

Psycker

Les Psyckers plient la matière et l'esprit par la seule force de leur volonté. Télékinésie, coercition psychique, illusions douloureuses : ils vont de l'art subtil de l'influence aux frappes cinétiques qui fendent l'air. Sur le champ de bataille de Sicard, un Psycker peut démanteler une phalange corporatiste d'un simple regard ou ériger un rempart invisible contre les balles.

☐☐ Caractéristiques & Maîtrises

- **Points de Vie (PV)** : 1d6 par niveau + dizaine de Physique (Profil Mage).
 - **Points de Flux** : 1d4 + dizaine d'Esprit par niveau.
 - **Compétences de classe** : Perception, Manipulation.
 - **Maîtrises** : Armures légères, Armes légères, Focus psychique (catalyseur de télékinésie/psychisme).
-

⚙️ Le Prix du Pouvoir : La Friction Synaptique

Le cerveau humain n'est pas conçu pour tordre la réalité. Chaque fois que le Psycker utilise ses pouvoirs, il génère de la **Friction Synaptique**, une surchauffe neuronale appelée "Bruit Mental".

- **Jauge de Friction Max** : Égale à votre **dizaine d'Esprit** (ex : 60 en Esprit = 6 Max).
- **Accumulation** : Chaque pouvoir lancé augmente votre jauge de **+1 Friction**.

☐☐ Les Paliers de la Saturation

- **Zone Sûre (Sous la moitié du Max)** : Aucun effet négatif.
- **Zone de Saturation (Égale ou supérieure à la moitié du Max)** : Vos yeux s'injectent de sang et vos tympons sifflent. Le bruit mental s'intensifie et affole la technologie environnante.
 - **Bonus (Libération Synaptique)** : Vos synapses surchauffées projettent une force brute amplifiée. Tous vos pouvoirs offensifs infligent **+1d6 dégâts psychiques** supplémentaires et augmentent leur portée de **+3 mètres**.

- **Malus (Surcharge Électromagnétique)** : Votre compétence *Discrétion* tombe automatiquement à 0 (vous brillez sur les Scanners Cybernétiques). De plus, les ennemis équipés d'une **Vision Tactique** ou d'un HUD gagnent **+10% de précision** contre vous car vos ondes cérébrales affolent leurs capteurs.

• La Rupture (Friction au Maximum)

C'est l'anévrisme. Vos synapses grillent sous la pression et votre cortex cérébral se défend en relâchant violemment l'énergie accumulée. Lorsque votre jauge de Friction atteint son maximum, **lancez immédiatement un 1d10** et appliquez l'effet du tableau ci-dessous.

Une fois l'effet résolu, votre jauge de Friction retombe à 0.

d10	Effet de Rupture	Description & Conséquences Tactiques (V2)
1-3	Hémorragie Crânienne	<p><i>Un flot de sang noir s'échappe de vos yeux et de votre nez alors que vos vaisseaux capitulent.</i></p> <p>Vous subissez 1d6 dégâts psychiques bruts (non réductibles) et l'état Étourdi (-1 action au prochain tour).</p>
4-5	Flash Cyber-Neuro	<p><i>La surtension cérébrale se propage le long de vos câblages nerveux, faisant disjoncter votre matériel.</i></p> <p>Vous subissez 1d4 dégâts bruts et votre implant cybernétique le plus cher (ou le plus utile en combat) est désactivé (OFF) pendant 1 tour complet.</p>
6-7	Feedback Résonnant	<p><i>Votre esprit implose avant de relâcher une onde de choc cinétique invisible et hurlante autour de vous.</i></p> <p>Vous et toutes les créatures (alliés comme ennemis) situées dans un rayon de 3 mètres subissez 1d6 dégâts psychiques. Vous subissez également l'état Étourdi.</p>

d10	Effet de Rupture	Description & Conséquences Tactiques (V2)
8-9	Cécité du Myr	<p><i>Le Flux saturé vos lobes occipitaux. Le monde réel disparaît derrière un rideau de lignes de code et de flashes mystiques.</i></p> <p>Vous ne subissez aucun dégât, mais vous subissez l'état Aveuglé (-20 à tous vos jets basés sur la vision) pendant 1 tour complet.</p>
10	Surcharge Cataclysmique	<p><i>Votre cerveau frôle la mort clinique. Le système s'éteint pour éviter que votre crâne n'explose.</i></p> <p>Vous subissez 2d6 dégâts psychiques bruts, vous perdez immédiatement 1d10 points de Flux, et vous êtes Étourdi pour l'intégralité de votre prochain tour (0 action possible).</p>

☐ Actions de Décharge Mentale

- **Action de Focalisation (1 Action)** : Le Psycker ferme ses yeux physiques et recalibre ses ondes cérébrales en évacuant le surplus d'énergie. Réduit la Friction actuelle de **3 points**.

☐ Tableau de Progression

Niveau	Gain de Capacité
1	Choix d'un Style Psychique. Résonance Mineure (pouvoirs limités à ≤ 3 Flux). +3 Sorts Innés .
2	Choix de Spécialisation (Assaillant Psychique ou Orateur Onirique).
3	Pouvoir de Spécialisation.
4	Amélioration de Caractéristique (+5 dans une statistique).
5	Pouvoir de Spécialisation.
6	Compétence de classe : Décharge Synaptique .
7	Pouvoir de Spécialisation.

Niveau	Gain de Capacité
8	Amélioration de Caractéristique (+5 dans une statistique).
9	Amélioration du Style Psychique.
10	Amélioration de Décharge Synaptique (Décharge Amplifiée).
11	Pouvoir de Spécialisation.
12	Amélioration de Caractéristique (+5 dans une statistique).
13	Pouvoir de Spécialisation.
15	Amélioration du Style Psychique.
17	Pouvoir de Spécialisation.
19	Pouvoir de Spécialisation.
20	Décharge Libre + Pouvoir Ultime de Spécialisation.

☐ Sorts Innés (Débloqués au Niveau 1)

Le Psycker commence son aventure avec ces trois facultés fondamentales programmées dans son cortex.

- **Lame Psy (1 Action | 1 Flux | +1 Friction) :**

“ Un fin poignard d'énergie pure, invisible à l'œil nu, qui court-circuite directement les connexions nerveuses de la victime.
Portée 9 m. Inflige **1d6 dégâts psychiques**. Ce sort ignore totalement l'Armure fixe physique de la cible.

- **Concentration (1 Action | 0 Flux | +0 Friction) :**

“ Le Psycker s'isole du chaos ambiant pour ouvrir son troisième œil, stabilisant le flot sauvage du Myr dans son esprit.
Vous stabilisez votre esprit. Votre prochain jet d'Esprit pour lancer un pouvoir ce tour bénéficie d'un bonus de **+10% de précision**.

- **Illusion Mineure (1 Action | 2 Flux | +1 Friction) :**

*Un simple bug sensoriel projeté dans le cortex de la cible, lui faisant entendre un bruit suspect ou apercevoir une silhouette fugace. Portée 15 m. Crée une perturbation sonore ou visuelle éphémère. Une cible qui rate son jet de Perception est distraite, offrant un bonus de **+10% de précision** au prochain allié qui l'attaque avant son tour.*

☐☐ Compétence de classe — Décharge Synaptique

À partir du niveau 6, le Psycker apprend à relâcher la pression accumulée dans ses lobes sous la forme d'une onde cinétique brute.

- **Niv. 6 — Décharge Synaptique (1 Action | 3 Flux | +1 Friction) :**

“ L'équivalent noétique d'un coup de fusil à pompe. Une détonation invisible qui fait saigner les tympans et fendra l'air.

Portée 9 m. Vous projetez une onde mentale concentrée infligeant **3d6 dégâts psychiques** à une cible unique. Une attaque simple, violente et fiable.

- **Niv. 10 — Décharge Amplifiée :** Utilisable **4 fois par repos long**. Si la Décharge Synaptique affecte une cible unique, vous pouvez diviser l'onde pour frapper **+1 créature supplémentaire** à moins de 3 m de la première.
- **Niv. 20 — Décharge Libre :** Utilisable **5 fois par repos long**. Votre Décharge Synaptique sature tellement votre environnement qu'elle devient une **Action Libre** (limité à 1× par tour), vous permettant de l'ajouter à vos autres actions sans consommer vos actions principales.

☐☐ Styles Psychiques (Choix au Niveau 1)

☐☐ Ancre Mentale

- **Niv. 1** : Votre esprit est un coffre-fort blindé. Vous gagnez **+5% aux jets d'Esprit** contre les états Peur, Panique et Charme.
- **Niv. 9** : Vous devenez totalement **immunisé aux états Peur et Panique** tant que votre réserve contient au moins 1 point de Flux.
- **Niv. 15** : 1×/tour, vous pouvez ajouter un bonus de **+5% à un jet d'Esprit** effectué par vous-même ou un allié situé à moins de 6 m.

☐ Kinétiste Agile

- **Niv. 1** : Vous utilisez de micro-poussées télékinétiques pour tricher avec la gravité. Vous gagnez **+1 m de déplacement** par tour.
- **Niv. 9** : Vous **ignorez les terrains difficiles**. De plus, vous pouvez effectuer un saut télékinétique de +3 m en **Action libre** (1×/tour).
- **Niv. 15** : Votre esprit glisse dans les failles de l'espace. Vous pouvez vous **téléporter gratuitement de 3 m** immédiatement après avoir lancé un pouvoir (1×/tour).

☐ Dompteur d'Esprits

- **Niv. 1** : Votre simple présence engourdit les volontés. Les ennemis à moins de 3 m de vous subissent un malus de **-5% à leurs jets de Manipulation** contre vous et vos alliés.
- **Niv. 9** : Lors du tout premier tour d'un combat, les ennemis subissent un **Désavantage en défense** contre vos pouvoirs.
- **Niv. 15** : 1×/tour, après avoir infligé des dégâts psychiques à une cible, vous saturez son cortex : elle subit un malus de **-5% à sa prochaine action**.

☐ Spécialisations du Psycker

✂ Spécialisation : Assaillant Psychique (Mage de Combat)

Rôle : Infliger des dégâts mentaux directs, briser les protections ennemies, contrôler le terrain par la douleur.

- **Niv. 2 — lame Psychique + Doctrine (Choix) :**

“ Votre volonté se matérialise sous la forme d'une grande lame translucide capable de fendre les esprits comme du verre.

1 Action | 3 Flux | +1 Friction. Portée 9 m. Inflige **2d6 dégâts psychiques**. Sur une Réussite Critique (1-5), la cible subit un malus de

-5% à sa prochaine action de défense.

- *Doctrine — Réverbération* : En cas d'échec de la défense ennemie, l'écho mental inflige **+1d4 dégâts psychiques** supplémentaires.
- *Doctrine — Perforation* : Votre lame ignore **50% de l'armure mentale ou magique** de la cible.

• **Niv. 3 — Explosion Synaptique :**

“ Une onde gravitationnelle invisible s'abat dans une zone, écrasant le cerveau des victimes sous une pression intoutenable.

2 Actions | 6 Flux | +1 Friction. Zone de 4,5 m de rayon, déployable jusqu'à 18 m. Inflige **3d6 dégâts psychiques**. Les cibles doivent réussir un jet d'Esprit DD 25 sous peine de subir un malus de **-10% à l'attaque** jusqu'à la fin du tour.

• **Niv. 5 — Ruée Psychique :**

“ Vous tordez l'espace devant vous pour réapparaître instantanément plus loin, laissant une violente traînée cinétique derrière vous.

1 Action | 6 Flux | +1 Friction. Téléportez-vous jusqu'à 9 m en ligne droite. La première cible croisée sur cette trajectoire subit **2d6 dégâts psychiques** et est repoussée de 3 m (jet de Physique DD 25 pour résister à la projection).

• **Niv. 7 — Onde de Rupture (Réaction | 2 par Repos court) :**

“ Un airbag télékinétique réflexe se déclenche au moment de l'impact, amortissant le choc tout en punissant l'agresseur.

Lorsque vous subissez des dégâts, vous réduisez instantanément l'impact de **2d6 PV** et renvoyez **1d6 dégâts psychiques** à l'assaillant.

• **Niv. 11 — Implosion Mentale :**

“ Le flux se replie brutalement sur lui-même à l'intérieur du crâne de la victime, menaçant de paralyser instantanément ses fonctions motrices.

2 Actions | 10 Flux | +1 Friction. Une cible à moins de 12 m subit **4d8 dégâts psychiques**. Elle doit réussir un jet d'Esprit DD 25 sous peine de subir l'état **Étourdi** (perte de sa première action) jusqu'à son prochain tour.

• **Niv. 13 — Doctrine Améliorée :**

- *Réverbération améliorée* : Le surplus d'énergie se transforme en un saignement de nez profus : applique l'état **Hémorragie mentale (1d4 dégâts psy/tour pendant 2**

tours).

- *Perforation améliorée* : Vos attaques ignorent **100% de l'armure mentale** sur les cibles déjà affectées par un état négatif.

- **Niv. 17 — Tempête Noétique :**

“ *Un ouragan de pure agonie psychique balaye la zone, saturant l'air d'interférences invisibles qui font hurler les esprits et grésiller les implants.*

2 Actions | 12 Flux | +1 Friction. Zone de 6 m de rayon. Inflige **5d6 dégâts psychiques**. En cas d'échec à un jet d'Esprit DD 25, les ennemis subissent un **Désavantage sur toutes leurs actions** pendant 1 tour.

- **Niv. 19 — Fulgurance (Passif) :**

“ *Chaque esprit que vous éteignez libère un résidu d'énergie cinétique qui survolte vos propres muscles.*

Immédiatement après avoir éliminé une cible, vous gagnez un bonus de **+1 Action** pour ce tour (limité à 1×/tour).

- **Niv. 20 — Cataclysme Cérébral (Ultime) :**

“ *Les vannes de votre cortex sont grandes ouvertes. Votre esprit devient une supernova noire qui calcine les barrières mentales des survivants.*

2 Actions | 15 Flux | +1 Friction. Dure 3 tours. Tous vos pouvoirs infligent **+1d6 dégâts psychiques** supplémentaires. De plus, chaque attaque réussie impose un malus cumulable de **-5% (maximum -15%) aux défenses** de la cible.

☐ Spécialisation : Orateur Onirique (Soutien Tactique)

Rôle : Soutien actif, illusions douloureuses, inspiration des alliés, drain de force vitale.

- **Niv. 2 — Écho de l'Esprit + Voix (Choix) :**

- *Écho de l'Esprit (Passif) :*

“ *Le murmure constant des pensées superficielles des vivants résonne dans votre tête comme une radio mal réglée.*

Vous percevez passivement les intentions et pensées simples des créatures dans un rayon de 9 m.

- *Voix — Élévation :*

Un ordre impérieux et rassurant résonne directement dans l'âme de votre compagnon, chassant le doute.

1 Action. Un allié à moins de 9 m gagne un bonus de **+10% à son prochain jet d'attaque ou de sauvegarde.**

- *Voix — Destruction :* Vous projetez une *Lame Psychique* standard (**1 Action | 3 Flux | 2d6 psy**). Sur un coup critique, la cible subit un malus de -5% à sa prochaine défense.

- **Niv. 3 — Partage des Douleurs :**

“ *Un fil d'argent invisible lie votre système nerveux à celui de votre cible. Désormais, vos blessures sont aussi les siennes.*

2 Actions | 6 Flux | +1 Friction. Portée 9 m. Dure 3 tours. Vous vous liez à une cible : elle subit automatiquement **la moitié des dégâts** que vous encaissez. La cible peut tenter un jet d'Esprit DD 25 à son tour pour briser le lien, sans quoi elle subit **1d6 dégâts psychiques** au début de chacun de ses tours.

- **Niv. 5 — Illusion Terrifiante :**

“ *Vous extirpez la pire phobie tapie dans l'inconscient de vos proies pour lui donner une forme spectrale mais cruellement tangible.*

1 Action | 6 Flux | +1 Friction. Portée 9 m, zone de 3 m de rayon. Les ennemis doivent réussir un jet d'Esprit DD 25 ou subir l'état **Paniqué** pendant 1 tour. S'ils échouent, ils subissent également **1d6 dégâts psychiques** instantanés.

- **Niv. 7 — Inspiration Éphémère (Réaction | 2 par Repos court) :**

“ *Un flash d'adrénaline mystique injecté directement dans le cortex d'un compagnon au moment crucial.*

Lorsqu'un allié effectue un jet, vous ajoutez un bonus de **+10% au résultat**. Si le jet était une attaque réussie, le coup est chargé d'énergie résiduelle et inflige **+1d6 dégâts psychiques** à l'ennemi.

- **Niv. 11 — Récupération Vitale :**

“ *Vous recousez les chairs par télékinésie cellulaire, au prix d'une atroce migraine qui martyrise vos propres tempes.*

1 Action | 6 Flux | +1 Friction. Portée 9 m. Vous restaurez **2d6 + votre modificateur d'Esprit PV** à vous-même ou à un allié. En contrepartie, vous subissez **1d6 dégâts psychiques non réductibles** (le drain). Si vous êtes sous l'effet du *Partage des Douleurs*, vous pouvez choisir de rediriger ces dégâts de drain sur la cible liée.

- *Synergie* : Si la cible bénéficie déjà de votre capacité *Voix : Élévation* ce tour, elle gagne également **+5% à sa prochaine action de défense**.

- **Niv. 13 — Voix Améliorée :**

- *Élévation améliorée* : Le bonus passe à **+15%**. De plus, l'allié ciblé gagne **l'Avantage** sur son jet (il lance deux fois le d100 et garde le score le plus bas pour réussir) si vous dépensez 1 point de Flux supplémentaire à l'activation.
- *Destruction améliorée* : Les dégâts de votre lame passent à **3d6**. Sur un coup critique, elle impose un malus de **-10% à la prochaine défense** de la cible. Si la cible souffrait déjà des états *Paniqué* ou *Étourdi*, ajoutez **+1d4 dégâts psy**.

- **Niv. 17 — Confusion Onirique :**

“ *La réalité se fissure. Les troupes ennemies ne savent plus si le soldat à côté d'eux est un frère d'armes ou un monstre synthétique échappé des laboratoires.*

2 Actions | 10 Flux | +1 Friction. Portée 9 m, zone de 4,5 m de rayon. Les ennemis doivent réussir un jet d'Esprit DD 25. En cas d'échec, ils **attaquent une cible aléatoire** à leur portée (allié comme ennemi) ou perdent leur première action lors de leur prochain tour. Les victimes subissent également **2d6 dégâts psychiques**. Les cases de la zone deviennent un *terrain déroutant* : y entrer ou la quitter demande un jet d'Esprit DD 15 sous peine de subir un **Désavantage** à la prochaine action.

- **Niv. 19 — Lien Empathique (Passif) :**

“ *Le réseau mental que vous tissez avec vos alliés recycle l'énergie des victoires et punit l'audace de vos bourreaux.*

Chaque fois que vous ou un allié à moins de 9 m réussissez un coup critique, la vague d'endorphine permet à un allié au choix de **regagner 1d6 PV ou 1 point de Flux**. À l'inverse, si un ennemi obtient un critique contre votre groupe, le retour de bâton lui inflige **1d6 dégâts psychiques**. De plus, vous pouvez propager *Inspiration Éphémère* sur un second allié à moins de 6 m du premier pour 1 Flux supplémentaire (le second gagne +5%).

- **Niv. 20 — Mirage Total (Ultime) :**

“ *La zone de combat se transforme en un kaléidoscope de réalités alternatives où vous dictez vos propres lois physiques.*

2 Actions | 15 Flux | +1 Friction. Durée 3 tours. Déploie une aura de 9 m de rayon centrée sur vous.

- *Alliés* : Gagnent **+10% à l'attaque, +10% à la défense** et un *couvert mineur* permanent contre les tirs lointains.
- *Ennemis* : Subissent un malus de **-10% à l'attaque** et un **Désavantage en défense**. Chaque fois qu'un ennemi rate un jet dans la zone, l'illusion le punit en lui

infligeant **2d6 dégâts psychiques**. La zone est considérée comme obscurcie pour eux, et la première attaque dirigée contre le Psycker à chaque tour subit automatiquement un **Désavantage**.

Révision #12

Créé 16 novembre 2025 20:46:50 par karubak

Mis à jour 15 mai 2026 21:04:06 par karubak