

Phase Psychique

Mémo sur la phase psychique

La phase psychique suit directement la [phase de mouvement](#) et permet aux figurines ayant le mot clé PSYKER d'utiliser leurs pouvoirs pour attaquer des figurines ennemies. Un PSYKER a également la capacité d'**abjurer les pouvoirs** lancés par l'ennemi. La phase psychique se joue dans l'ordre d'initiative. Si aucune figurine n'a le mot psyker, ou qu'aucun joueur ne souhaite utiliser de pouvoir, cette phase est ignorée et la phase de Tir peut alors commencer.

Pour les règles complètes, il convient de se reporter aux pages 26 et 27 du manuel de base.



Source :
<https://www.fantasyflightgames.com/en/news/2015/3/11/from-worlds-yet-unknown/>

Séquence de la phase Psychique

- **Choix du pouvoir** : le joueur qui veut lancer un pouvoir doit en premier lieu l'annoncer. Les pouvoirs connus par une figurine, ainsi que le nombre à manifester sont indiqués sur les fiches techniques. Par défaut, sauf mention contraire, tous les psykers connaissent au moins le pouvoir « trait psychique » (voir plus bas). Certains pouvoirs sont à choisir (ou à tirer au dés) avant le début de la partie (comme l'indiquent les livres de

règles concernant les PSYKERS). A noter qu'il n'est possible (sauf règle spéciale) de manifester qu'**une seule fois le même pouvoir lors d'un round de bataille.**

- **Test psychique** : Une fois que le pouvoir est déclaré et la figurine choisie, il faut effectuer un test psychique permettant de savoir si le pouvoir est lancé ou non. Ce test s'effectue avec 2D6 dont le résultat doit être supérieur à la charge Warp du pouvoir. Dans le cas d'un double 1 ou double 6, le psyker a un malus appelé « *Péril du Warp* » pouvant lui infliger des blessures mortelles (voir encadré p. 26 du manuel de base). *Bien penser à conserver le résultat du test pour le comparer éventuellement à l'abjuration.*
- **Test d'Abjuration** : Si un psyker se trouve à moins de 24" du psyker qui a manifesté le pouvoir, il est possible au joueur adverse d'abjurer (contrer) le pouvoir. A noter qu'une seule figurine peut tenter d'abjurer le psyker pour chaque pouvoir. Cependant le nombre de tests d'abjuration de cette figurine est indiqué sur sa fiche technique. Une fois la figurine souhaitant contrer le pouvoir et celle-ci déclarée par le joueur, le test s'effectue avec 2D6 dont le résultat doit être supérieur au lancé de dés ayant testé le pouvoir. Si le test est réussi, le pouvoir est contré et ses effets sont annulés.
- **Résolution du Pouvoir** : Si le pouvoir n'est pas abjuré, et que le psyker n'a pas été mis hors de combat par le « *péril du Warp* », les effets du pouvoir sont appliqués selon les indications des fiches techniques.

Trait Psychique

Ce pouvoir est connu « par défaut » par la plupart des figurines Psyker du jeu (se référer aux fiches techniques des Psykers). Le Trait Psychique a une valeur de charge Warp de 5

(il faut donc faire 5+ avec 2D6 pour qu'il puisse être manifesté). Ce pouvoir permet de faire subir des blessures mortelles à une figurine ennemie. Le détail des effets est indiqué dans l'encadré « Trait Psychique » p. 26 du manuel de base.



Questions / Réponses sur la phase de mouvements

Vous pouvez aussi consulter la [FAQ complète](#) disponible sur ce site, les [commentaires des designers](#) et les [errata officiels](#).

Ce site propose quelques fiches permettant de comprendre les mécaniques de jeu. Ce sont des "mémos", mis la disposition de tout le monde. En cas d'inexactitudes ou imprécisions dans ces pages merci de me [contacter](#).

Article proposé par Astartes.Space.