

Gestion de la télépathie

Par Khalindear (khalindear@wanadoo.fr)

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

Télépathie

Coût : 2 PP par niveau utilisé

Niveau	Portée (m)	Effet	Durée (min)	Options
1	Soi-même/toucher	Écran	Concentration	
2	10	Empathie	1	Lien
3	15	Lecture	5	Détection
4	20	Sondage	20	Multicibles, Communion Spirituelle
5	25	Contrôle	60	Manipulation mentale, Relais mental
6	30	Assaut	120	Aliénation, Mentaliste

La portée maximum est celle du niveau acquis, quelle que soit l'action entreprise.

La dépense de PP est liée à l'action entreprise et non au niveau acquis.

La durée d'action maximum est celle du niveau acquis.

Les options proposées sont accessibles dès que le niveau requis est atteint.

La portée dépend de l'environnement, et du niveau de contact.

Niv. 1 : Écran

Le personnage est capable de se protéger des intrusions mentales. C'est une action réflexe, passive. Pour participer au Communion Spirituelle, le personnage devra toucher un des membres et maintenir une concentration.

Niv. 2 : Empathie

Le personnage est capable de ressentir les émotions superficielles des gens. Le mensonge, la peur, l'agressivité sont détectées. Le personnage peut initier un lien avec une personne (Niv. Max du lien = niveau acquis de la compétence), et reconnaître sa signature psychique.

Un test d'empathie dure seulement quelques instants, rarement au-delà d'une minute.

Niv. 3 : Lecture

Le personnage est capable de « lire » les pensées superficielles d'une personne. Dans une moindre mesure, il peut chercher tous azimuts (portée max/10) comme un détecteur de pensée, ou « chuchoter » dans cette même zone (le contenu varie avec le niveau, d'abord un message émotionnel, puis plus élaboré à haut niveau).

Deux personnes de ce niveau sont capables de communiquer par la pensée (dix fois plus vite que la parole).

Si l'action de lecture dure plus de 5 min, le personnage peut maintenir son contact automatiquement si la cible ne résiste pas, en dépensant des PP.

Niv. 4 : Sondage

Le personnage est capable de sonder plus profondément l'esprit d'une personne. Il peut chercher dans la mémoire (la cible peut résister automatiquement avec un bouclier mental). Il peut aussi émettre des pensées que la cible entendra distinctement quel que soit son environnement, et par conséquent, est capable d'entretenir une communication télépathique à double sens. Il est capable d'initier une Communion Spirituelle (nombre de liaisons établies = niveau de la compétence).

Une communication à double sens peut durer 20 min ; au-delà, l'initiateur doit dépenser à nouveau des PP.

Niv. 5 : Contrôle

Le personnage est capable de prendre le contrôle de l'esprit de la cible. Il peut ainsi manipuler le comportement de la personne en l'influençant mentalement. Au mieux, le personnage « pilote » indirectement le corps physique de la cible contre le gré de la personne. Il peut rendre la cible inconsciente (simple sommeil). Il est capable de servir de relais à une Communion Spirituelle

Un contrôle télépathique est actif jusqu'à 1 heure ; au-delà, l'initiateur doit retenter sa manœuvre mais avec 1D de difficulté en moins ou MOD +3 (contact déjà établi) et dépenser des PP.

Niv. 6 : Assaut

Le personnage est capable de forcer l'esprit d'un autre télépathe en brisant son écran mental (résistance possible). Il peut infliger des dégâts psychiques à sa cible, voire le contrôler à son insu, comme par possession. La manipulation psychique de la personne peut être permanente (aliénation). Le personnage peut implanter ou effacer une partie de la mémoire de la cible. Il est capable de créer (ou implanter) son propre lien vers un autre télépathe afin de lui faciliter le contact (Niv. 1). Il est capable de maîtriser une arborescence de Communions Spirituelles, il devient un Mentaliste.

Une manipulation de longue durée peut être entreprise ; au bout de deux heures, il doit à nouveau dépenser des PP et faire un test si la cible résiste (1D de moins ou MOD +3).

Options ou « techniques »

Détection: Permet au télépathe de chercher un esprit dans sa limite de portée. Il ne s'agit pas du tout d'un détecteur de vie (6° Sens niv6), mais d'une recherche sommaire d'une activité psychique. Si l'Être recherche un mode de pensée différent du sien (humain/ET), il devra souffrir d'un MOD-3 (Malachite, Karia) à MOD-5 (Panzanopède) en fonction de la différence.

Le temps de recherche par faisceau de 6° d'angle prend 10 secondes, une recherche sur 360° prend donc 5 minutes au maximum.

Le temps de détection dans la zone d'influence (portée max/10) est plus rapide et ne prend qu'une simple action (6 secondes).

La présence d'une foule dans son rayon d'action perturbe la recherche, on applique un MOD-3.

Focaliser sur une zone : Permet d'étendre la portée sur une zone en limite de portée du télépathe. Le diamètre de zone (1/10°) est ajouté à la portée max. Le télépathe doit passer 1 min par zone, en cherchant « à tâtons ». Pas de surcoût, mais la recherche est plus longue.

Passage en force : Une attaque télépathique sur une cible peut être réalisée en force. L'initiateur est automatiquement détecté par la cible, et ne peut entreprendre d'action télépathique précise. Ce passage en force ajoute un MOD +1 pour l'attaquant, pour une dépense de PP augmentée de 20 %, MOD +2 pour une augmentation de 50 %, et MOD +3 pour une augmentation de 100 %.

Esquive mentale : Disponible à partir du niveau 5. Fait croire à l'absence d'écran mental à tout télépathe de niveau inférieur au sien. L'écran est tout de même actif, mais certaines pensées superficielles sont accessibles, faisant office de leurre. Coût : 1 PP / heure.

Inconscience : Disponible à partir du niveau 5. Brouille temporairement la psyché de la cible, la plongeant dans l'inconscience. La cible peut faire un test de résistance mentale contre le télépathe.

Explosion psychique : Le télépathe niveau 6 surcharge la psyché de la cible, lui provoquant des lésions cérébrales. Il doit d'abord effectuer un assaut. La cible peut résister si elle a un écran télépathique. Cette option est rarement utilisée, les prêtres préférant modifier/manipuler leurs victimes plutôt que de les blesser. Contre un écran télépathique, le prêtre doit d'abord vaincre la résistance avant d'effectuer l'explosion psychique (et donc dépenser ses PP deux fois). Les dégâts sont infligés au score de résistance mentale (dégâts mentaux). Le montant des dégâts est égal au niveau du prêtre + marge de réussite. Si la cible voit son score de résistance mentale tomber à zéro, il est lobotomisé. Des soins peuvent être apportés par un télépathe niv6 ayant la compétence Guérison PSI, ceux-ci seront récupérés en fonction du niveau de la compétence Guérison PSI. Pour les télépathes sans scrupules, l'action peut être entretenue au-delà de ce seuil, il infligera alors des dégâts physiques pouvant entraîner la mort.

Hurlerment psychique : Le télépathe niveau 4 « hurle » mentalement dans sa zone d'action (portée max/10), sonnante mentalement ceux qui n'ont pas d'écran mental et qui ont raté un test d'évasion mentale. Ils restent 'sonnés' tant qu'ils ne réussissent pas un nouveau jet d'évasion mentale.

Multicibles : Il faut différencier l'usage de la télépathie sur plusieurs cibles et la communion spirituelle établie entre télépathes volontaires. Dans le dernier cas, une technique (ou protocole) de communication est mise en place afin de ne pas pénaliser l'initiateur. L'utilisation de la télépathie sur plusieurs cibles nécessite une maîtrise de sa concentration entre les différents contacts télépathiques établis. La somme des pouvoirs mis en jeu ne doit pas dépasser le niveau acquis par le télépathe. Par ex: un télépathe niv6 peut sans soucis établir 3 liens empathiques ($3 \times 2 = 6$). Ou bien, établir un sondage mental et un lien empathique. Au-delà, on applique un MOD-3 à toutes les actions engagées pour chaque niveau en excès. C'est l'effet 'château de cartes' si un des jets échoue, tous les liens sont rompus.

Niveau de contact

Niveau	Effet	Extension	MOD contact	Commentaire
1	Contact	2	+1	1 ^{er} contact volontaire
2	Connaissance	5	+2	
3	Familier	20	+3	
4	Proche	50	+4	Appel de détresse
5	Lien	200	+5	Contact auto, coût PP / 2
6	Lien Majeur	1000	+6	Empathie auto, coût PP / 3

* La portée d'un télépathe niveau 6 est variable selon son degré de contact avec la cible. Niv. 0 : 30 m ; Niv. 1 : 60 m ; Niv. 2 : 150 m ; Niv. 3 : 600 m ; Niv. 4 : 1.5 km ; Niv. 5 : 6 km ; Niv. 6 : 30 km.

Niv. 1 : Le prêtre a déjà eu UN contact télépathique avec la cible : augmente la portée de contact/détection (x2) et ajoute un MOD +1 sur la compétence pour l'affecter. Le télépathe s'imprègne de la signature psychique de la cible pour obtenir ce niveau de contact.

Niv. 2 : Le prêtre connaît la cible, il a eu plusieurs contacts télépathiques avec la cible. Le prêtre apprend à connaître sa cible, comme on connaît les voies de communications principales d'une ville.

Niv. 3 : Le prêtre est familier avec la cible, il connaît la corrélation entre le comportement « extérieur » de la cible et de son fonctionnement « intérieur ». Par analogie, il connaît les voies de communications secondaires.

Niv. 4 : Le prêtre est proche avec la cible, celle-ci peut « appeler » le prêtre en cas de détresse au tiers de la portée max du prêtre (1 PP pour le contact, prêtre passif). Il connaît la cible dans la dimension temporelle, et connaît les évolutions passées et possibles de son comportement.

Niv. 5 : Le prêtre a des relations télépathiques fréquentes avec la cible ou a implanté une signature psychique sur la cible: s'il n'y a pas de blocage de la part de la cible, le contact est automatique (coût en PP / 2). Il connaît les « raccourcis » de l'esprit de sa cible ainsi que les réactions prévisibles.

Niv. 6 : Le prêtre est lié à la cible (de gré ou de force): les fortes émotions sont « automatiquement » transmises (« Il est arrivé quelque chose à Bihdul »). Connaît approximativement la direction dans laquelle se trouve sa cible en se concentrant. Les communications volontaires entre le prêtre et la cible ont un coût en PP / 3. Il connaît parfaitement la cible télépathiquement (n'a plus aucun secret, communique depuis des années) ou la cible est conditionnée pour laisser entrer le télépathe (clé).

Remarques :

- Un contact avec la cible permet de ne plus initier son pouvoir à vue, sa présence dans la portée modifiée par le niveau du contact le permet.
- La connaissance de la psyché de la cible rend plus facile l'utilisation de la télépathie comme on connaît mieux les recoins de sa propre maison. Un MOD positif est appliqué. Si la cible résiste, ce MOD est valable dans le cas où l'initiateur est capable de forcer sa résistance.

Communion Spirituelle

Un groupe de télépathes collabore afin de d'augmenter leurs capacités individuelles dans les compétences PSI. Cette coordination demande une grande discipline de la part de tous les participants, et chacun doit payer son coût d'entretien en PP individuellement.

1. Les membres du groupe mettent à disposition du leader (celui qui a la plus haute compétence) un nombre de points PSI égal à 5 x Niv. dans la compétence - au minimum, leur score de télépathie (pour ceux qui n'ont pas la compétence voulue).

2. Le leader obtient un bonus égal à $\sqrt{[\text{somme des niveaux}]}$ en MOD positif pour l'utilisation de sa compétence.

Somme niveaux	1-3	4-8	9-15	16-24	25-35	36-48	49-65	64-80	81-99
MOD	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9

3. La portée de son pouvoir est amplifiée de la même façon.

Somme niveaux	1-3	4-8	9-15	16-24	25-35	36-48	49-65	64-80	81-99
Extension	x2	x5	x10	x20	x50	x100	x200	x500	x1000

Il existe en pratique des limitations, comme le nombre de participants maximum (fixé à la capacité de maîtrise télépathique de l'initiateur de la Communion Spirituelle et de ses relais). Certains disent qu'il existe des techniques avancées permettant de franchir ce seuil.

Un télépathe de Niv. 1, peut « entrer » dans cette Communion Spirituelle grâce à la portée « toucher » (et contribuer ou bénéficier de la connexion).

Un télépathe de Niv. 4 est capable d'initier une Communion Spirituelle avec un nombre réduit de participants et s'il a un niveau de contact avec eux.

Un télépathe de Niv. 5 est capable de servir de relais de Communion Spirituelle entre un Mentaliste (contact Niv. 3) et d'autres groupes de Communion Spirituelle (contact Niv. 2). Il peut initier une Communion Spirituelle chez des télépathes volontaires sans niveau de contact. S'il se connecte sur un autre relais, les deux prêtres doivent avoir un niveau de contact supérieur à 3 entre eux. Le lien « ascendant » compte dans le nombre maximum de liens simultanés.

Un télépathe de Niv. 6 est capable de coordonner des réseaux de Communion Spirituelle et de diriger leurs effets sur une cible (ou plus). Le niveau de contact nécessaire avec le relais est 3.

Donc, en théorie, la puissance maximum d'un tel réseau télépathique (tous des télépathes Niv. 6) est de $(6 \times 5 + 1) = 31$ personnes, soit $31 \times 6 = 186$ points de niveau ($\sqrt{186} = 13$) ; ce qui donne un MOD +13 à la compétence du Mentaliste principal, et une extension de x20000! En termes pratiques, cette super Communion Spirituelle est capable de détecter tout être pensant dans un rayon de 60 km et d'opérer télépathiquement à 600 km. De quoi protéger une planète pacifique de tout intrus belliqueux. Ainsi une communauté de prêtre peut s'avérer très dangereuse, même si ses membres n'ont aucune arme.

Si le mentaliste connaît la personne à contacter, il peut appliquer les modificateurs de Contact. A ce stade, le même groupe de prêtres peut contacter un de leur congénère à plus de 600 000 km !