

# 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



# **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**  
**9<sup>ème</sup> impression, novembre 1979**  
**Imprimé aux U.S.A**

LES QUESTIONS SUR LES REGLES DOIVENT ETRE ACCOMPAGNEES D'UNE ENVELOPPE TIMBREE  
A L'ADRESSE DE L'EXPEDITEUR ET ENVOYEEES A TACTICAL STUDIES RULES, POB 756, LAKE GE-  
NEVA, WISCONSIN 53247

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.

# Introduction

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 stagneantes. 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

---

tags:

- Ambre
- D&D
- Zelazni

---

# Vocabulaire

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

# 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 par

Ledit supplément est disponible sur [archive.org](<https://archive.org/details/tsr02005sup>)

Il semble que ce soit la première apparition des pouvoirs psychiques dans le monde du JD

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

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

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

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

## Obtention des Pouvoirs Psychiques (PoP)

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

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

| 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

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

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 sign

## 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, triée par type (interprétation personnelle) e

| 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 (B) |

|                          |   |            |  |            |            |
|--------------------------|---|------------|--|------------|------------|
| Télépathie animale       | B |            |  | 13 Oui (S) | 13 Oui (S) |
| 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 (S) |
| 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 officiel mais c'est une classification personnelle) :

- \* 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 Supérieur (S).

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 faire des choses avec les deux types de Pouvoirs.

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

### ### 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 ou le feu ;
- \* 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 maladies.

### ### 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 influence 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

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

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

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

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

Il n'est pas expliqué comment les MA/MD sont attribués : aléatoirement (D6 en rejouant 1

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

| 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. Écrasement psychique (25&spades;) [x3] | J. Tour de volonté de fer (10)        |

&spades; Si le PJ possède moins de 25 points de FP, il est demandé au MJ de "modifier la

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

## ## 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.

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

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

| 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 règles de détection de la 3e édition du jeu).

| Type                     | Niveau/Nom | Portée de la détection | % de base | Cumulatif  |
|--------------------------|------------|------------------------|-----------|------------|
| 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

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

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

## 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>