

Le Guerrier Psychique

Par Falcon/Jack Binzzon

Avec ses capacités psychiques mineures, le Guerrier Psychique peut terrasser ses ennemis tant sur le terrain des armes que celui de l'esprit ! Habitué dès son plus jeune âge au combat, il est un adversaire très féroce mais aussi un allié précieux !

Le Guerrier Psychique, choix intéressant ! Puisqu'il s'agit de l'un de ces fameux Psis, il a donc une première spécialisation en volonté, pour ses pouvoirs ! Mais il s'agit aussi d'un fier combattant ! Aussi bien au corps-à-corps qu'à Distance ! Ainsi, il ne faut surtout pas oublier l'Agilité !

En une phrase, cher ami : Ta Volonté et ton Agilité feront de toi des vainqueurs, ne les oublies donc pas !

Vie : Le Guerrier Psychique commence avec 6+Vigueur points de vie et il gagne 4+½Vigueur points de vie supplémentaires à chaque niveau.

Armures : Le Guerrier Psychique possède la maîtrise des armures légères.

Armes : Le Guerrier Psychique maîtrise les grenades, les armes de corps à corps légères et moyennes, les fusils de chasse et les pistolets. Toutes les autres armes reçoivent un malus de -2 à l'attaque.

Matériel de départ :

- Semi-Automatique ou fusil à pompe
- Épée ou batte
- Armure de reconnaissance
- Dague
- Medikit
- Sac de voyageur
- 3 chargeurs
- 3 rations
- \$100

CAPACITÉS DU GUERRIER PSYCHIQUE :

Niveau 1	Combattant Aguerri
Niveau 2	Talent Psi
Niveau 3	Vif comme la pensée
Niveau 4	Nouveaux pouvoirs
Niveau 5	Gun Kata
Niveau 6	Nouveaux pouvoirs
Niveau 7	Résistance Psychique
Niveau 8	Nouveaux pouvoirs
Niveau 9	Doué dans la mort
Niveau 10	Nouveaux pouvoirs

Combattant Aguerri :

Le Guerrier Psychique a reçu une formation aux armes assez poussée et peut utiliser pour les armes de corps à corps légères ou moyennes la Vigueur OU l'Agilité pour ses jets d'attaques et de dommages (en respectant les règles afférentes).

Talent Psi :

Le Guerrier Psychique dispose de 3 points de Psi (+1 aux Niveaux 4, 6, 8 et 10) pour utiliser ses pouvoirs (voir la liste plus bas). Il gagne un point supplémentaire si sa volonté dépasse 6, et un autre si elle dépasse 9. Les points de Psi doivent être dépensés pour activer ses pouvoirs Psi (de 1 à plus) et les points sont dépensés que le pouvoir fonctionne ou pas. Sauf mention contraire les pouvoirs demandent une Action pour être lancés. Le Guerrier Psychique récupère 1 point de Psi par heure.

Niveau 2	Concentrateur Psi, Psystrike, Poussée Télépathique, Sens du danger
Niveau 4	Lame élémentaire, Entraves, Psydash, Caméléon
Niveau 6	Précognition, Double Psi, Psydar
Niveau 8	Compas Psychique
Niveau 10	Tempête Psychique

Vif comme la pensée :

Le Guerrier Psychique acquière une relance d'Initiative par jour. 2 à Niveau 6.

Gun Kata :

Une fois par jour, le Guerrier Psychique peut effectuer une deuxième action dans le même tour de combat après sa Manoeuvre ou son Action. 2 fois à Niveau 8.

Résistance Psychique :

Le Guerrier Psychique acquiert une résistance aux pouvoirs psy quelle qu'en soit la source. La Résistance devient Immunité au Niveau 10.

Doué dans la mort :

Toutes les attaques du Guerrier Psychique bénéficient d'un +2 aux chances de coups critiques, il gagne aussi 1d10 de dommages supplémentaires lors d'un critique.

POUVOIRS PSI DU GUERRIER :

Concentration Psi :

Pouvoir psi de niveau 2

Le personnage fait transiter pour 1 psi un canal jusqu'à l'une des armes qu'il tient, le pouvoir ne permet pas de sélectionner un nouvel effet, excepté si l'arme est à nouveau Psi par le personnage, cependant, plusieurs armes peuvent être améliorées de cette façon. Le pouvoir dure 10 tours permet donc d'améliorer les coups et tirs portés, de ce fait, il peut choisir un des effets suivants :

- 1d6 de dégâts supplémentaires
- +1 aux chances de coups critiques
- Peut attaquer une seconde fois sur une même cible si le dé a 19 ou plus naturel, cet effet ne marche qu'une seule fois par attaque portée
- Les attaques ignorent la moitié du bonus de protection de la cible
- Peut réattaquer au prix d'une manœuvre un d'un -2 si c'est une arme à 1 main, et un -4 si c'est une arme à deux mains

Le Guerrier Psychique peut dépenser un second point psi pour enchanter sa seconde arme ce tour-ci, mais ceci bloque le pouvoir durant la durée de celui-ci. A niveau 6, le dé ajouté passe à d10, les chances de critiques passent +2, le dé à 18 ou plus, et le malus pour la manœuvre passe à -1 pour les armes à une main, et à -3 pour les armes à deux mains.

Psystrike :

Pouvoir psi de niveau 2

Le personnage dépense 1 Psi pour propulser son Énergie Psychique à 30 pas sur 1 ou 2 cibles (elles doivent être à moins d'un pas l'une de l'autre pour en toucher 2). Les cibles subissent 1d10 de dommages Psychiques et sont jetées au sol à moins de réussir un jet de Résistance SD 14. À Niveau 8, les dommages passent à 1d10X2

Poussée Télépathique :

Pouvoir psi de niveau 2

Le personnage dépense 1 Psi pour manipuler un objet à 60 pas de lui pendant 1 minute (10 tours). L'objet ne peut être plus gros qu'un humain de taille moyenne. La vitesse de déplacement de l'objet est de 3 pas par Tour. A niveau 6, le déplacement passe à 6 pas, et l'objet sélectionné peut faire des dégâts s'il est déplacé de façon brutale.

Sens du Danger :

Pouvoir psi de niveau 2

Ce pouvoir ne demande pas d'Action et coûte 1 Psi à activer. Il dure 30 minutes et permet de bénéficier de l'un et un seul des effets suivants :

- En cas d'embuscade, le personnage ne subit pas le Tour de surprise et peut agir normalement.
- En cas d'attaque furtive contre lui il garde son bonus d'Esquive de manière normale.
- En cas d'effet en combat qui implique 1 jet de Résistance ou d'Esquive, ce jet a +2.

Lame Élémentaire :

Pouvoir psi de niveau 4

Le personnage dépense 1 Psi pour insuffler des pouvoirs élémentaires à une à trois armes de corps à corps, à 6 pas ou moins, leur permettant d'infliger des dégâts d'électricité ou de feu (au choix du personnage). Le pouvoir n'affecte que les armes qui infligent des dégâts physiques et ses effets durent 5 tours. Après avoir été affectée, l'arme peut s'éloigner du personnage sans perdre la capacité. Au niveau 8, le pouvoir accorde aussi 1 dé de dégâts supplémentaire à toutes les armes affectées.

Entraves :

Pouvoir psi de niveau 4

Le personnage dépense 1 Psi pour envelopper une cible à 60 pas ou moins d'invisibles vrilles d'énergie Psychique. Il doit réussir un jet de Volonté contre la Résistance de la cible pour l'immobiliser fermement et l'empêcher de se déplacer durant 3 tours. Durant ce temps, toute action qui nécessite la moindre manœuvre est impossible, mais la cible peut parler ou effectuer des actions mentales et sociales (y compris utiliser des pouvoirs Psi).

Psydash :

Pouvoir psi de niveau 4

Le personnage dépense 1 Psi et une Manœuvre pour préparer un déplacement instantané sur une distance de 24 pas au maximum qui se déclenchera à la fin du tour. Le pouvoir marche à chaque fois, cependant, le jet de volonté définit si le Guerrier Psychique est amené au bon endroit où à un autre endroit.

Caméléon :

Pouvoir psi de niveau 4

Le personnage s'acclimate a son environnement pour 2 psis, le rendant presque invisible par son psi. Les jets de furtivités gagnent +4, une attaque sous furtivité gagne 1D4 de dégâts supplémentaires, et a +1 aux chances de critiques. Si le personnage se camoufle a la vue d'une autre personne, il doit effectuer un jet opposé avec le dit personnage. Le pouvoir dure une scène, où jusqu'à ce que le personnage attaque où se fasse repérer. Au niveau 7, le pouvoir passe a 1D6 bonus, et un +2 aux chances de critiques.

Précognition :

Pouvoir psi de niveau 6

Le personnage dépense 2 Psi pour bénéficier, pendant les 30 prochaines minutes, de 2 relances sur ses jets quel qu'ils soient (dommages inclus). Le pouvoir se termine à la deuxième relance ou à l'issue de sa durée. À Niveau 9 le personnage dispose de 3 relances.

Double Psi :

Pouvoir psi de niveau 6

Le personnage dépense 2 Psi pour créer un double de lui-même fait de forces Psychique. Ce double possède une manœuvre et une action que décide le joueur ainsi que les mêmes points de vies, cependant, n'étant qu'un double, il possède une réplique commune des armes du personnages, mais sait les maîtrises tout comme lui, il ne peut pas utiliser de Pouvoir Psychique, et on se servira des statistiques du personnage de base pour les jets, excepté pour la volonté, et l'intelligence, qui sont divisées par deux. A niveau 9, le double copie les équipements du personnage originel et peut lancer les pouvoirs Psystrike, Psydash ainsi qu'Entraves.

Psydar :

Pouvoir psi de niveau 6

Le personnage dépense 2 Psi pour, dans les 100 pas autour de lui, savoir où se trouvent toute créature organique quelle que soit leur position ou leur cachette éventuelle. Il a des informations générales sur leur état de santé ou leur nature et nie toute pénalité de visibilité dans la zone (brouillard, nuit...). L'effet dure 10 minutes.

Compas Psy :

Pouvoir psi de niveau 8

Le personnage dépense 1 Psi pour pister avec précision, dans les 20km et pour 1d6 heures, une personne qu'il a déjà rencontrée. Si la personne ne veut pas être retrouvée cela demande un jet de Volonté comme le Sang-Froid de la cible. À Niveau 10 ça passe à 60 km et 2d6 heures.

Tempête Psychique :

Pouvoir psi de niveau 10

Le personnage dépense 3 Psi pour provoquer une tempête mentale autour de lui, elle ne touche que ses ennemis qui ont droit à un jet de Sang-froid pour demi-dommages. Tout ennemi dans les 20 pas subit la décharge qui provoque 1d12X4 de dommages Psy et étourdi les cibles pour 1d10 tour (sauf si le jet de Sang-froid est réussi).