de chacun de ses tours. La cible peut répéter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet en cas de succès. Vous pouvez augmenter les dégâts qu'inflige ce pouvoir de 1d6 par point psi additionnel dépensé.

Trahison fantôme (5 psi ; conc. 1 minute). Par une action, vous plantez une paranoïa délirante dans l'esprit d'une créature. Vous choisissez une créature que vous pouvez voir à 18 mètres ou moins de vous. La cible doit réussir un jet de sauvegarde d'Intelligence, sans quoi, jusqu'à ce que votre concentration s'achève, elle doit cibler ses alliés avec ses attaques ou d'autres effets infligeant des dégâts. La cible peut répéter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet en cas de succès. Une créature est immunisée contre ce pouvoir si elle est immunisée contre les charmes.

Richesses fantômes (7 psi ; conc. 1 minute). Par une action, vous plantez le fantasme d'un objet ardemment convoité dans l'esprit d'une créature. Vous choisissez une créature que vous pouvez voir à 18 mètres ou moins de vous. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde d'Intelligence. En cas d'échec, vous acquérez un contrôle partiel du comportement de cette créature jusqu'à ce que votre concentration

s'achève ; la cible se déplace selon vos souhaits, pensant suivre l'objet illusoire de ses désirs. Si elle n'a pas subi de dégâts depuis son dernier tour, elle ne peut utiliser son action que pour admirer l'objet que vous lui faites percevoir. La cible peut répéter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet en cas de succès.

Contact télépathique [Telepathic Contact]

Discipline d'éveillé

En canalisant le pouvoir psionique, vous acquérez le pouvoir de contrôler les autres créatures en substituant leur volonté par la vôtre.

Focaliseur psychique. Tant que vous êtes focalisé sur cette discipline, vous acquérez la capacité d'utiliser votre capacité de classe Télépathie avec jusqu'à six créatures à la fois. Si vous ne disposez pas de cette capacité de la classe de Mystique, à la place vous l'acquérez tant que vous êtes focalisé sur cette discipline.

Interrogation exigeante (2 psi). Par une action, vous ciblez une créature avec laquelle vous pouvez communiquer par télépathie. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde d'Intelligence. En cas d'échec au jet de sauvegarde, la cible doit répondre honnêtement à une question que vous lui posez par télépathie. En cas de réussite, la cible n'est pas affectée et vous ne pouvez pas utiliser ce pouvoir sur elle une seconde fois jusqu'à ce que vous terminiez un repos long. Une créature est immunisée contre ce pouvoir si elle est immunisée contre les charmes.

Esprit obstrué (3 psi). Par une action, vous ciblez une créature avec laquelle vous pouvez communiquer par télépathie. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde d'Intelligence. En cas d'échec au jet de sauvegarde, la cible croit une proposition de votre choix, que vous lui communiquez par télépathie, durant les 5 prochaines minutes. Cette proposition doit être longue de dix mots au maximum et doit vous décrire ou décrire une créature ou un objet que la cible peut voir. En cas de réussite, la cible n'est pas affectée et vous ne pouvez pas utiliser ce pouvoir sur elle une seconde fois jusqu'à ce que vous terminiez un repos long. Une créature est immunisée contre ce pouvoir si elle est immunisée contre les charmes.

Volonté brisée (5 psi). Par une action, vous ciblez une créature avec laquelle vous pouvez communiquer par télépathie. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde d'Intelligence. En cas d'échec au jet de sauvegarde, vous choisissez les mouvements et les actions de la cible durant son prochain tour. En cas de réussite, la cible n'est pas affectée et vous ne pouvez pas utiliser ce pouvoir sur elle une seconde fois jusqu'à ce que vous terminiez un repos long. Une créature est immunisée contre ce pouvoir si elle est immunisée contre les charmes.

Poigne psychique (6 psi ; conc. 1 minute). Par une action, vous ciblez une créature que vous pouvez voir à 18 mètres ou moins de vous. La cible doit réussir un jet de sauvegarde d'Intelligence, sans quoi elle est paralysée jusqu'à ce que votre concentration s'achève. La cible peut répéter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours. En cas de succès, cet effet prend fin. En cas d'échec, vous pouvez utiliser votre réaction pour forcer la cible à se déplacer de la moitié de sa vitesse, même si elle est paralysée. Une créature est immunisée contre ce pouvoir si elle est immunisée contre les charmes.

Domination psychique (7 psi ; conc. 1 minute). Par une action, vous ciblez une créature que vous pouvez voir à 18 mètres ou moins de vous. La cible doit réussir un jet de sauvegarde d'Intelligence, sans quoi vous choisissez ces mouvements et ces actions jusqu'à ce que votre concentration s'achève. La cible peut répéter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours. En cas de succès, cet effet prend fin. Une créature est immunisée contre ce pouvoir si elle est immunisée contre les charmes.

Troisième œil [Third Eye]

Discipline de nomade

Vous créez un troisième œil psychique dans votre esprit, que vous projetez dans le monde. Il canalise les pensées et les savoirs vers vous, améliorant grandement vos sens.

Focaliseur psychique. Tant que vous êtes focalisé sur cette discipline, vous avez la vision dans le noir avec une portée de 18 mètres. Si vous avez déjà la vision dans le noir avec cette portée ou une portée plus grande, cette portée augmente de 3 mètres.

Perception des vibrations (2 psi ; conc. 1 minute). Par une action bonus, vous acquérez la perception des vibrations dans un rayon de 9 mètres jusqu'à ce que votre concentration s'achève.

Œil inébranlable (2 psi). Par une action bonus, vous gagnez l'avantage à vos jets de Sagesse durant 1 minute.

Vue perçante (3 psi ; conc. 1 minute). Par une action bonus, vous gagnez la capacité de voir à travers les objets épais de 30 centimètres ou moins à 9 mètres autour de vous. Cette vue dure jusqu'à ce que votre concentration s'achève.

Vision véritable (5 psi ; conc. 1 minute). Par une action bonus, vous acquérez la vision véritable dans un rayon de 9 mètres jusqu'à ce que votre concentration s'achève.

Talents psioniques

Les talents psioniques sont des capacités mineures qui demande une aptitude psionique, mais qui ne puisent pas dans la réserve de pouvoir psionique. Les talents sont semblables aux disciplines et utilisent les mêmes règles, avec toutefois trois exceptions importantes :

- Vous ne pouvez pas utiliser votre focaliseur psychique avec un talent.
- Les talents ne demandent pas de dépenser des points psi pour être utilisés.
- Les talents ne sont pas liés aux ordres mystiques.

Flambeau [Beacon]

Talent psionique

Par une action bonus, vous faites émaner de votre corps une lumière vive sur 6 mètres et une lumière faible sur 6 mètres de plus. La lumière a la couleur de votre choix. Elle dure une heure et vous pouvez l'éteindre plus tôt par une action bonus.

Fusion de la lame [Blade Meld]

Talent psionique

Par une action bonus, une arme à une main que vous tenez fusionne avec votre main. Durant la prochaine minute, vous ne pouvez pas laisser tomber votre arme, et on ne peut pas vous l'arracher de force. **Vous avez un bonus de +1 à vos jets d'attaque avec cette arme.**

Angle mort [Blind Spot]

Talent psionique

Par une action vous faites disparaître votre image de l'esprit d'une créature que vous pouvez voir à 36 mètres ou moins de vous ; la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sans quoi vous êtes invisible pour elle jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Délire [Delusion]

Talent psionique

Par une action, vous plantez une fausse croyance dans l'esprit d'une créature que vous pouvez voir à 18 mètres ou moins de vous. Vous pouvez créer un son ou une image. Seul la cible de ce talent peut percevoir le son ou l'image que vous créez. Si vous créez un son, son volume peut aller d'un murmure à un hurlement. Ça peut être votre voix, celle de quelqu'un d'autre, le cri d'une créature, de la musique instrumentale, ou n'importe quel autre son de votre choix. Il persiste 1 minute. Si vous créez un objet, il doit rentrer dans un cube de 1,50 mètre de côté et ne peut pas bouger ou être réfléchissant. L'image ne peut créer aucun effet qui affecterait un autre sens que la vue. L'image persiste pendant une minute et disparaît si la créature le touche.

Rayon d'énergie [Energy Beam]

Talent psionique

Par une action, vous ciblez une créature que vous pouvez voir à 27 mètres ou moins de vous. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité ou subir 1d8 dégâts d'acide, de froid, de feu, de foudre ou de tonnerre (vous choisissez).

Les dégâts de ce talent augmentent de 1d8 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d8), le niveau 11 (3d8), et le niveau 17 (4d8).

Pas léger [Light Step]

Talent psionique

Par une action bonus, vous altérez votre densité et votre masse pour améliorer votre mobilité. Pour le reste de votre tour, votre vitesse de marche augmente de 3 mètre et la première fois que vous vous relevez, vous le faites sans dépenser de mouvement si votre vitesse est supérieure à 0 mètre.

Fusion de l'esprit [Mind Meld]

Talent psionique

Par une action bonus, vous pouvez communiquer télépathiquement avec une créature consentante que vous pouvez voir à 36 mètres ou moins de vous. La cible doit avoir une Intelligence de 2 ou plus, autrement ce talent échoue et l'action est perdue. Cette communication peut se dérouler jusqu'à la fin du tour en cours. Vous n'avez pas besoin de partager une langue avec la cible pour qu'elle comprenne vos émissions télépathiques, et vous comprend même si elle ne dispose pas de langage. Vous obtenez aussi un accès à un de ses souvenirs de son choix, acquérant le souvenir exact d'une chose qu'elle a vue ou faite.

Impact de l'esprit [Mind Slam]

Talent psionique

Par une action, vous ciblez une créature que vous pouvez voir à 18 mètres ou moins de vous. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution ou subir 1d6 dégâts de force. Si elle subit ces dommages et est de taille Grande ou plus petite, elle est jetée à terre.

Les dégâts de ce talent augmentent de 1d6 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d6), le niveau 11 (3d6), et le niveau 17 (4d6).

Percée de l'esprit [Mind Thrust]

Talent psionique

Par une action, vous ciblez une créature que vous pouvez voir à 36 mètres ou moins de vous. La cible doit réussir un jet de sauvegarde d'Intelligence ou subir 1d10 dégâts psychiques.

Les dégâts de ce talent augmentent de 1d10 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d10), le niveau 11 (3d10), et le niveau 17 (4d10).

Charme du mystique [Mystic Charm]

Talent psionique

Par une action, vous captivez une créature que vous pouvez voir à 36 mètres ou moins de vous. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme sans quoi vous la charmez jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Main du mystique [Mystic Hand]

Talent psionique

Vous pouvez utiliser votre action pour manipuler ou déplacer un objet à 9 mètres ou moins de vous. Cet objet ne doit pas peser plus de 5 kilogrammes et vous ne pouvez pas affecter un objet transporté ou tenu par une autre créature. Si l'objet n'est pas fixé, vous pouvez le déplacer de jusqu'à 9 mètres dans n'importe quelle direction. Ce talent vous permet d'ouvrir une porte non verrouillée, de vider une pinte de bière, etc. L'objet tombe au sol à la fin de votre tour si vous le laissez suspendu en l'air.

Marteau psychique [Psychic Hammer]

Talent psionique

Par une action, vous essayez agripper une créature que vous pouvez voir à 36 mètres dans un poigne d'énergie télékinétique. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force ou subir 1d6 dégâts de force. Si elle subit ces dommages et est de taille Grande ou plus petite, vous pouvez la déplacer de jusqu'à 3 mètres en ligne droite dans la direction de votre choix. Vous ne pouvez pas soulever la cible du sol à moins qu'elle ne soit déjà en l'air ou sous l'eau.

Les dégâts de ce talent augmentent de 1d6 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d6), le niveau 11 (3d6), et le niveau 17 (4d6).