

# Liste de psychomancien

## Voie du Warp

Par Cellophan

### Historique

Cette voie a été inventée au début de la seconde république. Après une expérience de saut où ils expérimentèrent l'effet Sathra et surtout découvrir leur don de psychomancien, un groupe d'astrophysiciens rejoignit le culte et commencèrent à développer leurs facultés psy. Ces physiciens eurent envie de mêler leur savoir avec leurs pouvoirs Psy et, après de longues recherches, ils parvinrent à définir la Voie du Warp ; une voie permettant la manipulation des notions fondamentales qu'ils maniaient dans leurs équations : l'espace et le temps.

Cette voie n'est pas facile à appréhender et à maîtriser. La seule histoire comportant cette voie raconte les mésaventures de l'apprenti qui, trop pressé, voulu traversé le **Worm Hole** qu'il avait ouvert : il ne fut jamais retrouvé. Certains plaisantent en disant qu'il a du arriver dans le vide ordure de l'immeuble et finir au broyeur mais d'autre émettent l'hypothèse du voyage dans le temps ou dans d'autres espaces.

La chute de la seconde République et la perte de connaissance qui s'en suivi causa la perte de cette voie. Du moins c'est ce que l'Eglise supposa. Mais des faits étranges comparables aux pouvoirs de cette voie furent constatés pendant les âges sombres. Les inquisiteurs parlaient de fantômes se déplaçant plus vite que la raison ne l'accepte lors de leurs approches de bases tenues par les ingénieurs ; bases qu'ils trouvaient vides à chaque fois. L'Eglise envisagea qu'il existât une division d'ingénieurs qui manipulait cette voie presque oubliée ; mais pire encore les ingénieurs avaient créé une division de pouvant surveiller et défendre leurs bases. D'après ces déductions, toutes les dispositions furent prises afin de prévenir la moindre fuite de ces informations pendant que l'Orthodoxie découvrait un soudain intérêt pour les histoires de fantômes colportées par les voyageurs et les paysans de tous mondes. Mais elle s'essouffla devant la multitude des cas et le manque de pistes. Ces théories furent finalement laissées de côté. D'autant plus que ces phénomènes ne se produirent plus.

Toutefois, il y a plus d'une décennie maintenant, juste avant l'attaque d'une usine secrète sur une météorite (de classe *géocroiseur*) gravitant autour de *Solaris Primus* entre les orbites *d'Amida* et de *Cyrille* (deux planètes du système de *Byzantium*), des pénitents témoignèrent d'une activité Psy anormalement élevée. Ces témoignages furent pourtant oubliés suite aux fiascos que fut cette opération : l'usine avait été repérée ; patiemment et discrètement entourée mais lors de l'assaut les locaux avaient été trouvés vides. Des traces de pas et de machine outils étaient visibles dans la poussière qui ne devait pas excéder quelques jours. Certains émirent l'hypothèse que les machines avaient été transportées dans les cavernes du sous-sol mais

l'absence d'entrée et la tendance hérétiques de telles suppositions firent que ces hypothèses ne furent pas prises au sérieux.

Seules les personnes haut placées dans l'Orthodoxie connaissent l'existence de telles hypothèses qu'elles appellent les rumeurs. Mais certaines les craignent toujours.

## Apprentissage

Vu les notions qui sont nécessaires pour maîtriser ou même comprendre les phénomènes en jeu dans cette voie, des connaissances en astronomie et/ou physique sont nécessaires. C'est pour cette raison que les personnes qui la pratiquent (les passants) sont principalement des Ingénieurs ou quelques Auriges.

Les étudiants sont recrutés par leur propre supérieur si celui-ci connaît la voie des passants. Le plus souvent il se trouve que les étudiants les plus intéressants ont comme par hasard un supérieur qui peut les guider, les surveiller et un jour leur proposer d'apprendre cette voie.

L'apprentissage se fait de manière très discrète et en deux parties.

La première consiste à développer les pouvoirs psy de l'apprenti et de lui inculquer les premiers niveaux de la voie. Cette phase dure plus ou moins longtemps selon les pouvoirs qu'avait le psychomancien avant de commencer son apprentissage.

La deuxième se fait entre les lieux d'apprentissage, où les étudiants peuvent s'essayer à la maîtrise de leurs pouvoirs (voir plus bas), et les salles de cours car de solides notions et théories sont à connaître.

### Il existe deux lieux d'apprentissage :

**A l'Académie Interrata de Ligueheim** et plus précisément dans le bâtiment dédié à l'astrophysique (dirigé conjointement par les départements de physique et d'astronomie) situé dans le Centre de recherches Saint-Albertus. L'entrée de la salle qui sert de salle de rassemblement et d'apprentissage pour les passants est bien sûr dissimulée. Elle est dans les toilettes (mixtes) du 3ème sous-sol, juste à côté des laboratoires de physique. Mais elle aussi masquée : elle n'a pas de porte, seule une fissure dans un mur. Ainsi seuls les étudiants possédant un niveau suffisant peuvent pénétrer dans le hall enfoui (après un interminable escalier en colimaçon) qui permet de s'exercer à l'abri des regards indiscrets. Seuls les étudiants possédant une certaine maîtrise de cette voie (Homothétie Niveau 4) peuvent donc avoir accès au lieu d'apprentissage.

**La station spatiale Supremus**, en orbite autour de Pénombre, la troisième planète en partant de l'étoile du système de Ligueheim, qui est la propriété conjointe de l'Académie et des Ingénieurs (cf. Les marchands du réseaux stellaire p126). La salle d'apprentissage est au cœur de la station et on ne peut y accéder que par l'ascenseur qui traverse la station de part en part. Il faut l'arrêter entre les niveaux 2 et 3.

L'entrée est du même type qu'à l'Académie : un espacement entre deux panneaux métalliques.

## La confrérie des passants

Le groupe d'Ingénieurs et d'Auriges qui manie cette voie se nomment eux-mêmes les passants en rapport à leur qualité de pouvoir passer coûte que coûte (mur,...) mais également pour la discrétion qui les caractérisent. Si même l'Eglise ne connaît leur existence de peu et dans des situations critique c'est bien grâce à leur discrétion et leur retenue. Ils n'utilisent leurs pouvoirs que pour protéger les intérêts de leur guildes. Ainsi leur plus grande utilité est dans la défense de lieux secrets où des gardes ne peuvent donc être postés afin de ne pas éveiller les soupçons.

Ses membres ne se rassemblent jamais au complet et évitent autant que possible les confrontations et combats. Mais le combat est une éventualité à envisager en situation critique.

## Règles

Pour apprendre les niveaux de cette voie le psychomancien doit bien sûr avoir un niveau psy suffisant mais également un score en Astronomie ou Physique—Sciences au moins supérieur au niveau du pouvoir à apprendre divisé par deux (arrondi par défaut) ainsi qu'au moins un pouvoir de la voie de la Main invisible, du Vis ou de Sathra.

Visuellement les pouvoirs de cette voie peuvent être perçus comme la distorsion de la vue quand on regarde à travers la vitre d'un aquarium (Diffraction, Espace non linéaire) : ils modifient la perception de l'environnement mais pas l'environnement lui-même. D'autres peuvent plus faire penser à un travelling compensé (Compression, Homothétie) ou à une lentille (convergente ou divergente) (Distorsion spatiale).

### Niveau 1 : Diffraction

**(Passion + Observation), à vue, prolongé, 1A**

Les ennemis reçoivent un malus de  $-2 -1/PV$  pour toute action à distance visant le psychomancien. Le malus est divisé par 2 (arrondi par excès) en cas d'action à bout portant.

### Niveau 1 : Magnétisation

**(Calme + Physique—Sciences), au contact, PV scènes, 1A/1kg**

Par alignement est polarité des atomes, le psychomancien peut rendre un objet magnétique. L'objet peut alors être se coller à toutes surfaces magnétisables (certains métaux) ou magnétisées (par le pouvoir de magnétisation). La durée est de 1 scène/PV et peut être augmentée de 1 Acte/1A.

## **Niveau 2 : Compression**

**(Ego + Stoïcisme), à vue, instantané, 1A**

Le psychomancien 'comprime' l'espace selon une direction sur une distance de 5m/PV +5m/1A. Ce qui se trouve dans la zone est à portée de main du psychomancien. Le psychomancien ne peut effectuer qu'une seule action qui ne nécessite pas de déplacement pendant ce round (le psychomancien peut choisir de frapper un ennemi (CMN, Mêlée), ou d'appuyer sur un bouton,...). La durée ne peut pas être augmentée.

## **Niveau 3 : Espace non linéaire**

**(Passion + Observation), à vue, prolongé, 1A**

Idem que **Diffraction** (niveau 1) mais sur un périmètre. Le malus s'applique à toute personne (autre que le psychomancien) se situant d'un côté et dont la cible est de l'autre.

## **Niveau 3 : Densité**

**(Calme + Physique—Sciences), au contact, temporaire, Anima : 1A/1kg**

Le psychomancien peut changer la densité d'un objet en augmentant l'éloignement des atomes entre eux mais il en résulte également une variation identique de volume (mais pas du poids). La densité et le volume sont divisés (ou augmentés) d'un rapport (2\*PV). Rappelons que pour flotter la densité moyenne d'un objet doit être inférieure à 1 et quelques densités de métaux : Aluminium : 2,7 ; Fer : 7,9 et Plomb : 11,3. Dans le cas inconcevable de plus de 14 PV, l'objet peut flotter dans les airs.

## **Niveau 4 : Homothétie**

**(Ego + Stoïcisme), à vue, instantané, 1A**

Le psychomancien peut compresser ou dilater l'espace selon une direction autour de lui sur une distance de 5m/PV + 5m/1A. Le psychomancien peut s'en servir pour parcourir une grande distance, effectuer un bon ou bien éloigner un ennemi.

## **Niveau 5 : *Bullet time effect***

**(Perception + Force d'âme), instantané, 1A**

Le psychomancien s'accélère au point de pouvoir accomplir jusqu'à +1 action/(PV/2) arrondi à l'inférieur sans pénalité et d'augmenter son esquive de +1/PV. La durée ne peut pas être augmentée.

## **Niveau 6 : Distorsion spatiale**

**(Passion + Stoïcisme), à vue, temporaire, 1A**

Le psychomancien peut modifier le décor qui l'entoure en le comprimant (dissimuler une porte ou lui-même, ...) ou en le dilatant (une fissure devient un trou, un bouclier une porte, ...). Gardez à l'esprit que c'est un lieu dans l'espace qui est dilaté ou comprimé et non un objet (si le bouclier servant de porte venait à être enfoncé, une personne passant par la porte serait 'dilatée' et se cognerait en haut malgré sa petite taille).

## **Niveau 7 : A travers la matière**

**(Passion + Concentration), au contact, temporaire, 1A**

Le psychomancien possède assez de puissance pour augmenter l'espace entre les atomes d'un solide (objet et parfois d'une personne) sur une zone de 20cm/PV de

diamètre et de 20cm/PV de profondeur. L'espacement des atomes dépend des points de victoires : 1, On peut voir au travers; 2 - 3, un fluide (air, eau,...) peut passer et on peut entendre ; 4 et + : tout peut passer comme s'il y avait un trou où tout peut passer. En cas d'une utilisation sur une personne autre qu'un psychomancien averti, l'expérience est indolore mais traumatisante. Un psychomancien peut se cibler lui-même pour éviter d'être touché (sauf par les armes à énergie) mais risque de voir ses propres vêtements le traverser. La portée ne peut pas être augmentée, ni la durée prolongée.

### **Niveau 8 : Ecoulement du temps**

#### **(Introverti + Force d'âme), temporaire (relatif au psychomancien), 2A**

Le psychomancien peut former une 'bulle' autour de lui à laquelle le temps y est accéléré ou ralenti dans un rapport PV/2 (arrondi au chiffre inférieur). Le psychomancien peut accomplir plus d'action et pour lui le reste se déroule au ralenti. Afin de savoir quand le psychomancien peut agir, le round est divisé en deux (qui sont chacun un round pour le psychomancien). Les actions entreprises durant le demi-round sont exécutées normalement alors que celles du demi-round ont une initiative divisée par deux afin de pouvoir les comparer aux actions des autres PJ et PNJ.

Mais attention : tout ce qui entre dans la 'bulle' se déroule au même rythme que le psychomancien. Ainsi un coup de lance-flamme fera plus de DMG au psychomancien (la flamme dure plus longtemps par rapport au psychomancien car la source —le lance-flamme— n'est pas dans la bulle). Par contre le psychomancien peut sortir de la zone d'action du lance-flamme pour ne pas subir deux (de ses) rds les DMG.

### **Niveau 9 : *Worm Hole***

#### **(Calme + Concentration), temporaire, à distance, 3A**

Le psychomancien peut mettre deux lieux en communication en ouvrant une discontinuité dans l'espace : les lieux ont un 'trou' qui permet de passer de l'un à l'autre comme si l'un était voisin de l'autre. Ce pouvoir peut-être facilité par Lien spirituel (Sympathie, niveau 3). Toute personne restant dans l'ouverture lors de la fermeture du passage serait coupée en deux.