

Vous avez dit bzzionikhs ?



Qui n'a pas rêvé de découvrir chez son personnage, fraîchement émoulu d'une série de dés, ces capacités dites psioniques si discrètes (rien dans les mains, rien dans les poches !) mais si terriblement efficaces. Voici une nouvelle dimension du combat où le fracas des armes fait place au crépitement des neurones survoltés.

Bzzionikhs ?

Beaucoup d'entre vous ont déjà dû potasser l'appendice intitulé **Psionics** dans les pages 110 du *Players Handbook*. L'auteur définit ces "psi" comme... "*des pouvoirs variés dérivés du cerveau, permettant aux personnages les possédant, de progresser dans des voies ressemblant aux pouvoirs magiques...*" Une autre définition, de *Space Opera* celle-là, nous dit que "*les psionics sont un champ hautement spécialisé d'une science évoluée qui s'occupe de ces capacités de l'esprit qui permettent à un adepte d'affecter l'univers physique sans manipulation physique de quelque type que ce soit, créant des effets qui ne semblent avoir aucune cause...*"

De toute évidence, **science** et **magie** se conjuguent quand on parle de psionics et quand on aborde des domaines comme la télépathie, la télékinésie et la téléportation.

Mais bien que l'idée générale des psionics soit claire pour la plupart d'entre vous, leur utilisation apparaît moins évidente. J'essaierai donc, dans cet article, d'expliquer comment fonctionne cette capacité. Commençons par le commencement, c'est-à-dire l'acquisition des "psi".

N'est pas "psi" qui veut

D'abord, seuls les humains (les nains et semi-hommes aussi, si le D.M. est magnanime) ont accès aux psionics. Et encore faudra-t-il qu'ils les obtiennent. Pour cela, on tire un dé à cent faces*, et on y ajoute les bonus suivants : par point d'intelligence au-dessus de 16 : + 2,5 ; par point de sagesse au-dessus de 16 : + 1,5 ; par point de charme au-dessus de 16 : + 0,5. Arrondissez au chiffre inférieur. Si le dé, modifié, donne 100 ou plus (n'oubliez pas qu'un résultat de 00 sur vos dés à cent équivaut à 100), le personnage est psionique. Ce dé ne sera tiré qu'une seule fois, quand le personnage débute, et jamais plus par la suite.

Si un personnage est psionique (même un personnage avec 18 en intelligence, sagesse et charisme doit tirer 91 ou plus, soit moins d'une chance sur 10), il faut alors déterminer sa capacité psionique (psionic ability). Pour cela, on tire un dé à cent faces, et on ajoute les bonus suivants : 1 par point d'intelligence, de sagesse et de charme au-dessus de 12. Si deux de ces caractéristiques sont au-dessus de 16, on multiplie ces bonus par deux, et si les trois sont supérieures à 12, on multiplie ces bonus par quatre. Ce total donne la force d'attaque et la force de défense du personnage. C'est un maximum, qui

ne peut être modifié que par des outils magiques ou par des dégâts au cerveau. Par contre, le nombre de points possédés baissera lorsque le personnage utilisera ses pouvoirs, et sera récupéré lors d'une période de repos.

Les pouvoirs sont de deux types : ceux de combat psionique (modes d'attaque et de défense) et les disciplines. Lorsque l'on se sert des pouvoirs de combat, on utilise soit des points d'attaque, soit des points de défense, selon le mode utilisé, alors que les disciplines consomment des deux, au même rythme. Examinons d'abord les pouvoirs de combat psionique.

L'art de faire exploser les têtes

On détermine d'abord, à l'aide d'un tableau et d'un lancer de dé, le nombre de modes d'attaque, puis de défense que le personnage peut maîtriser, et celui-ci choisit alors ceux qu'il veut posséder, parmi les cinq d'attaque et les quatre de défense, la défense F (*mind blast*) étant obligatoire. Signalons aussi que **seule** l'attaque A (*psionic blast*) a un effet sur les non-psionics.

Lors d'un combat entre psioniques et quand les deux adversaires possèdent encore des points de défense (et dans ce cas seulement), on consulte le tableau page 76 du *Dungeon Masters Guide*. Chaque combattant choisit une attaque et une défense, les deux "psi" attaquant et se défendant simultanément. On ajoute les points totaux d'attaque et de défense à ce moment. On lit ensuite dans la colonne Total Psionic Strength et, selon l'attaque, une comparaison avec la défense donnera le nombre de points de défense perdus par le défenseur — sauf si l'attaque était un *Psychic Crush*, ce qui donnerait le pourcentage de tuer net son adversaire —. Puis on recommence le même décompte pour l'autre psionique. A la fin de cette procédure, on soustrait les points perdus, et les points utilisés pour attaquer et se défendre, ce qui donnera un nouveau total de points d'attaque et de défense.

Lorsque l'un des psioniques passe à 0 point de défense, on regarde le tableau page 77. On considère, d'une part, pour l'attaquant, le total actuel des points d'attaque et de l'attaque utilisée, et d'autre part le total original de points d'attaque et de points de défense du défenseur, on obtient un effet, (désigné par une lettre) des dégâts en points de coups (en chiffres) ou un pourcentage de tuer net pour l'attaque E, *Psychic Crush*.

Lorsqu'un psionique attaque un non-psionique, ce qu'il ne peut faire qu'avec l'attaque psionique A, *Psionic Blast*, on ajoute l'intelligence et la sagesse de la créature attaquée, et selon la distance, cela donne un jet de protection (tableau page 78). Si celui-ci est manqué, on tire un effet sur le tableau suivant, toujours selon le total d'intelligence et de sagesse. Notez que le jet de protection est modifié par la classe et la race de l'attaqué, ainsi que par une série d'autres possibilités.

...et celui des miracles avec son corps

Les disciplines psioniques sont des pouvoirs ressemblant aux sorts magiques, avec une portée, une durée, une aire d'effet, et un jet de protection. Une autre caractéristique intervient, c'est celle du coût. Ce coût est soustrait, en même temps de la force d'attaque et de la force de défense. Au moment du

tirage de ces disciplines, on détermine par un premier lancer de dé (voir page 3 du *Players Handbook*) le nombre maximum de disciplines mineures et majeures que le personnage maîtrisera. Il en possèdera une au départ, et en acquerra une tous les deux niveaux, en commençant par les mineures, jusqu'à ce qu'il ait atteint le maximum. Notez que certaines disciplines excluent certaines classes. Enfin, dans l'explication des disciplines, on fait souvent référence au niveau de maîtrise (level of mastery). Celui-ci est égal au niveau du personnage.

Le revers de la médaille

Prenez votre *Monster Manual*, et regardez les monstres suivants : Brain Mole, les Démons, les Diables, la Gray Ooze, le Cerebral Parasite, l'Intellect Devorer, le Mind Flayer, le Su-Monster ou le Thought Eater, pour ne citer que les meilleurs, et n'oubliez pas que eux aussi possèdent des disciplines psioniques, et que le total indiqué dans *Psionic Ability* est aussi bien la force d'attaque que la force de défense, et vous comprendrez vite.

Un dernier mot, et je vous laisse à l'admiration que provoquent en vous ces petites cellules grises : les psioniques sont dans le chapitre Appendices, et tout D.M. décidera lui-même s'il veut accepter ou non cette règle... □

Martin Latallo.

* Il s'agit bien sûr des dés de pourcentage que l'on obtient en lançant 2d10, le premier correspond aux dizaines, le second aux unités.

le plus grand choix de jeux pour adultes

GAMES

des jeux étranges venus d'ailleurs

FORUM DES HALLES DE PARIS niveau 2 tel 297 42 31

LES 4 TEMPS - PARVIS DE LA DEFENSE niveau haut tel 773 65 92

CENTRE COMMERCIAL VELIZY 2 niveau bas tel 635 18 81