

# *PSYKERS AIDE DE JEU*

*Réalisé par Barbichu*

*Cette aide de jeu à pour but de synthétiser les informations sur les Psykers, en précisant l'évolution des chemins, choisis, des manifestations de l'Ubris des différents ouvrages. Elle permettra aux joueurs de prévoir leur évolution et de gérer au mieux leur personnage.*

## Organisation des Psykers

*Les Psykers sont rassemblées en deux ligues influentes et antagonistes, le Collégium Occidentale (le Collégium) et le Collégium de l'Est (l'Est), qui ont chacune leur règles et leurs interdits. Toutes deux, outre leur force qui naît du nombre, offrent aux Psykers une discipline qui leur permet de conserver leur santé mentale.*

*Quant à ceux qui n'ont pas peur de devenir fous ou qui refusent les carcans collectifs, ils deviennent hors-ligue. Loin de toute surveillance, libres de développer leurs capacités comme ils l'entendent, ils payent cependant un tribut élevé à l'Ubris.*

### Le Collégium

<b>Nombre de membres</b>	Un peu plus de 500
<b>Emblème</b>	La robe à double pan
<b>Chemin de prédilection</b>	Le Chemin des Ames
<b>Principale communauté</b>	Avalon
<b>LES REGLES / INTERDITS</b>	
Se tenir à l'écart du tumulte du monde	Refus de se reproduire
Etre un psyker avant toute chose	Refus de manger en compagnie des profanes
Préserver la pureté de son corps avant toute chose	Refus de marcher pieds nus
Première manifestation de l'Ubris : Visage impassible	

### L'Est

<b>Nombre de membres</b>	Un peu plus de 1400
<b>Emblème</b>	Le bâton de marche
<b>Chemin de prédilection</b>	Aucun, mais le chemin des reflets est le plus pratiqué
<b>Principale communauté</b>	Aucune, vagabonds
<b>LES REGLES / INTERDITS</b>	
Ne jamais s'éloigner de plus d'une pensée du monde, imaginer le monde tel qu'il serait si ses pouvoirs changeaient telle ou telle chose.	Se croire supérieur aux autres
Etre un humain avant d'être fou	Interdit de se laver
Refuser l'inéluctable et l'imprévisible	Refus d'acheter des vêtements, uniquement les cadeaux
Rester un voyageur	Refus de posséder un toit.

## L'Hubris

*Le Pouvoir mène à la folie ceux qui ont trop souvent recours à lui... ou bien ceux qui le maîtrisent de mieux en mieux. Outre que cela altère la santé mentale du Psyker, l'Hubris se manifeste également par des altérations physiques plus ou moins spectaculaire.*

**Un personnage qui obtient un nombre de manifestations égales à son score de Trempe, sombre dans une folie permanente.**

MANIFESTATIONS DE L'HUBRIS	
PHISYQUE	MENTALE
<b>Doigt en trop</b> : -2 lors de teste mobilisant la dextérité	<b>Trouble obsessionnel compulsif</b> : TOC
<b>Disproportion</b> : +1 en perception / -1 en présence	<b>Paranoïa</b> : +2 Perception / - 1 Clairvoyance
<b>Carnation étrange</b> : +1 protection naturelle / -1 présence	<b>Corps étrangers</b> : Une partie du corps agit avec maladresse (croit qu'elle ne lui appartient plus)
<b>Yeux rouges</b> : Vision dans le noir / Sensibilité lumière vive	<b>Tremblement intempestifs</b> : Nombre impair D20 = -2 à ses actions pour le tour
<b>Membre atrophié</b> : +1 en Adresse / - 1 en puissance	<b>Territorial</b> : doit se situer à 2m de toute personne
<b>Puanteur</b> : +2 en monte / -1 en Présence	<b>Cyclothymique</b> : Début de partie, pair = enjoué, impair = désespéré et amer
<b>Veines Palpitantes</b> : -5 test de soin / +5 en santé	<b>Tueur</b> : + 1pt de dommage / + 1pt encaisse
<b>Caractéristiques animale</b> : Au gré du MJ	<b>Obsédé du Pouvoir</b> : +5pts Psyché / -5 Pts Santé
<b>Propriété animale</b> : -1 en adresse / +3 en puissance et si découvert le personnage est désigné comme fée	<b>Mégalomanie</b> : Si action mémorable, il récupère tous ces points de psyché, s'il refuse il en perd la moitié
<b>Chevelure animale</b> : Si cela est découvert, le personnage est désigné comme fée ou psyker	<b>Addiction</b> : Dépendance à définir
<b>Acidité</b> : La salive du Psyker est corrosif (1D4), défense vs mêlée / aliments restreint sinon poison vir. 15	<b>A fleur de peau</b> : Le psyker se vexe à longueur de journée
<b>Syndrome d'André</b> : (Gigantisme) + 2 Puissance / -20 ans espérance de vie, -1 présence, -2 Discrétion	<b>Mono-tâche</b> : Doit choisir entre action simple ou complexe, il peut utiliser le don Célérité pour une même tâche.
<b>Plasticité</b> : (Peau) -1 en présence, consomme eau x2 / peut se contorsionner dans des endroits restreints	<b>Animosité</b> : Haine irrépressible pour une catégorie d'être vivants. Test Trempe x2 / 20 sinon fureur
<b>Crocs</b> : 1D6 dégâts / -4 Monte	<b>Peur panique</b> : Terreur pour une catégorie de gens. Test Trempe x2 / 20, sinon paralysie 1D10 tours de jeu.
<b>Jambes surpuissantes</b> : +2 en Mouvements / dégâts jambes x2	<b>Silencieux</b> : -2 à chaque fois que les conventions sociales nécessitent une conversation. Trop prolongée, doit il doit mettre un terme à la discussion.
<b>En béton</b> : +2 points de Santé par jour / Vitesse divisée par 2	<b>Querelleur</b> : A chaque fois qu'une des ses provocations déclenche une altercation + 5 point de Psyché, si une bagarre générale éclate, il récupère tous ses points.
<b>Scintillation</b> : Désignation comme fée / augmente sources lumineuses dans un rayon de 5m (action simple)	<b>Syndrome de Fred</b> : +2 en persuasion pour baratiner / Trempe x2/20 pour ne pas révéler immédiatement tout ce qu'il sait.



## Les dons

*Les personnages ayant choisi l'héritage descendant ont accès aux dons s'ils choisissent de devenir Psykers*

DONS	
NOM	EFFET
<b>Agilité (5)</b>	Peut relancer un dé lors d'un test de Mouvement
<b>Célérité (5)</b>	Peu entreprendre une action supplémentaire
<b>Guérison (5)</b>	Peut regagner une case de santé (léta) ou 5 cases (non léta) / 24h
<b>Protection (5)</b>	+5 à sa valeur de protection / Tour
<b>Réflexe (5)</b>	+5 Test d'initiative
<b>Sens (5)</b>	+5 Perception
<b>Sentir le Pouvoir (5)</b>	Utilisation de Pouvoir ou si il s'agit d'un Descendant

# Les chemins

## Le chemin des forces

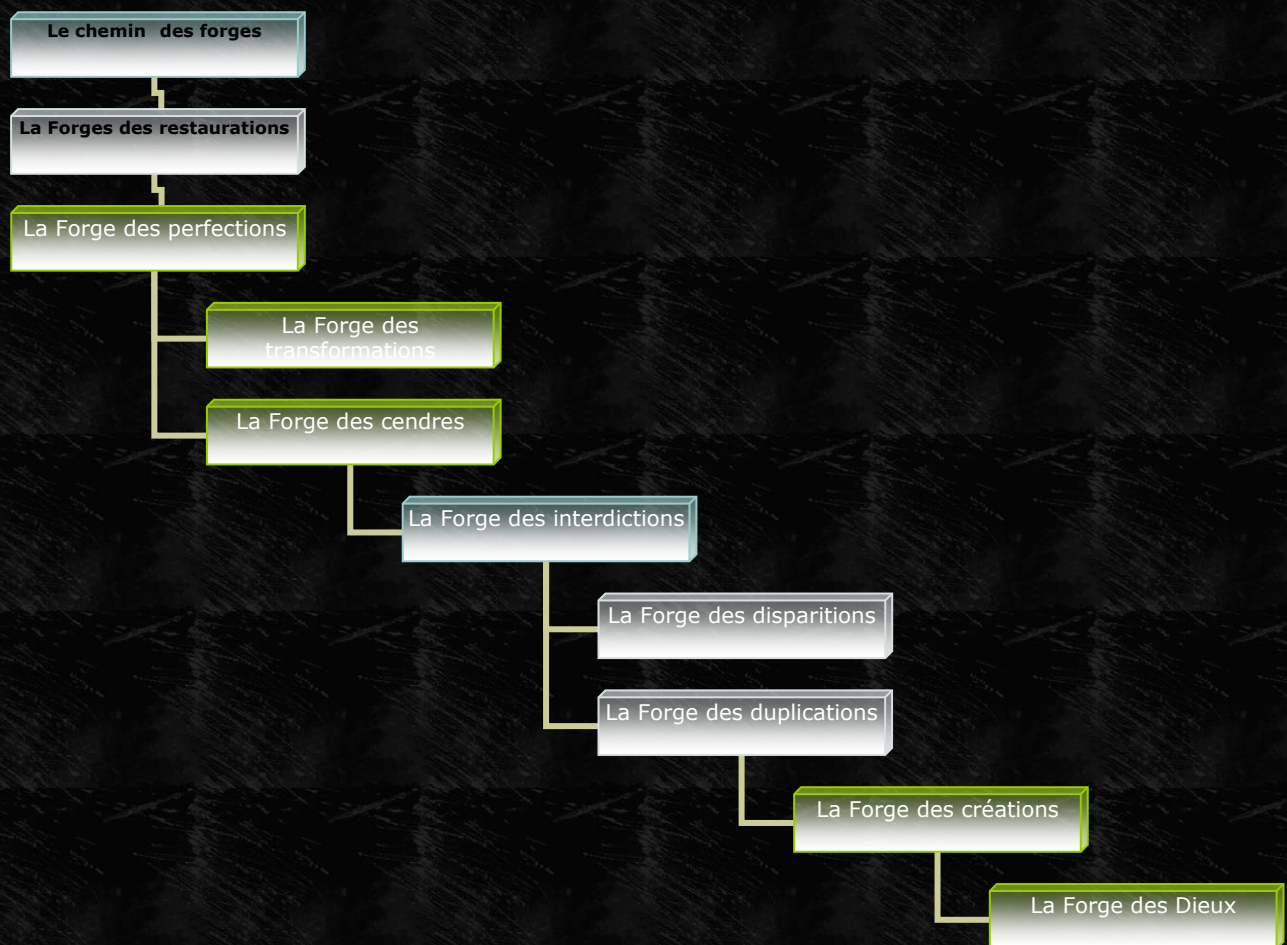
<b>Symbolique :</b>	Le plomb et l'arbre
<b>Maison :</b>	Antarès
<b>Limite :</b>	Influence sur le Psyker
<b>Capacité :</b>	Puissance + Athlétisme



NOM	EFFET	SEUIL	COÛT	DUREE
<b>La surface du corps :</b>	<b>Effet simple :</b> Altération minime <b>Effet étendu :</b> Altération complexe	5	1	Sommeil
<b>La Force du corps :</b>	<b>Effet simple :</b> +5 test Puissance ou adresse <b>Effet étendu :</b> + score de Psyché test Puissance ou adresse	10	3	Prochain test
<b>Le contrôle du corps :</b>	<b>Effet simple :</b> + 1 Puissance ou adresse <b>Effet étendu :</b> Augmentation permanente et manifestation de l'Hubris	15	5	Sommeil
<b>La Surface de l'esprit :</b>	<b>Effet simple :</b> Le psyker prend en compte les modificateurs de sont choix pour un test de Clairvoyance ou de Trempe <b>Effet étendu :</b> -5 pour plaie et pour déterminer si le psyker ment	15	5	Sommeil
<b>La Force de l'esprit</b>	<b>Effet simple :</b> +5 test de Clairvoyance ou Trempe <b>Effet étendu :</b> + valeur de Psyché au prochain test	15	8	Prochain Test
<b>Le Contrôle de l'esprit</b>	<b>Effet simple :</b> +1 en Clairvoyance ou Trempe <b>Effet étendu :</b> le bonus devient définitif et nouvelle manifestation de l'Hubris.	20	10	Sommeil
<b>La Surface de l'Ame</b>	<b>Effet simple :</b> Le Psyker gagne + 5 pour tout test impliquant l'impression qu'il veut donner <b>Effet étendu :</b> Choisi pour la durée entre attirée tous les regards ou devenir invisible aux yeux des gens	20	10	Sommeil
<b>La Force de l'Ame</b>	<b>Effet simple :</b> +5 pour activer ses autres pouvoirs <b>Effet étendu :</b> + valeur de Psyché	25	12	Sommeil
<b>Le Contrôle de l'Ame</b>	<b>Effet simple :</b> +10 Santé et Psyché et peuvent être échangeable <b>Effet étendu :</b> +5 Psyché définitif et manifestation de l'Hubris	30	15	Sommeil

## Le chemin des forges

<b>Symbolique :</b>	La platine et les outils de forgerons
<b>Maison :</b>	Sirius
<b>Limite :</b>	N'affecte pas ce qui a été ou ce qui est vivant
<b>Capacité :</b>	Adresse + Savoir d'une branche de l'Artifex





NOM	EFFET	SEUIL	COÛT	DUREE
<b>La Forge des restaurations :</b>	<b>Effet simple :</b> Restaure un objet <b>Effet étendu :</b> Affecte les objets de plusieurs pièces	5	1	Définitif
<b>La Forge des perfections :</b>	<b>Effet simple :</b> donne qualité de « maître » à un objet <b>Effet étendu :</b> Affecte les objets de plusieurs pièces	10	3	Définitif
<b>La Forge des transformations :</b>	<b>Effet simple :</b> Modifie un objet <b>Effet étendu :</b> Affecte les objets de plusieurs pièces	15	5	Définitif
<b>La Forge des Cendres :</b>	<b>Effet simple :</b> Rend un objet inutilisable <b>Effet étendu :</b> l'objet ne pourra être restauré	15	5	Définitif
<b>La Forges interdictions</b>	<b>Effet simple :</b> Prochain tour le type d'objet nommé devient inutilisable dans un rayon de 20m <b>Effet étendu :</b> portée à 200m ou rendu hors d'usage de manière définitif	15	8	Un tour de jeu
<b>La Forge des disparitions</b>	<b>Effet simple :</b> Le type d'objet disparaît dans un rayon de 20 m <b>Effet étendu :</b> portée à 200 m et le souvenir de l'objet disparaît.	20	10	Définitif
<b>La Forge des créations</b>	<b>Effet simple :</b> Crée un objet qu'il peut tenir <b>Effet étendu :</b> Crée autant d'objet que son score d'Adresse	25	12	Définitif
<b>La Forge des Dieux</b>	<b>Effet simple :</b> Crée un objet qu'il peut tenir et il peut créer un objet qui n'existe pas <b>Effet étendu :</b> Crée autant d'objet que son score d'Adresse	30	15	Définitif



## Le chemin des échos

<b>Symbolique :</b>	Le verre et les organes de perception
<b>Maison :</b>	Bételgeuse
<b>Limite :</b>	L'Hubris se manifeste plus rapidement
<b>Capacité :</b>	Clairvoyance + Perception



NOM	EFFET	SEUIL	COÛT	DUREE
<b>Les échos sonores :</b>	<b>Effet simple :</b> + 5 Perception (ouïe) <b>Effet étendu :</b> Définitif + manifestation de l'Hubris	5	1	Sommeil
<b>Les échos du visible</b>	<b>Effet simple :</b> + 5 Perception (vue) <b>Effet étendu :</b> Définitif + manifestation de l'Hubris	10	3	Sommeil
<b>Les échos des animaux :</b>	<b>Effet simple :</b> + 5 Perception (autre que la vue et l'ouïe) <b>Effet étendu :</b> Définitif + manifestation de l'Hubris	15	5	Définitif
<b>Les échos de l'âme</b>	<b>Effet simple :</b> Perçoit les sentiments de la cible <b>Effet étendu :</b> Entend les pensées de la cible	15	5	Concentration
<b>Les échos lointains</b>	<b>Effet simple :</b> Projette sa vue sur une cible connue <b>Effet étendu :</b> Il se projette lui même et peut se mouvoir par un effort de volonté	15	8	Concentration
<b>Les échos impossibles</b>	<b>Effet simple :</b> Un objet emmagasine des souvenirs (psyché/jour) <b>Effet étendu :</b> Désigne les personnes qui pourront avoir accès à l'objet.	20	10	Variable
<b>Les échos du présent</b>	<b>Effet simple :</b> Pose une question sur la condition, faits et gestes d'une personne connue <b>Effet étendu :</b> Peut le faire sur une personne vue une fois	20	10	Instantanée
<b>Les échos du passé</b>	<b>Effet simple :</b> Pose une question sur la condition, faits et gestes d'une personne connue dans un passé proche (24h ou moins) <b>Effet étendu :</b> Peut le faire sur une personne vue une fois	25	12	Instantanée
<b>Les échos du futur</b>	<b>Effet simple :</b> Pose une question sur la condition, faits et gestes d'une personne connue dans un futur proche (24h ou moins) <b>Effet étendu :</b> Peut le faire sur une personne vue une fois	30	15	Instantanée

## Le chemin des reflets

<b>Symbolique :</b>	Le miroir ou toute surface réfléchissante
<b>Maison :</b>	Véga
<b>Limite :</b>	Ne crée rien de durable
<b>Capacité :</b>	Présence + Persuasion



NOM	EFFET	SEUIL	COÛT	DUREE
<b>Reflet simple :</b>	<b>Effet simple :</b> illusion visuelle de petite taille / dissipe dès touché <b>Effet étendu :</b> Durée étendue jusqu'au sommeil	5	1	1 minute
<b>Reflet étendu</b>	<b>Effet simple :</b> illusion visuelle de la taille d'une petite maison / dissipe dès touché ou test CLA+PER / Test Psyker <b>Effet étendu :</b> Durée étendue jusqu'au sommeil	10	3	1 heure
<b>Reflet animé :</b>	<b>Effet simple :</b> illusion complète et répète une scène <b>Effet étendu :</b> Durée étendue jusqu'au sommeil	15	5	1 heure
<b>Reflet mobile</b>	<b>Effet simple :</b> illusion complète et peut se déplacer / dissipe dès touché ou test CLA+PER / Test Psyker <b>Effet étendu :</b> Durée étendue jusqu'au sommeil	15	5	1 heure
<b>Reflet autonome</b>	<b>Effet simple :</b> Illusion de soi possède le langage et ses souvenirs / dissipe dès touché ou test CLA+PER / Test Psyker <b>Effet étendu :</b> Durée étendue jusqu'au sommeil	20	10	1 heure
<b>Reflet de soi</b>	<b>Effet simple :</b> Un objet emmagasine des souvenirs (psyché/jour) <b>Effet étendu :</b> Désigne les personnes qui pourront avoir accès à l'objet.	20	10	Variable
<b>Reflet de l'animal</b>	<b>Effet simple :</b> Illusion d'un animal / dissipe test CLA+PER / Test Psyker <b>Effet étendu :</b> Durée étendue jusqu'au sommeil	20	10	1 heure
<b>Reflet de l'humain</b>	<b>Effet simple :</b> Illusion d'un humain / dissipe test CLA+PER / Test Psyker <b>Effet étendu :</b> Durée étendue jusqu'au sommeil	25	12	1 heure
<b>Reflet du monstre et des merveilles</b>	<b>Effet simple :</b> Illusion d'un monstre complet / dissipe test CLA+PER / Test Psyker <b>Effet étendu :</b> Durée étendue jusqu'au sommeil	30	15	1 heure



## Le chemin des âmes

<b>Symbolique :</b>	L'or et les insignes
<b>Maison :</b>	Aldébaran
<b>Limite :</b>	Le plus prompt à entraîner sur le chemin de la folie
<b>Capacité :</b>	Présence + Persuasion



NOM	EFFET	SEUIL	COÛT	DUREE
<b>Âme troublée :</b>	<b>Effet simple :</b> -2 /+ 2 au test concerné par le sentiment <b>Effet étendu :</b> Bonus / malus doublés	5	1	1 heure
<b>Âme apeurée</b>	<b>Effet simple</b> la cible doit fuir la présence du psyker, celui-ci reçoit une manifestation de l'Hubris ou dépense 20 pts de Psyché <b>Effet étendu :</b> Le psyker ne subit aucun effet secondaire	10	3	1 heure
<b>Âme passionnée :</b>	<b>Effet simple</b> la cible voit un sentiment développé à l'extrême celui-ci reçoit une manifestation de l'Hubris ou dépense 20 pts de Psyché <b>Effet étendu :</b> Le psyker ne subit aucun effet secondaire	15	5	1 heure
<b>Âme convaincue</b>	<b>Effet simple</b> le psyker annonce une phrase de 4 mots et la cible est persuadée qu'il s'agit de la vérité, celui-ci reçoit une manifestation de l'Hubris ou dépense 20 pts de Psyché <b>Effet étendu :</b> Le psyker ne subit aucun effet secondaire	15	8	Sommeil
<b>Âme oublieuse</b>	<b>Effet simple</b> le psyker annonce une « Oublie que... » est le fait sera effacé de la mémoire, celui-ci reçoit une manifestation de l'Hubris ou dépense 20 pts de Psyché <b>Effet étendu :</b> Le psyker ne subit aucun effet secondaire	20	10	Définitif
<b>Âme obéissante</b>	<b>Effet simple</b> le psyker donne un ordre immédiat, celui-ci reçoit une manifestation de l'Hubris ou dépense 20 pts de Psyché <b>Effet étendu :</b> Le psyker ne subit aucun effet secondaire.	20	10	1 tour de jeu
<b>Âme asservie</b>	<b>Effet simple</b> le psyker conditionne la cible à exécuter une action (24h), celui-ci reçoit une manifestation de l'Hubris ou dépense 20 pts de Psyché <b>Effet étendu :</b> Le psyker ne subit aucun effet secondaire.	25	12	Définitif
<b>Âme possédée</b>	<b>Effet simple :</b> Destruction de la volonté de la cible, elle obéit à n'importe quel ordre <b>Effet étendu :</b> aucun	35	15	Définitif

## Le chemin des morts

<b>Symbolique :</b>	L'os et les symboles morbides
<b>Maison :</b>	Charon
<b>Limite :</b>	Pas ouvert aux personnages joueurs en dehors des trois premiers pouvoirs. Il faut avoir une manifestation de l'Hubris par pouvoir
<b>Capacité :</b>	Présence + un Savoir : Art au choix



NOM	EFFET	SEUIL	COÛT	DUREE
<b>Les morts parlent :</b>	<b>Effet simple :</b> Fait parler un mort de moins 24h <b>Effet étendu :</b> Peut faire parler n'importe quelle dépouille	5	1	Concentration
<b>Âme apeurée</b>	<b>Effet simple</b> Le Psyker peut poser une question et le contraint à répondre <b>Effet étendu :</b> Le psyker peut poser autant de question qu'il veut	10	3	Concentration
<b>Âme passionnée :</b>	<b>Effet simple</b> Le Psyker accède au savoir détenu par les morts d'un lieu, il peut poser une et une seule question qui le ou les concernent <b>Effet étendu :</b> Le psyker peut poser autant de question qu'il veut	15	5	Concentration