# Télékinésiste

Si la télékinésie n'est pas forcément le pouvoir le plus répandu, il est sans doute le plus connu. Faire bouger des objets par la pensée a toujours été l'un des sujets les plus populaires des récits fantastiques. En tant que télékinésiste vos pouvoirs peuvent se manifester de bien des manières : déplacement d'objets, ondes de choc, destruction, lévitation, etc.

Les capacités standard d'un télékinésiste lui permettent de déplacer des objets de plus en plus nombreux, lourds et de plus en plus loin au fil des niveaux suivant le tableau ci-dessous :

| Niveau | Objets | Poids | Distance |
|---|---|---|---|
| 1 | 1 | 5kg | 9m |
| 2 | 3 | 10kg | 18m |
| 3 | 6 | 15kg | 30m |
| 4 | 10 | 20kg | 45m |
| 5 | 15 | 25kg | 60m |
| 6 | 30 | 30kg | 80m |
| 7 | 45 | 40kg | 110m |
| 8 | 60 | 50kg | 130m |
| 9 | 75 | 65kg | 150m |
| 10 | 95 | 85kg | 195m |
| 11 | 120 | 120kg | 250m |
| 12 | 200 | 200kg | 400m |

# Capacités de classe

## Maîtrises

**Jets de sauvegarde :** Force, Dextérité
**Compétences :** choisissez deux compétences parmi Acrobaties, Escamotage, Perception, Survie

| Niv | Maîtrise | Capacités | Energie (PE) |
|---|---|---|---|
| **1** | +2 | Projection Télékinétique | 5 |
| **2** | +2 | Spécialisation - Capacité de spécialisation | 8 |
| **3** | +2 | Amélioration de caractéristique | 11 |
| **4** | +3 | Capacité de spécialisation | 14 |
| **5** | +3 | Bouclier télékinétique | 17 |
| **6** | +3 | Amélioration de caractéristique | 20 |
| **7** | +4 | Capacité de spécialisation | 23 |
| **8** | +4 | Amélioration de caractéristique | 26 |
| **9** | +4 | Emprise télékinétique | 29 |
| **10** | +5 | Amélioration de caractéristique | 32 |
| **11** | +5 | Capacité de spécialisation | 35 |
| **12** | +6 | Amélioration de caractéristique - Capacité de spécialisation ultime | 40 |

## Projection Télékinétique

Votre esprit est une arme capable de projeter une force puissante à distance, vous pouvez canaliser votre concentration pour créer une onde d'énergie psychique qui frappe vos ennemis. En tant qu'action, vous projetez une vague d'énergie télékinétique vers une cible de votre choix à moins de 30m. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de dextérité, avec une difficulté égale à 8 + votre modificateur d'INT + votre bonus de maîtrise. En cas d'échec, elle subit des dégâts contondants et est repoussée de 1,5m. En cas de réussite, elle subit peu ou pas dégâts et n'est pas repoussée.

> Chaque palier de 2 PE consommés en plus augmentera l'impact et la distance de projection.

## Bouclier Télékinétique

A partir du niveau 5, vous êtes capables de générer un champ de force télékinétique autour de vous ou d'un allié. En tant qu'action et au prix de 2 PE, vous créez un bouclier d'énergie protecteur autour de vous ou d'une cible que vous pouvez toucher, bloquant les dégâts durant 1 tour.

## Emprise Télékinétique

Au niveau 9 et en consommant 3 PE, vous devenez capable d'immobiliser vos ennemis sur place, les empêchant de bouger ou de réagir. En tant qu'action, vous ciblez un ennemi jusqu'à 20m. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force, avec une difficulté égale à 8 + votre modificateur d'intelligence + votre bonus de maîtrise, ou être immobilisée pour 1 tour.

> La durée de l'effet augmente de 1 tour par tranche de 3 PE consommés (max. 4 tours).

Révision #17
Créé 17 février 2024 22:51:05 par Kratos
Mis à jour 20 février 2024 12:56:22 par Kratos