ACTIONS MENTALES

FACULTÉS EXTRASENSORIELLES 151

- **Talents** 151
- **Entraînement** 154
- **Usage** 154
- **Conséquences** 154

DUELS VERBAUX 155

- **Choix d'un porte-parole** 155
- **Ambiance** 155
- **Evaluation de la demande** 157
- **Séquence d'action** 158
- **Conséquences** 161
- **Emancipation** 161

TALENTS PARTICULIERS 163

- **Déguisement** 163
- **Commandement** 165
- **Langage E.T.** 165
- **Hypnotisme** 167
- **Administration** 167

CONFIRMATION 169

- **Indécision** 169
- **Engagement** 169
- **Confirmation** 169
- **Ajustement** 171

Iragaël : adepte (prêtre-grade 3)

Le faisceau conjugué de leurs armes fit fondre la carapace blindée du robot. Soudain, il explosa dans un déluge de feu et de débris incandescents. Ils se jetèrent à terre. Quand la fumée fut retombée, ils purent apercevoir le glisseur foudroyé par la dernière décharge de Traveller. Abandonné par Ulmer dans sa fuite, il bloquait l'unique sortie du hangar. La porte donnant sur le magasin était enfouie sous les décombres de l'explosion, impraticable. Ils étaient coincés dans le hangar...

Ils se mirent tous à parler en même temps. Soudain Iragaël le prêtre réclama le silence. Quand il l'eut obtenu, il s'assit, les jambes croisées l'une sur l'autre, dans la position du lotus. Sa concentration était extrême. Il pénétra en esprit dans la cabine du camion. Millimètre par millimètre, son pouvoir télékinésique parvint à déplacer le frein à main, à tourner la clé de contact tout en appuyant sur l'accélérateur. Sous l'impulsion de la volonté d'Iragaël, le camion glissa quelques mètres et libéra la porte du hangar.

Avant que ses camarades aient pu le féliciter de cet exploit, Iragaël, sans sortir de sa transe, leur donna des instructions : Joe et Jason le soulevèrent, toujours dans la position du lotus, et l'emmenèrent, toutes antennes dressées, à la poursuite télépathique d'Ulmer. Il n'était pas allé bien loin et dès qu'Iragaël perçut les ondes de peur qui émanaient de lui, il conduisit le groupe vers la cachette du fugitif.

Se voyant découvert, celui-ci tira en direction des aventuriers. Iragaël reçut la balle dans la région du cœur mais put se plonger immédiatement en catalepsie provoquée. Tandis que ses compagnons s'emparaient d'Ulmer, il rassembla ses dernières forces PSI pour régénérer ses tissus blessés. En quelques minutes, toute trace de la blessure avait disparu. Mais Iragaël avait épuisé ses dernières forces psychiques. Il ne sortit de sa catalepsie qu'une semaine plus tard.

Ulmer était têtu, l'interrogatoire fut éprouvant pour tous. Lili tenta de le raisonner mais Ulmer résistait à la pression. Joe

proposa alors de s'en occuper d'une façon plus musclée. Les autres s'empressèrent de le calmer car leurs chances seraient bien meilleures s'ils parvenaient à convaincre Ulmer de se joindre à eux. Après une nuit blanche ponctuées de questions, d'injures et de flatteries, le Charme d'Aloysius parvint à faire craquer Ulmer. Outre une participation substantielle aux bénéfices de l'entreprise, il réussit l'exploit de présenter de manière crédible la trahison d'Ulmer comme un sacrifice patriotique. Celui-ci révéla alors spontanément l'emplacement de la base secrète. Elle se trouvait bien sur Our IV, sur une petite île à l'écart des grandes routes maritimes, aux antipodes d'Ourmansk, la capitale.

Le lendemain, un cargo stellaire emmenait Ulmer et le groupe d'aventuriers à destination d'Our. Le voyage dura deux mois.

Une législation ourienne pacifiste interdisait la possession d'armes d'un niveau technologique plus élevé que le stade préindustriel. Ces dernières étaient autorisées en raison de la présence en de rares coins perdus d'Our IV d'une population très primitive de chasseurs aborigènes. Avant de passer la douane, ils dissimulèrent leurs armes sophistiquées dans un double fond de leur malle.

En sortant de l'astronef, Joe ordonna d'un ton qui n'admettait pas de réplique à deux jeunes soldats ouriens qui semblaient revenir de permission, de porter la malle dans le bureau du commandant de l'astroport. Ils évitèrent ainsi de passer la douane.

Quand le cortège arriva devant le bureau du commandant, l'accueil fut glacial. Seul Aloysius fut autorisé à lui parler. Le commandant Thorn était un karia assez âgé et plutôt pète-sec. Les quelques formules de politesse en langage de chasse karia que connaissait van Eflin, aidèrent à dégeler l'atmosphère. Aloysius décrivit le groupe comme une équipe de TriD venue filmer les fêtes de la fécondité d'une tribu d'aborigènes qui devaient avoir lieu dans quelques semaines. Très intéressé, le commandant demanda à voir leur équipement. Quoique paniqué, Aloysius réussit à hypnotiser Thorn et à lui donner le change.

Une heure plus tard, à la cafétéria, leurs papiers en poche, ils offraient le champagne au commandant Thorn, ravi.

à suivre...

FACULTÉS EXTRASENSORIELLES (PSI)

Sélectionnés très jeunes, les prêtres novices vont développer dans les écoles religieuses de leur guilde des talents extrasensoriels latents qui sommeillent dans tous les êtres humains. Grâce à un entraînement intensif, les futurs prêtres vont apprendre dans les monastères à maîtriser la lecture des pensées et la régénération des blessures, la lévitation comme le déplacement à distance d'objets dont le poids dépasse celui de leur propre corps. Pour atteindre un équilibre physique et spirituel, le novice mène un vie ascétique ; de même, il se proscrit l'usage des armes. Ainsi, il sait qu'il ne peut compter que sur la puissance de sa Volonté pour faire face aux situations dangereuses. Ces restrictions volontaires rendent le novice très vulnérable : avant que ses talents PSI n'atteignent leur plénitude, il ne peut opposer à la violence que le combat à mains nues ou une pseudo-peau renforcée. Avec la maturité par contre, c'est un adversaire redoutable dont seul un autre prêtre peut espérer triompher.

Talents PSI

Télékinésie 21

QU : Volonte

La télékinésie est la faculté de déplacer les objets à distance. Selon son niveau de talent, le personnage peut soulever sans y toucher des objets de plus en plus lourds pour une durée croissante. Il faut que les objets soient **visibles** de lui. Du premier au cinquième niveau le personnage fait évoluer dans la direction qu'il désire des objets ou des êtres de 10 grammes à 100 kilos pendant une à cinq minutes, à condition qu'ils soient visibles de lui. Au niveau 6, le personnage peut s'élever et planer lui-même au-dessous du sol. Sa vitesse de déplacement, ainsi que celle des objets, est celle qu'il aurait à pied (voir p. 123).

Niveau 1 : 1 minute 10 g.
Niveau 2 : 2 minutes 100 g.
Niveau 3 : 3 minutes 1 kg.
Niveau 4 : 4 minutes 10 kg.
Niveau 5 : 5 minutes 100 kg.
Niveau 6 : 6 minutes lui-même.

Télépathie 22

QU : Volonte

La télépathie est la faculté de communiquer à distance par la pensée. Selon son niveau de talent le personnage est capable de pénétrer de plus en plus profondément dans le secret des intelligences qui l'entourent.

Niveau I : **écran mental**

Tout d'abord le personnage est capable de former un écran mental permanent protégeant ses pensées contre une indiscrétion télépathique ; il émet un brouillard de pensées parasites qui cache ses véritables intentions à des télépathes de niveau 4 et inférieurs.

Niveau 2 : **empathie**

Ensuite le personnage peut « sentir » les personnes qui l'entourent : il est particulièrement sensible à la peur, au mensonge, à l'hostilité. Il connaît le cœur des rencontres rien qu'en les écoutant parler. Secrètement, le M.J. lui communique la valeur chiffrée des qualités des rencontres, de plus il l'avertit s'il est guetté ou si une rencontre nourrit des intentions mauvaises à son égard.

Niveau 3 : **lecture des pensées**

Le personnage peut « lire » les pensées des rencontres et même de ses compagnons. Comme il peut « entendre » les pensées de tous, il doit se concentrer pour « écouter » un esprit en particulier. (Il peut poser en privé une question au M.J. ou à un joueur et celui qui est interrogé est obligé de répondre par la vérité, sauf s'il sait former un écran mental.)

Niveau 4 : **sondage mental**

Non seulement le personnage peut recevoir mais il peut aussi émettre des pensées (question, ordre ou suggestion) dans l'esprit d'un non-télépathe. Il peut communiquer librement et secrètement avec le M.J. ou un de ses compagnons : s'il n'a pas d'écran mental, l'interlocuteur est obligé de répondre la vérité... ou de s'enfuir ou encore de chercher à tuer le télépathe inquisiteur.

Niveau 5 : **contrôle mental**

Le personnage peut donner un ordre sans le formuler verbalement à la rencontre ou au personnage qu'il contrôle. Il sera obéi si l'ordre ne met pas en danger la vie de la personne contrôlée.

Niveau 6 : **assaut mental**

Le personnage contrôle complètement les actions d'un non-télépathe. S'il s'agit d'un télépathe, la tentative d'assaut donne lieu à une réponse similaire : celui qui obtiendra le résultat le plus faible au lancer de dés sera sous le contrôle de l'autre.

Conscience 25

QU : Endurance

La « conscience » PSI donne au personnage qui en est pourvu la faculté de pouvoir améliorer consciemment le fonctionnement de son propre corps.

Niveau 1 : **insensibilité thermique**

En transes, le personnage peut supporter sans sourciller des climats extrêmes, des écarts de température allant jusqu'à 50° au-dessus ou en dessous de 0. Il peut traverser un incendie ou marcher pieds nus dans la neige sans être incommodé. La transe dure un laps de temps égal à son Endurance en minutes.

Niveau 2 : **récupération**

Le personnage développe des techniques de relaxation qui lui font récupérer beaucoup plus vite les points de choc : un quart d'heure par point au lieu d'une heure.

Niveau 3 : **animation suspendue**

Le personnage peut se placer volontairement en état de catalepsie ; il reste alors en vie sans manger ni boire ni même respirer, avec toutes les apparences de la mort pendant un nombre de jours égal à son Endurance.

Niveau 4 : **régénération**

Le fonctionnement des cellules de son propre organisme est sous le contrôle conscient du personnage : en cas de blessure, lésion ou maladie, il régénère un point en deux heures de repos au lieu d'une journée, en deux jours au lieu d'une semaine.

Niveau 5 : **superendurance**

Lorsque l'Endurance est utilisée pour une action non PSI, le joueur peut ajouter ses points de Volonté à son Endurance.

Niveau 6 : **superforce**

Quand c'est la Force qui est utilisée pour une action non PSI, le personnage y ajoute ses points de Volonté.

Entraînement

Périodiquement, le personnage qui désire améliorer son niveau de talent PSI, doit se retirer une année dans un monastère : il lui sera possible d'effectuer pendant cette période une tentative par talent PSI possédé. La Volonté du personnage (l'Endurance pour « conscience 25) est multipliée par la somme des deux dés. Si le résultat atteint le niveau requis, le personnage verra son talent amélioré :

Niveau 2 : plus de 60
Niveau 3 : plus de 70
Niveau 4 : plus de 80
Niveau 5 : plus de 90
Niveau 6 : plus de 100

Sinon le personnage devra passer un an de plus pour tenter d'acquérir ce talent.

Usage

Le personnage qui désire faire usage d'un de ses talents PSI procède de la façon suivante :

Sa Volonté (Endurance pour la « conscience ») assortie de son niveau de talent est multipliée par la somme de deux dés.

Si le résultat est égal ou supérieur à 50, le personnage ne peut accomplir l'action à son niveau mais se trouve réduit au niveau de talent inférieur ; si l'action est néanmoins possible à ce niveau, elle est accomplie, sinon elle échoue.

Si le résultat est égal ou supérieur à 60, le personnage peut faire agir son talent PSI à son niveau ou aux niveaux inférieurs.

Si le résultat est supérieur à 100, le personnage peut choisir d'agir au niveau de talent supérieur au sien.

Conséquences

La procédure d'action PSI se déroule secrètement entre le joueur et le M.J. Les autres joueurs non télépathes ne sont pas mis au courant du but de la tentative si celle-ci échoue ; si elle réussit, ils ne peuvent qu'en constater les résultats tangibles. Le joueur a la possibilité de changer de stratégie au vu du résultat de l'action ; ce n'est qu'après le lancer des dés qu'il décide, en fonction du niveau atteint, de la forme qu'elle prendra. Si la victime d'une action psychique possède une Volonté plus forte que le prêtre qui l'attaque, elle peut tenter un jet de protection (voir p. 126).

DUELS VERBAUX

Il existe d'autres moyens que les combats physiques pour obtenir ce que l'on désire, qu'il s'agisse d'une aide, d'un renseignement ou d'un objet. Face à une rencontre, les joueurs peuvent choisir d'utiliser plutôt les qualités mentales (Volonté, Intelligence ou Charme).

Comme pour les actions physiques une qualité peut être utilisée au cours d'un duel verbal faisant également intervenir hasard et MOD de circonstances.

Mais cette procédure n'est utilisée que par les personnages. En effet, dans les cas où une rencontre présente une requête, les joueurs décident en toute liberté de l'accepter ou de la refuser. Le problème de l'initiative ne se pose donc pas : seuls les joueurs agissent pour tenter de convaincre la rencontre. C'est la réussite ou l'échec de la procédure d'action mentale qui indique la réponse de la rencontre.

Le joueur doit néanmoins jouer son rôle en harmonie avec la qualité mentale qu'il a choisie. Il adopte un ton agressif pour tenter d'imposer sa Volonté, ou au contraire joue la carte de la séduction en usant de son Charme, à moins qu'il ne préfère rester froidement logique en se servant de son Intelligence.

De son côté, le M.J. comptabilise les points d'influence obtenus et veille à ce que la rencontre se comporte en accord avec le résultat.

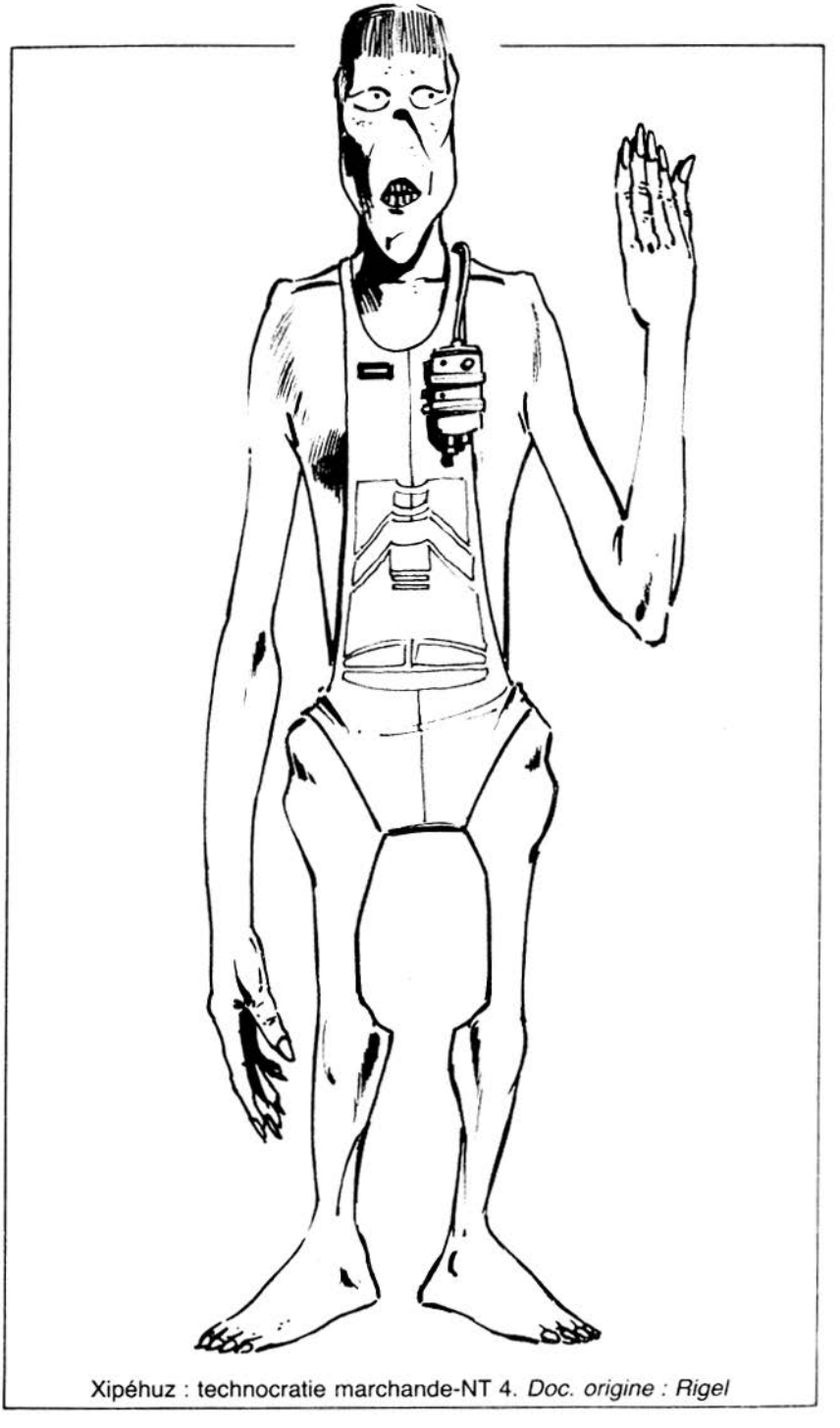
Choix d'un porte-parole des personnages

Le groupe d'aventuriers qui désire obtenir une aide quelconque d'une rencontre doit choisir avec soin le personnage qui va présenter leur demande. Ce porte-parole des personnages doit bien sûr posséder une qualité mentale suffisamment élevée pour ne pas risquer un refus de la rencontre. Il vaut mieux également qu'il ait acquis un talent ou un grade pouvant servir de MOD à la qualité choisie. De plus des talents naturels de comédien ne sont pas inutiles au joueur qui tient le rôle du porte-parole.

Ambiance

Pour que le terme « jeu de rôles » prenne toute sa valeur, le joueur ne doit pas se contenter d'annoncer au M.J. la qualité élue et d'attendre passivement le résultat du lancer des dés. Il lui faut argumenter de façon convaincante en se tenant le plus étroitement possible à l'attitude choisie.

Si la qualité utilisée est l'Intelligence, le mot clef est « logique » : l'échange des points de vues est posé, clair ; une neutralité exempte de passion préside à la réunion. Pour le Charme, l'ambiance est



Xipéhuz : technocratie marchande-NT 4. *Doc. origine : Rigel*

nettement plus chaude, presque amicale. Avec la plus exquise politesse chacun s'efforce à grand renfort de sourires d'obtenir ou de refuser l'objet de la requête : le mot d'ordre est « séduction ». Enfin quand la qualité est la Volonté il s'agit d'une tentative de « domination » de la rencontre. C'est donc crûment et parfois même avec une autorité brutale et agressive que le joueur exprime sa demande.

Pour éviter que les actions mentales ne se bornent à une stratégie abstraite à base de calculs et de coups de dés, le M.J. sanctionne, d'un MOD négatif d'un point, le joueur qui ne collerait pas à son personnage. A l'inverse il peut récompenser, d'un MOD positif d'un point, le plaidoyer convaincant d'un porte-parole habile.

Evaluation de la demande

Avant le duel verbal le porte-parole annonce au M.J. l'objet de sa requête. Il s'agit toujours d'une aide que la rencontre peut apporter aux aventuriers. Cette aide peut être **matérielle** comme de l'argent ou un objet (arme, véhicule, etc.) ; dans ce cas cette demande s'adresse au **Charme** de la rencontre. L'aide peut être d'ordre **intellectuel** comme une information ou un document secret ; c'est dans ce cas à l'**Intelligence** de la rencontre que l'on s'adresse. Il peut s'agir aussi d'une aide **physique,** un coup de main, un secours ou une assistance ; c'est alors l'adhésion de la **Volonté** de la rencontre que l'on réclame.

Il existe des requêtes présentant plus ou moins de valeur ou de difficultés pour la rencontre. Un objet peut avoir une valeur quasi nulle (un verre d'eau) ou bien élevée (une arme) ; le renseignement peut être anodin (le chemin à suivre) ou encore ultra-secret ; l'assistance enfin peut être facile (pousser une voiture) ou engager complètement la rencontre (guider le groupe dans la jungle).

C'est au M.J. d'en évaluer le prix du point de vue de la rencontre. Ce prix s'exprime dans le nombre de points d'influence nécessaire pour obtenir l'accord de la rencontre. Ces points d'influence sont l'équivalent mental des points de choc dans les actions physiques. Ils vont affecter successivement le Charme puis l'Intelligence et enfin la Volonté de la rencontre. Le barème suivant peut servir de guide au M.J. :

Pour une aide de faible valeur, le nombre de points d'influence ne doit pas dépasser le Charme de la rencontre.

Pour une aide conséquente un nombre de points équivalant au Charme et à l'Intelligence de la rencontre.

Pour une aide très importante, un nombre de points supérieur au Charme et à l'Intelligence.

Si la rencontre doit risquer sa vie pour le joueur, cela peut aller jusqu'a un nombre de points d'influence égal à la totalité des points de qualités mentales de la rencontre.

Séquences d'action

La séquence d'action mentale dure au minimum dix minutes dans le temps du jeu. Quand l'objet de la requête est particulièrement complexe, le M.J. peut décider de compter le temps réel de la partie. Cette durée comprend de toute façon les échanges de présentations, formules de politesse et toutes digressions sur le climat local nécessaires.

Comme ce sont toujours les personnages qui sollicitent la rencontre, ils se trouvent toujours en position de demandeurs, c'est-à-dire d'attaquants.

Pour chaque séquence, le M.J. multiplie le résultat du lancer de deux dés par la qualité mentale choisie annoncée par le joueur assortie de MOD positifs ou négatifs.

Si le produit est égal ou supérieur à 50, le porte-parole doit relancer un dé pour connaître l'impact de ses arguments sur la rencontre ; à ce dé le M.J. ajoute la qualité utilisée par l'attaquant et son grade si elle correspond à la qualité requise de la profession, et retire une qualité de la rencontre :

Le *Charme* si l'objet de la requête est d'ordre **matériel ;** l'*Intelligence* s'il s'agit s'une **information ;** la *Volonté* si on demande une participation **physique** de la rencontre.

La somme obtenue est le nombre de points d'influence subis par la rencontre. Le M.J. qui garde secret le nombre de points nécessaires pour convaincre, révèle s'il a été atteint au cours de la séquence d'action. Sinon une ou plusieurs autres séquences sont effectuées jusqu'à ce que les aventuriers parviennent à leur fin.

Si le produit est inférieur à 50, la réponse de la rencontre est négative : elle a écouté la requête mais l'argumentation ne l'a pas convaincue.

Mais toutes les portes ne sont pas fermées. Certes le Charme n'a pas agi, la Volonté n'était pas suffisante ou l'Intelligence présentait des failles mais, si le porte-parole change de qualité utilisée, il aura peut-être plus de chances. Une autre séquence peut se dérouler en utilisant une qualité différente.

Si cette fois le produit est égal ou supérieur à 50, la procédure peut continuer dans les mêmes conditions jusqu'à acceptation de la demande.

Mais si le produit est de nouveau inférieur à 50 une dernière chance

est laissée aux aventuriers : il faut changer de porte-parole et utiliser la troisième qualité mentale.

Un nouvel échec et la réponse de la rencontre est définitivement NON :

L'aide est refusée, le renseignement n'est pas révélé, l'objet n'est pas donné.

Les aventuriers doivent renoncer à obtenir ce qu'ils désirent, solliciter une autre rencontre ou encore utiliser des moyens plus radicaux (violence, vol, torture, corruption, etc.).

QU : Charme

Lorsque la qualité choisie par le porte-parole est le Charme, il doit s'efforcer de séduire la rencontre. La douceur et la délicatesse sont de mise dans l'échange verbal. Selon l'objet de la demande et la qualité utilisée par la renconte le climat est légèrement différent. Les indications suivantes peuvent guider le M.J. et les joueurs dans la « mise en scène » de leur dialogue.

Si l'aide est matérielle, le Charme s'oppose au Charme. On peut alors véritablement parler de *séduction.* Si l'aide est physique le Charme du porte-parole essaie d'*influencer* la Volonté de la rencontre. Si l'aide est intellectuelle, ce charmant personnage tente de *bluffer* l'Intelligence de la rencontre.

Le niveau de Talent **43** (séduction) ou un grade de marchand servent de MOD positifs à l'attaquant. Le M.J. ne peut ajouter de MOD positif à la qualité utilisée par la rencontre que si cette qualité est celle qui est requise par la profession qu'elle exerce. Par exemple un marchand rencontré peut ajouter son grade si la requête porte sur un plan matériel.

QU : Intelligence

Quand le porte-parole se sert de son Intelligence, il doit veiller à s'exprimer clairement. L'exposé de sa demande doit être précis et rigoureux.

Si l'aide est matérielle, le porte-parole usera de son Intelligence pour *persuader* le Charme de la rencontre.

Si l'aide est physique, il tentera de *convaincre* la Volonté de l'autre. Si l'aide est intellectuelle, l'échange de point de vues sera fondé sur la *logique.*

Le niveau de talent **51** (logique) ou un grade de tekno sont des MOD positifs pour le porte-parole.

Graff : dictature militaire-NT 4. *Doc. origine : Arcturus*

QU : Volonté

Le personnage qui utilise sa Volonté est direct, tranchant et sûr de lui. Il s'exprime sans fioritures et sur un ton de commandement. Si l'aide est matérielle, il tentera d'assurer son *emprise* sur le Charme de la rencontre. Si l'aide est physique il cherchera à *dominer* la Volonté de l'autre. Si l'aide est intellectuelle, il bousculera de sa *foi* l'Intelligence de la rencontre.

Le niveau de talent 23 (foi) , ou un grade de prêtre sont des MOD positifs pour le porte-parole.

Conséquences

Le M.J. a secrètement évalué l'importance de la requête aux yeux de la rencontre. Les points d'influence qu'elle subit s'accumulent d'une séquence à l'autre. Chaque fois que le porte-parole doit changer de qualité utilisée, la rencontre récupère la moitié des points d'influence qu'elle avait perdus.

Si le nombre de points d'influence subis dépassent ses points de Charme, la rencontre est « sous le charme ». Elle subit l'Influence du porte-parole. Quand le nombre de points d'influence dépasse le Charme et l'Intelligence de la rencontre, elle se soumet au porte-parole. Enfin si les points d'influence reçus dépassent également sa Volonté la rencontre est totalement assujettie au porte-parole. Elle se soumet « corps et âme » au personnage incarné par le joueur et lui restera fidèle jusqu'à la fin de l'aventure.

Pour cette raison le M.J. doit veiller à ne pas fixer trop haut la barre des points d'influence nécessaires à l'adhésion de la rencontre. Les conséquences pouvant être démesurées par rapport à l'objet de la requête.

Le duel verbal doit être arrêté dès que le nombre de points d'influence requis est atteint. Mais si le dernier argument du porte-parole est particulièrement convaincant... le M.J. doit alors jouer le jeu et préter à la rencontre un comportement adapté à l'influence qu'elle a subie.

Émancipation

Il est toujours possible de changer d'avis et de revenir sur sa première impression. Une rencontre sous influence peut s'émanciper si elle dispose d'une Volonté et d'un temps de réflexion suffisants.

On entend par « temps de réflexion » les périodes où la rencontre n'est plus en compagnie du personnage qui l'a influencé.

Le nombre de points d'influence subis par la rencontre doit être divisé par sa Volonté pour connaître le nombre de jours de réflexion nécessaires à son émancipation. L'assujettissement est définitif.

Lya : acolyte (prêtresse-grade 2)

TALENTS PARTICULIERS

Outre les duels verbaux qui couvrent un grand nombre de situations possibles entre êtres intelligents, il existe aussi des talents particuliers s'appliquant à des situations du domaine des actions mentales.

Déguisement 24

QU : Intelligence

Lorsque le personnage désire se travestir ou cacher quelque chose, il utilise le talent 24 « déguisement ».

Physique

Le personnage souhaite passer inaperçu, changer son apparence physique pour échapper à des recherches par exemple.

Mental

Le personnage cherche à passer pour une autre personne, à lui ressembler, au physique comme au mental, de façon à tromper même un familier.

Matériel

Il s'agit de changer l'apparence ou de cacher un objet matériel qui doit échapper à toute investigation, à des fins de contrebande par exemple.

Dans tous les cas, la procédure à suivre est la même : le personnage annonce au M.J. sa tentative de déguisement en décrivant en détail la manière dont il va s'y prendre et le matériel (ex. : trousse de maquillage) qu'il utilise. Si cela semble insuffisant au M.J., il peut faire intervenir un MOD négatif — 1 ou — 2.

L'Intelligence du personnage (assortie d'un MOD + ou − selon le niveau de talent 24) est multipliée par le lancer de deux dés :

— si le résultat est inférieur à 25, le camouflage est ridicule et ne parvient même pas à tromper de simples quidams ;

— si le résultat est inférieur à 50, le camouflage passe inaperçu à des yeux inexpérimentés ou endormis par la routine, mais ne résiste pas à une légère investigation ;

— si le résultat est supérieur à 75, seul un intime, un familier de la rencontre ou une recherche systématique peuvent dévoiler la supercherie ;

— si le résultat est supérieur à 100, le camouflage est en béton armé, inattaquable et indécelable. Seul le personnage lui-même peut se trahir, volontairement ou non.

Premier contact avec les Florians. *Doc. origine : Flor II*

Commandement 33

QU : Force

Le propre du soldat est l'obéissance ; s'il monte en grade et en vient à commander lui-même, le soldat sait très bien ce qu'il faut dire et faire pour être obéi. Il s'agit de faire sentir sa Force pour ne pas avoir à s'en servir. Seule la pratique quotidienne de l'autorité peut donner à la voix un ton de commandement assez intimidant pour qu'une rencontre n'ait qu'une envie : vous satisfaire pour se débarrasser de vous au plus vite !

Le talent 33 est une forme de « duel verbal » qui sert dans certaines circonstances : il faut que la rencontre soit un soldat (même gradé) ou un citoyen discipliné d'un régime totalitaire (p. 115 : Politique 8 ou +).

La Force du personnage (assortie d'un MOD + ou — selon le niveau de talent 33) est multipliée par la somme de deux dés :

— si le résultat est inférieur à 50, la rencontre ignore purement et simplement l'injonction qui lui est faite ;

— si le résultat est égal ou supérieur à 50, la rencontre obéit instinctivement. Le M.J. lance alors un dé auquel s'ajoute le grade éventuel de soldat du personnage : le résultat est le nombre de minutes au bout desquelles la rencontre se met à réflechir et réagit négativement au personnage si un nouvel ordre n'est pas donné dans les mêmes conditions.

Langage E.T. 42

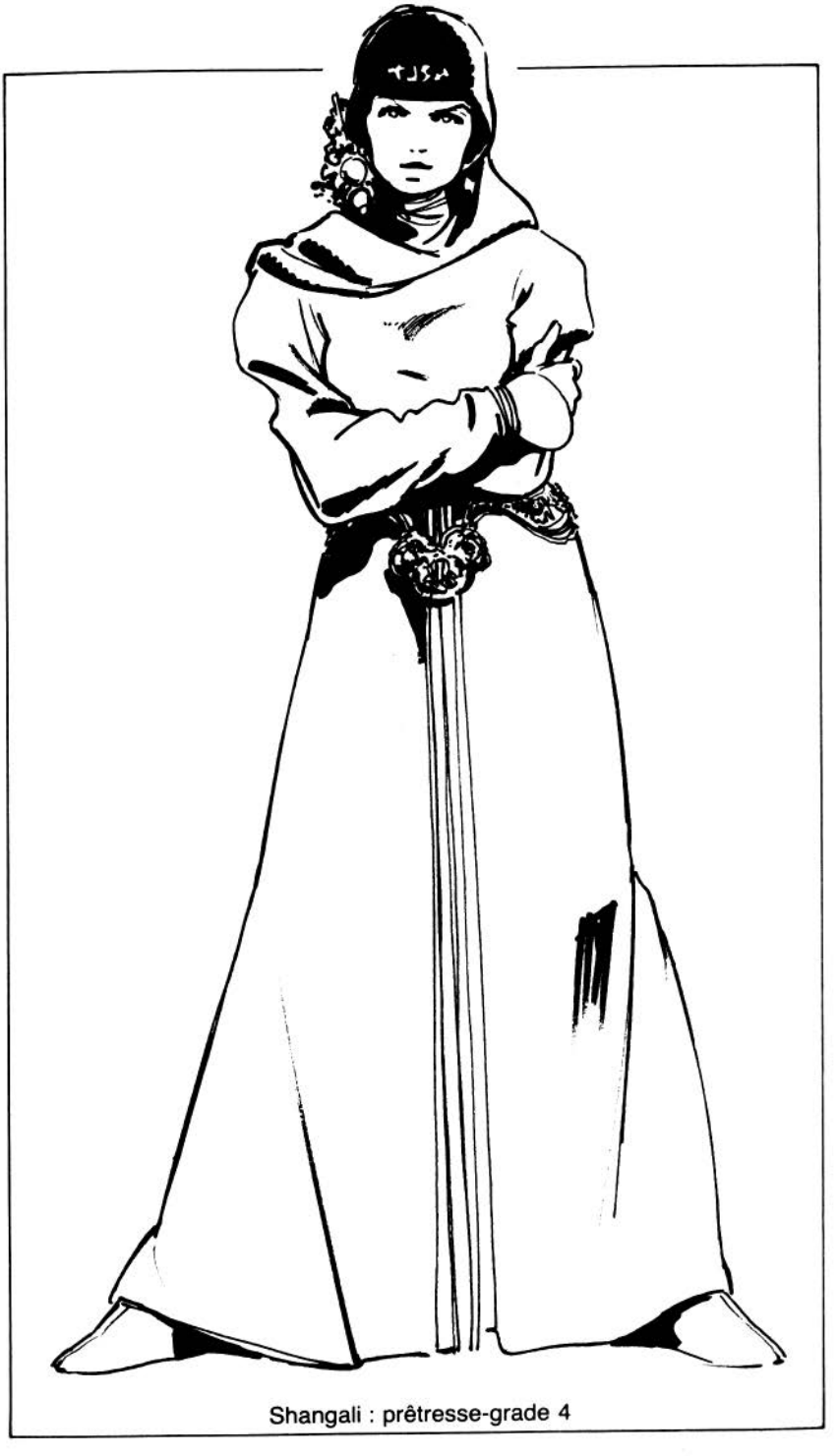
QU : Intelligence

Un langage commun est pratiqué par tous les voyageurs à travers l'empire galactique, l'univerlan. C'est aussi la langue officielle des mondes de NT 5 ou 6. Sur les mondes de technologie inférieure c'est généralement une langue locale qui est pratiquée par la population. Seule l'élite intellectuelle ou politique a des notions plus ou moins approfondies d'univerlan.

Un personnage possédant le talent 42 a tout intérêt à apprendre la langue locale si l'aventure entraîne le groupe hors des sentiers battus. Grâce aux procédés mnémotechniques développés lors de l'acquisition du talent 42, quelques semaines suffisent pour maîtriser utilement la langue et la culture d'une civilisation : malgré son accent bizarre et quelques incongruités qui font sourire, le personnage sait exprimer ce qu'il désire sans risquer de se faire lyncher.

L'Intelligence du personnage (assortie d'un MOD + ou − selon le niveau de talent 42) est multipliée par deux dés :

— si le résultat est inférieur à 50, le personnage n'arrive pas à se faire comprendre. Il est nécessaire de recourir aux services d'un interprète ou d'un robot-traducteur ;



Shangali : prêtresse-grade 4

— si le résultat est égal ou supérieur à 50, le personnage comprend et parle la langue locale. On jette alors un dé auquel on ajoute un nombre de 1 à 12 correspondant au niveau de civilisation locale (cf. « genèse des mondes ») et on retire un grade éventuel de marchand. Le résultat est le nombre de jours nécessaire à l'apprentissage de la langue.

Hypnotisme 45

QU : Volonte

Par le simple magnétisme du regard ou à l'aide d'un petit objet brillant (montre, bijou, etc.) qu'il balance sous les yeux d'une rencontre en lui parlant d'une voix douce, le personnage peut tenter d'hypnotiser son interlocuteur. S'il réussit, la rencontre va s'endormir et le personnage, en lui suggérant qu'elle se trouve dans une situation imaginaire, peut lui faire accomplir. Certaines actions. Attention ! la rencontre n'acceptera de faire que les gestes qu'elle aurait pu faire d'elle-même. La tentative est risquée car, si elle échoue, la rencontre va trouver la chose extrêmement louche et sera sans doute hostile au personnage.

La Volonté du personnage (assortie d'un MOD + ou – selon le niveau de talent 45) est multipliée par la somme de deux dés :

— si le résultat est inférieur à 50, la tentative d'hypnotisme échoue ; pas endormie pour un sou, la rencontre se fâche avec le personnage ;

— si le résultat est égal ou supérieur à 50, la rencontre est hypnotisée, sa Volonté devient malléable. On lance alors un dé auquel s'ajoute le grade éventuel de marchand du personnage. Le résultat indique le nombre de minutes pendant lesquelles la rencontre sera soumise à la première suggestion du personnage.

Administration 62

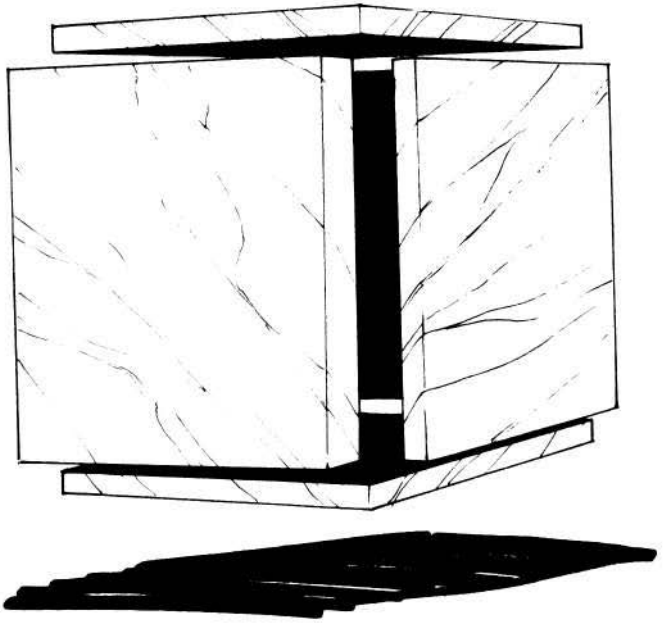
QU : Charme

Lorsqu'une rencontre présente un caractère officiel ; lorsqu'elle touche à une administration quelconque, grande ou petite, privée ou publique ; lorsque la rencontre ne parle pas en son nom propre mais est investie par une organisation d'un pouvoir qu'elle n'aurait pas seule, le personnage peut utiliser son talent 62 (administration) pour tenter d'obtenir ce qu'il désire.

Le Charme du personnage (assorti d'un MOD + ou – selon le niveau de talent 62) est multiplié par la somme de deux dés :

— si le résultat est inférieur à 50, la requête est rejetée, la rencontre agit « officiellement » à sa guise, le personnage se retrouve englué dans toutes sortes de tracasseries administratives :

— si le résultat est égal ou supérieur à 50, le Charme du personnage a séduit le représentant de la « pieuvre » administrative. On lance alors un dé auquel s'ajoute un grade éventuel de marchand. Le résultat est, comme dans les duels verbaux, le nombre de points d'influence subis par la rencontre. S'il n'atteint pas le nombre requis par le M.J., plusieurs tentatives peuvent être nécessaires pour obtenir satisfaction de la requête.



CONFIRMATION

Indécision

Les joueurs incarnés dans le groupe de personnages ne présentent pas toujours un front uni face à la situation décrite par le M.J. Les avis peuvent diverger parfois radicalement sur la marche à suivre. Le temps presse. Le M.J. les pousse, les exhorte à prendre une décision. Malgré tout une majorité n'arrive pas à se dessiner.

Le combat physique est possible entre les joueurs mais à moins de disposer de plusieurs alliés, un joueur ne peut imposer sa domination sur les autres par la menace physique. Par contre, s'il est vraiment décidé à imposer son point de vue, il peut le faire en engageant une de ses qualités mentales sous réserves d'une confirmation ultérieure.

Engagement

Le joueur qui souhaite que sa décision soit suivie par les autres engage une qualité mentale de son personnage à son choix : Intelligence s'il pense que son choix est le plus logique, Charme s'il souhaite exercer un ascendant charismatique ou Volonté s'il estime pouvoir imposer autoritairement sa décision. La qualité qu'il engage alors fera l'objet d'un vote de confirmation après l'action ; selon le résultat du vote elle se verra augmentée ou diminuée.

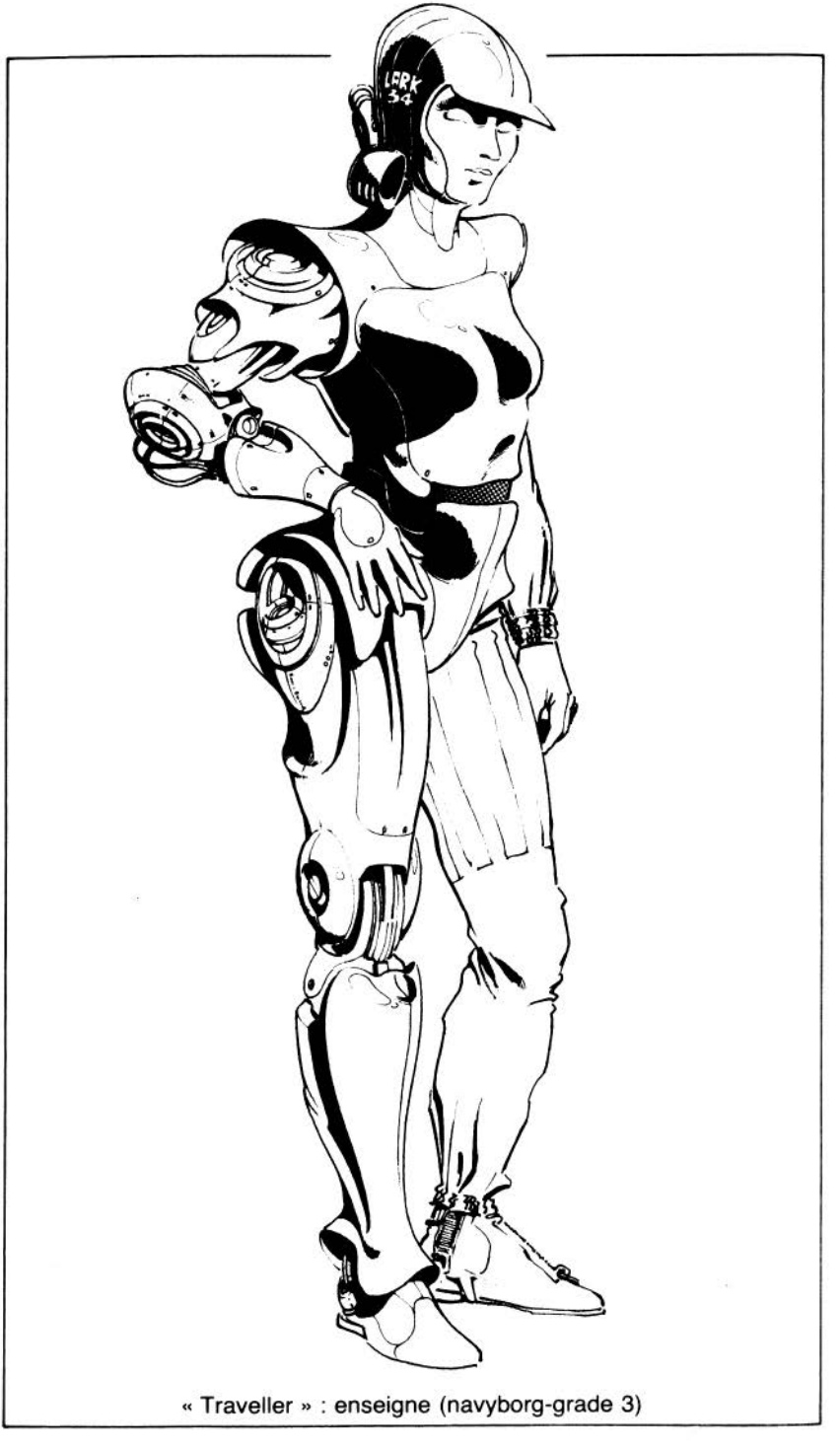
Si un ou plusieurs autres joueurs n'acceptent pas de se voir commander, un contradicteur se fait connaître qui se fera le « champion » de leur diversité démocratique : la qualité choisie du futur chef, assortie d'un MOD positif s'il possède un talent qui utilise cette qualité (43, 51 ou 23), et de la différence, positive ou négative entre sa qualité et celle du contradicteur, est multipliée par deux dés :

— si le résultat est inférieur à 50, la proposition est réfutée, le personnage qui voulait jouer au « chef » est désavoué et n'a plus qu'à se taire ;

— si le résultat est égal ou supérieur à 50, la proposition est acceptée par le groupe qui la met immédiatement en application.

Confirmation

Une fois l'action accomplie et les aventuriers tirés d'affaire, bien ou mal, les joueurs procèdent au premier temps de repos à un vote. La décision de leur nouveau chef qui vient d'être mise en application est jugée par ses pairs.



« Traveller » : enseigne (navyborg-grade 3)

Si le vote à mains levées est favorable majoritairement au chef, celui-ci se voit confirmé et gagne un point supplémentaire dans la qualité qu'il avait choisi d'engager. Si une majorité défavorable apparaît, si l'action n'a pas eu le succès escompté ou si les pertes ont été lourdes pour le groupe, par exemple, le chef est désavoué et perd un point dans cette qualité.

Dans le cas où aucune majorité ne se dessine, on procède à un nouveau vote auquel le chef participe.

Le point supplémentaire acquis ou perdu entre en ligne de compte pour toutes les actions mettant en jeu cette qualité tant que le groupe ne procède pas à un nouvel ajustement.

Ajustement

Positif

L'ex-chef qui a perdu un point et la confiance du groupe peut demander son pardon quand son échec a été un peu oublié. Son argumentation peut être par exemple que la diminution de sa qualité désavantage en définitive le groupe face aux rencontres éventuelles. Si le groupe l'accepte, un vote peut avoir lieu et si une majorité de joueurs penche pour le pardon, la qualité du personnage est réajustée à son niveau précédent.

Négatif

Si un ou plusieurs joueurs ne sont plus d'accord avec la politique de leur chef, ou s'ils trouvent qu'il abuse de la qualité améliorée par confirmation, un défi peut être lancé par *un* des rebelles :

Ce dernier choisit une de ses qualités mentales. Celle-ci, assortie d'un MOD positif si le « challenger » possède un talent correspondant à cette qualité (43, 51 ou 23) et d'un MOD positif ou négatif égal à la différence entre sa qualité et celle du chef, est multipliée par deux dés :

— si le résultat est inférieur à 50, le chef garde sa qualité améliorée et gagne en outre un point supplémentaire dans la qualité utilisée par le défi ;

— si le résultat est égal ou supérieur à 50, le « challenger » l'emporte, la qualité améliorée du chef est ramenée à ses proportions d'origine.

Le chef ne commande au groupe que dans la mesure où, ayant fait preuve une fois de la qualité de ses décisions, le groupe a confiance en lui et le suit sans réticence. Mais même si un défi n'est pas lancé, si le groupe refuse majoritairement une des décisions du chef, celui-ci doit y renoncer ou engager à nouveau sa qualité pour une nouvelle confirmation.

Aloysius van Eflin : courtier (marchand-grade 3)