



Le Psyker (version 3.5) **Réalisé par Shade pour Cerbere.org**

Le psyker est une personne ayant appris à contrôler parfaitement son esprit, à tel point qu'il a développé certaines facultés mentales issues de la seule force de sa pensée. Les psykers manient la télékinésie et utilisent des pouvoirs mentaux. Ils sont très fins psychologues. Ceci s'explique par le fait qu'en connaissant les autres, ils les comprennent également. Le psyker est aussi bon combattant, bien qu'il n'égale pas les guerriers, paladins ou barbares en faits d'armes.

Caractéristiques :

La Sagesse est la caractéristique fondamentale du psyker, car elle représente la force intérieure. La Sagesse détermine le niveau de sort qu'il peut atteindre, ainsi que le nombre de sorts qu'il peut lancer chaque jour. La Constitution ainsi que la Force sont également importantes pour lui car il se bat souvent en seconde ligne.

Alignement : Généralement loyal, très rarement mauvais

Dés de vie : d6

Compétences de classe :

Artisanat(Int), Bluff (Cha), Concentration (Con), Décryptage (Int), Diplomatie (Cha), Dressage (Cha), Intimidation (Cha), Langue, Psychologie (Sag), Profession (Sag), Renseignements (Cha)

Points de compétence au niveau 1 : (4 + modificateur d'Intelligence) x 4

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 4 + modificateur d'Intelligence

PARTICULARITE DE LA CLASSE :

Arme et armure : Le psyker est formé au maniement des armes courantes et des armes de guerre, mais n'est pas à celui des boucliers, ni des armures.

Points de psyché : Le psyker gagne à chaque niveau des points de psyché qui représentent ses capacités. Il peut dépenser ses points à chaque montée de niveau dans des « sorts » ou dans des pouvoirs spéciaux. Sinon, le psyker peut stocker jusqu'à 15 points de psyché simultanément. Si pour une quelconque raison le nombre de points dépasse ce cota, les points excédentaires sont perdus

Sorts :

On appellera ainsi les pouvoirs psychiques du psyker. Ce ne sont pas à proprement parler des sorts, mais des facultés insoupçonnées du cerveau humain. Ainsi, les sorts du psyker ne dépendent pas de la Toile. Il n'a pas besoin de commande gestuelle ou vocale pour lancer ses

sorts, pas plus que de composantes. Il peut lancer des sorts dans n'importe quelle situation où il conserve la faculté de réfléchir.

Le psyker lance des sorts comme un ensorceleur, c'est-à-dire qu'il n'a pas besoin de les préparer. Néanmoins le psyker n'apprend pas de nouveaux sorts à chaque montée de niveau comme les lanceurs de sorts, et ne peut pas les apprendre à partir de parchemins, car les psykers n'ont aucune affinité naturelle avec la magie. A la place, il les achète avec des points de psyché. Le coût d'un sort en points de psyché se calcule : $1 + \text{niveau du sort}$.

Conséquences du lancement des sorts :

Les psykers puisent l'énergie non pas dans la puissance d'un autre, mais dans leur propre énergie mentale, c'est pour cela que faire appel à ses facultés est épuisant pour les psykers, d'autant plus qu'il s'ensuit un puissant mal de crâne. Ainsi, à chaque fois qu'un psyker lance un sort, il subit un point de dégâts non-létaux. De plus, il subit un malus temporaire au bonus de base de Volonté équivalent au niveau du sort+1.

Les psykers peuvent également lancer des sorts en payant une utilisation quotidienne de sort plus élevé que la normale. Dans ce cas le malus à la Volonté se calcule :

$1 + \text{niveau du sort} - \text{niveau d'utilisation quotidienne supérieur au niveau du sort}$.

Note : On ne peut jamais obtenir de bonus au jet de Volonté de cette manière, dans le meilleur des cas, le psyker subit un malus de 0 point à son jet de Volonté

Les points de volontés perdus de cette façon se régénèrent au rythme de 1 par minute (10 rounds)

Si pour une quelconque raison le bonus de base de Volonté devient nul ou négatif, le psyker ne peut plus utiliser ses sorts jusqu'à ce que le bonus de base à la volonté redevienne positif.

Liste des sorts de Psyker :

NIVEAU 0

Fatigue, Hébètement, Manipulation à distance, Message, Ouverture/Fermeture, Stimulant

NIVEAU 1

Alignement indétectable, Bouclier, Charme-personne, Compréhension des langages, Confusion mineure, Frayeur, Hypnose, Croc mental (Rayon affaiblissant), Ventriloquie, Verrouillage, Ignorance (Sanctuaire).

NIVEAU 2

Apaisement des émotions, Cécité/Surdité, Déblocage, Détection de pensées, Discours captivant, Dissimulation d'objet, Effroi, Immobilisation de personne, Lévitiation, Localisation d'objet, Suggestion, Vent de murmure.

NIVEAU 3

Bagou, Clairaudience/Clairvoyance, Cercle magique contre la Loi/le Bien/le Chaos/le Mal, Communication avec les animaux, Désespoir foudroyant, Don des langues, Espoir, Transe

(Etat gazeux), Immobilisation de personne, Lien télépathique de Rary, Manipulation des sons, Mission, Souffle de force (mur de vent), Rage, Texte illusoire, Vol.

NIVEAU 4

Brume mentale, Réalité intangible (Convocation d'ombres), Domination, Débilité, Liberté de mouvement, Localisation de créature, Modification de mémoire, Porte dimensionnelle, Intimidant (Répulsif), Télékinésie, Zone de silence.

NIVEAU 5

Cauchemar, Vague de soupçons (Chant de discorde), Double illusoire, Gardien de l'esprit (Chien de garde de Mordenkainen), Métamorphose funeste, Mur de force, Vision du vent (Œil indiscret), Possession, Songe, Suggestion de groupe, Vague de fatigue, Vol supérieur.

NIVEAU 6

Contrôle de la douleur d'autrui (Cri suprême) (Note : inflige la moitié de dégâts physiques, l'autre moitié est considérée comme magique), Mauvais œil, Projection de l'âme (projection d'image), Quête, Champ de force, Vision lucide.

Pouvoirs spéciaux de Psyker :

Le pouvoir coûte le nombre de points de psyché inscrit entre parenthèses.

Maîtrise de soi (5 points de psyché):

Le psyker contrôle son esprit comme seules quelques personnes le font.

Pour ce qui est du lancement des sorts, on considère que le modificateur de Sagesse s'ajoute au bonus de base de volonté.

Soit pour le lancement des sorts : bonus de base de volonté = bonus global au jet de volonté

Maîtrise parfaite de soi (5points de psyché):

Le psyker ne connaît nul concurrent capable de rivaliser avec ses facultés mentales.

Spécial : nécessite le pouvoir maîtrise de soi

Pour ce qui est du lancement des sorts, on considère qu'il additionne le modificateur de Charisme au bonus de base de Volonté.

Soit pour le lancement des sorts : bonus de base de volonté = bonus global au jet de volonté + modificateur de Charisme.

Recherche intérieur (10 points de psyché):

Le psyker entreprend une recherche profonde sur le sens de toute chose.

Il gagne un point de psyché de plus par niveau. Cet effet est rétroactif sur 2 niveaux.

Résistance à la douleur (10 points de psyché):

Après un dur entraînement, le psyker réussit à isoler la douleur de son corps et à ne plus la ressentir durant un court moment.

Il peut, pendant une durée quotidienne de 5 minutes, bénéficier d'une résistance de 5/- contre n'importe quel type de dégâts non-magiques.

Spécial : Ce pouvoir peut être choisi plusieurs fois. Dans ce cas, le joueur choisit s'il veut augmenter la durée de quotidienne de 5 minutes, ou s'il désire bénéficier d'une résistance améliorée équivalente à : 5 x nombre de fois que le pouvoir a été sélectionné/-

Télépathie (5 points) :

Le psyker peut désormais faire usage de télépathie un nombre illimité de fois par jour.

Néanmoins, à chaque utilisation, il subit un malus temporaire de 2 points au bonus de base de Volonté, comme s'il avait lancé un sort de niveau 1.

Niveau, Bonus de base à l'attaque, Bonus de base de Réflexe, Bonus de base de Vigueur, Bonus de base de Volonté, Spécial, Nombre de sorts par jour.

Table : Le psyker

Niv /Bba	/V	/R	/V	/Spécial
1 +0	+0	+0	+1	+5pts de psyché 2 0
2 +1	+0	+0	+2	+3pts de psyché 2 1
3 +2	+1	+0	+3	+3pts de psyché 3 1
4 +3	+1	+0	+4	+3pts de psyché 3 2 0
5 +3	+1	+1	+4	+5pts de psyché 4 2 0
6 +4	+2	+1	+5	+3pts de psyché 4 3 1
7 +5	+2	+1	+6	+3pts de psyché 5 3 1
8 +6/+1	+2	+1	+7	+3pts de psyché 5 4 2 0
9 +6/+1	+3	+2	+8	+3pts de psyché 6 4 2 0
10 +7/+2	+3	+2	+8	+5pts de psyché 6 5 3 1
11 +8/+3	+3	+2	+9	+3pts de psyché 6 5 3 1
12 +9/+4	+4	+2	+10	+3pts de psyché 6 6 4 2 0
13 +9/+4	+4	+3	+11	+3pts de psyché 6 6 4 2 0
14 +10/+5	+4	+3	+12	+3pts de psyché 6 6 5 3 1
15 +11/+6/+1	+5	+3	+12	+5pts de psyché 6 6 5 3 1
16 +12/+7/+2	+5	+3	+13	+3pts de psyché 6 6 6 4 2 0
17 +12/+7/+2	+5	+4	+14	+3pts de psyché 6 6 6 4 2 0
18 +13/+8/+3	+6	+4	+15	+3pts de psyché 6 6 6 5 3 1
19 +14/+9/+4	+6	+4	+16	+3pts de psyché 6 6 6 5 3 1
20 +15/+10/+5	+6	+4	+16	+5pts de psyché 6 6 6 6 4 2 0

Auteur : Shade (abourgaud@free.fr)

Correction : Naliah (naliah@cerbere.org)

