

Le Guerrier Psychique

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

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 : 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).

Niveau 2 : Talent Psy : le Guerrier Psychique dispose de 3 points de Psy (+1 aux Niveaux 4,6,8,et 10) pour utiliser ses pouvoirs (voir la liste plus bas). Les points de Psy doivent être dépensés pour activer ses pouvoirs Psy (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 Psy par heure.

Niveau 3 : Vif comme la pensée : le Guerrier Psychique acquière une relance d'Initiative par jour. 2 à Niveau 6.

Niveau 4 : Nouveaux Pouvoirs

Niveau 5 : Gun Kata : une fois par jour, le Guerrier Psychique peut effectuer une deuxième action dans le même tour de combat après sa Manœuvre ou son Action. 2 fois à Niveau 8.

Niveau 6 : Nouveaux Pouvoirs

Niveau 7 : Résistance Psychique : le Guerrier Psychique acquiert une résistance aux pouvoirs psy quelle qu'en soit la source. La Résistance devient Immunité au Niveau 10.

Niveau 8 : Nouveaux Pouvoirs

Niveau 9 : 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 supplémentaire lors d'un critique.

Niveau 10 : Nouveaux Pouvoirs

POUVOIRS PSYCHIQUES

Niveau 2 : Télépathie, Psystrike, Poussée Télépathique, Sens du Danger

Niveau 4 : Lane Élémentaire, Entraves, Mouvements Psy

Niveau 6 : Pre-cognition, Amnésie, Psydar

Niveau 8 : Mimique, Compas Psy

Niveau 10 : Tempête Psychique

Télépathie (Niveau 2) : Le personnage ouvre, pour 1 Psy, une discussion à double sens avec un être organique dans les 20km autour de lui pendant 5 minutes. L'échange est purement mental, nie toute forme de blocage physique (intérieur, sous-sol, dans les airs...), et il n'est pas nécessaire d'avoir un visuel sur la cible pour lui lancer le sort sauf si la cible est inconnue. La cible peut être animale mais l'échange est subordonné à ses capacités intellectuelles(un animal aura juste des réponses très instinctives).

Psystrike (Niveau 2) : Le personnage dépense 1 Psy pour propulser son Énergie Psy 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. A Niveau 8 les dommages passent à 1d10X2.

Poussée Télépathique (Niveau 2) : Le personnage dépense 1 Psy 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.

Sens du Danger (Niveau 2) : Ce pouvoir ne demande pas d'Action et coûte 1 Psy 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 (Niveau 4) : Le personnage dépense 1 Psy 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 (Niveau 4) : Le personnage dépense 1 Psy pour envelopper une cible à 60 pas ou moins d'invisibles vrilles d'énergie Psy. 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 Psy).

Mouvements Psy (Niveau 4) : Le personnage dépense 1 Psy et une Manœuvre pour doubler son mouvement pour 3 tours. Il triple sa distance de saut en longueur.

Pre-cognition (Niveau 6) : Le personnage dépense 2 Psy 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.

Amnésie (Niveau 6) : Le personnage dépense 1 Psy pour effacer la mémoire d'une cible à 30 pas. Le personnage fait un jet de Volonté contre le Sang-froid de la cible. En cas d'échec la cible est immunisée contre ce pouvoir pour les prochaines 24 heures. En cas de succès le personnage peut au choix effacer les dernières 24 heures ou un événement précis survenu dans l'année passée. L'effacement est permanent. Le pouvoir est inefficace contre les robots et autres créatures non-organiques.

Psydar (Niveau 6) : Le personnage dépense 2 Psy 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.

Mimique (Niveau 8) : Le personnage dépense 2 Psy pour copier l'apparence d'une personne qu'il a déjà rencontré, il copie uniquement son apparence physique, ni ses manières, ni sa voix. L'illusion dure 20 minutes et peut être déjouée par un jet opposé de Volonté entre le personnage et toute personne qui connaît le copié et qui est soupçonneuse. À Niveau 9 le personnage peut copier des non-humains de taille équivalente (S'vra, robots...).

Compas Psy (Niveau 8) : Le personnage dépense 1 Psy pour pister avec précision, dans les 20km et pour 1d6 heures, une personne qu'il a déjà rencontré. 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 (Niveau 10) : Le personnage dépense 3 Psy 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).