

# Implant psi

*« Certains Solaires font usage de technologies qui ne sont comprises de personne. Suis-je le seul à être choqué ? »*

L'implant psi est un implant semi-organique qui octroie des capacités apparemment surnaturelles. Il ne fonctionne qu'une fois implanté dans les cellules nerveuses d'un cerveau organique, y compris les cerveaux condensés de certains répliquants. Chaque implant permet l'usage d'un certain nombre de capacités dépendant de la psychologie du porteur.

Pour utiliser un pouvoir sur un objet, le psion doit nécessairement en avoir la perception, c'est à dire avoir associé l'objet perçu par son implant avec les informations de ses propres sens. Si cette étape n'est pas correctement faite, le psion risque d'agir sur un autre objet que celui qu'il souhaitait manipuler.

Les actions possibles par ces pouvoirs dépendent entièrement des canaux utilisés et seront décrites plus loin. Il existe toutefois trois formes d'utilisations :

- Les perceptions qui octroient au psion des informations à travers son implant. Cette utilisation est passive et ne demande aucun effort de la part du psion.
- L'utilisation ponctuelle qui effectue une modification définitive sur un objet ou l'environnement. Pour y parvenir, le psion doit avoir la perception de l'objet à altérer et faire un effort pour activer le pouvoir.
- L'utilisation maintenue d'une situation instable qui permet de passer temporairement outre des lois de la physique (comme dématérialiser un objet). Ces utilisations sont toutes indiquées comme "temporaire" (ou ayant un effet "temporairement") dans les descriptions des canaux. Là aussi, le psion doit avoir la perception de l'objet à altérer et faire un effort pour activer le pouvoir. Il n'a en revanche aucun effort à faire pour le maintenir ou pour le relâcher. Notez que tant que le psion utilise une telle capacité, il ne peut avoir recours aux autres capacités de son implant en dehors des perceptions.

La difficulté d'action dépend principalement de l'environnement dans lequel le psion est plongé : plus il y a d'objet dans son environnement, plus il lui faudra de temps pour trouver le bon. De plus, lors de l'utilisation même du pouvoir, plus l'effet est grand plus la difficulté sera grande.

Au niveau des conséquences imprévues : il peut y avoir plusieurs causes d'échec dans l'utilisation d'un pouvoir :

- Le psion n'est pas parvenu à avoir la perception de l'objet à altérer. Si le psion persiste, c'est probablement un autre objet qui subira les effets imprévus.
- Le psion n'est pas parvenu à fournir l'effort nécessaire pour activer le pouvoir. Là, il ne se passe rien. Absolument rien, sauf peut être une rayure sur l'ego du psion.
- Le psion a commis une erreur d'appréciation et s'est trompé dans certains paramètres. Tout peut arriver dans une certaine échelle : une décharge d'énergie là où il ne fallait pas, un portail ouvert dans un autre lieu que prévu... Ces modes d'échecs spéciaux sont listés avec l'ensemble de pouvoirs dans le catalogue.



*Implant psi*



# Ensembles de pouvoirs

L'implant d'un individu donné ne donne accès qu'à un seul des ensembles de pouvoirs. Ces derniers sont décrits plus en détail dans le catalogue. Il suffit de disposer de l'un des traits psychologiques associés pour disposer d'un ensemble de pouvoir. Dans le cas où la psyché du personnage peut correspondre à plusieurs ensembles de pouvoirs, seul le trait le plus fort doit être pris en compte.

## Matière

Les pouvoirs de la matière sont essentiellement tournés sur la composition et la forme des objets.

Capacités :

- Percevoir les objets et la matière qui les compose.
- Déformer définitivement un objet, changer sa matière ou le transformer en un autre. La finesse de la transformation dépend des capacités de perception du psion. De plus, ces opérations doivent être faites à masse constante : on ne peut pas créer ni détruire de la matière.
- Rendre temporairement un objet immatériel vis à vis d'autres objets choisis. Un objet dématérialisé reste sensible à l'environnement. Un objet qui se rematérialise dans un autre implose et fait exploser son hôte d'infortune.

Modes d'échec :

- Transforme l'objet manipulé en poussière.
- Affecte un autre objet.

Traits psychologiques : Créatif, Expansif, Orgueilleux, Charismatique.

## Énergie

Les pouvoirs de l'énergie agissent sur les énergies suivante : la lumière, la chaleur, l'électricité et l'énergie cinétique. Chaque pouvoir ne peut manipuler qu'une seule de ces formes d'énergie à la fois.

Capacités :

- Percevoir l'énergie dans les objets.
- Créer ou détruire de l'énergie dans un objet. La quantité d'énergie qui peut être créée est comparable à ce que contient généralement une batterie à antimatière standard. On ne peut pas non plus en détruire plus que celle qui existe dans l'objet.
- Déplacer de l'énergie d'un objet à un autre. L'énergie ne se téléporte pas et peut donc avoir un impact sur ce qui se trouve sur son chemin.
- Rendre un objet temporairement "transparent" à une forme d'énergie. L'énergie traversera l'objet sans interagir avec.

Modes d'échec :

- Provoque une décharge d'énergie dans l'objet visé.
- Altère l'énergie contenue dans un autre objet.
- Provoque une décharge d'énergie dans le psion équivalente à la quantité d'énergie manipulée.

Traits psychologiques : Impulsif, Vif, Téméraire, Agressif.



## Espace

Les pouvoirs de l'espace sont reliés à la position des objets mais aussi à la déformation de l'espace temps.

Capacités :

- Percevoir la position des objets.
- Déplacer de façon continue un objet dans l'espace. La portée de déplacement de l'objet est celle de l'implant (~20m). Durant le déplacement, l'objet n'est plus soumis aux champs de forces. L'objet récupère toutes ses propriétés (y compris son inertie mais évidemment pas sa position initiale) dès lors qu'il est relâché. Seuls des objets de la taille d'un humain (au plus) peuvent être déplacés ainsi.
- Relier temporairement deux lieux par un portail. Chaque extrémité du portail doit être projeté sur la surface d'un objet. L'une des deux extrémité doit se trouver à portée de l'implant et l'autre doit se trouver sur un objet dont le psion a déjà eu la perception. De plus, un portail ne peut relier que deux lieux ayant une pression atmosphérique équivalente. La taille d'un tel portail peut aller jusqu'à 2 mètres de rayon. Note : Les bords intérieurs d'un portail sont extrêmement coupants et si quelque chose se trouve dans le passage à la fermeture, il sera instantanément coupé dans le plan du portail.

Modes d'échec :

- Téléporte aléatoirement l'objet manipulé dans un autre endroit.
- Projette le psion dans une direction aléatoire.

Traits psychologiques : Rigoureux, Précis, Réfléchi, Rigide.

## Information

Les pouvoirs de l'information manipulent la mémoire, la perception et les facultés cognitives.

Capacités :

- Lire les informations en mémoire vive ou les pensées superficielles d'un être organique ou cybernétique. Si le dispositif crypte sa mémoire ou manifeste de la méfiance envers le psion, cette lecture devient impossible.
- Occulter temporairement la présence d'un objet. L'univers entier agira sans lui prêter attention, comme s'il n'existait pas. Si l'objet ou le psion manifeste volontairement cette présence, l'effet cesse immédiatement.
- Altérer temporairement l'apparence perceptuelle d'un objet pour le faire ressembler à un autre.
- Envoyer un message sur l'un des "sens" d'un être mais ce dernier doit être coopératif.
- Mémoriser des informations ou effectuer des calculs très rapidement.

Modes d'échec :

- Empêche temporairement le psion d'interagir avec d'autres êtres.
- Fait oublier les souvenirs du psion vieux de quelques heures.

Traits psychologiques : Curieux, Observateur, Paranoïaque, Dominateur



## Biologie

Les pouvoirs de la biologie affectent la vie organique.

Capacités :

- Percevoir les formes de vie organique et lire leurs variables vitales.
- Améliorer temporairement les capacités physiques et mentales d'un être organique bien au delà de ses capacités théoriques maximales (d'un facteur dix).
- Régénérer un être organique. Il ne faut que quelques secondes pour effacer une blessure par balle, quelques minutes pour annuler une amputation et une heure pour régénérer son corps d'une destruction presque totale. Par conservation de la masse, tous les éléments perdus sont désintégrés au fil de la régénération. Par ailleurs, ce pouvoir provoquera le rejet des implants sur un être biologique cybernétisé. Il n'aura aucun effet sur les êtres non-organiques et sur les parties non-organiques des êtres hybrides.

Modes d'échec :

- Fait perdre conscience au psion ou à l'être altéré.
- Provoque un état de grande faiblesse sur le psion ou l'être altéré.

Traits psychologiques : Empathique, Délicat, Sensible, Manipulateur

## Méta

Les pouvoirs méta permettent d'interagir avec les pouvoirs des autres implants psions.

Capacités :

- Percevoir les implants psions et connaître les pouvoirs qui y sont associés.
- Aider considérablement un autre psion à utiliser son implant. (Cette aide compte alors comme un trait important et en rapport).
- Bloquer l'utilisation d'un pouvoir d'un autre psion. Le pouvoir échoue alors sans autre conséquence.
- Copier un effet d'un pouvoir d'un autre psion. Il est nécessaire d'avoir au préalable assisté à l'utilisation de ce pouvoir.

Modes d'échec :

- Provoque un effet des modes d'échec d'un autre pouvoir.
- Rend le psion incapable d'utiliser ses pouvoirs pendant plusieurs heures.
- Le psion devient la cible du pouvoir bloqué/amplifié.

Traits psychologiques : Improvisateur, Irrationnel, Rêveur, Désorganisé



*Ensembles de pouvoirs*

