

**CONCENTRATION**   (Contrôle)

***Difficulté :***

Difficulté de base => **Facile** (6-10)

Temps de concentration (un round ou moins) => **+10**

Temps de concentration (une dizaine de minutes) => **+5**

Temps de concentration (une heure) => *pas de modificateur*

Emotions très négatives (peur, agressivité…) => **+10**

Emotions négatives (stress…) => **+5**

***Durée :*** 1 round

***Effets :***

A l’issue de sa concentration, le personnage bénéficie d’un bonus de +4d pour effectuer une action dont la durée ne doit pas dépasser un round.

Si le pouvoir est activé le même round que l’action améliorée (concentration instantanée) : il s’agit d’une action multiple (le jet de *Contrôle* et l’action concernée subissent un malus de -1d).

En dehors de l’exception ci-dessus, il est impossible d’effectuer une action multiple le round où l’action améliorée est réalisée.

**TRANCE CATALEPTIQUE**   (Contrôle)

***Difficulté :*** **Difficile** (16-20)

***Durée :*** *variable (voir ci-dessous)*

***Effets :***

Le personnage entre en transe en réduisant toutes ses fonctions corporelles…

Dans cet état, le personnage présente tous les symptômes d’une mort clinique : en cas d’examen, *Premiers Soins* difficulté **Difficile** ou *Médecine* **Moyennement Difficile** pour se rendre compte que le personnage est vivant.

Ce pouvoir peut s’avérer utile quand la nourriture, l’eau ou/et l’air viennent à manquer ou pour survivre dans à des conditions extrêmes :

* la consommation d’oxygène est 100 fois moins importante,
* le personnage peut rester un an sans manger (au-delà, il commence à dépérir…),
* si la température est extrêmement élevée (mais inférieure à 100 °C) et l’hydrométrie quasi nulle, il peut survivre pendant une semaine,
* dans des conditions normales, il peut rester plusieurs mois sans boire (plus d’un an, si l’hydrométrie est particulièrement élevée),
* il supporte des froids extrêmes…

Au moment où il sombre dans l’inconscience, le personnage doit décider d’un stimulus qui le réveillera : à chaque fois que cette condition sera remplie, le personnage effectuera un test de *PERCEPTION* ou de *Sens* Très Facile (3-5) avec un malus de -1d, pour essayer de sortir de sa trance…

**AMELIORER LA MEMOIRE A COURT TERME**   (Contrôle)

***Difficulté :*** **Difficile** (16-20)

***Durée :*** *variable*

***Effets :***

En utilisant ce pouvoir, le personnage peut réexaminer des évènements récents, un peu comme si il se repassait sa vie au ralenti…

La marge de succès permet de savoir jusqu’où le personnage peut sonder son passé :

* 0-8 Evènements survenus au court de l’aventure
* 9-20 Evènements survenus au court de l’aventure précédente
* 21+ Pas de limite…

Il peut essayer de trouver des détails qui lui aurait échappés la première fois (tests de *Recherches* et d’*Investigations* réalisés avec un malus de -1d), y compris pour des évènements qui seraient arrivés alors qu’il était inconscient (les tests de *Recherches* – hors recherche visuelle, qui est impossible – voient leur difficulté augmentée de +10).

Dans cet état, le personnage est un peu « déconnecté » de la réalité présente : il subit un malus de -1d à ses tests de *PERCEPTION* pour déceler ce qui se passe autour de lui…