

WASTELAND

Les Terres Gâchées

LES CHANTS DU LABYRINTHE

Département des
sombres projets

VIE DES PSYKERS

Les psykers constituent un objet de fascination et de crainte pour tous les habitants du Malroyaume. Ils le doivent à leur ascendance maudite, au secret dont ils s'entourent et, avant toute chose, à la maîtrise du Pouvoir. Car les psykers peuvent accomplir l'impossible – dans une certaine mesure en tout cas. Mais ils sont condamnés à plus ou moins brève échéance par la progression de l'hubris, la folie et la démesure qui font d'eux des réprouvés. Ce chapitre détaille les enjeux de la vie d'un psyker dans le Malroyaume, de l'organisation de son quotidien à l'acquisition de nouveaux pouvoirs, en passant par ses relations avec les autres hommes.

DANS LE LABYRINTHE

Le Pouvoir, la force spirituelle dans laquelle puisent les psykers, est également ce qui les corrompt presque inévitablement : tel est le paradoxe avec lequel ils doivent vivre. Lorsqu'ils évoquent leur existence et les pièges qu'ils affrontent chaque jour, les psykers se réfèrent à l'existence du Labyrinthe, qui serait la forme réelle que prend la vie psychique des hommes – c'est en tout cas la meilleure image que l'on puisse convoquer pour la décrire. Maîtriser le Pouvoir, c'est explorer une multitude de chemins qui constituent un immense dédale, celui de leur esprit. Beaucoup de ces couloirs sont des impasses, et les parcourir ne mène à rien. Certains ne doivent pas être empruntés, car ils sont bien trop dangereux et que ceux qui s'y risquent y perdent aussitôt la vie : à l'intérieur du Labyrinthe, l'hubris, que les psykers décrivent de manière imagée comme une matière visqueuse, une vapeur toxique ou encore une nuée d'insectes monstrueux, fond sur sa proie et la contamine. Quelques chemins, enfin, peuvent être explorés dans une sécurité relative.

THÉORIES

De nombreuses théories concernant le Labyrinthe ont été débattues au fil des siècles, à partir de témoignages que l'on croit tenir des Prodiges eux-mêmes. Certains psykers pensent ainsi qu'il existe, au cœur du dédale, un lieu central dans lequel se trouve le Secret du Pur, une forme de Pouvoir beaucoup plus forte qui leur permettrait d'accomplir des exploits dignes des Prodiges eux-mêmes. Quelques-uns cherchent la Porte, une sortie du Labyrinthe qui leur offrirait l'opportunité d'une vie à l'abri de l'hubris : c'est l'hypothèse que défend Héraklios Ronstein, un psyker de la maison Véga. Beaucoup, enfin, sont convaincus qu'il existe d'autres chemins à découvrir, tout aussi sûrs que les six qu'enseignent le Collégium et l'Est.

VIVRE AVEC L'HUBRIS

La menace que l'hubris fait peser sur leur vie a conduit les psykers à chercher avidement des moyens d'enrayer sa progression, voire d'annihiler purement et simplement ses effets. Au fil du temps, plusieurs méthodes ont été mises au point, dont les plus fameuses sont les règles de vie restrictives qu'imposent le Collégium et l'Est (voir p. 18 et p. 19).

Pour ceux qui ne suivent pas ces règles (ou qui se sont rendu compte qu'elles ne les protégeaient pas suffisamment), il est possible de s'entraîner à *supporter* l'hubris, c'est-à-dire à développer son endurance à la folie.

En termes de jeu, cela se traduit par deux options :

- ★ **augmenter sa Trempe** grâce aux points d'expérience (PX) : plus elle est élevée, plus le psyker peut accumuler de manifestations (voir le livre de base, p. 201) ;
- ★ **dépenser 10 PX pour mettre une manifestation d'hubris de son personnage entre parenthèses**. Cette manifestation est toujours là et le psyker en subit les effets. Cependant, mieux acceptée par son porteur, elle ne compte plus dans le nombre maximum de manifestations que peut recevoir le personnage avant de sombrer dans la folie.

Enfin, on murmure dans certains milieux savants qu'il existerait des moyens de *guérir* de l'hubris, mais beaucoup pensent qu'ils relèvent davantage de la légende que la réalité. De ces moyens, celui qui excite le plus les imaginations, surtout au sein du Collégium, concerne la « salle de l'Equilibrium Parfait ». Cette salle secrète serait cachée quelque part dans Avalon et abriterait, selon la légende, une machine prodigieuse capable de faire disparaître les manifestations physiques de l'hubris. Si un tel lieu existe, personne n'a jamais clamé l'avoir trouvé : peut-être pour s'en réserver l'usage ?

On raconte aussi, plutôt parmi les psykers de l'Est cette fois-ci, qu'il existe une organisation secrète dont les membres savent soigner les manifestations mentales de l'hubris. Ils pratiqueraient une science oubliée de l'Hier, une sorte de médecine de l'âme nommée Analyse. Cette « confrérie des Analytiques », si elle existe, ne prendra jamais le risque d'apparaître au grand jour : elle serait persécutée au même titre que les psykers qu'elle soigne.



Nouvelles manifestations de l'hubris

Vous trouverez ci-dessous des exemples d'afflictions, dont vous pouvez vous inspirer ou que vous pouvez reprendre tels quels lorsqu'un psyker est atteint d'une nouvelle manifestation d'hubris.

Manifestations physiques

- 1 – Acidité** : la salive du psyker est un violent corrosif, qui inflige 1d4 points de dégâts à sa cible ; il doit réussir une attaque en Mêlée pour l'atteindre si elle se défend. Le régime alimentaire du personnage est en revanche restreint et très contraignant (à la discrétion du MJ). Tout autre aliment est pour lui un poison de Virulence 15.
- 2 – Syndrome d'André** : le psyker souffre de gigantisme ; son corps grandit, ses membres et sa tête enflent. Cette affliction lui octroie un bonus de + 2 en Puissance, mais elle diminue de 20 ans son espérance de vie et lui inflige des malus de - 1 en Présence et de - 2 en Discrétion.
- 3 – Plasticité** : la peau du psyker est toujours suintante (- 1 en Présence). Il lui faut boire deux fois plus d'eau qu'un être humain normal, mais son corps est capable de contorsions prodigieuses. Il parvient à se glisser dans des espaces deux fois plus réduits que ceux dans lesquels peuvent entrer ses semblables.
- 4 – Crocs** : le psyker est doté d'une dentition acérée, qui lui permet d'infliger des dégâts létaux s'il les utilise au combat (1d6 points de dégâts). Cette part animale lui vaut en revanche l'hostilité instinctive des autres mammifères, qu'il rend nerveux voire agressifs. Il subit par exemple un malus de - 4 en Monte.
- 5 – Jambes surpuissantes** : le psyker est doté de membres inférieurs extraordinairement toniques, qui lui confèrent un bonus de + 2 en Mouvements. Toutefois, ses jambes sont particulièrement vulnérables : chaque fois qu'elles sont la cible d'une blessure, les dégâts sont doublés.
- 6 – En béton** : le corps du psyker est anormalement lourd. Sa Vitesse est divisée par deux. En revanche, sa guérison est accélérée : il récupère naturellement + 2 points de Santé par jour.
- 7 – Scintillation** : la peau du psyker scintille légèrement dans l'obscurité. Si elle est découverte, cette manifestation désigne aussitôt le personnage comme une fée ou un psyker. Mais celui-ci peut, par sa seule volonté, faire varier d'intensité les sources lumineuses dans un rayon de 5 mètres autour de lui (*action simple*).





Manifestations mentales

- 1 – **À fleur de peau** : le psyker se vexe à longueur de journée et ne supporte pas la critique.
- 2 – **Monotâche** : le psyker est incapable de faire deux choses en même temps. Dans un tour de jeu, il doit choisir entre une action simple et une action complexe. En revanche, rien ne lui interdit de répéter deux fois de suite la même action. Il peut donc tout à fait faire usage du Don de Célérité (voir le livre de base, p. 198).
- 3 – **Animosité** : le psyker éprouve une haine irrépressible pour une catégorie d'êtres vivants (les Bretons, les Orientaux, les moutons, les enfants...). Lorsqu'il est mis en présence de cet objet de détestation, il doit réussir un test de Trempe x 2 / 20 pour se contrôler et ne pas se laisser emporter par sa fureur.
- 4 – **Peur panique** : le psyker est frappé de terreur lorsqu'il est mis en présence d'une catégorie d'êtres vivants (les Haïstrandhers, les nourrissons, les serpents...). Pour surmonter sa peur, il doit réussir un test de Trempe x 2 / 20. En cas d'échec simple, il doit prendre la fuite. En cas d'échec dramatique, il est paralysé par la peur pendant 1d10 tours de jeu et ne peut entreprendre aucune action.
- 5 – **Silencieux** : le psyker n'aime plus parler. Il limite sa communication verbale au strict minimum. Sa Présence est affectée d'un malus de - 2 à chaque fois que les conventions sociales réclament un peu de conversation. Par ailleurs, il supporte très mal d'assister à des discussions prolongées et ressent le besoin impérieux d'y mettre un terme.
- 6 – **Querelleur** : le psyker aime le conflit, surtout avec des inconnus qui ne lui ont rien demandé. Chaque fois qu'une de ses provocations déclenche une altercation, il regagne 5 points de Psyché. À chaque bagarre générale dont il est l'initiateur, tous ses points de Psyché lui reviennent.
- 7 – **Syndrome du Fred** : le psyker est un bavard impénitent. Il bénéficie d'un bonus de + 2 en Persuasion à chaque fois qu'il tente de baratiner. En revanche, il a énormément de mal à garder un secret, surtout lorsque la situation l'exige. Face à un ennemi ou un interlocuteur douteux, il doit réussir un test de Trempe x 2 / 20 pour ne pas lui révéler sur-le-champ son identité et sa raison d'être au monde.



GARDE NOIR

Règle optionnelle : masquer l'hubris

Les manifestations de l'hubris, en particulier physiques, sont des marques infamantes qui désignent leur porteur, aux yeux de bien des habitants du Malroyaume, comme un paria ou un criminel en puissance. Elles constituent un handicap social important, qui vient contrebalancer la puissance de ces êtres hors du commun.

À moins de vivre reclus ou d'être convaincu de son invincibilité (c'est-à-dire d'être fou), un psyker fait tout son possible pour cacher ces manifestations, soit parce qu'il cherche à garder secrète sa nature de psyker, soit parce qu'il veut au moins en dissimuler les aspects les plus répugnants pour le commun des mortels (un maire disposé à laisser un vagabond aux pouvoirs inquiétants séjourner dans la maison amicale du village risque de réviser son jugement s'il aperçoit la chevelure animée de l'étranger).

Dès lors, doit-on considérer que les manifestations mentales de l'hubris sont moins handicapantes, puisqu'elles sont invisibles ?

Nous vous proposons la règle optionnelle suivante : **plus un personnage compte de manifestations d'hubris, physiques ou mentales, plus il lui est difficile de les dissimuler**, car la maîtrise de soi et la vigilance requises sont tout simplement hors de sa portée.

En termes de jeu, le PJ doit réussir à chaque réveil un **test de Trempe x 2 contre un seuil de difficulté égal à 12 + le nombre de manifestations d'hubris** dont il est affligé.

Si le test est réussi, le PJ conserve la maîtrise de lui-même et ses manifestations restent relativement discrètes (dans la mesure du possible, et le MJ reste juge).

Si le test est raté, le PJ perd en partie le contrôle de lui-même pour la durée de la journée. Dans le cas des manifestations physiques de l'hubris, le MJ peut considérer que le personnage y est moins attentif et risque plus facilement, par un geste inopportun, de les révéler. Quant à ses manifestations mentales, elles prennent pour 24 heures une forme plus aiguë. Une compulsion alimentaire se transforme en gloutonnerie inextinguible. Une tendance paranoïaque conduit à un comportement extrêmement soupçonneux, voire à des hallucinations. Si vous souhaitez traduire cette aggravation de l'état de santé mentale du personnage en termes de jeu, vous pouvez estimer qu'il subit un malus de - 2 à tous ses tests relationnels. Cela concerne avant tout la compétence Persuasion, et éventuellement la compétence Coercition (encore qu'un personnage pris de paranoïa aiguë peut se révéler assez intimidant !).

Addendum pour MJ particulièrement sévères : dans le cas des manifestations mentales, vous pouvez estimer que l'état de confusion psychique du personnage altère son jugement ou sa mémoire et cause également un malus de - 2 à l'ensemble de ses tests intellectuels (Perception, Savoirs, etc.). Autre variante : plus le personnage compte de manifestations, plus le malus s'aggrave. Il pourrait de la sorte passer à - 4 lorsque le psyker acquiert une quatrième manifestation d'hubris.



CROYANCES

En de nombreux lieux, les habitants du Malroyaume, qui se méfient des psykers comme de la peste, se reposent sur des méthodes locales... et souvent peu concluantes pour détecter de tels intrus. Des Voyageurs, arrivant dans une communauté hostile aux psykers, peuvent s'attendre à subir une épreuve de détection fondée sur l'une ou l'autre de ces croyances populaires. Parmi les plus répandues, on trouve les idées suivantes :

- * les psykers ne clignent pas des yeux ;
- * ils craignent le feu ;
- * ils se couvrent le visage si l'on approche d'eux le Livre des Révélations ;
- * ils sont pris de vomissements s'ils boivent de l'eau ;
- * ils clignent très souvent des yeux ;
- * ils répondent de manière très compliquée à des questions très simples ;
- * ils ont les doigts fripés ;
- * ils ont des cheveux blancs à un âge précoce.

Dans certains villages, des fouilles, des palpations, voire une mise à nu des Voyageurs peuvent être exigées. En règle générale, les épileptiques, les bègues, les roux et plus largement tous ceux qui présentent une anomalie visible (vestimentaire, capillaire, anatomique) peuvent facilement être pris pour des Descendants.

EUX ET NOUS

Si la méfiance et l'hostilité à l'égard des psykers prévalent, cependant le Malroyaume offre toute une gamme de réactions à ces êtres hors du commun. De communauté en communauté, voire d'une famille à une autre, les psykers doivent s'attendre à rencontrer des attitudes très variées. On peut distinguer plusieurs comportements types :

- * **Haineux** : la présence des psykers est perçue comme une menace directe pour la survie même de la communauté. Il faut les éliminer sans tarder – par la ruse ou par la force. Face à de tels comportements, que l'on retrouve dans les communautés fanatisées par l'extrémisme de la Rédemption (comme dans les villages du Dominion ou dans la ville de Bornemouth), mais aussi dans certaines communautés païennes où le Pouvoir est perçu comme l'origine de la Catastrophe, les psykers doivent s'attendre à être pourchassés avec acharnement si leur nature est révélée.
- * **Hostile** : la présence des psykers est reçue comme une mauvaise nouvelle, prompt à attirer le mauvais œil sur la communauté. Ils doivent être éloignés sur-le-champ – et par la force s'il le faut. Le psyker peut réussir à infléchir de tels comportements, très répandus dans le Malroyaume : un test réussi de Présence + Persuasion / 25 lui permettra d'obtenir un délai d'une nuit ou d'un jour avant de partir. En cas d'échec, cependant, il peut s'attendre à une montée de tension, voire à une flambée de violence.

L'INQUISITION ET LES PSYKERS

La Sainte Église Romaine de la Rédemption doit une partie de sa popularité à la désignation des psykers comme principaux responsables de la Souillure, accusés de maintenir vivant l'héritage maudit des Prodiges. Pour être suivie, la Rédemption doit cependant accompagner son discours d'actes probants : la chasse aux psykers fait donc partie des missions qu'elle poursuit, et c'est l'ordre de Konrad qui est chargé de la mener à bien. Le Collégium, retranché derrière les murs d'Avalon, ne pouvant être combattu de manière frontale, ce sont avant tout les Orientaux et les hors-ligue qui font les frais de cette campagne de persécution. Dans les faits, les Inquisiteurs encouragent la délation afin de débusquer les psykers. Il n'est pas rare qu'ils enrôlent des miliciens pour organiser des traques ou des expéditions punitives, qui se terminent par des procès expéditifs et des mises à mort spectaculaires. Parallèlement, des Konradites itinérants informent les fidèles des méfaits produits par les psykers et leur enseignent des méthodes pour les identifier à coup sûr : la mise à nu est, selon eux, la seule méthode fiable pour déceler des manifestations physiques d'hubris, tandis que certains « détails » peuvent trahir des manifestations mentales (tremblements des mains, régime alimentaire spécifique, refus de la proximité physique, etc.).

Cependant, la Rédemption n'ignore pas que les psykers sont craints et parfois protégés par les populations. Lorsque le contexte leur est moins favorable, les Inquisiteurs mobilisent des arguments plus insidieux : ils déplorent « l'égoïsme » des psykers, dont les pouvoirs pourraient être mis davantage au service de la communauté ; ils regrettent « l'arrogance » d'Avalon, qui refuse d'accueillir des émissaires de la Sainte Église, pourtant porteurs de messages conciliants ; ils s'inquiètent des « conséquences » de l'usage du Pouvoir, auquel ils prêtent toutes sortes d'effets nuisibles (de la moindre fertilité des terres à la mort inexplicable de certains nourrissons).

Enfin, l'Évêque Jared Appolioni a appris à tirer parti des divisions de ses adversaires. Dans le plus grand secret, il a adopté vis-à-vis de certains hors-ligue une attitude très modérée, voire protectrice : en échange de leur immunité, ces psykers rendent quelques « services » clandestins à la Rédemption. Des pouvoirs comme ceux du Chemin des Échos peuvent se révéler extraordinairement précieux lorsqu'on est un Inquisiteur à la recherche d'un psyker errant... Barnabee Vastall, un puissant hors-ligue des environs de Saint-Thébaut, aurait ainsi été aperçu au Mont Saint-Michel, où il mettrait occasionnellement ses talents au service de l'Inquisition.

- ★ **Craintif** : les psykers font peur, on s'en méfie énormément. Dialoguer avec des individus qui ont une peur panique du Pouvoir est presque impossible (Présence + Persuasion / 25). En revanche, il est facile de les intimider (bonus de +2 à +4 aux tests de Coercition, à la discrétion du MJ). Ceux qui craignent les psykers ne les voient pas forcément comme des êtres malveillants : ils ne leur fermeront pas nécessairement, par exemple, les portes de leur maison amicale. Simple, ils feront tout pour éviter d'être en relation directe ou prolongée avec eux.
- ★ **Opportuniste** : les hommes n'ont pas tous des a priori négatifs sur les psykers. Certains pensent qu'il en existe de toutes sortes, des bons et des mauvais, et que l'on ne saurait les juger sur le simple fait qu'ils font usage du Pouvoir. Une telle attitude prévaut par exemple à Talberrand ou Havre. Dans de tels lieux, les psykers sont traités avec ce mélange de distance et de curiosité qui caractérise l'attitude de nombreux habitants du Malroyaume vis-à-vis des Voyageurs en général. Ceux qui utilisent le Pouvoir y sont donc abordés avec prudence, et l'on cherche à établir avec eux une relation contractuelle : ils seront sollicités pour mettre leurs talents au service de leurs hôtes, qui leur garantiront en échange discrétion et assistance. Si le psyker refuse une telle transaction, il devra s'attendre à des réactions hostiles (voir plus haut).
- ★ **Amical** : en de rares endroits, comme, par exemple, la ville de Southampton pour Ceux-de-l'Est, les psykers peuvent rencontrer des habitants qui ont un a priori

favorable à leur sujet. Cela tient bien souvent au séjour de l'un d'entre eux parmi ces hommes, dans un passé plus ou moins récent, et aux bienfaits qu'il a apportés à leur communauté. Les psykers sont ici accueillis de manière hospitalière et traités avec les égards que l'on réserve à un invité.

- ★ **Déferent** : en quelques lieux, les psykers sont perçus comme des êtres d'exception, les membres d'une élite. Ce regard peut être engendré par la peur : les psykers sont alors vus comme des surhommes dont la puissance potentiellement destructrice doit être apaisée par des présents et une attitude déferente. Dans d'autres cas, une telle attitude est fondée sur le calcul : seul le Pouvoir sera capable de sortir le Malroyaume de cette ère de désolation. Lorsqu'ils suscitent une réaction de cet ordre, les psykers peuvent s'attendre à être traités comme des seigneurs, dont on s'efforcera de satisfaire les désirs avec diligence.

