

# Les Guerriers Psy :

## Définition :

Les Guerriers Psy sont le bras armé des forces Psionistes, Il parcourent les Univers pour représenter la Magie et pour arbitrer les querelles entre mages.

Ils ont développé tout un arsenal de pouvoirs offensifs qui leurs sont propres et qui, généralement, visent à augmenter leurs capacités.

Tous les guerriers Psy commencent leurs carrières par un "stage" sur Eléckasë durant lequel ils seront mis à l'épreuve.

On testera principalement leur fidélité envers l'entité Magie, leur discrétion et leur efficacité. Durant le stage et plus tard durant leurs missions, les Guerriers Psy se servent d'une classe de combattant comme d'une couverture pour masquer leurs activités.

## Les Règles :

1/ Un guerrier Psy ne peut avoir de pouvoirs magiques latents(=> Khïn max. 44%)

2/ La caractéristique Psy d'un G.P. est égale au double de son Khïn

3/ Un Guerrier Psy ne peut pas porter d'arme à deux mains ou de bouclier car conjurer certains pouvoirs demande d'avoir une main libre.

4/ Le Guerrier Psy doit garder secret ses pouvoirs, ses buts et ses commanditaires. Si quiconque se rend compte de quoi que se soit le G.P. doit l'éliminer ou se suicider pour éviter d'être interrogé.

Le G.P. doit donc se faire passer pour un guerrier normal n'ayant pas de Psy et surtout éviter d'utiliser des pouvoirs trop visibles en présence de témoin.

## Bonus aux Caractéristique :

Comme ceux d'une autre classe de Combattant(La classe servant de couverture) avec quelques modificateurs :

- - 10% ou 2X -5% dans une des caractéristiques pour laquelle la classe donne un bonus.
- + 10% au Psy.
- - 1 en Ca et + 1 en Cd
- + 1D8 en Pa

**Remarque :** Le bonus de 10% au Psy est ajouté après son calcul(Khïn \* 2).

## **Droit à deux compétences parmi celles-ci :**

Même liste que la classes de combattant servant de couverture plus "Connaissance de la Magie" et "[Méditation](#)"(la con. de la magie bénéficie d'un bonus de +30% lors de la création du personnage.)

## **Argent :**

Comme la classe de couverture + 1D20 écus

## **Expérience et passage de niveau :**

Le Guerrier Psy fait partie des classes spéciales(il utilise donc la table de magicien pour la progression en fonction de l'expérience) et gagne 3 points par niveau à répartir entre le Ca et le Cd.

## **Remarques :**

Le Guerrier Psy peut être de n'importe quelle race si cela correspond avec la carrière de couverture.