

DUNGEONS & DRAGONS®

SUPPLEMENT

Règles pour wargame médiéval fantastique
Campagnes jouables avec du papier, des crayons
et des figurines miniatures



Supplément III

ELDRITCH WIZARDRY

PAR
GYGAX & BLUME



PUBLIE PAR
TSR RULES

Pouvoirs et combat psioniques

2023



DONJONS & DRAGONS®

Supplément III

ELDRITCH WIZARDRY

MAGIE ANCIENNE ET PUISSANTE

PAR
GARY GYGAX & BRIAN BLUME

Remerciements spéciaux à l'aîné Steve Marsh, Dennis Sustare (le Super Druide),
Jim Ward & Tim Kask pour leurs suggestions et contributions !

Illustrations de Dave Sutherland, Tracy Lesch & Gary Kwapisz
Couverture par Deborah Larson

2023

© 1976 - TSR GAMES
9ème impression, novembre 1979
Imprimé aux U.S.A

LES QUESTIONS SUR LES REGLES DOIVENT ETRE ACCOMPAGNEES D'UNE ENVELOPPE RETOUR TIMBREE
ET ENVOYEE A TACTICAL STUDIES RULES, POB 756, LAKE GENEVA, WISCONSIN 53147

Ce fascicule est une adaptation par Rouboudou (<https://rouboudou.itch.io>) de la partie pouvoirs psioniques du livret original. Cette adaptation est une œuvre de fan, gratuite et ne pouvant être vendue.

Préface

Le livre que vous tenez maintenant dans vos mains présente de nouvelles dimensions à un système de jeu déjà fascinant. Il s'agit du troisième supplément à DONJONS & DRAGONS, produit comme conséquence à une demande toujours croissante de nouveau matériel.

Ce livre présente aussi une nouvelle mode dans l'art subtil d'être Maître de Donjon. Fidèle à sa conception d'origine, D&D n'était limité dans son périmètre que par l'imagination et la dévotion des Maîtres de Donjons où qu'ils soient. Les suppléments ont répondu au besoin d'idées nouvelles et de mécanismes de simulation additionnels. Mais progressivement, D&D a perdu un peu de sa saveur, et a commencé à devenir prévisible. Cela était dû à la prolifération d'ensembles de règles ; alors que c'était très bien pour nous en tant de compagnie, c'était compliqué pour le MD. Quand tous les joueurs avaient toutes les règles en face d'eux, il devenait presque qu'impossible de les séduire à affronter le danger ou les pièges.

Le nouveau concept innovant présenté dans ces pages devrait faire long feu en réintroduisant un peu de mystère, d'incertitude et de danger, qui refont de D&D le défi sans équivalent qu'il a toujours été. La légende retrouve sa magie inestimable originale. On ne verra plus d'aventurier imprudent descendre dans un donjon , trouver quelque chose et savoir immédiatement ce que cela fait et comment cela fonctionne. De même, les joueurs ne pourront plus envoyer un de leurs infortunés serviteurs à une mort précoce en le forçant à expérimenter à sa place.

L'introduction du combat psionique est destiné à revivifier des parties devenues stagnantes. Il ouvre de nouvelles possibilités à la fois aux joueurs et au MD, tout en intégrant un des sujets favoris des auteurs de science-fiction et de fantastique : les pouvoirs inconnus de l'esprit.

Comme pour les deux précédents suppléments, le matériel contenu dans ce livret propose le même format que les trois livrets originaux de D&D. Les corrections et les ajouts sont indiqués dans le texte de sorte qu'ils puissent être intégrés facilement dans les règles originales.

Comme vous pourrez le noter sur la page de titre, ce supplément est le fruit de plusieurs contributeurs. Telle est la nature de la chose que vous tenez entre vos mains. D&D a été conçu pour être un jeu libre, lié aux règles de manière souple. Nous pensons que ELDRITCH WIZARDRY favorise les principes originaux de danger, d'excitation et d'incertitude. Que vous réussissiez toujours vos jets de sauvegarde.

Timothy J. Kask
TSR Publications Editor
Lake Geneva, Wisconsin
23 avril 1976

Introduction

Le terme anglais *psionic* a été utilisé la première fois en 1951 dans une nouvelle de science-fiction écrite par Jack Williamson, *The Greatest Invention*, publié dans le magazine *Astounding Science Fiction*. Il est la compression de deux termes : *psi* dans le sens de phénomène psychique, et *electronics*. *Psionics* devient un terme décrivant la discipline qui étudie les phénomènes psychiques avec les moyens de l'ingénierie moderne de l'époque, soit l'électronique. Malgré la promotion de personnes comme John W. Campbell, le terme restera utilisé uniquement dans le monde de la science-fiction, avant d'être intégré dans le monde des jeux de rôles.

La version originale de *Donjons & Dragons*, dite OD&D, est publiée en 1974 sous la forme de trois livrets à la couverture marron. On trouve dans le premier livret, *Men & Magic*, un certain nombre de sorts ressemblant à des pouvoirs psychiques, et dans le deuxième, *Monsters & Treasures*, les premières références à des pouvoirs psychiques, dans la section traitant des épées magiques. À l'époque, le terme *psionic* n'est pas utilisé.

En 1976, dans le deuxième supplément *Eldritch Wizardry* cosigné par Gary Gygax et Brian Blume, les pouvoirs psychiques arrivent dans le monde des personnages-joueurs et des personnages-non-joueurs. Les règles sont présentées de manière assez chaotique, ce qui générera vite la réputation d'un système injouable dans le monde des joueurs. Derrière la juste critique sur la présentation, beaucoup de joueurs semblent avoir rejeté le supplément en raison du fait même de proposer, en extension à un jeu médiéval-fantastique, une gestion des pouvoirs mentaux, habituellement présents dans les univers de science-fiction.

Nous proposons ici une double présentation des règles psioniques du supplément *Eldritch Wizardry* :

- La première partie propose les règles originales traduites le plus fidèlement possible ; cette partie inclue toutes les références que l'on trouve dans la partie sur les pouvoirs psioniques sur les règles adjacentes (sorts, objets magiques, potion, système alternatif de combat) ;
- la seconde partie propose une réorganisation de ces règles visant à les présenter de manière plus claire et plus logique.

La consultation de certains sites américains a été nécessaire pour s'assurer de la bonne compréhension de certaines règles ambiguës qui, encore aujourd'hui, provoquent des commentaires et des incompréhensions.

Une fois éclairci, le système se montre très intéressant, non seulement parce qu'il est très "gygaxien" (on le voit notamment au travers de l'utilisation de règles gigognes), mais aussi parce qu'il est le premier système complet de psioniques proposant une façon nouvelle de voir les aptitudes psioniques, très différente de la magie de OD&D, façon qui inspirera beaucoup d'autres systèmes de pouvoirs dont l'utilisation est basée sur la consommation de points.

Rouboudou

<https://orey.github.io/blog>

Juillet 2023

Index

Hommes & Magie

PERSONNAGES :

Il existe une catégorie spéciale de personnages qui traverse les quatre classes majeures de personnages-joueurs. Ceux qui possèdent des **capacités psioniques** peuvent être trouvés parmi les guerriers, les magiciens, les clercs et même les voleurs.

Plus de détails concernant les capacités psioniques et comment déterminer sur ce potentiel existe seront trouvés dans la section **DETERMINATION DES APTITUDES**.

Il est important de garder à l'esprit ce qu'est un « monstre ». Pour le jeu D&D, un monstre est toute entité contrôlée par le MD. Les personnages-joueurs et les personnages-non-joueurs contrôlés par les joueurs ne sont pas des monstres : tout le reste, par contre, l'est. Un monstre à D&D peut être n'importe quoi depuis un démon de Type VI jusqu'à un clerc gentiment Loyal Bon.

Tous les joueurs avec des aptitude psioniques doivent être humains.

Les **guerriers** sont essentiellement sensibles aux pouvoirs communément connus sous le nom de Yoga. Il y a 20 « dévotions » possibles qu'ils peuvent accomplir (les 18 Siddhis et les 2 Sciences) s'ils suivent le développement de leurs talents mentaux. Cependant, pour **chaque** aptitude qu'ils gagnent, ils doivent perdre un de leurs suivants et un point de Force est perdu de manière permanente pour chaque ensemble de **quatre** aptitudes. (De plus, ils deviennent sensibles à certains types de monstres et aux attaques de monstres que les personnages sans capacités psychiques ne subissent pas, comme cela sera détaillé plus tard).

Les **magiciens** qui ont des aptitudes psioniques verront que cela élimine la nécessité d'apprendre certains sorts qui leur donnent fondamentalement les mêmes pouvoirs pour une durée limitée. C'est une chance, car pour chaque aptitude psionique gagnée, le magicien perdra la capacité de se souvenir d'un sort. Cela implique qu'avec le gain de la première aptitude, le magicien sera capable d'utiliser un sort de premier niveau de moins ; quand la deuxième aptitude sera gagnée, il perdra deux niveaux de sorts **de plus** (soit deux sorts de premier niveau ou un sort de deuxième niveau), et ainsi de suite. Jamais le magicien ne doit se souvenir de plus de sorts de haut niveau que de sorts de bas niveau, et s'il est capable d'utiliser des sorts du sixième niveau, il doit être capable de se souvenir d'au moins un sort de tous les autres cinq niveaux. Les attaques des créatures psioniques seront aussi subies par les magiciens qui développent ce talent.

Les **clercs** ayant des aptitudes psioniques gagnent aussi l'avantage de pouvoir employer plusieurs pouvoirs « magiques », mais pour chaque aptitude psionique gagnée, le clerc perdra deux de ses autres avantages : primo, il perdra un sort, de la même façon que le magicien ; secundo, le clerc perd la capacité de retourner les morts-vivants à mesure qu'il gagne des pouvoirs psioniques, de sorte que pour chaque aptitude psionique gagnée, le clerc se place un niveau plus bas dans la capacité de retourner les morts-vivants. Ainsi, un clerc de niveau 10 avec quatre aptitudes psioniques aura perdu 10 niveaux de sorts¹ et retournera les morts-vivants comme un clerc de niveau 6. Gagner des aptitudes psioniques rend aussi la personne disposant de ces capacités sensible aux attaques des créatures psioniques.

Les moines & les druides n'ont pas de potentiel psychique : il leur est donc interdit de devenir des personnes aux pouvoirs psychiques.

1. Les pertes de niveaux de sorts sont cumulatives. Pour le gain de 4 aptitudes psioniques : 1 (niveau 1) + 2 (niveau 2) + 3 (niveau 3) + 4 (niveau 4) = 10 niveaux de sorts seront perdus (NdT).

Les voleurs qui ont un potentiel psychique avéré sont sujets aux mêmes avantages que ceux gagnés par les guerriers. Néanmoins, en plus des malus notés pour les guerriers, les voleurs perdent aussi 1 point de dextérité toutes les quatre aptitudes gagnées.

DETERMINATION DES APTITUDES :

Après que les six caractéristiques normales ont été tirées, et que le joueur a choisi un type de personnage, les personnages-joueurs qui disposent d'un score non modifié de 15 ou plus en Intelligence, Sagesse ou Charisme peuvent choisir, en plus, de tester leur capacité psionique, s'ils ont fait le choix d'être humain. La capacité psionique est déterminée en faisant un jet de pourcentage. Un score de 91 ou plus indique que le personnage a cette capacité.

Bonus et malus à l'avancement des aptitudes :

Les personnages-joueurs avancent en niveaux comme indiqué par leur classe et leur caractéristique principale. La capacité psionique, néanmoins, est affectée par le potentiel psychique. Un second jet de dés doit être fait pour déterminer ce niveau, ainsi que les bonus et malus afférents :

POTENTIEL PSYCHIQUE

Score des dés	Bonus ou malus Chance de gagner une aptitude
01-10	-6%/niveau cumulatif
11-25	-5%/niveau cumulatif
26-50	-4%/niveau cumulatif
51-75	Aucun
76-90	+1%/niveau cumulatif
91-99	+2%/niveau cumulatif
00	+3%/niveau cumulatif

Si un personnage a un malus de -4%, sa chance de base de gagner une aptitude sera de 6% au lieu de 10%². De même, si son bonus est de 3%, sa chance de base par niveau sera de 13%, si bien qu'au niveau 3, la chance de gagner une aptitude psionique sera de 39%.

Bonus : si une aptitude psionique est gagnée, la chance de gagner immédiatement une seconde aptitude est égale au potentiel psychique du personnage.

NIVEAUX ET POINTS D'EXPERIENCE POUR LES ATTEINDRE

Les personnages-joueurs possédant des aptitudes psioniques progressent de la façon standard dans le type de personnage qu'ils ont choisi au départ. Néanmoins, à partir du niveau 1, ils ont la possibilité d'acquérir une aptitude de type psionique. Les aptitudes psioniques sont listées dans la section **SORTS**. La probabilité de gagner une aptitude est de 10% par niveau d'expérience, de sorte qu'un personnage de niveau 1 dispose d'une chance de 10% d'avoir une aptitude psionique, un personnage de niveau 2 aura 20% de chances, et ainsi de suite jusqu'au personnage de niveau 10 ayant 100% de chances.

La sélection de l'aptitude de type psionique est faite aléatoirement, mais si le sort indique une aptitude déjà possédée, il est nécessaire de rejouer jusqu'à ce qu'une aptitude non possédée par le personnage soit tirée. Quand le personnage dispose de 100% de chances de gagner une aptitude (10^{ème} niveau), le personnage peut choisir n'importe quelle aptitude quand il gagne un niveau d'expérience.

2. La chance de base est de 10% par niveau, de manière cumulative (NdT).



**DEMON
TYPE VI**

COMBAT PSIONIQUE

Il y a basiquement deux formes d'attaque psionique : 1) la forme dans laquelle il n'y a pas d'attaque en retour et 2) la forme qui est un échange d'attaques et de défenses où deux créatures avec des aptitudes psioniques sont impliquées. Certains dispositifs magiques ou aptitudes psioniques limitées modifieront le cas 1) ci-dessus. Il est aussi possible que certaines créatures dotées d'aptitudes psioniques aient une forme d'attaque qui affectera uniquement les autres formes de vie dotées de capacités psioniques. Quand le combat psionique se produit, aucune autre action ne peut être effectuée.

Les attaques psioniques sur les créatures non-psioniques ne peuvent être faites que si l'attaquant a une force d'attaque psionique de plus de 120. La force d'attaque psionique est déterminée en additionnant le **potentiel psychique** au nombre d'aptitudes psioniques multiplié par deux et le nombres de modes d'**attaques psioniques** et de **défenses psioniques** multiplié par cinq. Par exemple, un personnage avec un potentiel psychique de 37, 6 aptitudes psioniques et 5 modes d'attaques et de défenses aurait une force d'attaque psionique de 73 ($37 + 12 (6 \times 2) + 25 (5 \times 5)$). Les dépenses précédentes en points de force psionique sont considérées avec un ratio de 50%, ce qui fait qu'un usage de 12 points réduit la force d'attaque de 6 points. Les forces d'attaque psionique des monstres sont exposées dans les paragraphes traitant des monstres dotés de pouvoirs psioniques.

Après avoir fait la première attaque, ou dans le cas où les opposants annoncent simultanément qu'ils attaquent de manière psionique (ou dans le cas où le monstre le fait automatiquement et le personnage annonce qu'il le fait), la séquence d'attaque est déterminée comme suit : chaque opposant fait un jet de pourcentage et ajoute le résultat à sa force d'attaque psionique. Le plus haut score attaque en premier.

Modes d'attaque, toutes classes	Modes de défense, toutes classes
A. Onde de choc psionique (20)	F. Esprit vide (1)
B. Poussée de l'esprit (10)	G. Bouclier de pensées (2)
C. Coup de fouet sur l'ego (15)	H. Barrières mentales (4)
D. Imposition d'identité (10)	I. Forteresse intellectuelle (7)
E. Écrasement psychique (25*)	J. Tour de volonté de fer (10)

(Le coût d'utilisation en points de force psionique est montré entre parenthèses)

*Si le joueur possède moins de points, altérer la probabilité de succès en % en conséquence

Tout personnage doué de pouvoirs psychiques gagne immédiatement son premier mode d'attaque (onde de choc psionique) dès qu'il gagne sa première aptitude. Les aptitudes devraient être sélectionnées aléatoirement, mais un personnage ne devrait **jamais** avoir plus d'aptitudes supérieures que d'aptitudes basiques. Dans la sélection aléatoire, il est suggéré de mettre un poids supérieur aux probabilités de gain d'aptitudes liées à des aptitudes déjà possédées, par exemple empathie augmenterait les chances de gagner ESP, télépathie animale et projection télépathique. Les modes d'attaques additionnels sont gagnés à hauteur de un à chaque quatre aptitudes (cinq pour les guerriers). Les modes de défense sont gagnés à hauteur de un à chaque trois aptitudes (quatre pour les guerriers).

La force psionique totale est deux fois la force d'attaque psionique (ou la force psionique d'attaque et de défense additionnées). Pour les détails sur la restauration des points de force psionique, se référer à la section FORCE PSIONIQUE.

MODES DE D'ATTAQUE ET DE DEFENSE PSIONIQUES

Mode d'attaque	Portée		
	Courte	Moyenne	Longue
Écrasement psychique	2m	—	—
Onde de choc psionique	1m	2.5m	4m
Poussée de l'esprit	3m	6m	9m
Coup de fouet sur l'ego	2m	4m	6m
Imposition d'identité	4m	8m	12m

La portée courte augmente de 0.3m (et les autres portées augmentent de la même façon proportionnellement) avec chaque niveau de maîtrise d'une capacité d'attaque.

Les attaques à portée moyenne font seulement 80% des dommages précisés. Les attaques à longue portée font seulement 50% des dommages précisés.

Mode de défense	Protection maximale pour
Esprit vide	Individu seul
Bouclier de pensées	Individu seul
Barrière mentale	Individu seul
Forteresse intellectuelle	Cercle de 3m autour de l'individu
Tour de volonté de fer	Cercle de 1m autour de l'individu

Les attaques sur un individu surpris sont gérées dans la MATRICE DES ATTAQUES PSIONIQUES SPECIALES.

Force d'attaque psionique	Potentiel psionique du défenseur						
	01-10	11-25	26-50	51-75	76-90	91-99	00
01-20	S	S	40	30	20	10	5
21-40	S	S	S	40	30	20	10
41-60	W	S	S	S	40	30	20
61-80	W	S	S	S	S	40	30
81-90	C	W	S	S	S	S	40
91-00	C	C	W	S	S	S	S
101-110	D	C	C	W	S	S	S
111-120	D	D	C	C	W	W	S
121 et plus	D	D	D	C	C	C	W

S = Etourdi pour 5-20 tours, pas d'attaque psionique

W = Blessure psychique, récupération en 1-6 mois, pas d'attaque psionique

C = Handicapé psionique de manière permanente, perd toutes ses aptitudes

D = Mort

5-40 = Nombre de points d'attaque psionique perdu – récupérés en 1-6 jours

Note : L'attaque Coup de fouet sur l'ego qui donne un résultat "D" veut dire stupidité et le résultat "C" doit être considéré comme "W". L'attaque Imposition psychique avec un résultat de "W", "C", ou "D" signifie que le défenseur est sous le contrôle de l'attaquant jusqu'à ce qu'il soit libéré.

MATRICE A : ATTAQUE PSIONIQUE SUR NON-PSIONIQUE

Intelligence du défenseur	Jet de sauvegarde par portée d'attaque			EFFET SI SAUVE- GARDE ECHOUEE
	Courte	Moyenne	Longue	
3-4	19	18	17	Mort
5-7	17	16	15	Coma 1-4 jours
8-10	15	14	13	Sommeil 20-120 min.
11-12	13	12	11	Etourdi 1-4 tours
13-14	11	10	9	Confus 1-6 tours
15-16	9	8	7	Furieux 1-8 tours
17	7	6	5	Esprit affaibli
18	5	4	3	Folie permanente
19	3	2	1	Folie 1-4 semaines
20 & +	1	0	-1	Folie 2-12 jours

AJUSTEMENTS AU JET DE SAUVEGARDE :

Ajouts au dé		Soustractions au dé	
Magicien	+1	Médaillon ESP	-5
Clerc	+2	Sort relié aux pouvoirs psioniques*	-4
Elfe	+2	Etourdi	-3
Nain	+4	Confus	-2
Halfling	+4	Enragé	-1
Heaume télépathique	+4	Esprit affaibli	**
		Fou	***

* Voir la liste des aptitudes psioniques plus loin pour comparaison

* Traiter un esprit affaibli comme une personne à l'intelligence de 3-4

** Les individus fous ne peuvent être attaqués psioniquement que par l'"Imposition" (voir la section APTITUDES PSIONIQUES).

Un heaume de télépathie porté par le défenseur **étourdira** l'attaquant pour trois tours si le défenseur réussit son jet de sauvegarde.

MATRICE B : COMBAT PSIONIQUE COMPLET, AVEC DOMMAGES

Force		Mode défensif				
psionique	Mode	Esprit	Bouclier	Barrière	Forteresse	Tour de volonté de fer
totale	offensif	vide	de pensées	mentale	intellectuelle	
21	Onde	3	7	4	2	0
	Poussée	12	5	1	0	3
	à	Fouet	8	0	0	0
	Imposition	2	5	8	1	2
40	Écrasement	02%	01%	-	-	-
41	Onde	4	9	5	3	0
	Poussée	14	7	02	1	4
	à	Fouet	10	0	0	0
	Imposition	3	7	10	3	4
60	Écrasement	04%	02%	01%	-	-
61	Onde	6	11	7	4	0
	Poussée	16	9	4	2	5
	à	Fouet	13	1	0	1
	Imposition	4	9	13	5	7
80	Écrasement	08%	04%	02%	01%	-
81	Onde	9	14	9	5	0
	Poussée	18	11	6	3	6
	à	Fouet	17	2	0	2
	Imposition	6	11	16	8	10
90	Écrasement	10%	06%	04%	01%	-

Force		Mode défensif				
psionique	Mode offensif	Esprit vide	Bouclier de pensées	Barrière mentale	Forteresse intellectuelle	Tour de volonté de fer
91	Onde	13	17	11	7	1
	Poussée	20	13	8	4	7
	Fouet	22	17	4	1	3
	Imposition	8	14	19	11	13
100	Écrasement	12%	08%	06%	02%	01%
101	Onde	18	20	13	9	2
	Poussée	23	15	10	5	8
	Fouet	28	21	6	2	9 ³
	Imposition	10	17	23	15	18
110	Écrasement	15%	10%	08%	03%	02%
111	Onde	24	23	15	11	3
	Poussée	26	18	13	7	10
	Fouet	35	27	8	3	6
	Imposition	13	21	27	19	24
120	Écrasement	20%	14%	10%	05%	03%
121	Onde	30	27	18	14	5
	Poussée	29	22	17	10	12
	Fouet	43	33	11	5	8
	Imposition	17	25	31	23	30
plus	Écrasement	25%	18%	13%	07%	04%

Un heaume de télépathie porté par le défenseur **étourdira** l'attaquant pour trois tours si le défenseur réussit son jet de sauvegarde.

Un heaume de télépathie augmente la force psionique de 40.

La table indique le nombre de points de dommages encaissés par les aptitudes psioniques de l'opposant, excepté la ligne concernant l'ECRASEMENT PSYCHIQUE. Quand cette attaque est tentée, les seules défenses pouvant être utilisées sont BOUCLIER DE PENSEES ou l'ABSENCE de défense, mais si le jet de pourcentage est réussi, l'attaque tue instantanément le défenseur.

Quand un guerrier en est réduit à ne plus avoir de capacités défensives, alors toutes les attaques sur lui sont considérées comme devant utiliser la **Matrice des attaques psioniques spéciales** ci-dessous⁴.

Les capacités psioniques de défense sont les mêmes que la force d'attaque psionique.

La portée courte augmente de 0.3m (et les autres portées augmentent de la même façon proportionnellement) avec chaque niveau de maîtrise d'une capacité d'attaque.

Les attaques à portée moyenne font seulement 80% des dommages précisés. Les attaques à longue portée font seulement 50% des dommages précisés.

3. Ce chiffre est une faute de frappe. Il ne suit pas la logique de progression des dommages sur cette colonne. Il faut lire 4 ou 5 (NdT).

4. Cette matrice est, de fait, au dessus (NdT).

Les attaques sur un individu surpris sont gérées dans la MATRICE DES ATTAQUES PSIONIQUES SPECIALES.

L'utilisation des pouvoirs psioniques alertera toute créature douée de pouvoirs psioniques dans la portée du pouvoir utilisé, que quelque chose impliquant des pouvoirs psioniques est en train d'arriver. Si le pouvoir est utilisé de manière continue, la probabilité croît que la direction et le pouvoir lui-même soient identifiés. La chance de base est de 10% pour chaque pouvoir, et la chance augmente de 10% pour chaque tour d'utilisation de la même aptitude. L'usage d'une aptitude différente rendra l'identification impossible mais pas la direction. Quand la direction est trouvée, la force relative du pouvoir peut être déterminée au tour suivant.

Les aptitudes supérieures alertent les autres créatures psioniques sur une portée double de celle de l'aptitude. Le combat psionique (modes d'attaques) alertent les créatures psioniques sur une portée triple de la capacité psionique (exception faite de Poussée de l'esprit et Imposition d'identité où la détection ne se fait au maximum qu'à la portée de la capacité).

Noter que les sorts qui dupliquent les pouvoirs psioniques ou y sont similaires attireront de même l'attention des créatures psioniques. Cela inclut aussi les objets magiques qui tombent dans cette catégorie.

RESTAURATION DE L'ENERGIE PSIONIQUE

Les points de force psionique dépensés peuvent être restaurés par l'arrêt total de toute activité psionique. La vitesse de restauration dépend du type d'activité non-psionique que le personnage psionique pratiquera :

Activité	Gain de points de force psionique
Marcher, parler & activités identiques	6 points/heure
Se reposer tranquillement	12 points/heure
Dormir	24 points/heure

APTITUDES PSIONIQUES

Guerriers (inclusifs des Paladins et des Rangers) & Voleurs (inclusifs des Assassins)

APTITUDES BASIQUES (coût à l'usage)

Réduction (aucun)
Expansion (spécial)
Lévitation (1/tour)
Domination (spécial)
Contrôle de l'esprit sur le corps (aucun)
Invisibilité (2/tour)
Prémonition (spécial)
Hibernation (aucun)
Changer le poids du corps (1/tour)
Clairaudience (2/tour)
Clairvoyance (2/tour)
Corps comme arme (aucun)

APTITUDES SUPERIEURES (coût à l'usage)

Contrôle de l'énergie (spécial)
Télékinésie (3/tour)
Marche dimensionnelle (spécial)
Projection astrale (spécial)
Réarrangement moléculaire (spécial)
Manipulation moléculaire (50)
Contrôle du corps (5/tour)
Barrière mentale (aucun)

Magiciens (inclusifs des Illusionnistes)

Détection du Mal/Bien (aucun)
Détection de la magie (1/tour)
Perception extrasensorielle (1/tour)
Hypnose (spécial)
Lévitation (1/tour)
Clairaudience (1/tour)
Clairvoyance (1/tour)
Réduction (aucun)
Expansion (spécial)
Agitation moléculaire (2/tour)

Projection télépathique (3/tour)
Prémonition (spécial)
Porte dimensionnelle (10)
Télékinésie (3/tour)
Téléportation (20)
Projection astrale (spécial)
Forme éthérée (5/tour)
Altération de la forme (spécial)

Clercs (inclusifs des Moines et des Druides⁵)

Détection du Mal/Bien (aucun)
Empathie (aucun)
Lévitation (1/tour)
Hypnose (1/tour)
Domination (spécial)
Perception extrasensorielle (1/tour)
Ajustement cellulaire (spécial)
Contrôle de l'esprit sur le corps (aucun)
Changer le poids du corps (1/tour)
Télépathie animale (2/tour)

Réarrangement moléculaire (5/tour)
Altération de l'aura (spécial)
Prémonition (spécial)
Projection télépathique (3/tour)
Marche dimensionnelle (spécial)
Projection astrale (spécial)
Domination des masses (spécial)
Voyage probabiliste

5. Incertitude avec la mention du début du livret indiquant que les moines et les druides ne pouvaient pas avoir de pouvoirs mentaux (NdT).

EXPLICATIONS DES APTITUDES PSIONIQUES

Guerriers

Réduction : la capacité de rendre le corps plus petit en taille. La réduction est approximativement de 1/3 de mètre par niveau à partir duquel l'individu a possédé l'aptitude, de sorte qu'après six niveaux de possession, l'individu peut devenir aussi petit qu'un minuscule insecte.

Expansion : la capacité pour le corps de devenir plus grand en taille. L'expansion est approximativement de 2/3 de mètre par niveau à partir duquel l'individu a possédé l'aptitude, jusqu'à un maximum de 12 niveaux ($12 * 2/3 = 8m$). La croissance en masse et en force est proportionnée, de sorte qu'au maximum, la croissance de la force atteint celle d'un géant des tempêtes. Il est possible de rester à sa taille maximale pendant deux tours, mais chaque niveau en dessous du maximum accroît l'endurance pour un tour, de sorte que si l'expansion potentielle était de 4m, une expansion de seulement 2m ($3 * 2/3$) permettrait à l'individu de rester à cette taille pour cinq ($2 + 3$) tours de jeu.

Lévitation : De manière similaire à la lévitation magique, cette aptitude permet à l'individu de léviter un tour par niveau de possession de l'aptitude. Ainsi, si l'aptitude a été possédée depuis un niveau, la personne peut léviter un tour : si elle a possédé l'aptitude pendant deux niveaux, deux tours de plus sont ajoutés, ce qui fait un total de trois ; au troisième niveau de possession, trois tours sont ajoutés, et ainsi de suite.

Domination : La capacité de forcer quelqu'un à agir selon votre volonté. L'utilisation de cette aptitude requiert une grande concentration, et elle utilise des points de force psionique à hauteur de un point par niveau de créature dominée par minute de domination. Si la domination requiert le dominé de faire des choses qui sont grandement contre sa volonté, la dépense de points de force psionique est doublée.

Contrôle de l'esprit sur le corps : la capacité de supprimer certains besoins corporels (ou de les satisfaire avec des moyens psioniques) ; nourriture, eau, et sommeil peuvent être complètement ignorés pour deux jours par niveau de possession du pouvoir. Ainsi, une personne ayant possédé l'aptitude depuis deux niveaux peut se passer de dormir, manger ou boire pour une période allant jusqu'à quatre jours. Plus tard, néanmoins, la personne **doit** passer un nombre de jours équivalent à se reposer pour restaurer son aptitude : un échec à faire cela ne mettra pas à mal le corps, mais l'aptitude ne sera plus utilisables tant qu'un tel repos n'est pas pris.

Prémonition : la capacité d'estimer la meilleure probabilité de déroulé des événements, ou d'estimer le résultat le plus probable d'actions entreprises. ce pouvoir ne s'applique qu'au futur immédiat. L'estimation devient plus juste quand le niveau du personnage auquel il a acquis l'aptitude augmente, pourvu que le nombre de facteurs inconnus reste constant. La précision de la prémonition dépend aussi de la combinaison des scores d'intelligence et de sagesse :

Total des scores	Probabilité de prémonition par difficulté		
Intelligence et Sagesse	Faible	Moyenne	Haute
Inférieur à 30	40%	30%	20%
30–33	50%	35%	25%
34–35	65%	45%	35%
36 & plus	70%	50%	40%

Pour chaque niveau à partir duquel l'aptitude a été gagnée, la probabilité d'être capable de prédire augmente d'un pourcentage égal au nombre de niveaux, cela de manière cumulative (2 niveaux impliquent 2%, 3 niveaux 5 %, etc.) mais jamais au delà d'une probabilité maximale de prédiction

de 99%. La dépense de force psionique est directement reliée au nombre de facteurs inconnus qui doivent être prédits, ce qui veut dire que s'il existe six facteurs inconnus pouvant être basiquement résolus, le coût est de 6 points, et le coût n'est pas connu de celui qui prédit jusqu'à ce que la prédiction soit réalisée. (Afin de prédire les résultats d'une mêlée, par exemple, chaque attaque doit être faite et comptée comme inconnue, et, dans une mêlée impliquant plusieurs individus et plusieurs monstres, le coût par round de mêlée pourrait facilement atteindre ou dépasser 10 points.) Si l'individu ayant des pouvoirs psioniques ne dispose pas de suffisamment de points pour prévoir complètement, alors la prémonition cesse au moment où il n'a plus de force pour continuer. Le temps est aussi un facteur dans la prémonition – une durée courte implique typiquement un facteur de difficulté faible. Si 1–4 tours peuvent être considérés comme une durée courte, 5–30 tours est de difficulté moyenne et tout ce qui dépasse 30 tours (5 heures) devient une prémonition de difficulté haute ; néanmoins, les facteurs inconnus vont altérer cette règle, de sorte qu'une prémonition court terme avec beaucoup de facteurs inconnus (basiquement insolubles) devient une prémonition de haute difficulté. **N.B. La prémonition dépend entièrement de l'arbitre, et il doit attacher la plus grande attention à l'usage de cette aptitude.**

Hibernation : cette aptitude permet de suspendre virtuellement toutes les fonctions vitales du corps. L'individu qui dispose de cette aptitude est capable de se "régler" pour se réveiller à un moment dans le futur et de redémarrer ses fonctions. Par niveau de possession de l'aptitude, l'individu est capable d'hiberner pendant une semaine par niveau de manière cumulative (une semaine pour le premier niveau de possession, trois semaines pour le deuxième niveau de possession, etc.). L'individu hibernant ne peut pas être réveillé avant le moment qu'il a lui-même "réglé" pour son réveil. Pour chaque semaine passée en hibernation, l'individu doit passer une journée d'activité normale avant de pouvoir hiberner de nouveau.

Changer le poids du corps : cette aptitude permet à l'individu d'ajuster le poids du corps à la surface sur laquelle il marche, de sorte qu'il ne s'enfonce pas dans elle, par exemple dans l'eau, les sables mouvants, la boue, etc. Pour chaque niveau à partir duquel l'individu a possédé cette aptitude, il est capable de changer le poids de son corps une heure par jour.

Clairaudience : l'aptitude d'entendre à distance, l'individu possédant ce pouvoir est capable d'entendre ce qui se passe jusqu'à 9 mètres de distance, mais le pouvoir est directionnel. 30cm de pierre équivaut à 3m d'espace vide. Après chaque niveau auquel l'individu a acquis cette aptitude, ce dernier gagne une distance additionnelle de 3m par niveau cumulatif (au second niveau de possession, cela veut dire 6m, au troisième niveau 6m de plus, ou un total de 24m⁶, etc.). Ce pouvoir peut être utilisé en conjonction avec une boule de cristal. Il est sujet à des dispositifs d'entraves magiques et non magiques, comme mentionné dans les explications du sort du même nom.

Clairvoyance : comme l'aptitude de clairaudience ci-dessus, excepté que la portée est dix fois supérieure, et au septième niveau de possession, la portée devient illimitée en distance.

Corps comme arme : cette aptitude requiert de la personne qui l'a obtenue de renoncer à l'utilisation de toute arme et armure pour que son corps assume leurs fonctions. L'individu altère psioniquement son corps pour l'endurcir pour frapper ou se défendre. Au premier niveau de possession de l'aptitude, cette aptitude lui donne une classe d'armure de 8, et avec chaque niveau de possession, la classe d'armure s'améliore, ce qui signifie une classe d'armure de 7 au second niveau, de 6 au troisième niveau, etc. L'attaque progresse de manière similaire⁷ :

6. $9m + 6m + 9m = 24m$ (NdT).

7. Dans OD&D, dans le système alternatif d'attaques décrit en pages 19 et 20, la probabilité de toucher lors d'une attaque ne dépend que du niveau du personnage, pas de son arme. Les dommages sont aussi constants selon les armes (1d6 si pas de modificateurs). Dans le premier supplément Greyhawk, en page 13, un système de modificateurs est proposé pour inclure la gestion des armes dans la probabilité de toucher. Ce système va avec un système de dommages par arme et un système de dommage par monstre. Les détails du pouvoir Corps comme arme semblent utiliser cette extension (NdT).

Niveau de maîtrise de Corps comme arme	Attaque équivalente à*
premier	dague
deuxième	hache à main
troisième	masse
quatrième	hache de bataille
cinquième	épée
sixième	épée + 1
septième	épée + 2
huitième	épée + 3
neuvième	épée + 4
dixième	épée + 5

* La probabilité de toucher due au type d'arme est toujours la plus favorable si l'on considère la classe d'armure qui s'oppose à l'attaque, tandis que les dommages sont donnés par le type d'armes équivalent indiqué, de sorte que celui qui possède l'aptitude depuis trois niveaux frappe comme une dague, une hache à main, ou une masse et inflige les dommages qui sont ceux d'une masse.

Tous les plus sur l'arme équivalente s'appliquent à la probabilité de toucher ainsi qu'aux dommages. Noter que, en ce qui concerne le facteur arme, le Corps comme arme est considéré comme ayant une classe de moins que la dague en ce qui concerne le facteur vitesse, mais la même classe en ce qui concerne la longueur⁸.

Contrôle de l'énergie : cette aptitude permet à l'utilisateur de canaliser l'énergie dirigée vers lui autour de son corps et de la dissiper. Ainsi, si un sort est dirigé sur lui ou sur l'endroit où il se trouve, il peut utiliser son aptitude pour rendre l'énergie du sort inoffensive. Le coût d'utilisation de cette aptitude de 5 points de force psionique par niveau d'énergie dissipée. (Comme règle générale, considérez chaque dé de dommage qui peut être fait par l'énergie comme un niveau, et si aucun dé de dommage n'est applicable, le niveau du sort peut être utilisé comme mesure de niveau.)

Télékinésie : la capacité de bouger les objets par le pouvoir de l'esprit. Le possesseur est capable de bouger un poids de 50 pièces d'or par niveau de maîtrise, cumulatif, ce qui implique qu'au second niveau, il peut bouger un poids (maximum) de 150 pièces d'or, et au troisième un poids de 300 pièces d'or, et ainsi de suite. Le temps pendant lequel il peut faire cela est une fonction de l'énergie psychique.

Marche dimensionnelle : la maîtrise de cette aptitude permet à l'individu de se déplacer entre les dimensions pour arriver à un endroit distant en un temps relativement court. Le problème de se perdre en route demeure néanmoins, ce qui implique qu'il faille utiliser la table suivante pour déterminer la durée réelle du déplacement. La durée de base est d'une heure pour 160km de distance :

Altération du temps par jet de dé					
Niveau de maîtrise	1-2	3-5	6-8	9-11	12
premier	+100%	+50%	+25%	+10%	0
deuxième-quatrième	+100%	+25%	+10%	0	0
cinquième-septième	+50%	+10%	0	0	-10%
huitième et au delà	+25%	0	0	-10%	-50%

8. Décaler d'une colonne dans la table des modificateurs du système de combat alternatif de Greyhawk si la vitesse entre en jeu (NdT).

Projection astrale : cette aptitude est similaire à celle du sort du même nom. Quand elle est projetée astralement, la personne ne peut pas être détectée excepté par quelques rares créatures, et son corps astral n'est pas sujet aux dangers habituels. Au premier niveau de maîtrise, le possesseur ne peut avancer qu'au rythme de la marche ; au second, il peut courir aussi vite qu'un petit cheval ; au troisième, il est capable de voler aussi vite qu'un rokh, et la vitesse, après, double avec chaque niveau de maîtrise ; en plus, au dixième niveau de maîtrise, le possesseur de l'aptitude est capable de se projeter dans l'espace à la vitesse de la lumière. Les dangers sont basiquement de deux types : premièrement, il est possible de rencontrer une créature qui peut opérer dans le plan astral (les démons le font, les méduses et les basilics regardent dedans, etc.). Secondement, le corps astral est attaché au corps physique par un cordon d'argent. Si ce cordon est cassé, alors le corps et le corps astral sont morts. Un vent psychique affecte aussi les personnes projetées astralement comme suit :

Niveau de maîtrise de la projection astrale	Chance pour un vent psychique...	
	Emporté	Perte de 1–100 jours
premier	08%	20%
deuxième	07%	18%
troisième	05%	15%
quatrième	04%	12%
cinquième	04%	10%
sixième	02%	07%
septième–neuvième	01%	05%
dixième	–	02%

La chance de base qu'un vent psychique souffle dans un rayon de 160km autour du corps physique est de 10%. La chance qu'un vent psychique souffle au delà de cette distance est de 50%. Il y a 90% de chances qu'il y ait un tel vent dans l'espace.

Etre emporté casse le lien d'argent. Perdre entre 1–10 jours se produit lorsque la tentative échoue et que le corps astral est projeté à l'intérieur plutôt qu'à l'extérieur. De 1–100 jours seront perdus en raison de la désorientation due au déchirement de l'esprit. Il n'y a pas de coût psionique pour cette aptitude.

Réarrangement moléculaire : avec cette aptitude, le possesseur est capable d'altérer les molécules des substances métalliques en une autre structure, ainsi les transformant en des métaux différents. Cela, en effet, transmute les métaux, mais ne peut être exécuté qu'une fois par mois au coût de 2 points psioniques par poids de pièce d'or changée. Le poids maximal par niveau de maîtrise est de 10 pièces d'or.

Manipulation moléculaire : la capacité de décaler les arrangement moléculaires de façon à créer une substance de faible résistance. Avec chaque niveau de maîtrise, le possesseur devient plus adepte de la manipulation :

Niveau de maîtrise	Capable de manipuler l'équivalent de
premier	cordelettes fines
deuxième	cordes fines
troisième	cordes épaisses ou lanières de cuir
quatrième	câbles
cinquième	chaînes légères
sixième	chaînes lourdes

septième	fers et menottes
huitième	barres de fer, 2.5cm de diamètre
neuvième	barres d'acier, 2.5cm de diamètre
dixième	murs épais de pierre, 60 cm d'épaisseur, trou de la taille d'un homme

Contrôle du corps : la capacité d'adapter le corps à des températures extrêmes ou des éléments destructifs hostiles (fumées empoisonnées, eau, acide). cela permet au possesseur de traverser le feu, de respirer sous l'eau, etc., cela pour une durée limitée dépendant du niveau de maîtrise qu'il possède. Comme règle générale, assumer que l'individu est capable de résister à l'équivalent d'un dé de dommages causé par la substance ou l'environnement pendant un tour (dix minutes). Cela implique qu'il pourrait traverser un feu normal ou rester sous l'eau pendant un tour, mais dans un environnement plus hostile, la limite du temps d'exposition serait réduite en conséquence. Pour chaque niveau de maîtrise, le possesseur gagne de manière cumulative une période identique, soit deux périodes au niveau deux, trois périodes au niveau trois, et ainsi de suite. Au dixième niveau de maîtrise, le possesseur aurait $1 + 2 + 3 + 4 + 5 + 6 + 7 + 8 + 9 + 10 = 55$ périodes basiques de temps.

Barrière mentale : cette aptitude protège le corps physique et l'esprit d'une possession. Elle peut être utilisée quand le corps est abandonné (comme en cas de projection astrale) ou à d'autres moments pour le protéger de possession par urnes magiques, démons ou diables. Pour autant, cette aptitude ne fonctionne pas contre des attaques psioniques. La chance pour que le possesseur puisse établir la barrière de son esprit avec succès est de 10% par niveau de maîtrise. Après le dixième niveau de maîtrise, le pourcentage de chances qu'il soit capable de localiser l'urne ou amulette de l'être qui tente de le posséder croît de la même façon.

Magiciens

Détection du Mal/du Bien : cette aptitude est simplement le pouvoir de détecter l'aura qui émane de l'esprit des créatures – ou qui reste sur les objets ou dans les lieux si l'aura est exceptionnellement forte, sinon elle ne fonctionne pas pour les non-sensibles. Il n'y a pas d'utilisation de points de force psionique pour détercter le mal ou le bien.

Détection de la magie : bien que cette aptitude soit similaire en nature aux autres types de détection, la magie opère sur un plan différent, ce qui implique que le possesseur de ce pouvoir soit dépenser 1 point de force psionique pour chaque tour dans lequel il tente de détecter la magie. Après trois niveaux de maîtrise de l'aptitude, le possesseur possède une chance cumulative de 10% de déterminer quelle sorte de magie est impliquée (et non seulement que certaines forces magiques sont là), soit au quatrième niveau de progression, il possède une chance de 20% de déterminer la nature basique du sort qui est en cours ou a été lancé.

Perception extrasensorielle (ESP) : un pouvoir similaire au sort du même nom⁹, excepté que la portée est le double de celle du sort, soit 4m. Noter que cette aptitude permet au possesseur d'être « à l'écoute » des pensées, et qu'il y a une différence avec le fait de recevoir et de transmettre des pensées de manière télépathique.

Hypnose : l'aptitude ressemble au sort de suggestion des magiciens¹⁰, mais il n'affectera pas les personnes très stupides ou hautement intelligentes. Pour chaque niveau de maîtrise, le possesseur est capable de toucher le même nombre de niveaux de créatures. Ainsi, au premier niveau de possession, l'individu n'est capable de toucher qu'une créature de niveau 1 ; au deuxième niveau de maîtrise, le possesseur est capable d'affecter 3 niveaux (1 + 2) ; au troisième niveau de maîtrise,

9. Voir la section sur les sorts (NdT).

10. Voir la section sur les sorts (NdT).

le nombre de niveaux saute à 6 (1 + 2 + 3), et ainsi de suite. Le coût d'utilisation de cette aptitude est de 1 point de force psionique pour chaque niveau de créature affecté. Si l'intelligence de la créature sur laquelle l'aptitude est utilisée est entre 13 et 16, un jet de sauvegarde contre la magie est autorisé, et s'il est réussi, le pouvoir ne le touche pas. La suggestion post-hypnose aura une chance cumulative de 5% par jour de disparaître.

Lévitation : identique à l'aptitude des guerriers.

Clairaudience : identique à l'aptitude des guerriers.

Clairvoyance : identique à l'aptitude des guerriers.

Réduction : identique à l'aptitude des guerriers.

Expansion : identique à l'aptitude des guerriers.

Agitation moléculaire : cette aptitude permet au possesseur de faire bouger les molécules d'une chose plus rapidement que la normale. Bien que seulement un petit nombre d'entre elles puisse être affecté, si l'agitation dure pendant dix tours, les effets suivants seront constatés :

Type de matériau

Papier, paille
bois sec
chair
métal

Effet

feu avec flammes brillantes
le bois se consume
bourouflures*
chaud au toucher**

* A chaque tour, la créature prendra 1 point de dommages, cumulatif (1, 2, 3, 4, etc.) si l'aptitude continue à être utilisée contre lui.

** Devient brûlant comme via le sort Chauffer le métal des druides, et refroidira à la même vitesse si l'attention de la personne munie de pouvoirs psioniques quitte l'objet.

Même si la quantité de matériau sur laquelle le possesseur de l'aptitude exerce son influence ne change pas avec des niveaux additionnels de maîtrise, le temps requis pour atteindre les effets décrits ci-dessus diminue de un tour tous les niveaux de maîtrise au dessus du premier. Noter que l'objet affecté doit être visible (cela inclut la clairvoyance) de l'individu psionique.

Projection télépathique : cette aptitude est assez similaire au pouvoir conféré par le heaume de télépathie. L'individu avec cette aptitude est capable d'envoyer des messages télépathiques à n'importe quelle personne disposant de l'aptitude Perception extrasensorielle (qu'elle soit psionique ou magique). De plus, le possesseur de l'aptitude est capable d'influencer un niveau de créature par niveau de maîtrise de l'aptitude. (Ainsi un troisième niveau de télépathie permet à l'utilisateur d'influencer six niveaux de créatures, soit six créatures de niveau 1, ou une créature de niveau 6, ou n'importe quelle combinaison des six niveaux.)

Même les créatures basiquement stupides ou hautement intelligentes peuvent être influencées de manière télépathique. La portée du pouvoir est de 2m plus le niveau de maîtrise de l'individu, de manière cumulative (premier niveau = +30cm, deuxième niveau = +1m, troisième niveau = +2m, quatrième niveau = 3m, etc.) ; Au dixième niveau, la portée double. Note : un heaume de télépathie double le pouvoir et la portée de l'aptitude et octroie, en plus, au possesseur les effets d'un bonus de +4 sur son intelligence .

Pémonition : identique à l'aptitude des guerriers.

Porte dimensionnelle : cette aptitude est exactement la même que le sort du même nom¹¹, excepté que l'individu ayant des pouvoirs psioniques dépense des points de force psionique pour accomplir la téléportation limitée.

Télékinésie : identique à l'aptitude des guerriers.

Téléportation : l'aptitude est exactement la même que le sort du même nom¹², excepté qu'elle coûte de l'énergie psionique à exécuter. Si de l'énergie psionique additionnelle est dépensée, la chance d'arriver trop bas ou trop haut est altérée proportionnellement ; ainsi, si 10 points additionnels sont dépensés dans la téléportation, les risques d'arriver top bas ou trop haut sont réduits de 5% chacun.

Projection astrale : identique au pouvoir disponible pour les guerriers, excepté que des sorts peuvent être utilisés comme détaillé dans la description du « sort astral »¹³.

Forme éthérée : ce pouvoir confère la même aptitude que la potion magique de forme éthérée¹⁴. En fait, la personne psionique altère les vibrations de son corps pour les aligner avec celles d'un autre plan. Noter que tant que cette aptitude n'est pas maîtrisé depuis plusieurs niveaux, il n'est pas possible de porter beaucoup de choses, car l'état éthéré d'étend uniquement à un poids d'équipement/encombrement de 50 pièces d'or par niveau de maîtrise. Les individus éthérés sont affectés par le vent psychique (détaillé dans le paragraphe Projection astrale) comme suit : la chance que le vent souffle est de 1%, et cela doit être testé à tous tours durant lesquels l'individu est dans sa forme éthérée. S'il souffle, l'individu éthéré ne sera pas tué, mais la chance qu'il a d'être perdu est **doublee**. A ce moment, il n'y a plus de dépense de points de force psionique pour rester éthéré, car l'individu est perdu dans le plan et le restera pour un temps décidé par le jet de dés.

Altération de la forme : ce pouvoir est assez similaire avec le sort de métamorphose¹⁵. Le possesseur est capable d'altérer sa forme en presque n'importe quoi, mais il n'y a pas de gain correspondant aux caractéristiques de la forme assumée – ni de perte de compétences de la personne qui a altéré sa forme. Le coût basique est de 5 points d'énergie psionique pour changer sa forme, avec des changements extrêmes en taille, masse ou composition moléculaire, coûtant de manière additionnelle :

Exemple d'altération extrême	Coût psionique
Changement de poids de +/- 1000 pièces d'or (poids)	2 points/1000
Changement en végétal*	10 points
Changement en minéral	50 points

* Le changement dans l'autre sens vers le monde animal est chargé de la même façon en points de force psionique.

Clercs

Détection du Mal/du Bien : identique à l'aptitude des magiciens.

Empathie : cette aptitude permet au possesseur de ressentir les émotions basiques ou les besoins de n'importe quelle créature consciente. C'est-à-dire qu'il peut sentir l'amour, la haine, l'hostilité, l'amitié, la rage, la peur, la curiosité, le doute, la faim, la soif, et ainsi de suite. La portée de cette aptitude est seulement de 60cm au premier niveau de maîtrise, mais avec chaque niveau de progression, le

11. Voir la section sur les sorts (NdT).

12. Voir la section sur les sorts (NdT).

13. Voir la section sur les sorts (NdT).

14. Voir la section sur les potions (NdT).

15. Voir la section sur les sorts (NdT).

possesseur est capable d'étendre son aptitude de 60cm, si bien qu'au troisième niveau de maîtrise, il peut être empathique dans un rayon d'environ 2m.

Lévitation : identique à l'aptitude des guerriers.

Hypnose : identique à l'aptitude des magiciens.

Domination : identique à l'aptitude des guerriers.

Perception extrasensorielle : identique à l'aptitude des magiciens.

Ajustement cellulaire : cette aptitude permet au possesseur de soigner les blessures et les maladies. Le coût en points de force psionique pour soigner les blessures est de 2 points pour un point de dommages. Le coût pour soigner les maladies est une base de 20 points pour les maladies mineures, et doit être ajusté à la hausse par l'arbitre pour les maladies sévères ou les cas avancés. De plus, le nombre de points de dommages qui peuvent être soignés pendant une période de 24 heures par le possesseur de cette aptitude est dicté par le niveau de maîtrise qu'il possède ; pour chaque niveau, il gagne la possibilité de soigner 10 points, ce qui veut dire, par exemple, qu'au second niveau de maîtrise, jusqu'à 20 points de dommages peuvent être soignés (avec un coût en points de force psionique égal à 40, bien entendu).

Contrôle de l'esprit sur le corps : identique à l'aptitude des guerriers.

Changer le poids du corps : identique à l'aptitude des guerriers.

Télépathie animale : cette aptitude donne au possesseur le pouvoir de communiquer avec des créatures conscientes par contact mental direct, mais elle ne permet pas de commander ou d'influencer la créature avec qui est établie la communication. L'aptitude dépend du niveau de maîtrise de la personne dotée du pouvoir :

Niveau de maîtrise	Peut communiquer avec
premier	mammifères
deuxième	oiseaux
troisième	reptiles & amphibiens
quatrième	poissons et créatures similaires
cinquième	insectes
sixième	animaux « monstrueux »
septième	plantes

Réarrangement moléculaire : identique à l'aptitude des guerriers.

Altération de l'aura : cette aptitude est étroitement reliée au sort Délivrance des malédictions ¹⁶ en ce qu'une malédiction placée sur quelque chose ou quelqu'un se distingue facilement par son aura. L'individu possédant cette aptitude est capable de reconnaître l'aura défavorable et de l'altérer, mais le coût de la reconnaissance est de 1 point de force psionique par niveau de malédiction, et l'altération ne peut être faite qu'au coût additionnel de 5 points de force par niveau de malédiction.

Prémonition : identique à l'aptitude des magiciens.

Projection télépathique : cette aptitude est étroitement reliée à la projection télépathique des magiciens, excepté que le possesseur est capable d'envoyer des suggestions d'émotions basiques à

16. Voir la section sur les sorts. (NdT).

deux fois le nombre de niveaux de créatures équivalent au nombre de suggestions/messages télépathiques capables d'être envoyés. Le heaume de télépathie augmente la capacité télépathique de la même manière qu'il permet de faire de la télépathie.

Marche dimensionnelle : identique à l'aptitude des guerriers.

Projection astrale : identique à l'aptitude des magiciens.

Domination des masses : cette aptitude permet au possesseur d'utiliser sa capacité de domination sur de multiples individus. Le coût en points de force psionique est le même que celui utilisé pour Domination, mais cette aptitude permet au possesseur d'exercer sa dominance de manière continue après la dépense initiale, et une dépense continue n'est pas nécessaire. La domination de masse ne causera jamais d'acte entièrement contre la volonté collective dans tous les cas de figure. Les possibles niveaux influencés et la durée de cette domination dépendent tous deux du niveau de maîtrise de l'individu qui possède cette aptitude. Pour chaque niveau de maîtrise possédé, l'individu est capable de dominer 5 niveaux de créatures pour 2 tours, et au septième niveau de maîtrise, la période de domination devient une semaine entière, et ensuite, la période est étendue d'une semaine par niveau additionnel de maîtrise. Noter que les créatures extrêmement intelligentes ne peuvent être dominées, tout comme celles avec des personnalités très fortes ne peuvent pas être dominées avec succès pour une durée quelconque.

Voyage probabiliste : au moyen de cette aptitude, le possesseur est capable de pénétrer dans des mondes parallèles et entrer dans les plans différents. Cela est extrêmement dangereux néanmoins, car cela correspond à de la projection astrale avec l'enveloppe corporelle. Le vent psychique affecte le voyageur probabiliste, comme s'il se projetait dans l'espace. Pour chaque probabilité ou plan croisé, 10 points d'énergie sont dépensés de manière psionique. Le voyageur est capable d'entrer en communion avec des pouvoirs amicaux, par exemple – ou risquer d'entrer dans des plans hostiles à son alignement, ou tenter d'explorer les probabilités suivant une ligne de conduite faite sienne.

EXPLICATION DES SORTS

Magiciens

Deuxième niveau :

Perception extrasensorielle (ESP) : un sort qui permet à l'utilisateur de détecter les pensées (s'il y en a) de tout ce qui rode derrière les portes ou dans les ténèbres. Le sort peut pénétrer de la roche jusqu'à environ 60cm d'épaisseur mais une fine couche de plomb empêchera sa pénétration. Durée : 12 tours. Portée : 2m¹⁷.

Troisième niveau :

Suggestion : un sort qui fonctionne sur le principe de l'hypnose. Si une créature sur laquelle le sort est lancé rate son jet de sauvegarde contre la magie, elle sera la victime de la suggestion, immédiatement ou de manière différée au bon vouloir du magicien. Le fait que la créature s'autodétruisse est improbable à 99%, mais des suggestions formulées avec attention peuvent, selon l'estimation de l'arbitre, altérer cette probabilité. Les suggestions doivent être simples et relativement courtes, soit une phrase ou deux. Durée : une semaine de temps de jeu¹⁸.

Quatrième niveau :

17. Extrait du premier livret de OD&D, Men and Magic (NdT).

18. Issu du supplément Greyhawk (NdT).

Métamorphose : Un sort permettant à l'utilisateur de prendre la forme de tout ce qu'il souhaite, mais il ne pourra pas acquérir les compétences de combat de la chose dans laquelle il s'est métamorphosé. C'est-à-dire, si l'utilisateur se transformait dans un dragon d'un type particulier, il ne gagnerait pas les aptitudes de combat ou de souffle, mais il pourrait voler. Durée : 6 tours + le niveau du magicien qui emploie le sort ¹⁹.

Délivrance des malédictions : un sort pour supprimer n'importe quelle malédiction ou envoi maléfique. Noter qu'utiliser ce sort sur une « épée maudite », par exemple, transformerait l'arme en une épée ordinaire et non dans un type de lame enchantée. Portée : adjacent à l'objet ²⁰.

Porte dimensionnelle : un sort de téléportation limitée qui permet à un objet d'être instantanément transporté jusqu'à 1m dans toutes les directions (incluant en haut et en bas). Il n'y a pas de risque de mauvaise évaluation quand on utilise une Porte Dimensionnelle, ainsi l'utilisateur arrive toujours où il souhaite, par exemple 4m au dessus, 11m à l'est, etc. Portée : 30cm ²¹.

Cinquième niveau :

Téléporter : transport instantané d'un endroit à un autre, quelque soit la distance impliquée, pourvu que l'utilisateur connaisse l'endroit où il veut aller (la topographie de la zone d'arrivée). Sans un savoir certain de la destination, la téléportation est incertaine à 75%, ce qui implique qu'un score inférieur à 75% sur un jet de pourcentage implique la mort. Si l'utilisateur connaît la topographie générale de sa destination, mais ne l'a pas étudiée avec attention, le facteur d'incertitude est de 10% que la téléportation soit trop basse et de 10% qu'elle soit trop haute. Un score bas (1-10%) veut dire la mort si un matériau solide est impliqué. Un score élevé (91-100%) indique une chute de 3 à 30 mètres, ce qui peut aussi causer la mort. Si une étude attentive de la destination a été faite auparavant, alors le magicien possède un risque de 1% de se téléporter trop bas, et un risque de 4% de se téléporter trop haut (3-12 mètres) ²².

Neuvième niveau :

Sort astral : un sort qui permet à l'utilisateur d'envoyer sa forme astrale, indétectable pour tous sauf pour ceux du plan astral, depuis son corps vers d'autres endroits. Noter qu'un sort "Mot de pouvoir aveuglant" ne pourrait pas empêcher ce sort et ne pourrait pas aveugler la forme astrale. Le magicien peut utiliser des sorts quand il est dans sa forme astrale, mais il y a 5% de risques par niveau de sort que le sort échoue. Si le sort échoue, il y a un risque de 2% par niveau de sort que le magicien soit forcé de retourner dans son corps. Exemple : un magicien du dix-huitième niveau dans sa forme astrale tente de jeter un sort du sixième niveau. Il y 30% de chances que le sort échoue, et s'il échoue, il y a 12% de chances qu'il soit obligé de réintégrer son corps. Si, pendant que le magicien a quitté son corps et se trouve dans le plan astral, son corps est bougé en dehors de la portée du sort ou détruit, la forme astrale du magicien est immédiatement envoyée pour bafouiller et hurler au plus bas niveau de l'enfer. Durée : dans les souterrains – 12 tours ; à l'extérieur – 8 heures de jeu. Portée : dans les souterrains – 7m ; à l'extérieur – 160km/niveau à partir du 18^{ème}. Mouvement du corps astral : dans les souterrains – 4m/tour ; à l'extérieur 160km par heure de jeu depuis le 18^{ème} niveau ²³.

19. Extrait du premier livret de OD&D, Men and Magic (NdT).

20. Extrait du premier livret de OD&D, Men and Magic (NdT).

21. Extrait du premier livret de OD&D, Men and Magic (NdT).

22. Extrait du premier livret de OD&D, Men and Magic (NdT).

23. Issu du supplément Greyhawk (NdT).

SYSTEME DE COMBAT ALTERNATIF

Pour ceux qui voudraient inclure les types d'armes dans la détermination des probabilités de toucher, le tableau suivant, extrait de la section « combat en mêlée » de CHAINMAIL est offert²⁴. Si ce système est utilisé, il est suggéré d'employer le tableau des dommages par type d'arme et type de monstre. Traiter les Voleurs et Clerc en termes d'avancement en paliers – quatre niveaux/groupe (1–4, 5–8, 9–12, etc.). En ce qui concerne les jets de sauvegarde, traiter les Voleurs comme des magiciens.

Type d'arme de l'attaquant	Classe d'armure du défenseur							
	2	3	4	5	6	7	8	9
Dague*	-3	-3	-1	-1	0	0	+1	+2
Hache à main	-3	-2	-1	-1	0	0	+1	+1
Masse	0	+1	0	0	0	0	0	0
Marteau	0	+1	0	+1	0	0	0	0
Epée*	-2	-1	0	0	0	0	0	+1
Piolet	+2	+3	+2	+3	0	0	0	0
Hache de bataille	-1	0	+1	+1	0	0	0	0
Masse à pointes	0	0	+1	+2	+1	+1	+2	+2
Fléau d'armes	+2	+2	+1	+2	+1	+1	+1	+1
Lance*	-2	-1	-1	-1	0	0	0	0
Arme d'hast*	-1	0	0	+1	+1	+2	+2	+2
Hallebarde*	0	+1	+1	+2	+1	0	0	0
Epée à deux mains	+1	+2	+3	+3	+2	+2	+2	+2
Lance de tournoi	0	0	+1	+2	+3	+3	+3	+3
Pique	-1	0	0	0	0	0	0	0
.....								
Arc court (15)	-3-5-7	-2-3-5	0-1-2	0 0-1	+1 0 0	+2+1 0	+2+1 0	+2+1 0
Arc monté (18)	-3-4-7	-2-3-5	0-1-2	0 0-1	+1 0 0	+2+1 0	+2+1 0	+3+2+1
Petite arbalète (18)	-3-5-7	-2-3-5	0-1-4	0 0-1	+2+1 0	+3+1 0	+3+1 0	+3+2+1
Arc long (21)	-2-3-5	0-2-4	0 0-1	+2+1 0	+3+2+1	+3+2+1	+3+2+1	+3+2+1
Arc composite (24)	-3-4-5	0-3-4	0-1-2	+2 0-1	+3+1 0	+3+2+1	+3+2+1	+3+2+1
Arbalète lourde (24)	-1-2-3	0-1-3	+1 0-1	+2 0 0	+3+1 0	+4+2+1	+4+2+1	+4+3+2
Arquebuse (18)	0-1-3	+1 0-1	+2 0 0	+2+1 0	+3+2 0	+3+2 0	+3+2 0	+3+2 0

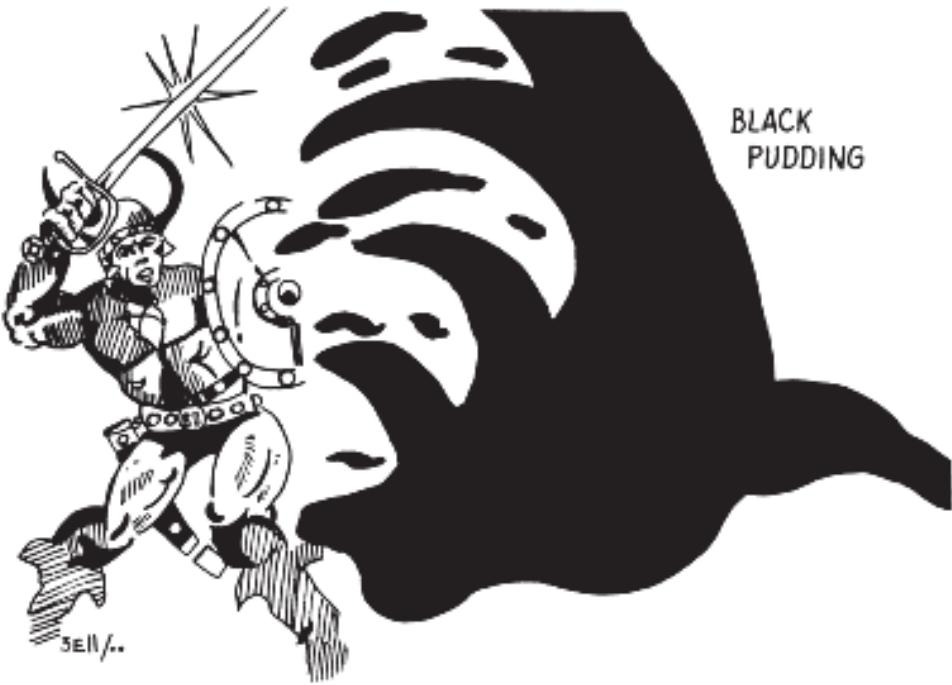
* Si l'opposant a mis pied à terre et est prêt, utilisez le tableau ci-dessous :

Type d'arme Indiqués par astérisques	Classe d'armure —				
	2 +3	3 +2	4 +2	5 +1	

(15)

Les nombres entre parenthèses sont les portées maximales, et les nombres montrés sont pour les portées courte (premier tiers de la portée), moyenne (tiers suivant de la portée) et longue (dernier tiers de la portée).

24. Toute cette partie est extraite du supplément Greyhawk (NdT).



Dommages causés par type d'armes :

Si le système de dommage variables par type d'armes est utilisé, les divers monstres devront aussi être sujets à recevoir des points de dommages additionnels ou des dés de dommages. (Voir **Attaques et dommages par type de monstre**).

Type d'armes	contre-	-Opposants taille humaine-	-Opposants plus grands-
Dague		1-4 points	1-3 points
Hache à main		1-6 points	1-4 points
Masse, piolet*, marteau de nain		1-6 points	1-4 points
Epée		1-8 points	1-12 points
Hache de bataille*		1-8 points	1-8 points
Masse à pointes**		1-8 points	1-6 points
Fléau d'armes ***		1-8 points	1-8 points
Lance, lancée/enfoncée		1-6 points	1-8 points
Lance, enfoncee contre charge		1-8 points	2-12 points
Lance, posée contre charge		1-10 points	2-16 points
Armes d'hast****		1-8 points	1-12 points
Hallebarde***		1-10 points	2-12 points
Epée à deux mains***		1-10 points	3-18 points
Lance de tournoi		1-8 points	2-24 points
Pique****		1-8 points	1-12 points
Flèche ou carreau		1-6 points	1-6 points
Pierre de fronde		1-4 points	1-6 points

* l'arme requiert au moins 1.2m d'espace de chaque côté du porteur

** l'arme requiert au moins 1.5m d'espace de chaque côté du porteur

- *** l'arme requiert au moins 1.8m d'espace de chaque côté du porteur
 **** la règle générale est que ces armes ne sont pas utilisables dans les donjons en raison de leur longueur

Attaques et dommages par type de monstre

Ce système doit être utilisé avec les dommages variables par arme et, en aucun cas, il n'est recommandé de l'utiliser sans la mécanique susmentionnée.

Type de monstre	Nombre d'attaques	Points de dommages
attaquant		par attaque
Homme	1 ou 2	Dépend du type d'arme
Gobelin/Kobold	1	1-4 ou par type d'arme
Orc	1	1-6 ou par type d'arme
Hobgobelin/Gnoll	1	1-8 ou par type d'arme
Ogre	1	1-10
Troll	2 griffes/1 morsure	1-4/griffe, 1-8/morsure
Géant	1	COLLINE — 2-16 PIERRE — 3-18 GIVRE — 4-24 FEU — 5-30 NUAGE — 6-36
Squelette	1	1-6
Zombie	1	1-8
Goule	2 griffes/1 morsure	1-3/griffe, 1-4/morsure
Wight	1	Drain d'énergie seulement
Wraith	1	1-6 et drain d'énergie
Momie	1	1-12
Spectre	1	1-8 et drain d'énergie
Vampire	1	1-10 et drain d'énergie
Cocatrix	1	1-6 et changement en pierre
Basilic	1	1-10 et changement en pierre
Méduse	1 ou 2	par type d'arme et changement en pierre
Gorgone*	1 coup	2-12/coup
Manticore	2 griffes/1 morsure/24 pics	1-3/griffe, 1-8/morsure, 1-6/pic
Hydre	1 par tête	1-6, 1-8, 1-10 selon la taille
Chimère	2 griffes/3 têtes	1-3/griffe ; TETE DE CHEVRE — 1-4/corne TETE DE LION — 1-8/morsure TETE DE DRAGON — 3-12/morsure**
Wyverne	1 morsure/1 dard	2-16/morsure, 1-6/dard***

Type de monstre attaquant	Nombre d'attaques	Points de dommages par attaque
Dragon*	2 griffes/1 morsure	1-4/griffe; BLANC — 2-16/morsure NOIR — 3-18/morsure VERT — 2-20/morsure BLEU — 2-24/morsure ROUGE — 3-30/morsure DORE — 3-36/morsure
Gargouille	2 griffes/1 morsure/1 corne	1-3/griffe, 1-6/morsure, 1-4/corne
Lycanthrope	LOUP — 1 morsure SANGLIER — 1 morsure TIGRE — 2 griffes/1 morsure OURS — 2 griffes/1 morsure	2-8/morsure 2-12/morsure 1-4/griffe, 1-10/morsure 1-3/griffe****, 2-8/morsure
Vert pourpre	1 morsure/1 piqûre	2-24/morsure, 1-8/piqûre***
Monstre marin	1/tête ou /tentacule ou par griffe	entre 3-24 et 5-50/tête, ou 2-12 et 4-24/tentacule ou 2-8 et 4-32/griffe
Minotaure	1 coup/1 morsure/1 arme	2-8/coup, 1-3/morsure, par type d'arme
Centaure	2 sabots/1 arme	1-6/sabot, par type d'arme
Licorne	2 sabots/1 corne	1-8/sabot, 1-16/corne
Nixe	1	1-4 ou par type d'arme
Dryade	1	1-4 ou par type d'arme
Gnome	1	1-6 ou par type d'arme
Nain	1	1-8 ou par type d'arme
Elfe	1	1-10 ou par type d'arme
Ent	2	2-16, 3-18, ou 4-24/attaque selon taille
Pégase	2 sabots	1-8/sabot
Hippogriffe	2 griffes/1 morsure	1-6/griffe, 1-10/morsure
Rokh	2 griffes/1 morsure	1-8, 2-12 ou 4-16/griffe, 2-12, 3-18 ou 4-24/morsure selon taille
Griffon	2 griffes/1 morsure	1-4/griffe, 2-16/morsure
Harceleur invisible	1	4-16
Elémentaire*****	1	AIR — 2-16 TERRE — 4-32 FEU — 3-24 EAU — 3-30
Djinn	1	2-16
Efrit	1	3-24
Gelée ocre	1	2-12
Black Pudding	1	3-24
Slime vert	1	spécial
Vase grise	1	2-16

Type de monstre	Nombre d'attaques	Points de dommages
attaquant		par attaque
Moisissure jaune	1	spécial
Petit cheval	2 sabots	1-4/sabot
Cheval moyen	2 sabots/1 morsure	1-6/sabot, 1-3/morsure
Grand cheval	2 sabots/1 morsure	1-8/sabot, 1-3/morsure
Rat géant (de Sumatra)	1 morsure	1-3/morsure
Loup	1 morsure	1-6/morsure
Canis Dirus	1 morsure	1-8/morsure
Lion	2 griffes/1 morsure	1-3/griffe, 1-10/morsure
Tigre à dents de sabre	2 griffes/1 morsure	1-4/griffe, 2-12/morsure
Belette géante	1 morsure	2-8/morsure plus drain de sang
Mammouth	2 défenses/1 tronc/2 pieds	3-18/défense, 2-16/tronc, 2-12/pied
Araignée géante	1 morsure	1-3*** plus toiles
Lézard géant	1 morsure	1-8/morsure
Crapaud géant	1 morsure	1-10/morsure
Serpent géant	1 morsure, une constriction	1-6/morsure***, 2-8/tour de constriction
Crabe géant	2 pinces	2-12/pince
Scarabée géant	1 morsure	3-30/morsure
Scorpion géant	2 pinces/1 dard	1-10/pince, 1-4***/dard
Crocodile	1 morsure	3-12/morsure
Tyrannosaurus rex	1 morsure	5-40/morsure
Triton	1	3-18 plus spécial
Bugbear	1	2-8
Ogre mage	1	1-12
Géant, ORAGE	1	7-42
Titan	1	7-42
Ombre	1	1-4 plus spécial
Feu follet	spécial	spécial
Liche	1	1-10 plus spécial
Harpie	2 griffes/1 arme	1-3/griffe, 1-6/arme
Homme-lézard	2 griffes/1 morsure	1-3/griffe, 1-8/morsure
Doppelganger	1	1-12 plus spécial
Dragon	2 griffes/1 morsure	1-4/griffe AIRAIN — 4-16/morsure CUIVRE — 5-20/morsure BRONZE — 3-24/morsure ARGENT — 3-30/morsure
Lycanthrope : Rat-garou ou homme-rat	1 morsure/1 arme	1-3/morsure, par type d'arme
Lammasu	2 griffes	1-6/griffe plus spécial

Type de monstre	Nombre d'attaques	Points de dommages
attaquant		par attaque
Salamandre*****	1 touché/1 constriction/1 arme	spécial, 2–8/tour de constriction, par type d'arme
Beholder	1 morsure	2–5 plus spécial
Mastodonte des ombres	2 griffes/1 morsure	1–12/griffe, 2–8/morsure
Bête éclipsante	2 tentacules	2–8/tentacule
Chien esquiveur	1 morsure	1–6/morsure
Chien de chasse infernal*	1 morsure	1–6/morsure
Araignée de phase	1 morsure	1–6/morsure***
Oxydeur	1 toucher	spécial
Stirge	1 morsure	1–3 plus draine le sang
Tique géante	1 morsure	1–4 plus draine le sang
Ours-Hiboux	2 griffes/1 morsure	1–6/griffe****, 2–12/morsure
Charognard rampant	8 tentacules	spécial
Cube gélatinieux	1	2–8 spécial
Limace géante	1 morsure	1–12 plus spécial
Homoncule	1 morsure	1–3 plus spécial
Golem	1	CHAIR — 2–16 PIERRE — 3–24 FER — 4–32

* possèdent aussi leur souffle comme arme

** à moins que le souffle soit utilisé

*** quelque soit le résultat, jet de sauvegarde contre le poison

**** une étreinte avec un score de 18 ou plus cause 2–16 points de dommages supplémentaires

***** voir les différentes sections concernant tous les types d'élémentaires car des ajustements pourraient être requis en raison des circonstances

Monstres & Trésors

EXPLICATIONS DES OBJETS MAGIQUES

EPEES :

Parmi les armes magiques, seules les épées possèdent certains attributs humains (et surhumains) ; les épées ont un Alignement (Loyal, Neutre ou Chaotique), un facteur d'Intelligence, et un score d'Egoïsme (ainsi qu'une détermination optionnelle de leur origine/objectif). Ces déterminations sont faites de la manière suivante :

Alignement : lancez un dé de pourcentage pour déterminer l'Alignement.

01 - 65	L'épée est Loyale
66 - 90	L'épée est Neutre
91 - 00	L'épée est Chaotique

Notez que les pourcentages ci-dessus sont inversés pour l'épée ayant la capacité de drainer un niveau d'énergie vitale (83 sur la Table des Epées ²⁵). Si l'épée est Chaotique, elle affecte les créatures notées entre parenthèses (clercs, chevaux ailés, hippocampes, rockhs, ents) au lieu de ceux indiqués en premier ²⁶ (trolls et morts-vivants).

Si un personnage se saisit d'une épée qui n'est pas du même Alignement que lui-même, il subit les dommages suivants :

- Loi – Chaos : 2 Dés (2-12 points)
- Neutralité - Loi/Chaos : 1 Dé (1-6 Points)

Si on ordonne à un PNJ de prendre une épée, les dommages ne seront que de la moitié de ceux indiqués ci-dessus, car la personne n'agit pas de manière libre. De plus, l'épée pourrait libérer celui qui l'a prise d'un sortilège, le faire changer d'Alignement, ou alors lui faire gagner des pouvoirs, ce qui les enlèverait au précédent maître de l'épée.

De plus, si l'Intelligence/Egoïsme de l'épée (voir ci-dessous) est supérieur de 6 points ou plus à celle du personnage qui l'a prise, l'épée contrôlera la personne, le faisant même prendre l'Alignement de l'épée, et agir en conséquence. Cela pourrait vouloir dire qu'un mercenaire d'un PJ Loyal à qui on ordonnerait de prendre une épée Neutre, et qui se ferait dominer par l'épée, mentirait délibérément à propos de ses pouvoirs ; si l'épée était Chaotique, il attaquerait.

Après avoir déterminé l'Alignement, il faut définir l'Intelligence de l'épée.

Intelligence : l'Intelligence conditionne deux facteurs : les pouvoirs mentaux et la capacité à communiquer. Tous deux sont déterminés par un seul jet de dé.

25. Se référer au second au manuel *Monsters & Treasure* des règles originales de OD&D. Le mécanisme est expliqué dans la description des Wights (esprits) : il s'agit essentiellement de perdre temporairement un niveau et un dé de vie (NdT).

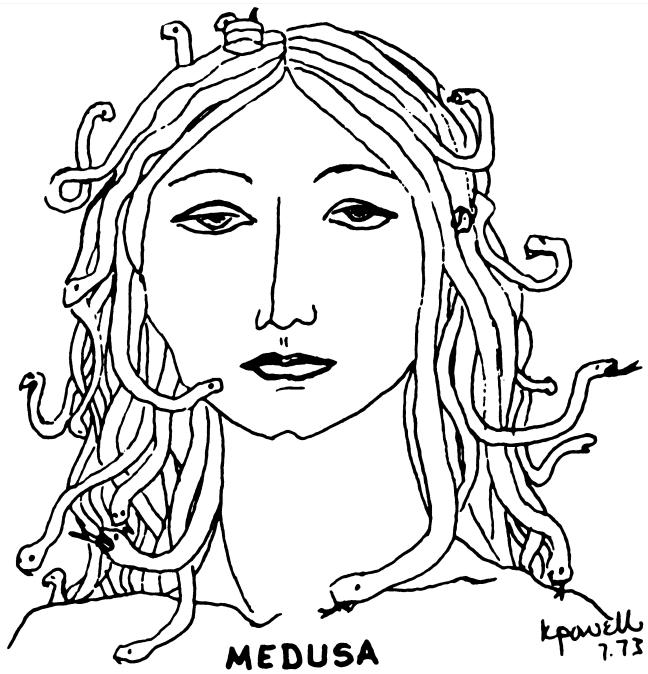
26. Dans la Table des Epées.

Intelligence			Capacité de communication
(Jet de dé)	Pouvoirs mentaux		
1–6	Aucun		Aucune*
7	Un Pouvoir Primaire		Empathie
8	Deux Pouvoirs Primaires		Empathie
9	Trois Pouvoirs Primaires		Empathie
10	Trois Pouvoirs Primaires et l'usage de langues**		Parole
11	Comme 10 plus Lecture de la Magie		Parole
12	Comme 11 plus une Capacité Extraordinaire		Télépathie

* Même incapable de communiquer, l'épée confère au porteur ses pouvoirs, mais ceux-ci devront être découverts par l'utilisateur.

** Le nombre de langues parlées en plus de la langue d'alignement de l'épée est déterminé par un jet de dé.

Pouvoirs Primaires		Langues parlées	
Jet de dés	Pouvoir	Jet de dés	Nb. langues
01–15	Remarquer des parois & salles coulissantes	01–50	Un
16–30	Détecter des passages inclinés	51–70	Deux
31–40	Localiser les portes secrètes	71–85	Trois
41–50	Détecter les pièges	86–90	Quatre
51–60	Voir les objets invisibles	90–99	Cinq
61–70	Détecter le mal et/ou l'or	00	Faire deux jets en ignorant 00 s'il est tiré
71–80	Détecter la nourriture et son type		
81–90	Détecter la magie		
91–95	Détecter les bijoux (nombre et taille)		
96–99	Faire deux jets en ignorant les scores au dessus de 95 excepté 00		
00	Faire un jet sur la table des Capacités Extraordinaires au lieu de celle-ci		



MEDUSA

kpowell
7.73

Table des Capacités Extraordinaires

Jet de dé	Capacité
01–10	Clairaudience
11–20	Clairvoyance
21–30	Perception extra-sensorielle (ESP)
31–40	Télépathie
41–50	Télékinésie
51–59	Téléportation
60–68	Vision rayons X
69–77	Génération d'illusions
78–82	Lévitation
83–87	Vol
88–92	Soins (1 point par 6 tours ou 6 points par jour)
93–97	1–4 fois la force normale pendant 1–10 tours, peut être employé une fois par jour
98–99	Refaire deux jets en ignorant les jets au-dessus de 97
00	Refaire trois jets en ignorant les jets au-dessus de 97

Tous les Pouvoirs Primaires et Capacités Extraordinaires sont transmis à l'utilisateur de l'épée. Si vous tirez la même capacité deux fois , cela signifie que la capacité est doublée en termes de force, de portée, de précision, et.

Egoïsme : seules les épées avec une Intelligence de 7 ou plus ont un score d'Egoïsme. L'Egoïsme est compris dans l'intervalle 1–12, plus le nombre est grand et plus grand est l'Egoïsme de l'épée. L'Egoïsme de l'épée peut lui faire faire les choses suivantes :

1. Obliger l'utilisateur à se défaire de meilleures armes,
2. Mettre l'utilisateur dans des situations très dangereuses afin d'exalter son rôle dans le combat,
3. Se laisser capturer par un personnage ou une créature de niveau plus élevé qui est plus proche de l'esprit de l'épée,
4. Se laisser capturer par un personnage ou une créature de niveau plus faible dans le but d'exercer un plus grand contrôle sur son utilisateur, et
5. Exiger qu'une partie des trésors conquis lui soit consacrée, sous la forme de meilleurs fourreaux, d'incrustations de joyaux, ou de dispositifs magiques pour la garder lorsque personne ne l'utilise.

A chaque moment où une situation se présente durant laquelle une des possibilités listées ci-dessus existe, l'Egoïsme de l'épée intervient. Ce dernier influencera toujours sa relation à l'utilisateur, bien que de vrais rapports puissent voir le jour si l'alignement et les buts du personnage/utilisateur coïncident avec l'origine/objective de l'épée. La détermination de chaque facteur est décrite ci-après :

Influence de l'Egoïsme dans des Situations Clef : l'arbitre additionne l'Intelligence et l'Egoïsme de l'épée (entre 8 et 24) et ajoute 1 pour chaque Capacité Extraordinaire (entre 1 et 4 si applicable). Le total (dans l'intervalle 8–28) est comparé à la somme de l'Intelligence et de la Force du personnage (6–36) modifié par une variable basée sur l'état physique de l'utilisateur. Si le personnage est frais et relativement exempt de dommages (moins de 10% de dommages), il faut ajouter 1–6 points à son total (pour arriver à un intervalle de 7–42). S'il est mentalement ou physiquement fatigué, ou s'il a subi des dommages compris entre 10% et 50%, il faut déduire 1–4 points de son total (pour arriver à un intervalle de 2–35). Si les dommages subis dépassent les 50%, ou le personnage a été sous le coup d'une tension mentale sévère venant d'une forme de magie, il faut déduire 2–8 points (pour arriver à un intervalle de 0–34).

Différence Résultat

6 ou plus	Le plus haut score l'emporte
2–5	75% de chances que le plus haut score l'emporte
0–1	50% de chances pour chacun

L'Egoïsme dans les relations au long cours avec l'utilisateur : cette détermination est assez simple, car elle est basée sur la comparaison du score d'Egoïsme de l'épée (1–12) avec le niveau du guerrier l'utilisant. Consultez la table des Situations Clef ci-dessus. Si l'une des parties a une différence positive de 6 ou plus, celle-ci l'emportera toujours et plus aucun test (incluant les Situations Clef) ne sera nécessaire. Une différence positive de 2–5 indiquera que celle ayant le plus haut score l'emporte généralement, et les tests ne devront être effectués que dans les Situations Clef. Une différence de 0–1 indique un combat continu entre l'épée et son utilisateur, et durant les situations stressantes, les deux devraient être testés afin de déterminer qui l'emporte.

Origine/Objectif : naturellement, l'origine de chaque épée est la Loi, la Neutralité ou le Chaos, mais certaines de ces armes sont forgées par des forces plus puissantes pour un objectif particulier. Pour déterminer si une épée possède un tel objectif, faire un jet de pourcentage et un jet de 91 ou plus indique que l'épée possède une mission spéciale. Les épées avec des objectifs spéciaux voient automatiquement leur score d'Intelligence et d'Egoïsme poussés au maximum et elles gagnent une capacité additionnelle :

Loi : capacité de paralyser les opposants chaotiques,

Neutralité : ajoute +1 à tous les jets de sauvegarde,

Chaos : capacité de désintégrer les opposants loyaux.

La capacité spéciale ne sera applicable que pour ceux que l'épée a été chargée de détruire, ou ceux qui les servent.

Objectifs :

Tuer les magiciens

Tuer les guerriers

Vaincre la Loi

Tuer les clercs

Tuer les monstres

Vaincre le Chaos

Ainsi, une épée au service de la Loi ayant pour but de tuer les magiciens (chaotiques) les paralysera ainsi que leurs sbires, mais elle n'utilisera pas ses pouvoirs de paralysie contre un géant errant. Néanmoins, les épées ayant un objectif large utiliseraient leurs pouvoirs pour vaincre tous les opposants de nature Loyale ou Chaotique. Les épées ayant un objectif spécial de Neutralité agiront contre la Loi et le Chaos de la même manière. Les épées ayant un objectif spécial chercheront toujours à

l'accomplir, et chaque tentative des utilisateurs de le contrer se soldera immédiatement par un test d'influence.

EPEES, BONUS AUX DOMMAGES : Les épées reçoivent toutes des bonus pour ce qui est de la probabilité de toucher un opposant, mais certaines d'entre elles reçoivent aussi un bonus aux dommages quand elles touchent. Ces épées sont celles qui ont un +2 ou +3 contre certaines créatures, mais pas celles qui ont un bonus général de +2 ou +3.

POTIONS :

Huile éthérée : quand l'utilisateur est oint de cette substance, il est capable de traverser des substances solides comme il le souhaite, comme s'il revêtait l'Armure Ethérée. Noter que quand l'utilisateur est ainsi oint, il n'est pas capable de manipuler des objets normaux car ses mains leur passent au travers²⁷.

DIVERS OBJETS MAGIQUES :

Heaume de télépathie : permet au porteur de lire les pensées de toute créature dans un rayon de 3m. Si son Intelligence est plus grande que la créature humaine ou humanoïde dans la portée du heaume, le porteur peut tenter de contrôler leur esprit avec des suggestions implantées de manière télépathique. De telles suggestions auront un effet de +2 dans leur probabilité d'être suivies (voir Vol. III pour les actions aléatoires des monstres²⁸). Pour les personnages du jeu, faites un jet de pourcentage en ajoutant 10% au porteur du heaume, et si le personnage échoue à battre son score, il suivra la suggestion. (L'arbitre doit utiliser son jugement dans ce cas, car une suggestion de se suicider ne devrait pas avoir de chances d'être suivie par un événement.) Traiter comme un heaume non protégeant si le casque est porté en mêlée.

27. Potion issue du supplément Greyhawk (NdT).

28. Voir section « Actions aléatoires par monstre » de ce document.

Aventures dans le monde souterrain & dans les régions sauvages

LES MONSTRES DU MONDE SOUTERRAIN

Actions aléatoires par monstre : dans les autres situations qu'en poursuite, les plus intelligents des monstres agiront de manière aléatoire, en accord avec les résultats obtenus en faisant un jet de deux dés (à six faces) :

- | | |
|------|---------------------|
| 2–5 | réaction négative |
| 6–8 | réaction incertaine |
| 9–12 | réaction positive |

Le score aux dés peut être modifié par des additions ou des soustractions pour des choses telles que des pots-de-vin offerts, la peur, l'alignement des parties concernées, etc.

POUVOIRS PSIONIQUES

Cette section n'est pas dans le supplément original *Eldritch Wizardry*; c'est une synthèse et une réorganisation des règles ayant pour but de les rendre plus accessibles. Lorsqu'une option proposée n'est pas dans les règles originales, le lecteur est averti.

Introduction

Les pouvoirs psioniques sont divisés en deux catégories :

- Les aptitudes psioniques, des compétences psioniques ressemblant parfois à des sorts ;
- Les modes d'attaques et de défenses psioniques, servant dans le combat psionique.

Chaque pouvoir, lorsqu'il est utilisé, aura généralement un coût en points de **force psionique (FP)**. L'acquisition des modes d'attaque et de défense psioniques est liée à l'acquisition des aptitudes psioniques. Dans la partie qui suit, nous détaillons d'abord l'acquisition des aptitudes puis celle des modes d'attaque et de défense psioniques avant de passer au combat psionique à proprement parler.

Conditions d'accès aux pouvoirs psioniques

Les conditions suivantes doivent être remplies :

- Etre humain,
- Pas de restriction de classe²⁹
- Avoir un score non modifié de 15 en Intelligence, Sagesse ou Charisme,
- Faire plus de 90 (91–100) sur un jet de pourcentage (une chance sur 10).

Les personnages ayant des pouvoirs psioniques deviennent sensibles aux monstres ayant des capacités psioniques.

Potentiel psychique

Lorsque le personnage a accès pour la première fois aux pouvoirs psioniques, le joueur fait un jet de 1d100 pour déterminer le potentiel psychique (voir table ci-dessous).

Potentiel psychique	Chance de gagner une aptitude
01–10	niveau x 4%
11–25	niveau x 5%
26–50	niveau x 6%
51–75	niveau x 10%
76–90	niveau x 11%
91–99	niveau x 12%
00	niveau x 13%

29. L'édition originale indique que les moines ou les druides ne peuvent pas avoir de pouvoirs mentaux, sans que cette restriction ne soit vraiment expliquée. Plus loin, dans la description des aptitudes psychiques, les aptitudes sont données pour les clercs, les moines et les druides. Nous avons donc choisi, dans cette synthèse, de ne pas retenir la restriction de classes.

Aptitudes psioniques

Gain d'aptitudes

Le joueur peut tenter de gagner une ou deux aptitudes psioniques dans deux conditions :

- Il vient de calculer son potentiel psychique et a accès pour la première fois aux pouvoirs psioniques ;
- Il a déjà accès aux pouvoirs psioniques et change de niveau.

Dans les deux cas, le joueur doit lancer 1d100 sous sa chance de gagner une aptitude psionique. Si le jet de 1d100 sous la Chance de gagner une aptitude psionique est réussi :

1. Le joueur lance 1d20 et consulte la table relative à sa classe ; il rejoue si :
 - L'aptitude déterminée par le jet est déjà en sa possession.
 - Avec cette aptitude, il dispose de plus d'aptitudes supérieures que d'aptitudes basiques, ce qui ne doit pas arriver.
2. Le joueur lance un nouveau 1d100 sous son potentiel psychique, cette fois ; si le jet est réussi, il gagne une seconde aptitude psionique.
3. Il note sur son annexe à la feuille de personnage à quel niveau il a reçu son ou ses aptitudes.

Note : si la chance de gagner une aptitude psionique est supérieure à 100%, alors le joueur peut choisir librement son aptitude.

Niveau de maîtrise d'une aptitude

Le niveau de maîtrise d'une aptitude est définie par la différence entre le niveau du personnage et le niveau auquel il a acquis l'aptitude + 1.

Par exemple, un guerrier de niveau 6 qui aurait acquis l'aptitude "Réduction" alors qu'il était au niveau 4, aurait un niveau de maîtrise de cette aptitude de 3 (6 - 4 + 1).

Option 1 : Utilisation des catégories d'aptitudes psioniques par catégorie

Les règles originales indiquent : « Dans la sélection aléatoire, il est suggéré de mettre un poids supérieur aux probabilités de gain d'aptitudes liées à des aptitudes déjà possédées, par exemple Empathie augmenterait les chances de gagner Perception extrasensorielle, Télépathie animale et Projection télépathique ».

Cette section propose une règle optionnelle ³⁰ pouvant être activée dès le choix de la deuxième aptitude. En revanche, pour le choix de la première aptitude, le joueur doit lancer 1d20 et ignorer cette option dans tous les cas.

Le fait de trier les aptitudes psioniques par catégories permet de restreindre la détermination aléatoire de l'aptitude à un sous-ensemble des aptitudes possibles de la même catégorie. Nous avons classé les aptitudes psioniques en quatre catégories.

30. « Homebrew rule » comme diraient les américains.

A – Contrôle de la matière et de l'énergie	B – Contrôle de l'esprit via l'esprit	D – Voyage psychique
Agitation moléculaire	Altération de l'aura	Forme éthérée
Ajustement cellulaire	Barrière mentale	Marche dimensionnelle
Altération de la forme	Domination	Porte dimensionnelle
Changer le poids du corps	Domination des masses	Projection astrale
Contrôle de l'énergie	Empathie	Téléportation
Contrôle de l'esprit sur le corps	Hypnose	Voyage probabiliste
Contrôle du corps	Perception extrasensorielle	
Corps comme arme	Projection télépathique	
Expansion	Télépathie animale	
Hibernation	C – Sens	
Invisibilité	Clairaudience	
Lévitation	Clairvoyance	
Manipulation moléculaire	Détection de la magie	
Réarrangement moléculaire	Détection du Mal/du Bien	
Réduction	Prémonition	
Télékinésie		

Les catégories sont :

- A : Contrôle de la matière et de l'énergie,
- B : Contrôle de son propre esprit et de l'esprit des autres via l'esprit,
- C : Développement des sens,
- D : Voyage psychique de l'esprit et/ou du corps.

Avec cette option, au lieu de lancer 1d20 (première colonne des tables ci-après), l'arbitre peut lancer le dé correspondant à la catégorie dans laquelle le personnage possède déjà une ou des aptitudes (deuxième colonne de chaque tableau). Après chaque table d'aptitude par classe, un tableau indique le type de jet à faire.

Option 2 : Détermination des aptitudes psioniques par changement des probabilités

Si l'on lit la règle originale avec attention, on peut voir que l'option 1 ne répond pas tout à fait à la règle. En effet, la règle ne dit pas de cantonner le choix dans les aptitudes d'une même catégorie, mais de donner plus de probabilités à un choix dans la même catégorie que l'une des aptitudes déjà acquises.

Il est difficile de donner une méthode générique pour résoudre ce point, qui s'inscrit parfaitement dans la tradition de l'interprétation de D&D 0e. Nous pouvons illustrer une méthode mais le MD devra l'adapter le cas échéant.

Prenons un magicien ayant déjà eu un pouvoir psionique dans la catégorie C. Lors de son passage au niveau supérieur, il réussit son jet de 1d100 sous la Chance de gagner une aptitude psionique. On peut voir que 5 aptitudes font partie de la catégorie C sur 18. Il reste donc 13 aptitudes faisant partie des autres catégories. De plus, parmi les 5, le magicien en possède une, mais peu importe.

Il est possible d'augmenter les probabilités des aptitudes de la classe C (mais en gardant les autres aptitudes comme choix potentiels) en utilisant, par exemple 1d30³¹ au lieu de 1d20. De 1 à 18,

31. Si vous n'avez pas de d30, prenez 1d6 & 1d10 et lancez les deux. Le d6 vous donnera les dizaines avec la règles suivante : 1-2 donne 0, 3-4 donne 1 et 5-6 donne 2. Le d10 vous donnera les unités avec 0 comptant pour 10.

vous pouvez prendre les entrées de la première colonne des aptitudes et ajouter 2 fois chaque élément de C : 19 et 20 donnent C1, 21 et 22 donnent C2, ..., 27 et 28 donnent C5 et le joueur rejoue s'il fait 29 ou 30. Dans cet exemple, les aptitudes de la catégorie C ont 3 fois plus de chances de sortir que les autres.

Notez que si la catégorie est très représentée (comme la catégorie A dans le cas du guerrier), il est possible de ne proposer que deux occurrences de la catégorie A (au lieu de 3 dans l'exemple précédent). Il faudrait alors sans doute prendre 1d40³². De 21 à 33 réapparaîtraient les choix de A : 1 à A : 13 et le jet serait rejoué si son résultat était supérieur ou égal à 34.

Si l'on voulait faire apparaître les choix de A trois fois plus que les autres (comme dans le cas du magicien ci-dessus), il faudrait utiliser un 1d50³³ et rejouer si le d50 faisait strictement plus que 46.

Chaque table ci-dessous est munie deux colonnes, une avec les scores du 120 et l'autre avec une numérotation des pouvoirs par catégorie : cela permet de jouer un peu lors de la détermination de l'aptitude.

32. Même principe que le d30 avec 1d4 (comptant de 0 à 3) et 1d10 (comptant de 1 à 10).

33. Même principe que le d30 avec 1d10 (1-2 donnent 0, ..., 9-10 donne 4) et 1d10 (comptant de 1 à 10).

Aptitudes psioniques pour les Guerriers, Paladins, Rangers, Voleurs et Assassins

1d20	CAT	Aptitude	Basique/Supérieure	Coût
1	A :1	Réduction	BAS	0
2	A :2	Expansion	BAS	Spécial
3	A :3	Lévitation	BAS	1/tour
4	B :1	Domination	BAS	Spécial
5	A :4	Contrôle de l'esprit sur le corps	BAS	0
6	A :5	Invisibilité	BAS	2/tour
7	C :1	Prémonition	BAS	Spécial
8	A :6	Hibernation	BAS	0
9	A :7	Changer le poids du corps	BAS	1/tour
10	C :2	Clairaudience	BAS	2/tour
11	C :3	Clairvoyance	BAS	2/tour
12	A :8	Corps comme arme	BAS	0
13	A :9	Contrôle de l'énergie	SUP	Spécial
14	A :10	Télékinésie	SUP	3/tour
15	D :1	Marche dimensionnelle	SUP	Spécial
16	D :2	Projection astrale	SUP	Spécial
17	A :11	Réarrangement moléculaire	SUP	Spécial
18	A :12	Manipulation moléculaire	SUP	50
19	A :13	Contrôle du corps	SUP	5/tour
20	B :2	Barrière mentale	SUP	0

OPTION 1 : CHOIX D'APTITUDE PAR CATEGORIE

Catégorie	Nb d'aptitudes	Jet
A	13	1d20 : rejouer si 14–20
B	2	1d6 : pair = 1, impair = 2
C	3	1d6 : 1–2=1, 3–4=2, 5–6=3
D	2	1d6 : pair = 1, impair = 2

Guerriers

Réduction : la capacité de rendre le corps plus petit en taille (-1/3m par niveau de maîtrise).

Durée : Inconnue

Coût : 0

Niveau de maîtrise	1	2	3	4	5	6*
Réduction maximale	1/3m	2/3m	1m	1m 1/3	1m 2/3	2m

* Après six niveaux de possession, l'individu peut devenir aussi petit qu'un minuscule insecte.

Expansion : la capacité pour le corps de devenir plus grand en taille (+2/3m par niveau de maîtrise). La croissance en masse et en force est proportionnée, de sorte qu'au maximum, la croissance de la force atteint celle d'un géant des tempêtes (8m est la limite au niveau 12 de maîtrise).

Niveau de maîtrise	1	2	3	4	5	6	...	12*
Expansion maximale	2/3m	1m 1/3	2m	2m 2/3	3m 1/3	4m	...	8m

Durée : il est possible de rester à sa taille maximale pendant deux tours. Mais si le personnage choisit une expansion d'un niveau inférieur à son niveau de maîtrise, il accroît l'endurance pour un tour par niveau. Exemple : si l'expansion potentielle était de 4m (niveau 6), une expansion de seulement 2m (niveau 3) permettrait à l'individu de rester à cette taille pour cinq (2 + 3) tours de jeu.

Lévitation : De manière similaire à la lévitation magique, cette aptitude permet à l'individu de léviter un tour par niveau de possession de l'aptitude. Ainsi, si l'aptitude a été possédée depuis un niveau, la personne peut léviter un tour : si elle a possédé l'aptitude pendant deux niveaux, deux tours de plus sont ajoutés, ce qui fait un total de trois ; au troisième niveau de possession, trois tours sont ajoutés, et ainsi de suite.

Domination : La capacité de forcer quelqu'un à agir selon votre volonté. L'utilisation de cette aptitude requiert une grande concentration, et elle utilise des points de force psionique à hauteur de un point par niveau de créature dominée par minute de domination. Si la domination requiert le dominé de faire des choses qui sont grandement contre sa volonté, la dépense de points de force psionique est doublée.

Contrôle de l'esprit sur le corps : la capacité de supprimer certains besoins corporels (ou de les satisfaire avec des moyens psioniques) ; nourriture, eau, et sommeil peuvent être complètement ignorés pour deux jours par niveau de possession du pouvoir. Ainsi, une personne ayant possédé l'aptitude depuis deux niveaux peut se passer de dormir, manger ou boire pour une période allant jusqu'à quatre jours. Plus tard, néanmoins, la personne **doit** passer un nombre de jours équivalent à se reposer pour restaurer son aptitude : un échec à faire cela ne mettra pas à mal le corps, mais l'aptitude ne sera plus utilisables tant qu'un tel repos n'est pas pris.

Prémonition : la capacité d'estimer la meilleure probabilité de déroulé des événements, ou d'estimer le résultat le plus probable d'actions entreprises. ce pouvoir ne s'applique qu'au futur immédiat. L'estimation devient plus juste quand le niveau du personnage auquel il a acquis l'aptitude augmente, pourvu que le nombre de facteurs inconnus reste constant. La précision de la prémonition dépend aussi de la combinaison des scores d'intelligence et de sagesse :

Total des scores	Probabilité de prémonition par difficulté		
Intelligence et Sagesse	Faible	Moyenne	Haute
Inférieur à 30	40%	30%	20%
30–33	50%	35%	25%
34–35	65%	45%	35%
36 & plus	70%	50%	40%

Pour chaque niveau à partir duquel l'aptitude a été gagnée, la probabilité d'être capable de prédire augmente d'un pourcentage égal au nombre de niveaux, cela de manière cumulative (2 niveaux impliquent 2%, 3 niveaux 5 %, etc.) mais jamais au delà d'une probabilité maximale de prédiction de 99%. La dépense de force psionique est directement reliée au nombre de facteurs inconnus qui doivent être prédits, ce qui veut dire que s'il existe six facteurs inconnus pouvant être basiquement résolus, le coût est de 6 points, et le coût n'est pas connu de celui qui prédit jusqu'à ce que la prédiction soit réalisée. (Afin de prédire les résultats d'une mêlée, par exemple, chaque attaque doit être faite et comptée comme inconnue, et, dans une mêlée impliquant plusieurs individus et plusieurs monstres, le coût par round de mêlée pourrait facilement atteindre ou dépasser 10 points.) Si l'individu ayant des pouvoirs psioniques ne dispose pas de suffisamment de points pour prévoir complètement, alors la prémonition cesse au moment où il n'a plus de force pour continuer. Le temps est aussi un facteur dans la prémonition – une durée courte implique typiquement un facteur de difficulté faible. Si 1–4 tours peuvent être considérés comme une durée courte, 5–30 tours est de difficulté moyenne et tout ce qui dépasse 30 tours (5 heures) devient une prémonition de difficulté

haute ; néanmoins, les facteurs inconnus vont altérer cette règle, de sorte qu'une prémonition courte avec beaucoup de facteurs inconnus (basiquement insolubles) devient une prémonition de haute difficulté. **N.B. La prémonition dépend entièrement de l'arbitre, et il doit attacher la plus grande attention à l'usage de cette aptitude.**

Hibernation : cette aptitude permet de suspendre virtuellement toutes les fonctions vitales du corps. L'individu qui dispose de cette aptitude est capable de se "régler" pour se réveiller à un moment dans le futur et de redémarrer ses fonctions. Par niveau de possession de l'aptitude, l'individu est capable d'hiberner pendant une semaine par niveau de manière cumulative (une semaine pour le premier niveau de possession, trois semaines pour le deuxième niveau de possession, etc.). L'individu hibernant ne peut pas être réveillé avant le moment qu'il a lui-même "réglé" pour son réveil. Pour chaque semaine passée en hibernation, l'individu doit passer une journée d'activité normale avant de pouvoir hiberner de nouveau.

Changer le poids du corps : cette aptitude permet à l'individu d'ajuster le poids du corps à la surface sur laquelle il marche, de sorte qu'il ne s'enfonce pas dans elle, par exemple dans l'eau, les sables mouvants, la boue, etc. Pour chaque niveau à partir duquel l'individu a possédé cette aptitude, il est capable de changer le poids de son corps une heure par jour.

Clairaudience : l'aptitude d'entendre à distance, l'individu possédant ce pouvoir est capable d'entendre ce qui se passe jusqu'à 9 mètres de distance, mais le pouvoir est directionnel. 30cm de pierre équivaut à 3m d'espace vide. Après chaque niveau auquel l'individu a acquis cette aptitude, ce dernier gagne une distance additionnelle de 3m par niveau cumulatif (au second niveau de possession, cela veut dire 6m, au troisième niveau 6m de plus, ou un total de 24m³⁴, etc.). Ce pouvoir peut être utilisé en conjonction avec une boule de cristal. Il est sujet à des dispositifs d'entraves magiques et non magiques, comme mentionné dans les explications du sort du même nom.

Clairvoyance : comme l'aptitude de clairaudience ci-dessus, excepté que la portée est dix fois supérieure, et au septième niveau de possession, la portée devient illimitée en distance.

Corps comme arme : cette aptitude requiert de la personne qui l'a obtenue de renoncer à l'utilisation de toute arme et armure pour que son corps assume leurs fonctions. L'individu altère psioniquement son corps pour l'endurcir pour frapper ou se défendre. Au premier niveau de possession de l'aptitude, cette aptitude lui donne une classe d'armure de 8, et avec chaque niveau de possession, la classe d'armure s'améliore, ce qui signifie une classe d'armure de 7 au second niveau, de 6 au troisième niveau, etc. L'attaque progresse de manière similaire³⁵ :

34. $9m + 6m + 9m = 24m$ (NdT).

35. Dans OD&D, dans le système alternatif d'attaques décrit en pages 19 et 20, la probabilité de toucher lors d'une attaque ne dépend que du niveau du personnage, pas de son arme. Les dommages sont aussi constants selon les armes (1d6 si pas de modificateurs). Dans le premier supplément Greyhawk, en page 13, un système de modificateurs est proposé pour inclure la gestion des armes dans la probabilité de toucher. Ce système va avec un système de dommages par arme et un système de dommage par monstre. Les détails du pouvoir Corps comme arme semblent utiliser cette extension (NdT).

Niveau de maîtrise de Corps comme arme	Attaque équivalente à*
premier	dague
deuxième	hache à main
troisième	masse
quatrième	hache de bataille
cinquième	épée
sixième	épée + 1
septième	épée + 2
huitième	épée + 3
neuvième	épée + 4
dixième	épée + 5

* La probabilité de toucher due au type d'arme est toujours la plus favorable si l'on considère la classe d'armure qui s'oppose à l'attaque, tandis que les dommages sont donnés par le type d'armes équivalent indiqué, de sorte que celui qui possède l'aptitude depuis trois niveaux frappe comme une dague, une hache à main, ou une masse et inflige les dommages qui sont ceux d'une masse.

Tous les plus sur l'arme équivalente s'appliquent à la probabilité de toucher ainsi qu'aux dommages. Noter que, en ce qui concerne le facteur arme, le Corps comme arme est considéré comme ayant une classe de moins que la dague en ce qui concerne le facteur vitesse, mais la même classe en ce qui concerne la longueur ³⁶.

Contrôle de l'énergie : cette aptitude permet à l'utilisateur de canaliser l'énergie dirigée vers lui autour de son corps et de la dissiper. Ainsi, si un sort est dirigé sur lui ou sur l'endroit où il se trouve, il peut utiliser son aptitude pour rendre l'énergie du sort inoffensive. Le coût d'utilisation de cette aptitude de 5 points de force psionique par niveau d'énergie dissipée. (Comme règle générale, considérez chaque dé de dommage qui peut être fait par l'énergie comme un niveau, et si aucun dé de dommage n'est applicable, le niveau du sort peut être utilisé comme mesure de niveau.)

Télékinésie : la capacité de bouger les objets par le pouvoir de l'esprit. Le possesseur est capable de bouger un poids de 50 pièces d'or par niveau de maîtrise, cumulatif, ce qui implique qu'au second niveau, il peut bouger un poids (maximum) de 150 pièces d'or, et au troisième un poids de 300 pièces d'or, et ainsi de suite. Le temps pendant lequel il peut faire cela est une fonction de l'énergie psychique.

Marche dimensionnelle : la maîtrise de cette aptitude permet à l'individu de se déplacer entre les dimensions pour arriver à un endroit distant en un temps relativement court. Le problème de se perdre en route demeure néanmoins, ce qui implique qu'il faille utiliser la table suivante pour déterminer la durée réelle du déplacement. La durée de base est d'une heure pour 160km de distance :

Altération du temps par jet de dé					
Niveau de maîtrise	1-2	3-5	6-8	9-11	
premier	+100%	+50%	+25%	+10%	0
deuxième-quatrième	+100%	+25%	+10%	0	0
cinquième-septième	+50%	+10%	0	0	-10%
huitième et au delà	+25%	0	0	-10%	-50%

36. Décaler d'une colonne dans la table des modificateurs du système de combat alternatif de Greyhawk si la vitesse entre en jeu (NdT).

Projection astrale : cette aptitude est similaire à celle du sort du même nom. Quand elle est projetée astralement, la personne ne peut pas être détectée excepté par quelques rares créatures, et son corps astral n'est pas sujet aux dangers habituels. Au premier niveau de maîtrise, le possesseur ne peut avancer qu'au rythme de la marche ; au second, il peut courir aussi vite qu'un petit cheval ; au troisième, il est capable de voler aussi vite qu'un rokh, et la vitesse, après, double avec chaque niveau de maîtrise ; en plus, au dixième niveau de maîtrise, le possesseur de l'aptitude est capable de se projeter dans l'espace à la vitesse de la lumière. Les dangers sont basiquement de deux types : premièrement, il est possible de rencontrer une créature qui peut opérer dans le plan astral (les démons le font, les méduses et les basilics regardent dedans, etc.). Secondement, le corps astral est attaché au corps physique par un cordon d'argent. Si ce cordon est cassé, alors le corps et le corps astral sont morts. Un vent psychique affecte aussi les personnes projetées astralement comme suit :

Niveau de maîtrise de la projection astrale	Chance pour un vent psychique...	
	Emporté	Perte de 1–100 jours
premier	08%	20%
deuxième	07%	18%
troisième	05%	15%
quatrième	04%	12%
cinquième	04%	10%
sixième	02%	07%
septième–neuvième	01%	05%
dixième	–	02%

La chance de base qu'un vent psychique souffle dans un rayon de 160km autour du corps physique est de 10%. La chance qu'un vent psychique souffle au delà de cette distance est de 50%. Il y a 90% de chances qu'il y ait un tel vent dans l'espace.

Etre emporté casse le lien d'argent. Perdre entre 1–10 jours se produit lorsque la tentative échoue et que le corps astral est projeté à l'intérieur plutôt qu'à l'extérieur. De 1–100 jours seront perdus en raison de la désorientation due au déchirement de l'esprit. Il n'y a pas de coût psionique pour cette aptitude.

Réarrangement moléculaire : avec cette aptitude, le possesseur est capable d'altérer les molécules des substances métalliques en une autre structure, ainsi les transformant en des métaux différents. Cela, en effet, transmute les métaux, mais ne peut être exécuté qu'une fois par mois au coût de 2 points psioniques par poids de pièce d'or changée. Le poids maximal par niveau de maîtrise est de 10 pièces d'or.

Manipulation moléculaire : la capacité de décaler les arrangement moléculaires de façon à créer une substance de faible résistance. Avec chaque niveau de maîtrise, le possesseur devient plus adepte de la manipulation :

Niveau de maîtrise	Capable de manipuler l'équivalent de
premier	cordelettes fines
deuxième	cordes fines
troisième	cordes épaisses ou lanières de cuir
quatrième	câbles
cinquième	chaînes légères
sixième	chaînes lourdes

septième	fers et menottes
huitième	barres de fer, 2.5cm de diamètre
neuvième	barres d'acier, 2.5cm de diamètre
dixième	murs épais de pierre, 60 cm d'épaisseur, trou de la taille d'un homme

Contrôle du corps : la capacité d'adapter le corps à des températures extrêmes ou des éléments destructifs hostiles (fumées empoisonnées, eau, acide). cela permet au possesseur de traverser le feu, de respirer sous l'eau, etc., cela pour une durée limitée dépendant du niveau de maîtrise qu'il possède. Comme règle générale, assumer que l'individu est capable de résister à l'équivalent d'un dé de dommages causé par la substance ou l'environnement pendant un tour (dix minutes). Cela implique qu'il pourrait traverser un feu normal ou rester sous l'eau pendant un tour, mais dans un environnement plus hostile, la limite du temps d'exposition serait réduite en conséquence. Pour chaque niveau de maîtrise, le possesseur gagne de manière cumulative une période identique, soit deux périodes au niveau deux, trois périodes au niveau trois, et ainsi de suite. Au dixième niveau de maîtrise, le possesseur aurait $1 + 2 + 3 + 4 + 5 + 6 + 7 + 8 + 9 + 10 = 55$ périodes basiques de temps.

Barrière mentale : cette aptitude protège le corps physique et l'esprit d'une possession. Elle peut être utilisée quand le corps est abandonné (comme en cas de projection astrale) ou à d'autres moments pour le protéger de possession par urnes magiques, démons ou diables. Pour autant, cette aptitude ne fonctionne pas contre des attaques psioniques. La chance pour que le possesseur puisse établir la barrière de son esprit avec succès est de 10% par niveau de maîtrise. Après le dixième niveau de maîtrise, le pourcentage de chances qu'il soit capable de localiser l'urne ou amulette de l'être qui tente de le posséder croît de la même façon.

Aptitudes psioniques pour les Magiciens et les Illusionnistes

1d20 CAT APTITUDES BASIQUES			1d20 CAT APTITUDES SUPERIEURES		
1 C :1	Détection du Mal/Bien		11 B :3	Projection télépathique	
2 C :2	Détection de la magie		12 C :5	Prémonition	
3 B :1	Perception extrasensorielle		13 D :1	Porte dimensionnelle	
4 B :2	Hypnose		14 A :5	Télékinésie	
5 A :1	Lévitation		15 D :2	Téléportation	
6 C :3	Clairaudience		16 D :3	Projection astrale	
7 C :4	Clairvoyance		17 D :4	Forme éthérée	
8 A :2	Réduction		18 A :6	Altération de la forme	
9 A :3	Expansion		19	Relancer 1d20	
10 A :4	Agitation moléculaire		20	Relancer 1d20	

OPTION 1 : CHOIX D'APTITUDE PAR CATEGORIE

Catégorie	Nb d'aptitudes	Jet
A	6	1d6
B	3	1d6 : 1-2=1, 3-4=2, 5-6=3
C	5	1d6 : rejouer si 6
D	4	1d4

Aptitudes psioniques pour les Clercs, les Moines et les Druides

1d20 CAT APTITUDES BASIQUES			1d20 CAT APTITUDES SUPERIEURES		
1 C :1	Détection du Mal/Bien		11 A :5	Réarrangement moléculaire	
2 B :1	Empathie		12 B :6	Altération de l'aura	
3 A :1	Lévitation		13 C :2	Prémonition	
4 B :2	Hypnose		14 B :7	Projection télépathique	
5 B :3	Domination		15 D :1	Marche dimensionnelle	
6 B :4	Perception extrasensorielle		16 D :2	Projection astrale	
7 A :2	Ajustement cellulaire		17 B :8	Domination des masses	
8 A :3	Contrôle de l'esprit sur le corps		18 D :3	Voyage probabiliste	
9 A :4	Changer le poids du corps		19	Relancer 1d20	
10 B :5	Télépathie animale		20	Relancer 1d20	

OPTION 1 : CHOIX D'APTITUDE PAR CATEGORIE

Catégorie	Nb d'aptitudes	Jet
A	5	1d6 : rejouer si 6
B	8	1d8
C	2	1d6 : pair = 1, impair = 2
D	3	1d4 : rejouer si 4

Liste des aptitudes

Conséquences du gain d'aptitude psionique

A chaque niveau

Acquérir une aptitude psionique peut avoir 2 impacts :

- Un impact sur les modes d'attaque et les modes de défense (voir la section sur le combat psionique),
- Un impact sur la baisse des caractéristiques ou avantages du personnage.

Pertes de caractéristiques

Au fur et à mesure que le personnage acquiert des aptitudes psioniques, un certain nombre de désavantages vont lui être imposés, comme des pertes de points de caractéristiques ou des pertes de niveaux de sorts.

La table suivante recense ces pertes par classe de personnage.

Classe	Fréquence de la perte	Nature de la perte
Guerrier	4 aptitudes psioniques	1 pt de Force
Magicien	1 aptitude psionique	Des niveaux de sort correspondant au nombre d'aptitudes psioniques*, soit : <ul style="list-style-type: none"> • 1^{ère} aptitude : 1 niveau de sorts (un sort de niveau 1), • 2^{ème} aptitude : 2 niveaux de sorts (un sort de niveau 2 ou deux sorts de niveau 1), • Etc.
Clerc	1 aptitude psionique	Des niveaux de sort correspondant au nombre d'aptitudes psioniques + un rang dans la table de retournelement des morts-vivants Exemple : un clerc de niveau 5 avec une aptitude psionique repoussera les morts vivants comme un clerc de niveau 4.
Voleur	4 aptitudes psioniques	1 pt de Force + 1 point de Dextérité

* Jamais le magicien ne doit se souvenir de plus de sorts de haut niveau que de sorts de bas niveau, et s'il est capable d'utiliser des sorts du sixième niveau, il doit être capable de se souvenir d'au moins un sort de tous les autres cinq niveaux.

Combat psionique

Modes d'attaque et de défense psioniques

La liste des modes d'attaques et de défense psionique est donnée ci-dessous.

Modes d'attaque, toutes classes	Modes de défense, toutes classes
A. Onde de choc psionique (20)	F. Esprit vide (1)
B. Poussée de l'esprit (10)	G. Bouclier de pensées (2)
C. Coup de fouet sur l'ego (15)	H. Barrières mentales (4)
D. Imposition d'identité (10)	I. Forteresse intellectuelle (7)
E. Écrasement psychique (25*)	J. Tour de volonté de fer (10)

(Le coût d'utilisation en points de force psionique est montré entre parenthèses)

*Si le joueur possède moins de points, altérer la probabilité de succès en % en conséquence

Gain de modes d'attaques et de défense psioniques

Le personnage gagne des modes d'attaque et de défense psioniques dans les deux conditions suivantes :

- Il vient de calculer son potentiel psychique et vient de gagner sa première aptitude psionique : il gagne "Onde de choc psionique" automatiquement ;
- Il vient de gagner une ou deux nouvelles aptitudes psioniques : il doit consulter la table ci-dessous.

Classe de personnage	Nombre d'aptitudes pour gain de mode d'attaque	Nombre d'aptitudes pour gain de mode de défense
Guerrier et Voleur	5	4
Magicien	4	3
Clerc	4	3

A noter que les modes d'attaque et de défense sont acquis dans l'ordre des lettres du tableau, soit respectivement de A à E, et de F à J.

Forces d'attaque et de défense psioniques

La force d'attaque psionique se calcule en additionnant :

- Le potentiel psychique du personnage,
- Le nombre d'aptitudes psioniques multiplié par 2,
- Le nombre d'attaques et de défenses psioniques multiplié par 5.

La force de défense psionique est égale à la force d'attaque psionique.

Force psionique

La force psionique est égale à deux fois la force d'attaque psionique (ou à la somme des forces d'attaque et de défense).

A noter que le heaume de télépathie accroît la force psionique totale de 40 points (utile pour les combats psioniques, voir plus loin), tout en conservant le pouvoir décrit dans la section "Divers objets magiques".

Utiliser des pouvoirs psioniques (aptitudes, attaques et défenses) consomme généralement des points de force psionique (voir la description de chaque pouvoir pour son coût).

Initiative

Exemple complet

Accession aux pouvoirs psioniques

Rustik, guerrier de niveau 4, a réussi son jet de test psionique en tirant 92 sur 1d100. Il est humain et son intelligence est de 15. Il peut donc calculer son potentiel psychique.

Classe : Guerrier			Niveau : 4		
FOR	CON	DEX	INT	SAG	CHA
16	13	10	15	9	8

Il tire un nouveau d100 et obtient 77.

Potentiel psychique	Gain d'aptitude (formule)
77	niveau x 11%

Il dispose donc de $4 \times 11\% = 44\%$ d'avoir une aptitude psionique.

Le joueur fait en séquence les actions suivantes :

Il lance 1d100 et obtient 31. Il lance 1d20 sur la table des aptitudes psioniques et obtient un 16 ce qui lui donne l'aptitude Projection astrale. Il ne peut pas la prendre car c'est une aptitude supérieure et il n'a encore aucune aptitude. Il rejoue et obtient 1, ce qui lui donne Réduction qui est bien une aptitude basique.

Il relance 1d100 sous son potentiel psychique cette fois, et obtient un 15. Son MD lui propose d'utiliser l'option 2 avec 1d50. Il fait 8 et 2 aux d10 ce qui lui donne 32. Il obtient A :13, Contrôle de l'esprit sur le corps. Il peut la prendre dans la mesure où il n'a pas plus d'aptitudes supérieures que d'aptitudes inférieures.

Avec sa première aptitude psionique, Rustik gagne son premier mode d'attaque psionique : Onde de choc psionique.

Nb	Aptitude	CAT	ACQ.	MAIT.	Type	Malus	MA	MD
1	Réduction	A	4	1	Bas.	-	Onde de choc psionique	-
2	Contrôle de l'esprit sur le corps	A	4	1	Sup.	-	-	-

Il est temps maintenant pour Rustik de calculer sa force psionique d'attaque. Il doit additionner :

- Son potentiel psychique : 77,
- Deux fois le nombre de ses aptitudes psioniques : $2 \times 2 = 4$,
- Cinq fois le nombre de ses modes d'attaque et de défense : $5 \times 1 = 5$.

Sa force d'attaque psionique est donc de $77 + 4 + 5 = 86$, tout comme sa force de défense. Sa force psionique est le total des deux.

	Force psionique	Force d'attaque	Force de défense
Normale	172	86	86
Courante	172	86	86

Progression

Plus tard, Rustik passe au niveau 5. Sa chance d'obtenir une aptitude est maintenant de $5 \times 11 = 55\%$. Il joue et rate. Il n'obtient aucune nouvelle aptitude psychique et donc ne progresse pas à ce niveau.

Plus tard encore, Rustik passe au niveau 6. Il lance 1d100 et obtient 23 ce qui est inférieur ou égal à 66 (6×11). Il choisit de déterminer son aptitude avec 1d20. Il tire un 18 mais ne peut pas l'avoir car il aurait plus d'aptitudes supérieures que d'aptitudes basiques. Il rejoue et fait 11, ce qui octroie le pouvoir Clairvoyance.

Il relance 1d100 et fait 30 ce qui inférieur à son Potentiel psychique. Son MD lui propose l'option 1. Il accepte et fait un 10, ce qui lui donne A : 10, Télékinésie.

Il obtient sa quatrième aptitude. Il doit perdre un point de force.

A la quatrième aptitude psionique, étant un guerrier, il gagne son premier mode défense psionique : Esprit vide.

Nb	Aptitude	CAT	ACQ.	MAIT.	Type	Malus	MA	MD
1	Réduction	A	4	3	Bas.	-	Onde de choc psionique	-
2	Contrôle de l'esprit sur le corps	A	4	3	Sup.	-	-	-
3	Clairvoyance	C	6	1	Bas.	-	-	-
4	Télékinésie	A	6	1	Sup.	-1 FOR	-	Esprit vide

Le tableau de ses caractéristiques est modifié en conséquence.

Classe : Guerrier			Niveau : 6		
FOR	CON	DEX	INT	SAG	CHA
16-1=15	13	10	15	9	8

La force psionique est aussi modifiée car elle dépend du profil psionique du personnage. Pour recalculer sa force psionique d'attaque, nous devons additionner :

- Son potentiel psychique : 77,
- Deux fois le nombre de ses aptitudes psioniques : $2 \times 4 = 8$,
- Cinq fois le nombre de ses modes d'attaque et de défense : $5 \times 2 = 10$.

Sa force d'attaque psionique est donc de $77 + 8 + 10 = 95$, tout comme sa force de défense.

	Force psionique	Force d'attaque	Force de défense
Normale	190	95	95
Courante	190	95	95

Glossaire anglais-français

- Animal Telepathy** : Télépathie animale. Pouvoir psionique.
- Astral projection** : Projection astrale. Pouvoir psionique.
- Aura Alteration** : Altération de l'aura. Pouvoir psionique.
- Blink Dog** : Chien esquiveur. Monstre.
- Body control** : Contrôle du corps. Pouvoir psionique.
- Body Equilibrium** : Changer le poids du corps. Pouvoir psionique.
- Body Weaponry** : Corps comme arme. Pouvoir psionique.
- Carrión Crawler** : Charognard rampant. Monstre.
- Cell adjustment** : Ajustement cellulaire. Pouvoir psionique.
- Clairaudience** : Clairaudience. Pouvoir psionique.
- Clairvoyance** : Clairvoyance. Pouvoir psionique.
- Detection of Evil/Good** : Détection du Mal/du Bien. Pouvoir psionique.
- Detection of Magic** : Détection de la magie. Pouvoir psionique.
- Dimension Door** : Porte dimensionnelle. Pouvoir psionique.
- Dimension Walking** : Marche dimensionnelle. Pouvoir psionique.
- Dire Wolf** : Canis Dirus (littéralement « loup sinistre ») est un canidé qui a habité l'Amérique du Nord et la Sibérie au Pléistocène et s'est éteint il y a environ 10 000 ans (source : Wikipedia).
- Displacer Beast** : bête éclipsante. Monstre.
- Domination** : Domination. Pouvoir psionique.
- Empathy** : Empathie. Pouvoir psionique.
- Energy control** : Contrôle de l'énergie. Pouvoir psionique.
- ESP** : Perception extrasensorielle. Pouvoir psionique.
- Etherealness** : Forme éthérée. Pouvoir psionique.
- Expansion** : Expansion. Pouvoir psionique.
- Fighting-man, fighting-men** : guerrier, guerriers. Certaines traductions proposent « combattant » à la place, mais la traduction de guerrier nous a semblé plus proche des traductions habituelles de D&D.
- Hell Hound** : Chien de chasse infernal. Monstre
- Horse bow** : Arc monté. Arme.
- Hypnosis** : Hypnose. Pouvoir psionique.
- Invisibility** : Invisibilité. Pouvoir psionique.
- Levitation** : Lévitation. Pouvoir psionique.
- Magic jar** : urne magique, utilisée dans les possessions.
- Mass Domination** : Domination des masses. Pouvoir psionique.
- Military pick** : Piolet. Arme.
- Mind Bar** : Barrière mentale. Pouvoir psionique.
- Mind Over Body** : Contrôle de l'esprit sur le corps. Pouvoir psionique.
- Molecular Agitation** : Agitation moléculaire. Pouvoir psionique.
- Molecular Manipulation** : Manipulation moléculaire. Pouvoir psionique.
- Molecular Rearrangement** : Réarrangement moléculaire. Pouvoir psionique.
- Morning star** : Masse à pointes. Arme.
- Mtd Lance, Mounted Lance** : Lance de tournoi. Arme.
- Ochre Jelly** : Gelée ocre. Monstre.
- Phase Spider** : Araignée de phase. Monstre.
- Polymorphing self** : Métamorphisme. Sort de magicien.

Precognition : Prémonition. Pouvoir psionique.
Probability Travel : Voyage probabiliste. Pouvoir psionique.
Reduction : Réduction. Pouvoir psionique.
Roc : Rokh, oiseau fabuleux des contes d'origine persane et indienne écrit en langue arabe. Monstre.
Rust Monster : Oxydeur. Monstre.
Shape Alteration : Altération de la forme. Pouvoir psionique.
Suspend Animation : Hibernation. Pouvoir psionique.
Telekinesis : Télékinésie. Pouvoir psionique.
Telepathic Projection : Projection télépathique. Pouvoir psionique.
Teleportation : Téléportation. Pouvoir psionique.
Treant : Ent, arbre géant vivant. Monstre.
Umber Hulk : Mastodonte des ombres. Monstre.
Will O' Wisp ou will-o'-the-wisp : Feu follet. Monstre.

tags:

- Ambre
- D&D
- Zelazni

Vocabulaire

Alors que l'on dit plutôt en français, "pouvoirs psychiques", le terme américain "psionic" est

1976 - OD&D au début de tout (comme souvent)

Introduction

! [Alt text] (../images/eldritch-wizardry.png)

En 1976 sort le livre VI de *Dungeons & Dragons* avec le titre *Eldritch Wizardry* cosigné de

Ledit supplément est disponible sur [archive.org] (<https://archive.org/details/tsr02005suppleme>)

Il semble que ce soit la première apparition des pouvoirs psychiques dans le monde du JDR. Leur

D&D propose les pouvoirs psy comme un genre de supplément optionnel pour "pimenter" les parties

*L'introduction du combat psionique s'attache à redynamiser des jeux devenus ternes. Cela ouvre

Pour autant, en lisant entre les lignes, l'introduction des démons dans le jeu semble pousser

Comme souvent dans OD&D, les règles sont confuses, incomplètes, éclatées dans le tout le livre

Obtention des Pouvoirs Psychiques (PoP)

A la création du PJ, un score de 15 ou plus dans INTelligence, WISdom ou CHARisma donne la poss

Si le personnage est éligible, il faut faire un nouveau jet de 1d100 pour déterminer le **poten

| PP (1d100) | Bonus/Malus au jet d'obtention de PoP (BMPoP) |

01-10	-6% par niveau (cumulatif)
11-25	-5% par niveau (cumulatif)
26-50	-4% par niveau (cumulatif)
51-75	Aucun
76-90	+1% par niveau (cumulatif)
91-99	+2% par niveau (cumulatif)
00	+3% par niveau (cumulatif)

La chance de base pour avoir un PoP est de 10% + BMPoP par niveau. Ainsi, un perso du 4ème niveau aura 10% + 3% = 13% de chance.

Notons enfin que donc, ce jet se produit à chaque changement de niveau.

Cerise sur le gâteau : si le PJ obtient un PoP, alors s'il réussit un jet de 1d100 sous son PP.

Nous sommes en plein dans le monde Gygaxien des ****règles gigognes**** :

- * R1 : INT ou WIS ou CHA > 15,
- * R2 : Si R1 OK, jet de 1d100 pour PP et BMPoP,
- * R3 : Quand R2 OK, jet de BMPoP pour obtenir un PoP,
- * R4 : Si R3 OK, si succès, alors jet de PP pour obtenir un second PoP.

Nous verrons apparaître ce genre de règles gigognes dans les autres éditions de D&D signées de Gygax.

Pouvoirs psychiques (PoP)

Liste des pouvoirs

La liste originale est présentée ci-dessous.

! [Listedescompetencespsioniques](./images/od&d-psionics.png)

La liste des PoP est fournie ci-dessous, retriee par type (interprétation personnelle) et par niveau.

Pouvoir Psychique (PoP)	Type	Guerriers & Voleurs	Magiciens	Clercs
Réduction	A	1 Oui (B)	1 Oui (B)	
Expansion	A	2 Oui (B)	2 Oui (B)	
Lévitation	A	3 Oui (B)	3 Oui (B)	1 Oui (B)
Changer le poids du corps	A	4 Oui (B)		2 Oui (B)
Corps comme arme	A	5 Oui (B)		
Réarrangement moléculaire	A	6 Oui (S)		3 Oui (S)
Manipulation moléculaire	A	7 Oui (S)		
Contrôle du corps	A	8 Oui (S)		
Barrière mentale	A	9 Oui (S)		
Agitation moléculaire	A		4 Oui (B)	
Altération de la forme	A		5 Oui (S)	
Contrôle cellulaire	A			4 Oui (B)
Contrôle de l'esprit sur le corps	A	10 Oui (B)		5 Oui (B)
Invisibilité	A	11 Oui (B)		
Hibernation	A	12 Oui (B)		
Télékinésie	A	13 Oui (S)	6 Oui (S)	

Contrôle de l'énergie	A	14 Oui (S)		
Domination	B	15 Oui (B)		6 Oui (B)
Hypnose	B		7 Oui (B)	7 Oui (B)
Projection télépathique	B		8 Oui (S)	8 Oui (S)
Altération de l'aura	B			9 Oui (S)
Domination des masses	B			10 Oui (S)
ESP	B		9 Oui (B)	11 Oui (B)
Empathie	B			12 Oui (S)
Télépathie animale	B			13 Oui (B)
Prémonition	C	16 Oui (B)	10 Oui (S)	14 Oui (S)
Clairaudience	C	17 Oui (B)	11 Oui (B)	
Clairvoyance	C	18 Oui (B)	12 Oui (B)	
Détection du mal/du bien	C		13 Oui (B)	15 Oui (B)
Détection de la magie	C		14 Oui (B)	
Marche dimensionnelle	D	19 Oui (S)		16 Oui (S)
Projection astrale	D	20 Oui (S)	15 Oui (S)	17 Oui (S)
Porte dimensionnelle	D		16 Oui (S)	
Téléportation	D		17 Oui (S)	
Substance éthérée	D		18 Oui (S)	
Voyage probabiliste	D			18 Oui (S)

Nous pouvons classer ces pouvoirs en plusieurs catégories (ce n'est pas dans le livre original)

- * A : Contrôle de la matière au niveau moléculaire, voire atomique,
- * B : Contrôle via l'esprit de l'esprit,
- * C : Sens,
- * D : Voyage psychique.

Les pouvoirs sont présents chez les types de personnages soient au niveau Basique (B) soit au

Les PJ ne peuvent pas avoir plus de PoP Supérieurs que de PoP Basiques.

Cette distinction est peu développée et on imagine que le but était d'avoir la possibilité de

La détermination des PoPs est aléatoire mais il est suggéré de restreindre le choix à des types

A - Contrôle de la matière et de l'énergie

On retrouve dans cette dimension pas mal de pouvoirs :

- * Réduction ;
- * Expansion ;
- * Lévitation, qui est un moyen de changer le poids du corps ;
- * Changer le poids du corps (*Body Equilibrium*), notamment pour marcher sur l'eau ;
- * Corps comme arme (*Body Weaponry*) ;
- * Réarrangement moléculaire, qui transforme les métaux ;
- * Manipulation moléculaire, qui permet de rendre fragile différentes matières dures ;
- * Contrôle du corps, qui permet d'adapter le corps à des conditions extrêmes comme le froid ext
- * Barrière mentale ;
- * Agitation moléculaire, agit un peu comme un four à micro-ondes ;
- * Altération de la forme, pour se changer en quelqu'un d'autre ;
- * Contrôle de l'esprit sur le corps, pour se passer de manger, de boire et de dormir ;

* Invisibilité ;
* Hibernation (*Suspend Animation*), ou comment suspendre ses fonctions vitales ;
* Télékinésie, contrôle du mouvement des objets par la pensée ;
* Contrôle de l'énergie, ou comment dissiper des énergies agressives ;
* Contrôle cellulaire (*Cellular Adjustment*), qui permet de soigner les blessures et les malades.

B - Contrôle via l'esprit de l'esprit

On retrouve les pouvoirs suivants :

* Domination, pour forcer une personne à faire ce que le PJ souhaite ;
* Hypnose, contrôle des esprits faibles ;
* Projection télépathique, envoyer des messages ou influencer une personne ;
* Altération de l'aura ;
* Domination des masses ;
* ESP ;
* Empathie ;
* Télépathie animale.

C - Sens

On retrouve les pouvoirs suivants :

* Prémonition ;
* Clairaudience ;
* Clairvoyance ;
* Détection du mal/du bien ;
* Détection de la magie.

D - Voyage psychique

* Marche dimensionnelle ;
* Projection astrale ;
* Porte dimensionnelle
* Téléportation
* Substance éthérée ;
* Voyage probabiliste, une projection astrale avec le corps permettant de passer à travers les dimensions.

Modes d'Attaque et Modes de Défense

Une fois que le PJ a son premier PoP, il gagne son premier **Mode d'Attaque** psychique (MA) :

Les autres MA sont gagnés tous les 4 PoP (5 pour les Guerriers).

Cette dernière consigne est un peu vague. Elle sous-entend que, lors du passage de niveau, le

Concernant les **Modes de Défense** (MD), encore une fois les règles ne sont pas claires. Il e

Comme les PJs ayant des pouvoirs psychiques sont capables de combattre psychiquement, il faut

Une autre interprétation possible serait qu'il faut vraiment avoir 3 ou 4 PoP pour gagner son

Il n'est pas expliqué comment les MA/MD sont attribués : aléatoirement (D6 en rejouant le 6) ou

La liste des modes d'attaque et de défense est présentée ci-dessous avec leur coût en **Force

Modes d'Attaque (MA), toutes classes	Modes de Défense (MD), toutes classes
A. Explosion psionique (20) [x3]	F. Esprit vide (1)
B. Poussée de l'esprit (10) [x1]	G. Bouclier de pensée (2)
C. Coup de fouet sur l'ego (15) [x3]	H. Barrières mentales (4)
D. Imposition d'identité (10) [x1]	I. Forteresse intellectuelle (7)
E. Ecrasement psychique (25♠) [x3]	J. Tour de volonté de fer (10)

♠ Si le PJ possède moins de 25 points de FP, il est demandé au MJ de "modifier la probabilité"

L'utilisation des MAs peut être détectée par un PJ ou PNJ ayant des pouvoirs psychiques. Le facteur

Force Psionique (FP), Force Psionique d'Attaque (FPA) et de Défense (FPD)

Les formules sont les suivantes :

- * FPA = PP + 2 x nombre(PoP) + 5 x nombre(MA) + 5 x nombre(MD)
- * FPD = FPA
- * FP = FPA + FPD = 2 x FPA

Ces scores serviront de réservoirs de points pour les attaques et les défenses psychiques en combat.

A chaque fois que de la FP est consommée, il faut répartir la consommation à 50%-50% entre la FPA et la FPD.

La FP se récupère assez vite en cessant toute activité psychique et en suivant les indications

Activité	Gain en FP
Marcher, parler et autres activités	6 points par heure
Se reposer tranquillement	12 points par heure
Dormir	24 points par heure

Détection des PoP et des MA

La table ci-dessous présente les règles de détection des PoP et MA (nous avons utilisé les lettres

Type	Niveau/Nom	Portée de la détection	% de base	Cumulatif par type
PoP	Basique	Portée du pouvoir	10%	Oui (+10%)
PoP	Supérieur	2 x Portée du pouvoir	10%	Oui (+10%)
MA	A, C, E	3 x Portée du pouvoir	10%	Oui (+10%)
MA	B, D	Portée du pouvoir	10%	Oui (+10%)
Objet psy	-	Portée du pouvoir	10%	Oui (+10%)
Sort (idem psy)	-	Portée du sort	10%	Oui (+10%)
Objet magique (idem psy)	-	Portée du sort	10%	Oui (+10%)

Si le pouvoir est utilisé en continu, alors les chances de détection dans le cadre de la portée

La créature qui détecte ne pourra pas détecter un pouvoir qu'elle n'a pas, mais pourra, au pre

Les sorts qui sont similaires aux pouvoirs psychiques seront détectés de la même façon que les

Le PJ psionique selon OD&D

Le PJ psionique a donc les caractéristiques suivantes :

- * PP avec BMPoP,
- * Liste des PoPs,
- * FP = FPA + FPD,
- * Listes des MAs et MDs.

Combat psychique

En cours

Liens

<div class="mydate">03-20 juin 2023</div>