

# Et maintenant, le Psioniste

## Une classe qui amène les psioniques dans la cour des grands

Par Arthur COLLINS

Traduit par Almaric

[Introduction de l'éditeur : Par un arrangement courtois avec Katherine Kurtz, auteure du *Cycle des Derynis*, cet article et les suivants incorporent certains éléments de l'univers de Deryni dans la description de la classe de personnage de psioniste pour AD&D. Des phrases et termes particuliers de cet article sont plus ou moins directement tirés de l'œuvre de Mme Kurtz ; ceux-ci sont marqués d'une astérisque (\*). Les lecteurs intéressés par l'Univers de Deryni trouveront, en fin de chapitre<sup>1</sup>, une liste des livres de ce cycle ; la lecture en est vivement recommandée...]

Du jour où j'ai découvert les psioniques dans le manuel du joueur, cet aspect d'AD&D a exercé sur moi un fort attrait. Les pouvoirs psioniques pimentent le jeu avec de nouveaux horizons. Et, tout du moins pour moi, ils offrent un grand avantage par rapport aux sorts : ils sont plus simples, particulièrement dans leurs principes d'utilisation et de récupération. Et ils ouvrent également de nouvelles perspectives de jeu. Le voyage planaire est, par exemple, beaucoup plus facile avec des psioniques.

Mais l'utilisation des psioniques soulève également de problèmes non négligeables, comme de maintenir l'équilibre du jeu. Des psioniques ajoutés à des capacités du personnage déjà puissantes, peuvent en faire un « tueur », ce qui sera ennuyeux à jouer, au détriment des parties. Il peut aussi être difficile de bien garder le compte des points de force psionique.

Et se pose éventuellement un problème plus basique, celui du concept même des dons psioniques. A l'origine, les règles ont été écrites pour un maximum de 6 pouvoirs chez un même individu – Ce qui n'est pas assez pour que les psioniques constituent le cœur d'une classe de personnage. Mais si les psioniques sont la cerise sur les capacités qu'un personnage doit déjà à sa classe, le risque est grand de déséquilibre du personnage. Vous aurez, par exemple, un voleur meilleur en psionique que dans ses talents de voleur. On voit en cela pourquoi les psioniques sont une option (faiblement utilisée) des règles.

La pratique des psioniques relève de plein droit d'une classe professionnelle de personnage. Les pouvoirs psioniques nécessitent d'être un peu étendus mais offre la possibilité d'ajouter une grande nouvelle classe au jeu. Une classe distincte plutôt qu'une énième sous-classe de quelque chose. Et ceci n'empêche nullement de conserver l'actuel système de psionique pour toutes les classes. Les deux formes peuvent parfaitement coexister. Pour les différencier, nous appellerons le personnage « doué » de psioniques un psionic, alors que le membre de la nouvelle classe sera appelé un psioniste...

### LE PSIONICISTE

Le Psioniste fait partie d'une classe dévouée à l'exercice des pouvoirs arcanes mentaux. Certains individus ont en eux un talent pour ce genre de choses, et peuvent choisir de devenir Psionistes.

### Table I: Spécifications

#### Scores minimum de caractéristiques

Force	3
Intelligence	10 <sup>1</sup>
Sagesse	10 <sup>1</sup>
Dextérité	3
Constitution	9
Charisme	10 <sup>1</sup>

<sup>1</sup> - Un de ces scores au moins doit être de 16 ou plus.

**Races possibles:** Humain ou Demi-Elfe

**Niveau maximum:** 20

**Type de dés de vie:** Varie avec le niveau (voir table II)

**Possibilité de lancer des Sorts:** Non

**Armure:** Aucune

**Bouclier:** Aucun

**Armes autorisées:** Bâton, Cimeterre, Dague, Epée, Fronde, Fléchettes, Lance, Marteau, Massue (pas d'épée à 2 mains)

**Huile:** Oui

**Poison:** Dépend de l'alignement

**Alignement:** Tous

**Argent de départ:** 3-36 PO (3d12)

**Compétences Martiales:** 3 initialement, puis une supplémentaire au niveau 4 et une au niveau 7 (maximum 5 armes maîtrisées)

**Malus de non maîtrise:** -4

Bonus aux points d'expérience: +10% si la moyenne ISC (voir ci-dessous) est de 16 ou plus

**Age de départ minimum:** Humain 18+1d6, Demi-Elfe 40+2d6

**Combat:** Utiliser la table des voleurs

**Jets de Protection:** Utiliser la table des magiciens

### Notes concernant la table I:

*Scores de caractéristiques:* Comme pour les psionics traditionnels, au moins un des scores de caractéristique du personnage en Intelligence, Sagesse ou Charisme doit atteindre 16 ou plus. Pour la classe de Psioniste, les deux autres scores doivent au moins atteindre 10.

*Type de dés de vie:* Comme on peut le voir dans la table II, les dés de vie gagnés par un Psioniste varient de niveau en niveau. Il commence au premier niveau avec 1d10, puis il gagne 1d8 pv au niveau 2 (les points obtenus sont ajoutés à ceux gagnés au niveau 1), un autre d8 au niveau 3 et ainsi de suite. Aucune autre classe ne possède un

<sup>1</sup> Le présent article ne constituant qu'une partie du chapitre consacré aux psioniques dans le n°78 de Dragon Magazine, nous n'avons pas reproduit ici cette bibliographie. ndlt

modèle de ce type. Ce système simule le développement mental du Psioniste. Le Psioniste commence avec seulement une fraction active de ses pouvoirs mentaux. Alors qu'il monte de niveau, il a toujours besoin d'être en bonne condition physique, mais l'entraînement mental qu'il poursuit signifiera de moins en moins d'engagement pour le côté physique des choses, comme l'entraînement au combat. Cette légère atrophie des talents « physiques » est remplacée par un talent psionique accru. (De plus, en termes d'équilibre du jeu, un petit bonus de points de vie aide ce personnage à commencer et lui permet de survivre). En ce qui concerne la moyenne de points de vie, ce n'est pas déraisonnable. Un psioniste de niveau 14 possède une moyenne de 40,5 points de vie. Un prêtre de niveau 12 possède une moyenne de 46,5 points de vie, un magicien de niveau 12 à 28,5 points de vie et un moine de niveau 12 à 32,5 points de vie. Ces trois exemples de personnages auraient alors approximativement le même nombre de points d'expérience qu'un psioniste de niveau 14.

**Armures et armements:** Le Psioniste peut choisir parmi un assortiment respectable d'armes, (juste un peu meilleur que le choix permis au druide). Toutes ces armes sont communes, d'un type ne requérant pas de spécialisation, à la différence des arcs, armes d'hast et épées à deux mains et autres, qui sont typiquement utilisés par des spécialistes. Toutefois, le Psioniste n'utilise aucune armure ou bouclier, le combat en tant que profession ne l'intéressant pas.

**Moyenne ISC:** Ce concept, mentionné dans la Table I, en relation avec les bonus aux points d'expérience, est crucial pour la classe de Psioniste. On le retrouve encore Table II dans la colonne Facteur PSI. Il représente la moyenne des scores d'intelligence, de sagesse, et de charisme du Psioniste. La moyenne ISC (ou ISC) la plus basse qu'un Psioniste pourrait avoir, serait de 12 (2 scores à 10 et 1 score à 16=36, divisé par 3=12), alors que la plus haute ISC serait de 18 (les trois scores à 18). Les moyennes sont calculées à une décimale près dans tout les cas, et une ISC de 15.7 (par exemple) n'est pas équivalente à 16.

**Table II: Niveaux d'expérience, dés de vie, et habilités psioniques**

Points d'expérience	Niv	Type de DV	DV	Titres	Facteur PSI	Modes		Disciplines		
						Attaque	Défense	Mineure	Majeure	Grande
0-2 500	1	d10	1	Débutant	x10	1	0	1	0	0
2 501-5 000	2	d8	2	Psychique	x11	1	1	2	0	0
5 001-10 000	3	d8	3	Medium	x12	2	1	3	0	0
10 001-15 000	4	d6	4	Adepté	x13	2	2	4	0	0
15 001-25 000	5	d6	5	Guide	x14	3	2	4	1	0
25 001-50 000	6	d6	6	Gardien Adjoint	x15	3	3	5	1	0
50 001-75 000	7	d4	7	Gardien	x16	4	3	5	2	0
75 001-100 000	8	d4	8	Entraîneur	x17	4	4	6	2	0
100 001-125 000	9	d4	9	Directeur	x18	5	4	6	3	0
125 001-150 000	10	d4	10	Maître Adjoint	x19	5	5	7	3	0
150 001-300 000	11	d4	11	Maître	x20	5	5	7	4	0
300 001-450 000	12	----	11+1	Grand Maître	x21	5	5	7	4	1 †
450 001-700 000	13	----	11+2	Grand Maître	x21	5	5	8	4	1
700 001-1 000 000	14	----	11+3	Grand Maître	x21	5	5	8	5	1
1 000 001-1 300 000	15	----	11+4	Grand Maître	x21	5	5	8	5	2
1 300 001-1 600 000	16	----	11+5	Grand Maître	x21	5	5	9	5	2
1 600 001-2 000 000	17	----	11+6	Grand Maître	x21	5	5	9	6	2
2 000 001-2 500 000	18	----	11+7	Grand Maître	x21	5	5	10	6	2
2 500 001-3 000 000	19	----	11+8	Grand Maître	x21	5	5	10	7	2
3 000 001 +	20	----	11+9	Grand Maître	x21	5	5	10	7	3

† Une ISC de 16 ou plus est nécessaire pour acquérir une Grande Discipline

## Notes sur la Table II:

**Niveau de nomination:** En atteignant le niveau 11, le Psioniste obtient le titre de Maître et peut fonder une école s'il le désire. Il devra équiper un laboratoire et assembler une bibliothèque. Le coût d'une telle opération est le même que pour l'établissement d'un alchimiste ou d'un sage. L'école attirera 2-5 élèves (psionistes de niveau 1), qui seront considérés comme des suivants, qui peuvent monter en niveaux. Ceux-ci ne paieront pas pour leurs cours, mais le maître peut, bien sûr, prendre d'autres élèves

payants. Néanmoins, le fait d'avoir plus de 5 élèves en même temps, grève de façon significative le temps d'aventure ou de recherche du maître. Le maître qui se dote d'un laboratoire et d'une bibliothèque, gagne les bénéfices suivants:

La faculté d'opérer comme un sage spécialiste de la psychologie humaine (ou demi-elfe), de la divination, de la médecine, de la métaphysique, et des plans ;

La faculté de concocter des potions affectant les facultés psioniques, sans l'aide d'un alchimiste ;

La possibilité d'effectuer des recherches et la fabrication d'objets variés, tels qu'un *heume de télépathie*. En ce qui concerne la recherche et la fabrication d'objets,

voir la description de la discipline *transfert de pouvoir* (ci-dessous) et consulter le Guide du Maître pour adapter les procédures à la classe de psioniste.

**Facteur PSI:** Lorsque l'ISC d'un psioniste est déterminée, l'acquisition de ses points de force psionique en découle. Un personnage possédant une ISC de 14, commence avec 140 points de force psionique (70 points psioniques d'attaque et 70 points psioniques de défense) :  $14 \times 10 = 140$ . Au niveau 2, il aura 154 points ( $14 \times 11$ ), 168 points au niveau 3 et ainsi de suite. Pour ce calcul, arrondir à la décimale supérieure: un psioniste avec une ISC de 15.7 commence au niveau 1 avec 157 points de force psionique (78.5 en attaque 78.5 en défense); au niveau 2 il aura 173 points ( $15.7 \times 11 = 172.7$  arrondi à 173). Si ses scores de caractéristiques changent pour une raison ou une autre, alors ses capacités psioniques changent par la même occasion. Ainsi, la plus basse capacité psionique avec laquelle pourrait commencer un psioniste est de 120 (ISC minimum de 12, multiplié par 10), et la plus haute de 180 : un capital psionique peu impressionnant, mais adéquat. Toutefois, au 12<sup>ème</sup> niveau (Grand Maître), quand son facteur PSI atteint son maximum (x21), l'étendue de sa capacité psionique va de 152 (ISC minimum de  $12 \times 21$ ) à 378, légèrement supérieur à la limite maximum de 344 pour un personnage psionique (comme décrit dans le Manuel des Joueurs).

**Acquisition des modes d'attaque/ de défense et des disciplines :** En accord avec la recherche d'une classe intégralement dévouée aux psioniques, le psioniste peut à la longue acquérir tous les modes d'attaque et de défense du combat psionique, et jusqu'à 10 dévotions mineures, 7 sciences majeures et 3 grand Art (description ci-dessous dans la section sur les « Psioniques étendus »). Cette acquisition est graduelle, niveau par niveau ; le personnage commence toujours avec le mode de défense *néant spirituel*, comme dans le Manuel des Joueurs, puis gagne un mode d'attaque ou un mode de défense, de manière alternée, à chaque niveau d'expérience au delà du premier jusqu'à ce que les maxima soient atteints. Selon ce qu'autorise le MJ, ils peuvent être gagnés de manière aléatoire ou choisis. Il en va de même pour l'acquisition des disciplines. Lors du passage à un nouveau niveau d'expérience, est acquis soit une dévotion mineure, soit une science majeure, soit un grand art (notez qu'un ISC minimum de 16 est requis pour la pratique des grands arts). En tant que classe distincte, le psioniste ignore les exclusions de disciplines en fonction de la classe et, dans les cas où les différentes classes varient dans leur capacité à utiliser une discipline (ex : *Armes corporelles*), il utilise toujours la liste ou l'usage le plus avantageux. Notons néanmoins, que le terme niveau de maîtrise présente certains problèmes. La règle générale du Manuel des Joueurs indique que : « A moins qu'il ne soit précisé autre chose dans l'énoncé de la discipline, le niveau de maîtrise de la discipline est égal au niveau d'expérience du personnage ». Mais cela signifierait qu'un personnage qui vient d'acquérir une nouvelle discipline au 5<sup>ème</sup> niveau commencerait automatiquement à l'utiliser au 5<sup>ème</sup> niveau de maîtrise. Il est plus censé d'altérer la règle générale pour dire : « Le niveau de maîtrise d'une discipline est le nombre de niveau pendant lesquels le personnage a possédé cette discipline, à moins qu'il ne soit précisé autre chose ». Ainsi, une discipline acquise au niveau 8 est utilisée au 1<sup>er</sup> niveau de maîtrise

jusqu'à ce que le personnage atteigne le niveau 9, après quoi cette discipline est utilisée au 2<sup>ème</sup> niveau de maîtrise.

En termes d'avancement de niveau et d'enseignement, les exigences pour le psioniste seront reprises, pour plus de commodité, de celles des magiciens.

## Psioniques Etendus

Le Psioniste peut fonctionner relativement bien avec les paramètres des psioniques tels que donnés dans les règles d'AD&D. Mais on pourrait encore faire beaucoup pour développer le système des psioniques, et il est nécessaire d'avoir des disciplines supplémentaires pour donner plus du corps aux capacités psioniques.

## Table III : Disciplines psioniques additionnelles

### Dévotions

- 23. Lumières
- 24. Rapport

### Sciences

- 19. Gardes \*
- 20. Chirurgie mentale

### Arts

- 1. Amplification
- 2. Dotation
- 3. Transfert de pouvoir
- 4. Préservation \*
- 5. Restauration
- 6. Séparation \*

(Les disciplines additionnelles mineures et majeures sont numérotées dans la continuation de la table page 109 du Manuel des Joueurs.)

## Disciplines mineures (Dévotions)

### 23. Lumières

Portée : 3''

Coût en point de force : 1/tour

Durée : Temps de concentration ou 2 tours/niveau de maîtrise

Jet de protection : Aucun

Aire d'effet : Spécial

Explication/Description : L'utilisation de cette discipline permet au psioniste d'imiter les effets des sorts tels que *Feux Féériques*, *Lumières Dansantes* et *Lumières* (comme les sorts de druides et de magicien). La lumière produite est miroitante et sa couleur varie, chaque utilisateur ayant sa propre couleur ; chacun peut choisir une lumière blanche si la couleur « personnelle » n'est pas désirée. La variation connue sous le nom de *Main de Feu* ressemble à une boule de lumière du même type que lumières dansantes, encore que, une fois conjurée, n'importe quel psioniste peut la déplacer ou la contrôler pour un coût de 1 point par round. Eteindre la lumière générée par cette discipline coûte 5 points si celui qui éteint n'est pas l'invocateur originel, et le contrôle de la lumière dans le cas d'un conflit revient à celui qui dépense le plus de points de force. Une autre fonction de cette discipline est la possibilité d'allumer des bougies (de 1 à 12, variant à chaque utilisation de la discipline) au cout de 1 point pour chaque paire de bougies en arrondissant au supérieur (il en coûte 2 points pour allumer 3 bougies). Cette

utilisation de la discipline ressemble d'une certaine manière à l'agitation moléculaire.

## 24. Rapport

Portée : 3''

Coût en point de force : 5/round (10/round s'il n'y a pas de contact physique)

Durée : Temps de concentration

Jet de protection : Annule

Aire d'effet : 1 individu ou voir ci-dessous

Explication/Description : La forme basique de cette discipline est une simple télépathie entre psioniques qui peut être partagée jusqu'à un maximum de 6 individus. Un *rapport* ne peut pas être établi avec une créature non psionique, à moins qu'elle ne soit sous l'influence d'un sort ou d'un objet ayant trait aux psioniques (à l'appréciation du MJ). Cette discipline permet de partager des souvenirs. Pour les utilisations au delà de la forme basique (1<sup>er</sup> niveau de maîtrise), il n'est possible de scanner ou d'examiner qu'un seul individu à la fois. Les pouvoirs acquis dans cette discipline sont cumulatifs au fur et à mesure que les niveaux de maîtrise sont atteints.

1<sup>o</sup> *niveau de maîtrise* : Rapport basique comme décrit ci-dessus

2<sup>o</sup> *niveau* : Partage rapide (Une version plus sophistiquée que rapport ou les informations partagées sont communiquées en 1/4 du temps normalement nécessaire ou sont 4 fois plus complexes)

3<sup>o</sup> *niveau* : Détection du mensonge (1 individu, le jet de protection s'applique)

4<sup>o</sup> *niveau* : Scan mental (1 individu, le jet de protection s'applique, cette utilisation fournit un rapide examen des motivations superficielles, intentions, etc.)

5<sup>o</sup> *niveau* : Partage très rapide (Comme précédemment pour le 2<sup>o</sup> niveau de maîtrise mais étendu à 1/10 du temps ou 10 fois plus complexe.

6<sup>o</sup> *niveau* : Mensonge indétectable (Jet de protection pour chaque auditeur avec un malus de -2)

7<sup>o</sup> *niveau* : Détection du mensonge (1-4 individus, jet de protection à -3 pour 1 individu, -2 pour 2, -1 pour 3 et pas de malus pour 4)

8<sup>o</sup> *niveau* : Examen mental (Un examen intensif de l'esprit d'un individu volontaire ou non, le jet de protection s'applique)

## Disciplines majeures (Sciences)

### 19. Gardes

Portée : 0

Coût en point de force : 50 (plus spécial/voir ci-dessous)

Durée : Jusqu'à dissipation

Jet de protection : Aucun

Aire d'effet : hémisphère allant jusqu'à 10' de rayon pour chaque utilisateur (jusqu'à 4 utilisateurs peuvent coopérer, voir ci-dessous)

Explication/Description : De toutes les formes psioniques de défense et de protection, celle-ci est la plus puissante. Elle affecte une zone autour de l'utilisateur ou une pièce, et une fois invoquée, l'utilisateur n'a plus besoin de se concentrer

dessus. Normalement la zone est définie par la présence psionique (un hémisphère de 20' de diamètre centrée sur l'utilisateur) ou par la forme de la pièce, mais si le psioniste utilise une *matrice majeure de garde* (voir la section objets magiques plus loin dans cet article), l'emplacement de cet objet définit la zone de protection de la garde. Jusqu'à 4 personnages ou créatures psioniques peuvent participer à l'établissement de la protection. Ils peuvent chacun contribuer aux 50 points de force psionique nécessaire pour invoquer une garde, et la garde s'étend alors dans un rayon de 10' autour de l'utilisateur ayant le plus contribué. Ou, si chaque utilisateur contribue pour 50 points chacun et qu'ils se trouvent à moins de 10' l'un de l'autre, ils peuvent superposer leurs gardes et ainsi étendre la zone de protection de 2, 3 ou 4 fois le rayon d'une seule utilisation (20'), centrée sur un utilisateur au choix. Une fois que la garde a été invoquée, la zone de protection ainsi formée ne peut être ouverte que de l'intérieur (coût de 20 points pour ouvrir et de 20 points pour fermer) à moins que suffisamment de pouvoir ne soit concentrée contre (de l'extérieur ou de l'intérieur) pour la briser. Le ou les utilisateurs qui ont mis en place la garde peuvent annuler ses effets n'importe quand pour un coût de points nul. Une garde invoquée sans préparation préalable peut être brisée par l'application de 3 fois le nombre de points de force psionique utilisés pour l'invocation (150 points pour une garde d'un seul utilisateur, 300 points pour la garde de 2 utilisateurs ayant dépensé 50 points chacun, et ainsi de suite). Si la zone devant recevoir la garde (par exemple une pièce) a été préalablement préparée par l'utilisateur, alors briser la garde requiert 5 fois les points de force utilisés pour la créer. La préparation de la zone coûte 20 points de force psionique qui doivent être dépensés par chaque utilisateur, et cette préparation dure 24 heures avant de devoir être renouvelée. Une garde formée à l'aide d'une *matrice majeure de garde* ne peut être brisée que par un *souhait majeur*.

La discipline de garde est équivalente dans ses effets à un sort de *protection contre le mal*, un *cercle magique*, ou toute autre protection similaire servant à écarter les indésirables. Aucune matière vivante ne peut passer le cercle sans l'accord de l'invocateur de la garde (et après la dépense de 20 points de force pour l'ouverture du cercle). De plus, aucun son ne peut pénétrer le cercle, et personne ne peut entendre ce qui est dit à l'intérieur, ou les épier par *clairvoyance*, *clairaudience*, une boule de cristal ou tout autre moyen magique ou psionique. (Les personnes à l'intérieur peuvent voir dehors mais l'inverse est impossible). La surface extérieure de la garde apparaît comme étant un dôme de pale lumière chatoyante de 10' de haut par personne ayant contribué à la création. La couleur de la lumière peut être liée à l'un des invocateurs (voir la discipline Lumières ci-dessus) ou peut être d'un blanc quasi invisible.

### 20. Chirurgie Mentale

Portée : Toucher

Coût en point de force : Spécial

Durée : Spécial

Jet de protection : Annule (nécessaire seulement si utilisé contre une autre personne)

Aire d'effet : 1 individu

Explication/Description : Le pouvoir de chirurgie mentale permet d'atteindre sa propre pensée ou celle d'un autre en vue de l'altérer ou de la soigner d'une maladie. Les fonctions sont listées selon le niveau de maîtrise.

**1° niveau de maîtrise :** Dissipation de l'épuisement – Cette fonction agit comme le sort de niveau 4 d'illusionniste, à l'exception de la fonction de vitesse qui ne s'applique pas. Le coût est de 10 points par individu affecté.

**2° niveau :** Inhibition – Cette fonction implante un motif de comportement chez un individu. Ce dernier doit alors réussir un jet de protection pour aller à l'encontre de ce comportement. Le coût est de 20 points par semaine d'effet.

**3° niveau :** Lecture des souvenirs – un jet de protection s'applique. Cette fonction permet un travail plus en profondeur que celui mentionné dans la discipline *rapport* ci-dessus. N'importe lequel des souvenirs généraux du sujet sont ouverts au lecteur, pour un coût de 10 point par mois d'ancienneté d'un souvenir particulier. (Le scan d'un souvenir vieux de 6 mois coûte 60 points). Les événements majeurs d'un passé plus distant peuvent être scannés mais seulement pour obtenir des informations sommaires au coût de 20 points par année. L'examen détaillé ou la lecture de souvenirs cachés ou protégés coûte 50 points en plus des coûts standards et ne peut être réalisé qu'une fois par jour. La lecture de souvenirs a lieu presque instantanément et la personne sujette à la lecture n'est pas consciente de ce qui lui arrive.

**4° niveau :** *Ajustement des Souvenirs* – Cette fonction permet de faire oublier ou de rappeler au sujet certains événements ou de lui construire de faux souvenirs au même coût que la fonction de lecture des souvenirs.

**5° niveau :** *Débilité Mentale* – Comme le sort mais permanent jusqu'à que la débilité soit enlevée. Coût de 30 points.

**6° niveau :** *Guérison de la folie ou de la Débilité Mentale* – un jet de protection s'applique autrement l'effet est permanent. Coût de 40 points.

**7° niveau :** *Guérison d'une blessure Psychique* – Cette fonction est efficace pour soigner les types de blessures causées par les combats psioniques. Coût de 50 points.

**8° niveau :** *Déclencheur* - Implante un « déclencheur » dans l'esprit du sujet. Si cet esprit est altéré d'une quelconque manière, survient alors une débilité mentale ou... la mort (comme choisit par l'utilisateur de la discipline). Coût de 70 points.

## Grandes Disciplines (Arts)

### 1. Amplification

Portée : 3"

Coût en point de force : 10/personne

Durée : Spéciale

Jet de sauvegarde : Annule (s'applique uniquement aux sujets non consentants).

Aire d'effet : Jusqu'à 6 individus.

Explication/Description : Cet art permet d'augmenter ses capacités psioniques en puisant dans l'esprit des non-psioniques. Le(s) sujet(s), consentant(s) ou non, est (sont) placé(s) dans un profond sommeil ressemblant à une transe qui dure de 4-9 (d6+3) heures. S'il(s) est (sont) réveillés

avant cette durée, le(s) sujet(s) sera (seront) dans un état de stupeur, incapables d'agir efficacement. Lorsqu'il(s) est (sont) sous les effets de la transe, les énergies mentales du (ou des) sujet(s) sont disponibles et peuvent être utilisés par l'utilisateur de l'art d'amplification. Chaque point d'intelligence, de sagesse ou de charisme possédé par le sujet équivaut à 2 points de force psionique. Le contrôleur peut utiliser ce stock à son rythme et comme il le veut, aussi longtemps qu'il reste à portée du ou des sujet(s). L'utilisateur de cette discipline peut choisir le montant emprunté sur le potentiel psionique du ou des sujet(s), exprimant ce choix en pourcentage du potentiel total du sujet (potentiel total qui peut être connu ou pas de l'utilisateur). Néanmoins, seulement 50% du potentiel d'énergie psionique d'un sujet peut être utilisé en une seule application de la discipline sans mettre en danger ce dernier. L'utilisation de plus de 50% du potentiel psionique de quelqu'un entraîne une des conséquences suivantes (un jet de sauvegarde s'applique) :

51-60% = amnésie temporaires (2-12 semaines.)

61-70% = amnésie permanente

71-80% = débilité mentale du sujet

81-90% = coma du sujet pour 1-12 jours, un jet de choc systémique à réussir par jour ou mort du sujet.

91-100% = mort sauf si jet de sauvegarde réussi, auquel cas les scores d'intelligence, sagesse et charisme tombent à 3.

### 2. Dotation

Portée : 0

Coût en point de force : 100

Durée : Permanente

Jet de sauvegarde : Succès (voir ci-dessous)

Aire d'effet : 1 individu

Explication/Description: Cet art permet à l'utilisateur de doter de pouvoirs psioniques, une personne non-psionique mais y étant éligible. Pour être éligible, une personne doit remplir deux critères : elle doit avoir au moins deux caractéristiques à 10 et une caractéristique à 16 en intelligence, sagesse, et charisme; et elle doit faire un jet de sauvegarde (qui, comme tout jet de sauvegarde impliquant les psioniques, inclut l'ajustement magique d'attaque pour la sagesse). Si la personne réussit le jet de sauvegarde, elle devient un Psionique (selon le manuel de joueurs). Si elle échoue, ceci indique qu'elle ne possède pas de talent utilisable et ne pourra jamais recevoir de pouvoir psionique. En préalable à l'utilisation de dotation, le psioniste doit sonder l'esprit de l'individu (discipline rapport, 8ème niveau de maîtrise) pour déterminer le « rituel de puissance » approprié pour l'individu. Le rituel de puissance comportera habituellement l'acquisition par le personnage devant bénéficier de cet art, d'un ou deux articles difficiles à obtenir (pour lui). Une fois toutes les préparations faites, la réalisation du rituel en lui-même prendra 1 heure.

A l'issue du rituel, le personnage nouvellement doté prend immédiatement en compte ses nouvelles capacités de psionique, à tirer selon le Manuel des Joueurs.

Notons que, grâce à cet art, il est possible pour un personnage d'obtenir des capacités psioniques après qu'il ait déjà progressé en niveau. Par exemple, un personnage de

niveau 5, venant juste d'être « doté », aura seulement une discipline mineure au premier niveau de maîtrise comme s'il était juste de niveau 1. A l'exception de l'acquisition et de la maîtrise des disciplines, les capacités psioniques gagnées de cette façon sont à pleine maturité et prêtes à être employées.

### 3. Transfert de Pouvoir

Portée : Toucher

Coût en point de force : Spécial

Durée : Permanente jusqu'à ce que l'objet soit détruit

Jet de sauvegarde : Annule (voir ci-dessous)

Aire d'effet : 1 objet

Explication/Description : Cet art est utilisé lors de la création d'*objets de pouvoir*. En principe, le processus est similaire à la fabrication des objets magiques: l'objet devant recevoir des pouvoirs doit être de la meilleure facture, etc.

Une fois réalisé, l'objet a des qualités similaires à celles d'une *épée hors du commun* : semi-intelligente, avec de l'égo et de l'intelligence [mais rien ne limite ici la réalisation à une épée, ndlr]. Donner des pouvoirs à un objet coûte 100 points de force pour chaque dévotion transférée; 200 points de force pour chaque science transférée, et 300 points de force pour chaque art transféré. L'objet physique lui-même doit être de fabrication spéciale, et coûtera de 20,000 à 50,000 po (au moins) et prendra de 40 à 400 jours de construction pour le psioniste. A commencer par le jour juste après l'achèvement de la fabrication de l'objet lui-même, et chaque jour qui suit, et ce sans interruption, le psioniste peut tenter d'"envoyer" une discipline particulière dans l'objet, l'objet est capable de "recevoir" des pouvoirs aussi longtemps qu'il réussit chaque jour un jet de sauvegarde contre les sorts égal à celui du psioniste. Avant chaque tentative journalière de transfert de pouvoir, l'objet doit être préparé pour cela, à un coût de 50 points de force psionique. Une tentative de transférer un pouvoir peut être faite une fois par jour. Pendant ce temps, le Psioniste ne peut rien faire d'autre que manger et dormir: la réalisation de l'objet consomme toute son attention. Si un jour se passe pendant lequel aucune tentative de transfert n'est faite, ou si le travail de transfert est interrompu (par le psioniste, volontairement, ou par un jet de sauvegarde raté), alors l'objet est terminé dans l'état, pas un pouvoir de plus ne peut lui être transféré. Lorsqu'un *objet de pouvoir* a reçu toutes les capacités qu'il était possible de lui transmettre, il peut être "scellé" par une *permanence* (voir l'art de *préservation*, ci-dessous, au niveau 5 de maîtrise). Si cela n'est pas fait, soit par le créateur de l'objet, soit par un autre psioniste, l'objet perdra 10% de sa capacité psionique d'origine à la fin de chaque mois complet de son existence jusqu'à ce qu'il devienne normal après 10 mois. À la fin, l'objet a une capacité psionique égale à la moitié du score de la capacité de son créateur, une intelligence égale, et un score de 1 pt d'égo par dévotion, 2 pts par science, et 3 pts par art (cumulatif) transférés en lui. Il peut aussi avoir un (25% de chance) ou deux (10%) modes d'attaque, il aura toujours un mode défense (mais pas nécessairement le mode F). L'objet sera très difficile à détruire (-5 sur toutes les attaques ou les actions entreprises contre lui, +5 sur tous ses jets de sauvegarde). Si le créateur le désire, il peut rendre l'objet physiquement indestructible à l'exception d'une force cataclysmique. Pour ce faire, il faut canaliser 400 points de force psionique dans l'objet, le jour

précédant l'application de la permanence. L'objet sera de l'alignement exact de son créateur au moment de l'achèvement. En outre, ce dernier sera en mesure de détecter la présence de l'objet s'il est dans les 12'' et peut le commander à une portée de 3'', même s'il est possédé par un autre. Si la volonté du créateur est contrée par le possesseur actuel de l'objet, le problème est résolu par une lutte pour le contrôle entre l'objet et son possesseur. (A cet effet, l'égo de l'objet est doublé lorsque celui-ci est à moins de 3" de son créateur.) L'*objet de pouvoir* va alors tenter de contrôler son possesseur et de lui faire rendre l'objet à son créateur. Si l'*objet de pouvoir* est détruit, son créateur (s'il est vivant) en souffre. La destruction d'un *objet de pouvoir* normal entraîne pour son créateur la perte immédiate de toutes ses forces psioniques, le laissant sans pouvoir jusqu'à ce qu'il récupère ses points à nouveau, de plus, il doit également faire immédiatement un jet de choc systémique. La destruction d'un *objet de pouvoir* surprotégé (celui qui a été protégé par la dépense de 400 points de force, comme ci-dessus) entraîne la perte permanente de toutes les capacités psioniques pour le créateur, qui sera tué et rendu débile dans l'opération [ce qui fait beaucoup pour un seul individu..., ndlr]. Un objet qui est engagé dans un combat psionique peut effectivement être détruit si sa force est réduite à zéro, mais seulement si ses pouvoirs n'ont pas été « fixés » par l'application de la permanence. Dans un tel cas, il recouvrera ses points de psionique comme le ferait un individu doué de psioniques. Si la permanence n'a pas été appliquée, et que sa force psionique est réduite à zéro, l'objet est vidé de son pouvoir et ne fonctionne plus (comme un objet magique vidé de ses charges). Le possesseur d'un objet de pouvoir, s'il est lui-même psionique, peut ajouter les points de force de l'objet aux siens afin de renforcer sa propre puissance (comme pour des utilisations multiples des psioniques), ou il peut utiliser la puissance de l'objet sans toucher à ses propres réserves. Il convient de se reporter à la section « les personnages et les épées » du Guide du Maître pour modérer l'utilisation d'un *objet de pouvoir*. Si un non-psionique emploie un *objet de pouvoir*, l'utilisation de celui-ci dépend en grande partie de la capacité de l'utilisateur à résister à l'égo et intelligence combinés de l'objet.

### 4. Préservation

Portée : Toucher

Coût en point de force : 50

Durée : Permanente, excepté pour le premier niveau de maîtrise

Jet de sauvegarde : Aucun

Aire d'effet : 1 individu ou un objet

Explication/Description: L'art de la préservation est principalement destiné à prévenir la dégradation ou le décès. Elle peut être placée sur soi ou sur un autre. Les pouvoirs à la disposition de l'utilisateur dépendent de son niveau de maîtrise.

1° niveau de maîtrise : *Préserver un cadavre* ou d'autres choses mortes de la pourriture (durée 24 heures).

2° niveau : *Piège l'âme* dans le corps irrémédiablement mort.

3° niveau : *Libère l'âme* emprisonnée dans le corps irrémédiablement mort ou dans un autre objet.

4° niveau : *Siphonner les souvenirs* - ne peut se faire que

dans les 1-10 premières minutes après la mort d'un sujet, et seulement avec une efficacité de 50% au plus. En outre, pour chaque minute qui s'écoule entre la mort et le début du siphonage, on enlève 5% des souvenirs du sujet siphonné, de sorte qu'au bout de 5 minutes, seulement 25% de tous les souvenirs du sujet peuvent être acquis de cette manière (50-25). Les souvenirs siphonnés font partie du preneur (il devient cette personne, à un certain degré). Par la suite, pendant un certain temps, il peut présenter la personnalité et les souvenirs de la personne, son aura d'alignement, etc., au lieu de sa propre aura. Toutefois, il doit assimiler les souvenirs siphonnés dans le délai d'une semaine. Pour chaque tranche de 24 heures au-delà de ce délai durant lesquelles il ne tente pas d'assimiler les souvenirs, il doit faire un jet de choc systémique et un jet de sauvegarde contre les sorts. Rater le jet de choc systémique, signifie la mort, rater le jet de sauvegarde contre les sorts entraîne la folie. Une fois la tentative de siphonage faite avec succès, il faut 10-40 tours pour assimiler les souvenirs siphonnés, après quoi l'aura "alternative" ne peut plus être utilisée.

**5° niveau : Permanence** - Comme le sort de magicien; voir le texte de la science Transfert de pouvoir, ci-dessus, pour un exemple d'application de cette discipline qui est unique aux psionistes.

**6° niveau : Dissipation de la permanence** - Neutralise les effets de la permanence magique ou psionique.

**7° niveau : Mort en stase** - Arrête le processus de la mort, l'âme / esprit est liée au corps (mort, mais pas de manière irréversible) et ne peut pas s'aventurer à plus de 3'' du cadavre. Cet effet doit être appliquée sur le corps un round (1 minute) après la mort, ou l'âme aura quitté le corps et ne sera pas accessible par ce moyen. Une âme ou l'esprit touchés par la Mort en stase ne peut pas communiquer avec les êtres vivants, sauf par le biais de Parler avec les morts ou des moyens similaires. Le « mort » est sur le plan matériel primaire, et peut voir les autres âmes, les esprits et les phénomènes de nécromancie sur ce plan. Il est invisible pour les vivants et les créatures corporelles qui ne le remarquent pas.

**8° niveau : Supprimer la stase** - Annule l'effet de Mort en stase. Le corps "mort" doit alors être immédiatement guéri / guéri, où il mourra réellement.

## 5. Restauration

Portée : Toucher

Coût en point de force : 60

Durée : Permanente

Jet de sauvegarde : Annule.

Aire d'effet : 1 personne, créature, ou objet

Explication/Description: Restauration peut être utilisé de trois façons. La première est identique au sort du même nom, incluant la limite d'efficacité - 1 jour/niveau d'expérience (maîtrise) du psioniste faisant la restauration. Néanmoins le psioniste peut dépenser 20 points par jours après la limite pour l'étendre. De plus les objets qui ont été cassés, endommagés, drainés de leur magie, ou pollués peuvent être restaurés (limites physiques : l'objet ne doit pas être plus grand qu'un homme et doit peser moins de 100 kilos). Le jet de sauvegarde ne s'applique pas à cette fonction. Il s'applique par contre à la seconde fonction qui est l'inverse

de la première : perte d'énergie sur une créature ou un objet, comme le sort.

La troisième fonction concerne le plan natif des morts-vivants. L'utilisateur de cette discipline peut forcer des morts-vivants (fantômes, nécrophages, etc.) à se trouver entièrement sur ou en dehors du plan matériel, entraînant des effets intéressants sur leurs capacités liées à l'existence double sur le plan négatif : CA d'un fantôme, capacité de drainage de niveau, etc. L'utilisateur peut également pénétrer librement dans leur demi-mondes ou plans sans risque direct pour lui-même provenant de l'environnement du plan. Par exemple, le plan matériel négatif drainera complètement toute l'énergie vitale d'un natif du plan matériel qui s'y retrouvera - mais pas si le voyage s'effectue avec cette discipline: le psioniste y sera autant «chez lui» que les morts-vivants qui y résident, et il peut les rencontrer sur un pied d'égalité. Ce voyage extra planaire n'est pas permanent, et durera 12 heures, s'il n'est pas écourté par un retour au plan matériel (coût additionnel de 60 points). Donc, après 12 heures, les morts-vivants affectés retrouvent leur double existence planaire normale, et le psioniste revient à l'endroit d'où il était parti.

## 6. Interruption

Portée : Toucher

Coût en point de force : Spécial

Durée : Permanente jusqu'à annulation

Jet de sauvegarde : Annule.

Aire d'effet : 1 individu

Explication/Description: Cette discipline est un peu une continuation de la chirurgie mentale. Elle représente la capacité à entrer à l'intérieur d'un autre esprit pour y bloquer l'exercice de certaines facultés mentales. L'utilisation de cette discipline déclenche une boucle dans l'esprit de la victime (ou du patient) qui rate son jet de sauvegarde, ce qui rend le sujet incapable de lancer des sorts et / ou utiliser les pouvoirs psioniques. Les capacités innées telles que l'imposition des mains sont également touchées. Un magicien, clerc, paladin, psioniste, ou d'autres personnages qui est / a été capable d'utiliser des sorts ou pouvant exercer une sorte de pouvoir magique ou mental peut voir ses capacités rompues à tel point qu'il devient tout simplement une personne « normale », ne conservant que les compétences non-magiques et non-mentales liées à la classe et au niveau (bonus au toucher, compétences d'armes, etc.). Un personnage ne peut pas monter de niveau tant qu'il reste affecté par une *interruption*. Les coûts en point de force pour des applications spécifiques de la discipline sont les suivants.

Utilisation d'un sort de prêtre / druide : 20 points fois le niveau du sort (par exemple, le blocage de la capacité d'utiliser des sorts de niveau 3 coûterait  $3 \times 20$ , ou 60 points).

Capacité psionique : 80 points pour bloquer l'utilisation de tout point de force psionique; force aussi le sujet à agir comme un psionique «sans défense» dans toute situation de combat psionique.

Capacité magique innée/ ou capacité cléricale : 30 points par capacité bloquée

Utilisation d'un sort de magicien / illusionniste : Comme ci-dessus, mais coûte 20 points fois le niveau de sort bloqué.

**Table IV: Objets magiques représentatifs affectant les psioniques ou utilisés avec les psioniques**

1	Anneaux de souhaits majeurs ou épée porte-bonheur
2	Livre de l'exaltation suprême
3	Livre de viles ténèbres
4	Cartes merveilleuses
5	Heaume de télépathie
6	Pierres ioniques
7	Perles de sagesse
8	Sphère d'annihilation
9	Talisman de Zagyg
10	Grimoire de la claire pensée
11	Grimoire de l'autorité et de l'influence
12	Grimoire de compréhension
13	Grimoire vagabond
14	Artéfacts et Reliques divers
15	Cristal Shiral*
16	Cristal Jerraman*
17	Mérasha* (potion)
18	Portail de Transfer*
19	Médaille de lien mental*
20	Matrice majeure de garde*

Les objets magiques ci-dessus affectent les pouvoirs psioniques ou les niveaux d'expérience ou les scores de caractéristiques des personnages. Sont également inclus de nouveaux objets, marqués d'un astérisque (\*), pour lesquels des indications sont données ci-dessous.

**Cristal Shiral :** Ces beaux cristaux ambrés n'ont aucuns pouvoirs magiques en soit, mais en raison de leur structure cristalline agissent comme des agents de focalisation des énergies mentales concentrées sur eux. Une méditation profonde réalisée avec un cristal shiral double le taux de récupération des points de force psioniques et divise par deux le temps de méditation nécessaire à la récupération des sorts de magicien ou de prêtre. Les boules de cristal en shiral fonctionnent avec + 25 % d'efficacité.

**Cristal de Jerraman :** Ces pierres colorées ont la capacité d'absorber un potentiel psionique ou magique et de les conférer ensuite à quiconque les activera. Elles peuvent également être programmées pour activer leur pouvoir psionique ou magique dans les 48 heures. Tout d'abord, l'utilisateur charge le cristal avec le sort ou le pouvoir psionique souhaité. Puis, soit il définit une durée, soit il définit un déclencheur (tels que s'activer lorsque la première personne entre dans la salle) et il laisse le cristal en position. Le cristal de Jerraman s'occupe du reste. Toutefois, le Jerraman ne peut pas distinguer les événements ou sentir l'identité de quelqu'un ou de quelque chose (il s'agit uniquement d'une pierre), donc il existe la possibilité qu'un piège pour un voleur puisse être déclenché par un groupe de rats géants. Le MD est juge en dernier ressort de ce qui est raisonnable en termes de déclenchement des événements définis par l'utilisateur du cristal de Jerraman.

**Mérasha :** Potion très redoutée par tous ceux qui emploient des pouvoirs psioniques, la *mérasha* a pour effet d'amoin-

dr les capacités mentales. Elle se présente sous deux formes. Une préparation mineure mélangée à du vin ou une boisson alcoolisée laisse psioniquement sans défense, pour 2 à 12 heures, une personne dotée de pouvoirs psioniques (cette dernière ne la sachant pas à moins qu'elle n'essaie d'employer ses pouvoirs et se rendent compte qu'ils sont inopérants). La *mérasha* majeure, ingérée ou injectée (dans toute quantité mesurable de 7 grammes ou plus) a pour effet de rendre sans défense, une personne dotée de pouvoirs psioniques : son esprit est confus (comme le sort de confusion), ses pouvoirs psioniques sont bloqués, sa force et sa dextérité réduites à 3, avec un état d'esprit globalement stupéfait. Cet effet dure pendant 4 à 16 heures. Les jets de sauvegarde s'appliquent dans les deux cas, un succès indique un effet nul (potion mineure) ou un demi effet pour 2 à 8 heures (potion majeure). La *mérasha* est employée en curatif comme un important moyen de traiter les personnes psioniques à l'esprit desquels il faut imposer une sédation, mais c'est également un narcotique efficace pouvant être employé pour des buts malfaisants. Elle n'a aucun effet sur les personnes/créatures non-psioniques, à moins qu'ils ne puissent utiliser des sorts ou des objets relatifs aux pouvoirs psioniques auquel cas les effets de la potion entreront en jeu s'ils emploient ces sorts ou objets n'importe quand après l'application de la *mérasha*, pendant sa période d'efficacité (2-12 ou 4-16 heures, selon la force. Le jet de sauvegarde s'applique). La *mérasha* est traitée comme poison au lieu d'une potion magique quand une distinction doit être faite.

**Portail de Transfer :** Il s'agit d'un moyen courant de se déplacer pour les personnes dotées de psioniques. Un portail de transfert est construit à l'aide des disciplines *de transfert de pouvoir* et *téléportation*, le pouvoir étant placé sur un pavé ordinaire ou même une zone du sol. Un tel portail est invisible et peut encore fonctionner en étant couvert par une fine couche de bois ou de tissu (mais pas de métal). Il téléportera (sans erreur) jusqu'à 3 personnes vers un autre portail. La personne activant le portail a besoin uniquement de se tenir sur le point délimité et de dépenser 10 points de force psionique, et lui et tout ce qu'il transporte sera emporté instantanément vers un autre portail. Toutefois, il doit avoir vu au moins une image mentale du portail de destination afin d'y aller. Placer une garde sur un portail annule efficacement ce portail; un individu ne peut se téléporter vers ce portail et ne peut pas se téléporter depuis ce portail, à moins que la garde ne soit interrompue. Les portails de transfert sont considérés comme des objets psioniques standards et leur destruction n'entraînera aucun effet néfaste pour leur créateur original, sauf si certaines fonctionnalités inhabituelles ont été ajoutées lors de la création. Ils ne nécessitent pas qu'une permanence soit placée sur eux, et dureront jusqu'à ce qu'ils soient psioniquement ou magiquement détruits, car ils n'ont pas de force psionique propre : ils sont simplement des points de focalisation de l'énergie psionique. Il en coûtera 250 points de force pour détruire un portail.

**Médaille de lien mental :** Simple dispositif créé par une personne dotée des psioniques, un médaillon de lien mental peut consister en n'importe quel objet de métal dur. Le créateur « accorde » le médaillon à sa personne par l'utilisation de la discipline de rapport (coût de 10 points) et

dans le même temps il l'« accorde » à une autre personne. Par la suite, chacun peut contacter l'autre et converser par l'esprit tout en méditant. L'appel de l'objet est cependant faible, à moins qu'un autre Psionique ou Psioniste ne canalise de l'énergie à travers l'objet pour notifier à l'autre personne la nécessité de prendre l'appel. Un non-psionique utilisant le médaillon ne peut pas l'utiliser pour appeler une autre personne. Par conséquent, il est recommandé pour les utilisateurs de prévoir à l'avance un moment pour le contact. Une tierce personne qui entre en contact avec l'objet peut l'utiliser pour localiser et identifier le créateur s'il ou elle l'étudie psioniquement pendant que le créateur est en attente d'un appel. Le créateur peut désactiver l'objet (pour 5 points de force psionique) chaque fois qu'il l'a en sa possession. L'objet durera 8 à 32 jours dans le cas contraire.

**Matrice majeure de garde :** Il s'agit d'une collection de petits cubes comme des dés sans taches, 4 blancs et 4 noirs. Lorsqu'ils sont disposés suivant le motif approprié et utilisés avec la discipline de garde, ils forment une garde indestructible, un dôme étincelant de protection. Les cubes noirs et blancs sont fusionnés pour former 4 blocs allongés gris qui sont placés autour de la zone devant être protégée avant la fin de la création de la zone de garde. Par la suite, ils définissent la circonférence de la zone protégée, qui peut être un cercle d'un rayon maximum de 10'. Comme mentionné dans la description de la discipline de garde ci-dessus, cette zone peut être étendue à l'aide d'autres utilisateurs des psioniques. La matrice majeure de garde peut être utilisée jusqu'à 10 fois par mois.

#### ***Valeur des nouveaux objets magiques***

<b>Objet</b>	<b>PO (vente)</b>	<b>XP</b>
Petit cristal Shiral	500 PO	1000 xp
Gros cristal Shiral	2000 PO	8000 xp
Cristal de Jerraman	100 PO	500 xp
Mérasha (mineure)	1000 PO	500 xp
Mérasha (majeure)	5000 PO	800 xp
Portail de transfert	_____	_____
Médaillon de lien mental	_____	_____
Matrice majeure de garde	10000 PO	2500 xp