



Les Psioniques

définition, fonctionnement, comment jouer les psioniques

mardi 10 octobre 2006, par [Rax](#)

Je disais quelques lignes plus haut que les mages possédaient des pouvoirs qui les plaçaient au-dessus du commun des mortels. Mais certaines personnes sont à même d'égaliser ces pouvoirs, non pas en récitant de longues formules ou en accomplissant des rituels étranges, mais par la seule force de leur esprit. Les pouvoirs qu'ils possèdent s'appellent les psioniques, et les règles les concernant sont très simples.

Les psioniques sont très différents des sorts vus plus haut. Il s'agit de compétences que les joueurs achètent au prix fort de 6 pts de création, ou de 4, 6 et 8 pour les psioniques ayant trois grades. Une fois achetée, une compétence psionique peut être utilisée comme le joueur le souhaite, et ce sans jet de dés : les psioniques réussissent toujours, pour peu que l'on dépense 5 pts de volonté à chaque utilisation. De même que pour les sorciers, les utilisateurs de psioniques sont très rares (tenez-en compte lors de la création des PJs.) Les pouvoirs psioniques connus sont pour l'instant au nombre de trente-deux. Libre à vous d'en enlever ou d'en rajouter. Quoiqu'il en soit, les pouvoirs achetés ne doivent pas être choisis par le joueur seul, mais au hasard ou avec l'accord du MH.

Les pouvoirs psioniques

Aucune description ne suit ces pouvoirs : cette liste étant composée à partir des pouvoirs du Grand Art et de la Viae Subumbræ, il vous sera facile d'en obtenir une description complète en consultant le livre de base. Les pouvoirs possédant un * signifient qu'ils s'achètent au niveaux novice, maître et expert pour le "prix" de 4, 6 et 8 PCPs. Tous les autres sont des pouvoirs à 6 PCPs. Le pouvoir "rêve"

est un peu différent du pouvoir de la Viae Subumbræ. Les combats dans le monde du rêve peuvent avoir lieu, soit en utilisant une compétence de combat, ou en utilisant son score de volonté à la place. Les dommages causés disparaissent quand le rêve est interrompu, mais une personne qui meurt dans le monde du rêve meurt aussi dans la réalité. Les dégâts causés par une utilisation de psioniques dans un rêve subsistent au réveil.

- Dysthermie (?)
- Prescience*
- Empathie
- Regagner résistance*
- Regagner volonté*
- Télékinésie
- Télépathie
- Déformation*
- Distortion*
- Lumière*
- Nécromancie*
- Nécromancie partielle*
- Altérer le temps
- Force herculéenne*
- Foudre
- Mer de brouillard
- Ouragan
- Raz-de-marée
- Tremblement de terre
- Techno-démence*
- Claquement
- Métal incandescent
- Paralysie
- Téléportation*
- Confusion
- Influence
- Rêve
- Sommeil



- Barrière mentale*
- Sphère de protection*
- Spiritisme
- Transmigration*

En plus de leur(s) aptitude(s) psioniques achetée(s), les joueurs ont le pouvoir d'attaquer psychiquement un être vivant (distance maximale=vue) en causant une perte de 2d10 pts de résistance et 1 blessure.

Heu, psionique, c'est un métier ça ?

En plus des différences pour le mode d'emploi, les mages et les utilisateurs de psioniques sont différents par l'esprit et l'éthique. Les mages travaillent en général très dur pour acquérir et

conserver leurs pouvoirs. Les initiés de psioniques conçoivent plus leur(s) pouvoir(s) comme un don, une aptitude particulière qu'ils ont la chance de posséder. La plupart des utilisateurs de psioniques ne possèdent qu'une ou deux de ces aptitudes, et s'en contentent largement. Mais certains d'entre eux cherchent à acquérir plusieurs compétences et peuvent même en posséder jusqu'à une dizaine : ce sont des Maîtres de psioniques. Ceux-ci sont alors très redoutés par les mages ou l'Inconnu puisqu'ils peuvent se protéger et attaquer avec 100% de réussite à chaque fois. Hereusement pour la SAVE, les maîtres de psioniques sont pratiquement tous des hommes au service de la société secrète, et les créatures de l'Inconnu possédant des disciplines psioniques sont très rares.

Rax.