

Caserne Psychologique

Page non à jours mais permettant de ce faire une idée de l'organisation

Présentation

La *Caserne Psychologique*, surnommée "Le Bastion des Psych-Ops", est une école militaire d'élite qui forme des soldats psychiques hautement disciplinés. Sous la direction de Sigmund Von Cyuken, un maître respecté et énigmatique, la Caserne se concentre sur le développement rigoureux des capacités mentales de ses élèves tout en les préparant aux dangers d'une surcharge mentale. Les psych-Ops de cette école, devenus presque inhumains en endurance et en résistance mentale, sont craints et respectés dans tout le Void.

Hiérarchie et Compétences de la *Caserne Psychologique*

1. Néophytes Mentaux (*Recrues*)

- **Description** : Les Néophytes sont les nouveaux élèves, ayant montré un potentiel psychique de base. Ils subissent une formation de discipline mentale intense et des exercices physiques rigoureux pour améliorer leur concentration et leur endurance.
- **Compétences** :
 - *Barrière Psychique Mineure* : Les Néophytes peuvent créer une défense mentale de base, réduisant les effets d'attaques psychiques légères.
 - *Régénération de Clarté* : Lors de moments de stress intense, ils peuvent clarifier leurs pensées, réduisant les effets de confusion et de peur.

2. Initiés du Voile (*Apprentis*)

- **Description** : Les Initiés maîtrisent mieux leurs pouvoirs psychiques et sont introduits aux missions de terrain. Ils apprennent à manipuler leur environnement mentalement, utilisant la discipline pour éviter la surcharge.
- **Compétences** :
 - *Onde de Choc Mentale* : Ils peuvent émettre une onde mentale pour désorienter temporairement les adversaires proches, les rendant vulnérables aux attaques.
 - *Renforcement Mental* : Leur endurance mentale leur permet de résister aux tentatives de manipulation psychique et d'illusions.

3. Gardiens Psychiques (*Soldats Confirmés*)

- **Description** : Ces psych-Ops aguerris protègent les installations sensibles et mènent des opérations secrètes. Ils ont une excellente maîtrise de leurs pouvoirs et savent les utiliser avec une précision chirurgicale.
- **Compétences** :

- *Lame Psychique* : Ils peuvent concentrer leur énergie mentale pour créer une lame d'énergie, infligeant des dégâts directs à l'esprit de leurs cibles.
- *Paralyse Éphémère* : En se concentrant, ils peuvent paralyser temporairement un adversaire, l'empêchant de bouger pendant quelques secondes.

4. **Architectes Mentaux** (*Experts*)

- **Description** : Les Architectes Mentaux supervisent l'entraînement des Initiés et Gardiens, leurs pouvoirs leur permettant de manipuler la perception et d'influencer subtilement les esprits les plus faibles. Ils sont essentiels dans les missions de renseignement.
- **Compétences** :
 - *Altération des Perceptions* : Ils peuvent altérer la perception d'un individu, lui faisant voir des illusions mineures ou confondre ses sens.
 - *Marque Psychique* : Ils marquent un adversaire avec une signature mentale, ce qui leur permet de suivre discrètement sa présence pendant une période prolongée.

5. **Commandants du Nexus** (*Élites*)

- **Description** : Ce sont les bras droits de Sigmund Von Cyuken et les leaders de missions stratégiques. Ils ont atteint une maîtrise psychique rare, leur permettant de manipuler les pensées, les émotions et même la perception du temps.
- **Compétences** :
 - *Voile de Cauchemar* : Ils peuvent projeter un adversaire dans une illusion de cauchemar réaliste, le forçant à revivre ses pires peurs pendant quelques instants.
 - *Sphère de Silence* : Ils créent une zone mentale où les pouvoirs psychiques ne fonctionnent plus, neutralisant toute activité psychique autour d'eux pendant une courte durée.

6. **Maître de la Caserne** (*Sigmund Von Cyuken*)

- **Description** : Sigmund Von Cyuken, le maître de la Caserne, est une figure presque mythique, connue pour sa force mentale et sa maîtrise inégalée des pouvoirs psychiques. Il est dit que son esprit est une forteresse impénétrable, et il peut même masquer ses intentions aux plus puissants télépathes.

Révision #2

Créé 8 novembre 2024 18:25:42 par karubak

Mis à jour 8 novembre 2024 18:32:53 par karubak