

Angel RPG  
Table de Psychométrie

Niveau de Succès	Résultat
<b>1</b>	<p>- Sentir les fortes émotions récemment impliquées avec l'objet (1 jour ou moins) et acquérir quelques aperçus sensoriels des sentiments et émotions de la personne. Cela n'est pas un portrait global de l'individu mais cela peut-être un flash sur ses chaussures, l'odeur du parfum porté, une musique jouée en fond sonore ou autre indice utile.</p> <p>- Ce niveau révèle les objets de nature surnaturelle.</p>
<b>2</b>	<p>- Les impressions remontent plus loin dans le temps (une semaine ou moins) et sont plus précises pour les événements récents (un jour ou moins). Si la vision est terrifiante, faire un <b>Jet de Peur</b>.</p> <p>- Ce niveau révèle quelques indices vagues sur l'utilisation ou la puissance d'un objet.</p>
<b>3</b>	<p>- Les impressions remontent à un mois ou moins. Possibilité de détecter plus d'un propriétaire (ou/et utilisateur) avec cette durée, s'ils ont laissés une forte « empreinte » psychique. Les indices sont plus nombreux mais rarement complets. Les événements d'émotions extrêmes et de manifestations magiques peuvent être aperçus, sans limitation de durée dans le temps.</p> <p>- Ce niveau révèle si un vieux poignard a été utilisé lors d'un sacrifice humain, il y a 300 ans, mais ne montre rien de plus qu'une vision d'une ombre effectuant l'action ou le lieu où il s'est déroulé.</p>
<b>4</b>	<p>- Les impressions remontent à un an au plus. Les visions donnent accès à tous les propriétaires/utilisateurs de l'objet ainsi que ceux en contact avec lui (exemple : Dans le cas d'une arme de crime, cela inclus l'assassin et la victime si l'arme est un poignard ou quelque chose ayant été en contact avec la victime).</p> <p>- Ce niveau révèle aussi révèle la plupart des pouvoirs et des utilisations d'un objet magique. Il révèle aussi quelques informations au sujet d'évènements puissants ayant eu lieu plusieurs années ou siècles auparavant. Cela montrerait comment un poignard était utilisé par un vampire important pour un sacrifice humain dans les ruines d'une vieille église, et même la possibilité de voir partiellement un aperçu du visage de la victime ou un sens général concernant la raison de ce sacrifice.</p>
<b>5-9</b>	<p>Les impressions remontent entre 10 et 50 ans au plus. Les visions sont très fortes et incroyablement détaillées. Elles sont aussi imprimées plus fermement dans l'esprit psychique. Elles peuvent être même ressenties plus tard même si l'objet n'est plus disponible. Les indices sont encore plus complets. Le Metteur en Scène peut modifier certains indices si ceux-ci court-circuitent l'Episode.</p>
<b>10+</b>	<p>Cela amène à n'importe quelle scène concernant l'objet ou l'endroit durant le siècle dernier ou à n'importe quel moment si cela implique des événements surnaturels significatifs. Ces visions permettent d'entrer, de marcher autour, de ralentir, de figer ou n'importe quel autre expérience afin de ressentir totalement l'objet, l'endroit ou l'évènement comme le ferait un holodeck.</p> <p>Le Metteur en Scène peut dissimuler en partie ou toutes les informations pouvant détruire trop rapidement l'intrigue.</p>