

DUNGEONS & DRAGONS®

SUPPLEMENT

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

Pouvoirs et combat psioniques



Supplément III

ELDRITCH WIZARDRY

PAR
GYGAX & BLUME



PUBLIE PAR
TSR RULES

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 (rouboudou.itch.io) de la partie pouvoirs psioniques du livret original. Cette adaptation est une œuvre de fan qui ne peut pas être vendue. Elle est soumise à la licence OGL que vous trouverez page 100.

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 matériel nouveau.

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 la place de son maître.

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. A l'époque, le terme *psionic* n'est pas utilisé.

En 1976, dans le troisième supplément *Eldritch Wizardry* cosigné par Gary Gygax et Brian Blume, publié après *Greyhawk* et *Blackmoor*, 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*, supplément qui contient d'autres choses non traduites en ces pages (notamment le Druide, des monstres, etc.) :

- La première partie propose une traduction complète, la plus fidèle possible, des règles originales relatives aux pouvoirs psioniques. En effet, le texte original étant touffu, nous avons veillé à traduire le plus fidèlement possible ses nuances (ce qui donne un style parfois un peu lourd, proche du style original). Dans cette partie, nous avons tenté de respecter l'aspect original des règles (polices, alignements, etc.).
- Cette première partie a été, en quelque sorte, « augmentée » : en effet, *Eldritch Wizardry* étant une extension de *OD&D*, le texte pointe vers les références présentes dans les livrets précédents ; nous avons extrait ces références pour en proposer une traduction au sein même de ce livre, de sorte que cette compilation devrait se suffire à elle-même et ne pas nécessiter d'ouvrir les ouvrages précédents de la série.
- La seconde partie propose une réorganisation complète de ces règles visant à les présenter de manière plus claire et plus logique ; nous espérons que nous aurons été à la hauteur du chantier, plus complexe qu'il n'y paraissait au départ.

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 pouvoirs psychiques, très différent de la magie de *OD&D*, et qu'il inspirera beaucoup d'autres systèmes de pouvoirs basés sur la consommation de points d'énergie psionique.

Index

Préface	5
Introduction	7
Index	10
SUPPLEMENT III – ELDRITCH WIZARDRY	11
Hommes & Magie	13
PERSONNAGES	13
DETERMINATION DES APTITUDES	14
NIVEAUX ET POINTS D'EXPERIENCE NECESSAIRES POUR LES ATTEINDRE	14
COMBAT PSIONIQUE	15
MODES DE D'ATTAQUE ET DE DEFENSE PSIONIQUES	16
MATRICE A : ATTAQUE PSIONIQUE SUR NON-PSIONIQUE	17
MATRICE B : COMBAT PSIONIQUE COMPLET, AVEC DOMMAGES	18
RESTAURATION DE L'ENERGIE PSIONIQUE	20
APTITUDES PSIONIQUES	21
EXPLICATION DES APTITUDES PSIONIQUES	22
Guerriers	22
Magiciens	26
Clercs	29
Note du traducteur	31
EXPLICATION DES SORTS	32
Magiciens	32
D&D VOLUME I – HOMMES & MAGIE	33
Hommes & Magie	35
SYSTEME DE COMBAT ALTERNATIF	35
EXPLICATION DES SORTS	37
Magiciens	37
D&D VOLUME II – MONSTRES & TRESORS	39
Monstres & Trésors	41
DESCRIPTION DES MONSTRES	41
EXPLICATIONS DES OBJETS MAGIQUES	41
EPEES	41
DIVERS OBJETS MAGIQUES	45
D&D VOLUME III – AVENTURES DANS LE MONDE SOUTERRAIN & DANS LES REGIONS SAUVAGES	47
Aventures dans le monde souterrain & dans les régions sauvages	49
LES MONSTRES DU MONDE SOUTERRAIN	49
SUPPLEMENT I – GREYHAWK	51

Hommes & Magie	53
SYSTEME DE COMBAT ALTERNATIF	53
Dommages causés par type d'armes	54
Attaques et dommages par type de monstre	55
EXPLICATION DES SORTS	58
Magiciens	58
Monstres & Trésors	60
DESCRIPTION DES MONSTRES	60
EXPLICATION DES OBJETS MAGIQUES	60
POTIONS	60
SUPPLEMENT III bis – ELDRITCH WIZARDRY	61
Hommes & Magie	63
INTRODUCTION	63
CONDITIONS D'ACCES AUX POUVOIRS PSIONIQUES	63
POTENTIEL PSYCHIQUE	63
APITUDES PSIONIQUES	64
Gain d'aptitudes	64
Niveau de maîtrise	64
Option 1 : Utilisation des catégories d'aptitudes psioniques par catégorie	64
Option 2 : Détermination des aptitudes psioniques par changement des probabilités	65
Notion de nombre de niveaux	66
Aptitudes psioniques pour les Guerriers, Paladins, Rangers, Voleurs et Assassins	67
Explication des aptitudes psioniques pour les Guerriers	67
Aptitudes psioniques pour les Magiciens et les Illusionnistes	76
Explication des aptitudes psioniques pour les Magiciens	76
Aptitudes psioniques pour les Clercs, les Moines et les Druides	80
Explication des aptitudes psioniques pour les Clercs	80
Conséquences du gain d'aptitude psionique	84
Pertes de caractéristiques	84
Liens entre le monde psionique et la magie	84
COMBAT PSIONIQUE	85
Modes d'attaques et de défense psioniques	85
Portée des modes d'attaques et de défense psioniques	86
Gain d'aptitudes	86
Forces d'attaque et de défense psioniques	87
Force psionique	87
Utilisation des pouvoirs psioniques	87
Conséquence de l'utilisation des pouvoirs psioniques	88
Attaques sur les non psioniques	88
Le combat pas à pas	89
Surprise	89
Initiative	90
Combat psionique complet avec dommages	90
RESTAURATION DE L'ENERGIE PSIONIQUE	92
EXEMPLE COMPLET	93
Accession aux pouvoirs psioniques	93
Progression sans gain d'aptitude	94
Progression avec gain d'aptitude	94
Système de combat alternatif complet	96

Glossaire anglais-français **98**

Licence OGL **100**

DONJONS & DRAGONS®

Supplément III

**ELDRITCH
WIZARDRY**

**MAGIE ANCIENNE ET PUISSANTE
POUVOIRS PSIONIQUES**

**PAR
GARY GYGAX & BRIAN BLUME**

Hommes & Magie

[POUVOIRS PSIONIQUES]

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 si ce potentiel existe seront trouvés dans la section **DETERMINATION DES APTITUDES**.

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.

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.

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).

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 NECESSAIRES 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'attaques psioniques : 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 au nombre 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 ($37 + 12 + 25 (5 \times 5)$). 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'attaques psioniques 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'attaques, toutes classes	Modes de défenses, 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 perception extrasensorielle, télépathie avec les animaux 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 défenses 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 1/3m (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	E	E	40	30	20	10	5
21-40	E	E	E	40	30	20	10
41-60	B	E	E	E	40	30	20
61-80	B	E	E	E	E	40	30
81-90	H	B	E	E	E	E	40
91-00	H	H	B	E	E	E	E
101-110	M	H	H	B	E	E	E
111-120	M	M	H	H	B	B	E
121 et plus	M	M	M	H	H	H	B

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

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

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

M = Mort

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

Note : L'attaque Coup de fouet sur l'ego qui donne un résultat "M" veut dire stupidité et le résultat "H" doit être considéré comme "B". L'attaque Imposition psychique avec un résultat de "B", "H", ou "M" 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 comparaisons

** 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 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 vo-
totale	offensif	vide	de pensées	mentale	intellectuelle	lonté de fer
01	Onde de choc psionique	2	3	3	1	0
	Poussée de l'esprit	10	3	0	0	1
à	Coup de fouet sur l'ego	6	2	0	0	0
	Imposition d'identité	1	4	6	0	1
20	Écrasement psychique	01%	-	-	-	-
	Onde de choc psionique	3	7	4	2	0
21	Poussée de l'esprit	12	5	1	0	3
à	Coup de fouet sur l'ego	8	4	0	0	0
	Imposition d'identité	2	5	8	1	2
40	Écrasement psychique	02%	01%	-	-	-

Force psionique totale	Mode offensif	Mode défensif				
		Esprit vide	Bouclier de pensées	Barrière mentale	Forteresse intellectuelle	Tour de vo- lonté de fer
41	Onde de choc	4	9	5	3	0
	Poussée	14	7	02	1	4
à	Coup de fouet	10	6	0	0	0
	Imposition	3	7	10	3	4
60	Écrasement	04%	02%	01%	-	-
61	Onde de choc	6	11	7	4	0
	Poussée	16	9	4	2	5
à	Coup de fouet	13	9	1	0	1
	Imposition	4	9	13	5	7
80	Écrasement	08%	04%	02%	01%	-
81	Onde de choc	9	14	9	5	0
	Poussée	18	11	6	3	6
à	Coup de fouet	17	13	2	0	2
	Imposition	6	11	16	8	10
90	Écrasement	10%	06%	04%	01%	-
91	Onde de choc	13	17	11	7	1
	Poussée	20	13	8	4	7
à	Coup de fouet	22	17	4	1	3
	Imposition	8	14	19	11	13
100	Écrasement	12%	08%	06%	02%	01%
101	Onde de choc	18	20	13	9	2
	Poussée	23	15	10	5	8
à	Coup de fouet	28	21	6	2	9 ³
	Imposition	10	17	23	15	18
110	Écrasement	15%	10%	08%	03%	02%
111	Onde de choc	24	23	15	11	3
	Poussée	26	18	13	7	10
à	Coup de fouet	35	27	8	3	6
	Imposition	13	21	27	19	24
120	Écrasement	20%	14%	10%	05%	03%
121	Onde de choc	30	27	18	14	5
	Poussée	29	22	17	10	12
à	Coup de fouet	43	33	11	5	8
	Imposition	17	25	31	23	30
plus	Écrasement	25%	18%	13%	07%	04%

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).

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 capacités 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 défenseur⁴.

Quand un combattant 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-dessous⁵.

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

La portée courte augmente de 1/3m (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.

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, les probabilités d'identifier la direction et le pouvoir eux-mêmes augmentent. 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

4. Cette indication est incohérente avec le contenu de la table, contenu dans lequel on voit que les cinq types de défenses sont utilisables contre l'écrasement psychique (NdT).

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

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 de l'esprit (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 Druides⁶)

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 avec les animaux (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 (spécial)

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

EXPLICATION 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 (croissance additionnelle de 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 tempêtes⁷. 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 permettrait à l'individu de rester à cette taille pour cinq (2 + 3) tours de jeu.

Lévitation : De manière similaire à la lévitation magique⁸, 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 été possédée depuis 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 utilisable tant qu'un tel repos ne sera pas pris.

Invisibilité : cette aptitude permet à l'individu de ne pas être détecté, bien que la personne dans cet état ne puisse pas faire d'actions violentes tant qu'elle est invisible. Pour chaque niveau de possession de l'aptitude, elle est capable d'échapper à un nombre de niveaux équivalent de créatures, soit 1 niveau au premier niveau de possession, 3 niveaux au second niveau de possession, 6 niveaux au troisième niveau de possession, 10 niveaux au quatrième niveau de possession, 15 niveaux au cinquième niveau de possession, et ainsi de suite.

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 :

7. Voir page 60 (NdT).

8. Voir page 37 (NdT).

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 "réglé" 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'y enfonce pas, 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. 1/3m 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 9m de plus, ou un total de 24m⁹, 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 nom¹⁰.

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.

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

10. Voir page 37 (NdT).

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 similaire ¹¹ :

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 ¹².

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 psionique.

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

11. Dans OD&D, dans le système alternatif (à Chainmail) d'attaques décrit en pages 19 et 20 du volume 1, Men & Magic, 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 utilisent cette extension. Voir page 53 (NdT).

12. Décaler d'une colonne dans la table des modificateurs du système de combat alternatif de Greyhawk si la vitesse entre en jeu, voir 53 (NdT).

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 :

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%

Projection astrale : cette aptitude est similaire à celle du sort du même nom ¹³. 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 ; de 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 physique et le corps astral meurent. 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.

13. Voir page 58 (NdT).

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, 2/3m 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 de l'esprit : 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 ¹⁴) ou à d'autres moments pour le protéger de possessions par urnes magiques ¹⁵, 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 détecter 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 obligé de 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 pas uniquement que certaines forces magiques

14. Voir page 58 (NdT).

15. Voir page 38 (NdT).

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 : un pouvoir similaire au sort du même nom ¹⁶, 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 magiciens ¹⁷, 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, 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 comprise entre 13 et 16, un jet de sauvegarde contre la magie est autorisé, et s'il est réussi, le pouvoir ne la 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 vives
le bois se consume
boursouflures*
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 ¹⁸, 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.

16. Voir page 37 (NdT).

17. Voir page 58 (NdT).

18. Voir page 32 (NdT).

Projection télépathique : cette aptitude est assez similaire au pouvoir conféré par le heaume de télépathie¹⁹. 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 = +1/3m, 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 .

Prémonition : identique à l'aptitude des guerriers.

Porte dimensionnelle : cette aptitude est exactement la même que le sort du même nom²⁰, 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 nom²¹, 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 trop 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 »²².

Forme éthérée : ce pouvoir confère la même aptitude que la potion magique de forme éthérée²³. De 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 maîtrisée depuis plusieurs niveaux, il n'est pas possible de porter beaucoup de choses, car l'état éthéré s'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 (détailé dans le paragraphe Projection astrale) comme suit : la chance que le vent souffle est de 1%, et cela doit être testé à chaque tour durant lequel 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 doublée, mais, à 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 le temps décidé par le jet de dés.

Altération de la forme : ce pouvoir est assez similaire au sort de métamorphose²⁴. 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 :

19. Voir page 45 (NdT).

20. Voir page 37 (NdT).

21. Voir page 37 (NdT).

22. Voir page 58 (NdT).

23. Voir page 60 (NdT).

24. Voir page 37 (NdT).

Exemple d'altération extrême	Coût psionique
Changement de poids de +/- poids de 1000 pièces d'or	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, la bienveillance, la rage, la peur, la curiosité, le doute, la faim, la soif, et ainsi de suite. La portée de cette aptitude est seulement de 2/3m au premier niveau de maîtrise, mais avec chaque niveau de progression, le possesseur est capable d'étendre son aptitude de 2/3m, si bien qu'au troisième niveau de maîtrise, il peut être empathique dans un rayon de 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 ou 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 capacité 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 avec les animaux : 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 ²⁵ 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 deux fois le nombre de niveaux de créatures équivalent au nombre de suggestions/messages télépathiques capables d'être envoyés ²⁶. Le heaume de télépathie ²⁷ 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. Néanmoins, 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 deux 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 pas 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 emportée avec soi. 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.

25. Voir page [37](#) (NdT).

26. Sous-entendu, par le magicien (NdT)

27. Voir page [45](#) (NdT).

Note du traducteur

Ici se termine la partie relative aux pouvoir psioniques extraite du supplément II, *Eldritch Wizardry*.

A partir de la page suivante, nous reprenons d'autres sections de *Eldritch Wizardry* tout d'abord, puis des sections de *OD&D* et de *Greyhawk*, sections utiles à la compréhension des pouvoirs psioniques, dans le but que cette traduction n'ait pas besoin de faire référence aux autres livrets de la série, disponibles en américain la plupart du temps.

Les traductions sont intégrales pour les articles sélectionnés mais, parfois, la mise en page ne respecte pas celle des livrets originaux. Lorsque c'est le cas, une indication est placée en note de bas de page.

EXPLICATION DES SORTS

[SELECTION]

Clercs (Druides) :

Deuxième niveau

Chauffer le métal²⁸ : ce sort permet aux druides de chauffer progressivement les objets de nature ferreuse en les faisant passer par chaud, très chaud puis brûlant. La quantité de métal pouvant être affectée par ce sort dépend du niveau du druide. Pour chaque niveau atteint, le druide peut affecter approximativement un poids de 200 pièces d'or de métal ferreux. La chair en contact avec de métal chauffé souffrira de blessures et de dommages en conséquence.

La résistance au feu neutralise les effets de ce sort.

Le métal demeure à une température brûlante pendant deux tours :

- Le premier causera des cloques à une main, la rendant inutilisable pour 1 jour, ou causera 1–2 points de dommages aux autres parties du corps, exceptée la tête qui prendra un point de dommage ce qui étourdira la personne ;
- Le second causera de graves brûlures à une main qui serait toujours en contact avec le métal, la rendant inutilisable pour 1–3 semaines, causant deux points de dommages additionnels à la tête en contact avec le métal chaud – et causant la perte de conscience de la créature affectée pendant 2–8 tours.

Portée : 1m.

28. La présentation de ce sort diffère un peu de la présentation originale pour mettre en exergue le détail des deux tours. Dans la version originale, tout n'est qu'un long paragraphe continu avec des parenthèses ambiguës (NdT).

DONJONS & DRAGONS®

Volume I

HOMMES & MAGIE

PAR
GARY GYGAX & DAVE ARNESON

Hommes & Magie

[SELECTION]

SYSTEME DE COMBAT ALTERNATIF ²⁹

Ce système est basé sur les capacités offensives et défensives des combattants ; des choses comme la vitesse, la férocité ou les armes employées par les monstres attaquant sont incluses dans les matrices. Deux tableaux sont proposés : un pour les hommes contre les hommes ou les monstres, et un pour les monstres (inclus les kobolds, les gobelins, les orcs, et.) contre les hommes.

MATRICE D'ATTAQUE I. : HOMMES ATTAQUANT

Score du dé à 20 faces pour toucher par niveau :

Niveau du guerrier	Niveau du magicien	Niveau du clerc	Classe d'armure du défenseur							
1-3	1-5	1-4	9	8	7	6	5	4	3	2
4-6	6-10	5-8	8	9	10	11	12	13	14	15
7-9	11-15	9-12	5	6	7	8	9	10	11	12
10-12	16-20	13-16	3	4	5	6	7	8	9	10
13-15	21-25	17-20	1	2	3	4	5	6	7	8
16&+	26&+	21&+	1	1	1	1	2	3	4	5

Avec :

Classe d'armure	Description
9	Ni armure, ni bouclier
8	Bouclier seul
7	Armure de cuir
6	Armure de cuir et bouclier
5	Cotte de mailles
4	Cotte de mailles et bouclier
3	Armure de plates
2	Armure de plates et bouclier

Les hommes normaux équivalent à des guerriers de niveau 1.

Toutes les attaques font 1d6 points de dommages sauf indication contraire.

MATRICE D'ATTAQUE II. : MONSTRES ATTAQUANT

Score du dé à 20 faces pour toucher par nombre de dés de monstre :

29. Alternatif à Chainmail, mais devenu le système standard de DD&D. Cette section a été remise en page différemment du livret original mais tout en reprenant strictement le même contenu (NdT).

Nombre de dés de vie du monstre	Classe d'armure du défenseur							
	9	8	7	6	5	4	3	2
Jusqu'à 1	10	11	12	13	14	15	16	17
1 + 1	9	10	11	12	13	14	15	16
2-3	8	9	10	11	12	13	14	15
3-4	6	7	8	9	10	11	12	13
4-6	5	6	7	8	9	10	11	12
6-8	4	5	6	7	8	9	10	11
9-10	2	3	4	5	6	7	8	9
11 et plus	0	1	2	3	4	5	6	7

Tous les scores de base au toucher seront modifiés par les armures et les armes magiques.

Les scores des touchers aux armes de jet sont déterminés avec les tables ci-dessus pour les portées longues, et en enlevant 1 à la classe d'armure pour la portée moyenne et 2 pour la portée courte.

MATRICE DES JETS DE SAUVEGARDE :

Classe & niveau	Rayon de la mort ou poison	Toutes baguettes magiques incluant			Souffle du Dragon	Bâtons & sorts
		métamorphose ou paralysie	Pierre			
Guerriers	1-3	12	13	14	15	16
Guerrier	4-6	10	11	12	13	14
Guerrier	7-9	8	9	10	10	12
Guerrier	10-12	6	7	8	8	10
Guerrier	13+	4	5	5	5	8
Magicien	1-5	13	14	13	16	15
Magicien	6-10	11	12	11	14	12
Magicien	11-15	8	9	8	11	8
Magicien	16+	5	6	5	8	3
Clerc	1-4	11	12	14	16	15
Clerc	5-8	9	10	12	14	12
Clerc	9-12	6	7	9	11	9
Clerc	13+	3	5	7	8	7

Un échec à obtenir le total indiqué ci-dessus implique subir les effets complets de l'arme, ce qui signifie que vous êtes changé en pierre, prenez les dommages complets du souffle du dragon, etc. Obtenir le total indiqué ci-dessus (ou obtenir un total plus haut) signifie que l'arme n'a pas d'effet (rayon de la mort, métamorphose, paralysie, pierre ou sort) ou la moitié des effets (le poison donnera la moitié des dommages totaux possibles et le souffle du dragon donnera la moitié de ses dommages complets). Les baguettes de froid, les boules de feu, les éclairs, etc. et les bâtons sont traités comme indiqué mais un jet de sauvegarde réussi résulte en la moitié des dommages.

EXPLICATION DES SORTS

Magiciens

Deuxième niveau :

Léviter : ce sort soulève le jeteur de sorts, tous les mouvements étant dans le plan vertical ; néanmoins, l'utilisateur pourrait, par exemple, léviter jusqu'au plafond, et bouger horizontalement via l'usage de ses mains. Durée : 6 tours + le niveau de l'utilisateur. Portée (de la lévitation) : 2/3m par niveau de magicien, avec une vitesse ascendante de 2m/tour.

Perception extrasensorielle : 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 2/3m d'épaisseur mais une fine couche de plomb empêchera sa pénétration. Durée : 12 tours. Portée : 2m.

Troisième niveau :

Clairvoyance : comme le sort Perception extrasensorielle excepté que le lanceur du sort peut simplement visualiser au lieu de détecter des pensées.

Clairaudience : comme le sort de Clairvoyance excepté qu'il permet d'entendre plutôt que de voir. C'est un des rares sorts qui peut être lancé au travers d'une boule de cristal³⁰.

Quatrième niveau :

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.

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.

Porte dimensionnelle : un sort de téléportation limitée qui permet à un objet d'être instantanément transporté jusqu'à 12m 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 : 1/3m.

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).

30. Voir page 45 (NdT).

Urne magique : par l'utilisation de cet objet, le magicien héberge sa force de vie dans un objet inanimé (même une pierre) et tente de posséder le corps de n'importe quelle créature dans un rayon de 4m autour de l'urne magique. Le récipient contenant sa force de vie doit être à moins de 1m de son corps au moment où il prononce son sort. La possession de l'autre corps se produit lorsque la créature en question échoue ton jet de sauvegarde contre la magie. Si le corps possédé est détruit, l'esprit du magicien retourne dans l'urne magique et, de ce fait, il peut tenter une nouvelle possession ou retourner dans son propre corps. L'esprit du magicien peut retourner dans l'urne magique dès qu'il le souhaite. Noter que si le corps du magicien est détruit, la force de vie doit rester dans un corps possédé ou une urne magique. Si l'une magique est détruite, le magicien est totalement annihilé.

DONJONS & DRAGONS®

Volume II

**MONSTRES &
TRESORS**

**PAR
GARY GYGAX & DAVE ARNESON**

Monstres & Trésors

[SELECTION]

DESCRIPTION DES MONSTRES :

NECROPHAGE : les nécrophages sont des créatures mauvaises qui drainent les niveaux d'énergie hors du corps de l'adversaire quand ils touchent en mêlée, un niveau par toucher. Ainsi, un toucher cause à la fois le dé de dommages et l'énergie correspondante pour se battre, ce qui signifie qu'un guerrier du neuvième niveau tomberait au huitième niveau. Les nécrophages ne peuvent pas être affectés par des armes de jet normales, mais les arcs aux flèches à pointe d'argent leur causeront des dommages normaux, et les flèches magiques leur causeront le double de dommages. Les armes magiques leur infligeront leurs dommages complets, et pour celles ayant un bonus spécial, ajouter le bonus aux dommages. Les humanoïdes tués par des nécrophages deviennent des nécrophages. Un opposant qui est complètement drainé de son énergie vitale par un nécrophage devient un nécrophage.

ROKHS : ce terme a été utilisé pour désigner une catégorie de grands et fiers oiseaux ; le Rokh de la mythologie harcèle les éléphants ! Ainsi, les données fournies pour les Rokhs sont relatives aux petites variétés, et celles pour les plus grands des Rokhs devraient être doublées voire triplées. Tous les Rokhs font leur nid haut dans les plus inaccessibles des montagnes, et si une rencontre se produit alors que le Rokh est dans sa tanière, ce qui est en fait leur nid, il y a 50 % de chances qu'il y ait entre 1–6 jeunes (œufs, poussins, ou oisillons). Les jeunes Rokhs peuvent être domestiqués et dressés pour servir de procréateurs. Les adultes sont toujours hostiles s'il y a des jeunes dans le nid. Sinon, ils seront positivement hostiles au Chaos et à la Neutralité, ignorant (80%) ou étant amicaux (20%) envers les personnages Bons qui ne tentent pas de s'approcher trop près.

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 ³¹). Si l'épée est Chaotique, elle affecte les créatures notées entre parenthèses (clercs, chevaux ailés, hippogriffes, rockhs, ents) au lieu de ceux indiqués en premier ³² (trolls et morts-vivants).

31. Référence à la table des épées page 23 du livret original. Voir page 41 pour la mécanique de drainage d'énergie (NdT).

32. Voir la table des épées.

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.

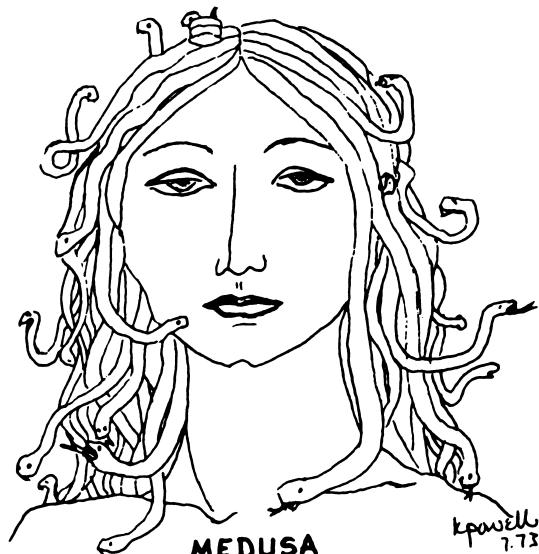
Après avoir déterminé l'Alignement, il faut définir l'Intelligence de l'épée.

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

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	3 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	Déetecter des passages inclinés	51–70	Deux
31–40	Localiser les portes secrètes	71–85	Trois
41–50	Déetecter les pièges	86–90	Quatre
51–60	Voir les objets invisibles	90–99	Cinq
61–70	Déetecter le mal et/ou l'or	00	Faire deux jets en ignorant 00 s'il est tiré
71–80	Déetecter la nourriture et son type		
81–90	Déetecter la magie		
91–95	Déetecter 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		

Table des Capacités Extraordinaires

Jet de dé	Capacité
01–10	Clairaudience
11–20	Clairvoyance
21–30	Perception extrasensorielle
31–40	Télépathie
41–50	Télékinésie
51–59	Téléportation
60–68	Vision rayons X
69–77	Génération d'illusions
78–82	Lévitation
83–87	Voler
88–92	Soins (1 point/6 tours ou 6 points/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, etc.

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 grande 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 consacré, sous la forme de meilleurs fourreaux, d'incrustations de joyaux, ou de dispositifs magiques pour la garder quand elle n'est pas utilisée.

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/objectif 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 (facteurs entre 8 et 24) et ajoute 1 pour chaque Capacité Extraordinaire (entre 1–4 si applicable). Le total (8–28) est comparé au total 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 (de 7–42 est alors possible). 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 (de 2–35 est alors possible). 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 (de 0–34 est alors possible).

<u>Différence</u>	<u>Résultat</u>
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 l'Intelligence et d'Egoïsme poussés au maximum et elles gagnent une capacité additionnelle :

Loi : la capacité de paralyser les opposants chaotiques

Neutralité : ajoute +1 à tous les jets de sauvegarde

Chaos : la 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 clercs

Tuer les guerriers
Tuer les monstres

Vaincre la Loi
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 de leurs utilisateurs de s'y opposer 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.

DIVERS OBJETS MAGIQUES :

Boules de cristal : généralement, l'utilisation réussie de ces objets est mise à mal par les grandes distances, quand le sujet n'est pas connu exactement, quand des sorts sont utilisés pour empêcher cette utilisation, quand du plomb s'interpose entre le magicien et le sujet, etc. Seulement trois tentatives par jour peuvent être faites dans les circonstances mentionnées ci-dessus sans rendre fou le magicien. Une utilisation longue de la boule de cristal demande au magicien de se reposer et de récupérer le jour suivant. Les sorts ne peuvent pas être lancés au travers d'une boule de cristal, mais l'opérateur peut, par exemple, lancer un sort d'infravision sur lui-même, puis regarder dans l'objet et voir dans les ténèbres.

Médaillons de perception extrasensorielle : ces objets sont utilisables par toutes les classes de personnages, même les Nains, mais l'objet dysfonctionne si l'on fait 6, donc quand il est utilisé, jeter un dé à six faces pour vérifier.

Amulette de captation : fonctionne avec une boule de cristal ou l'utilisation du sort Perception extra-sensorielle ³³. Cet objet donne la localisation, la vision, ou les pensées récupérées par la boule de cristal ou l'utilisation du sort. Il fonctionne en continu.

Heaume de télépathie : l'objet 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 monstres ³⁴). Pour les personnages du jeu, faites un jet de pourcentage en ajoutant 10% au porteur du heaume, et si le personnage échoue à battre ce 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.

33. Voir page 37 (NdT).

34. Voir page 49 (NdT).

DONJONS & DRAGONS®

Volume III

**AVENTURES
DANS LE MONDE
SOUTERRAIN
& DANS LES
REGIONS
SAUVAGES**

**PAR
GARY GYGAX & DAVE ARNESON**

Aventures dans le monde souterrain & dans les régions sauvages

[SELECTION]

LES MONSTRES DU MONDE SOUTERRAIN

Surprise : une situation de surprise ne peut exister que dans la mesure où l'une ou les deux parties ne sont pas au courant de la présence de l'autre. Des choses comme la perception extrasensorielle, la lumière ou le bruit rendent impossible la surprise. Si la possibilité d'une surprise existe, jeter un dé à six faces pour chaque partie concernée. Un jet de 1 ou 2 indique que le groupe est surpris. La distance est alors de 3–9m.

La surprise donne l'avantage d'un segment de mouvement libre, utilisable pour fuir, jeter un sort ou s'engager dans le combat. Si les monstres gagnent l'effet de surprise, soit ils se rapprocheront des personnages (à moins qu'ils soient intelligents et que leur proie est manifestement trop forte pour qu'ils l'attaquent), soit ils attaqueront.

Par exemple, une vouivre surprend un groupe de quatre personnages quand ils débouchent dans un endroit vaste et ouvert après avoir pris un coude. Elle attaque dans sa distance de combat, comme indiqué par la détermination de la distance de surprise, le résultat du jet étant de 2, la distance entre eux est de 3m. L'arbitre lance une paire de dés à six faces pour la vouivre et obtient un score de 6, ce qui implique qu'elle ne piquera pas. Elle mord et frappe. La vouivre peut attaquer une fois encore avant que les aventuriers ne frappent à leur tour.

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 doit 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.

DONJONS & DRAGONS®

Supplément I

GREYHAWK

PAR
GARY GYGAX & ROB KUNTZ

Hommes & Magie

[SELECTION]

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 offert. 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	4	5
		+3	+2	+2	+1

(15)

Les nombres entre parenthèses sont les portées maximales, et les nombres montrés sont pour les portées *courte* (premier 1/3 de la portée), *moyenne* (1/3 suivant de la portée) et *longue* (dernier 1/3 de la portée).



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 **Atttaques 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 1m 1/3 d'espace de chaque côté du porteur
- ** l'arme requiert au moins 1m 2/3 d'espace de chaque côté du porteur
- *** l'arme requiert au moins 2m 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.

<i>Type de monstre</i>	<i>Nombre d'attaques</i>	<i>Points de dommages</i>
<i>attaquant</i>		<i>par attaque</i>
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**
Vouivre	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	2-8/morsure
	SANGLIER — 1 morsure	2-12/morsure
	TIGRE — 2 griffes/1 morsure	1-4/griffe, 1-10/morsure
	OURS — 2 griffes/1 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

*** sans considération d'un jet de sauvegarde contre le poison réussi

**** étreinte avec un score de 18 ou plus causant 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

EXPLICATION DES SORTS :

Magiciens :

Troisième niveau :

Suggestion : un sort qui fonctionne que 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 jeu.

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 a 30% de chances que le sort échoue, et si l'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 est 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.

Monstres & Trésors

[SELECTION]

DESCRIPTION DES MONSTRES :

GEANT DES TEMPETES : ces créatures ne peuvent être trouvées que dans les endroits reculés. Typiquement, leur demeure sera un château construit sous les eaux ou sur une montagne ou sur un nuage. Elles sont intelligentes, mesurent à peu près 8m de hauteur et font 3 + 3 dés de dommages (à moins que le système de dommages alternatif ne soit utilisé³⁵). Ces géants sont capables d'utiliser le sort *Contrôle du climat* pour créer une tempête – leur météo favorite – quand ils sont en colère ou dans une bataille.

EXPLICATION DES OBJETS MAGIQUES :

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 travers.

35. Voir page 55.

DONJONS & DRAGONS®

Supplément III bis

**ELDRITCH
WIZARDRY**

MAGIE ANCIENNE ET PUISSANTE

POUVOIRS PSIONIQUES

PAR

GARY GYGAX & BRIAN BLUME & ROUBOUDOU

Hommes & Magie

[POUVOIRS PSIONIQUES]

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'attaques 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'attaques et de défense psioniques avant de passer au combat psionique à proprement parler.

CONDITIONS D'ACCES AUX POUVOIRS PSIONIQUES

Les conditions suivantes doivent être remplies :

- Etre humain,
- Pas de restriction de classe³⁶
- 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%

36. 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 de nouveau 1d100, mais 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

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).

Le niveau de maîtrise est aussi important pour les modes d'attaques et de défenses car il influe sur leur portée.

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 avec les animaux et Projection télépathique ».

Cette section propose une règle optionnelle³⁷ 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.

37. « 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 de l'esprit	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 avec les animaux	
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 d'interprétation des règles de OD&D. Nous pouvons illustrer une méthode mais le MD devra l'ignorer ou 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 nous négligerons ce fait).

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 1d30³⁸ au lieu de 1d20. De 1 à 18, 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 1d40³⁹. 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 1d50⁴⁰ et rejouer si le d50 faisait strictement plus que 46.

Chaque table ci-dessous est munie deux colonnes, une avec les scores du d20 et l'autre avec une numérotation des pouvoirs par catégorie. Bien entendu, le MD reste seul juge de la bonne méthode à appliquer.

Notion de nombre de niveaux

OD&D utilise fréquemment la notion de "nombre de niveaux", que ce soit pour les PJs ou pour les monstres. Cette notion est souvent implicite dans les règles originales et il n'est, le plus souvent, possible de savoir quand elle s'applique qu'au travers des exemples donnés.

Ainsi, quand une aptitude est dite progresser « par niveau », il faut déterminer si elle progresse de N « par niveau » ou si elle progresse de N par *nombre de niveaux* :

Niveau du PJ		Niveau du PJ	Nombre de niveaux du PJ		Score
du PJ	Score	du PJ	niveaux du PJ	Score	
1	N	1	1	N	
2	2 x N	2	3=1+2	3 x N	
3	3 x N	3	6=1+2+3	6 x N	
...

Les aptitudes psioniques ont des façons de progresser, parfois par niveaux, parfois par nombre de niveaux. De plus, la plupart du temps, le niveau qui compte, dans la partie pouvoirs psioniques, n'est pas le niveau du personnage mais le niveau de maîtrise de l'aptitude (voir page 64).

Certaines aptitudes ont aussi un impact sur un « nombre de niveaux de monstres », nombre qui se calcule avec la même logique que le tableau ci-dessus de droite en remplaçant les niveaux par les dés de vie des monstres.

Dans la suite du document, nous indiquerons de manière explicite si la progression se fait par niveau ou par nombre de niveaux.

38. 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.

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

40. 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	0
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 de l'esprit	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

Explication des aptitudes psioniques pour les Guerriers

Réduction (0) : la capacité de rendre le corps plus petit en taille (-1/3m par niveau de maîtrise).

Niveau de maîtrise Réduction

premier	-1/3m
deuxième	-2/3m
troisième	-1m
quatrième	-1m 1/3
cinquième	-1m 2/3
sixième*	-2m
...	...

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

Expansion (spécial) : 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	Expansion
premier	+2/3m
deuxième	+1m 1/3
troisième	+2m
quatrième	+2m 2/3
cinquième	+3m 1/3
sixième	+4m
...	...
douzième	+8m (maximum)

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 (1/tour) : De manière similaire à la lévitation magique (voir page 37), cette aptitude permet à l'individu de léviter un tour par nombre de niveaux de possession de l'aptitude.

Niveau de maîtrise	Durée maximale
premier	1 tour
deuxième	3 tours (1+2)
troisième	6 tours (1+2+3)
quatrième	10 tours (1+2+3+4)
...	...

Domination (spécial) : 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 (0) : 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.

Niveau de maîtrise	Durée maximale
premier	2 jours
deuxième	4 jours
troisième	6 jours
...	...

Plus tard, néanmoins, la personne doit passer un nombre de jours équivalent à se reposer pour restaurer son aptitude : si elle ne le fait pas, cela ne mettra pas à mal son corps, mais l'aptitude ne sera plus utilisable tant qu'un tel repos ne sera pas pris.

Invisibilité (2/tour) : cette aptitude permet à l'individu de ne pas être détecté, bien que la personne dans cet état ne puisse pas faire d'actions violentes tant qu'elle est invisible. Pour chaque nombre de niveaux de possession de l'aptitude, elle est capable d'échapper à un nombre de niveaux équivalent de créatures, comme montré dans la table ci-dessous.

Niveau de maîtrise Nb de niveaux de créatures

premier	1
deuxième	3 (1+2)
troisième	6 (1+2+3)
quatrième	10 (1+2+3+4)
cinquième	15 (1+2+3+4+5)
...	...

Prémonition (spécial) : 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.

La difficulté de prédiction dépend des facteurs suivants (voir table ci-dessous ⁴¹) :

- Du moment prévu dans le futur,
- Du nombre de facteurs inconnus attachés à la prédiction.

DIFFICULTE DE LA PREDICTION	Moment prévu dans le futur		
	Proche (1-4 tours)	Moyennement proche (5-30 tours)	Lointain (+30 tours)
Nombre de facteurs			
Moins de 5	Faible	Moyenne	Haute
5-10	Moyenne	Haute	Haute
Plus de 10	Haute	Haute	Haute

La chance de prédire dépend de deux paramètres :

- Du total des scores d'Intelligence et de Sagesse du personnage, qui donne la chance de base par difficulté de prédiction,
- Du niveau de maîtrise de l'aptitude du personnage, qui donne un bonus à cette chance de base.

CHANCE DE BASE DE PREMONITION

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

41. Nous avons traduit la règle originale. La seule innovation que nous avons ajoutée est les seuils sur le nombre de facteurs inconnus. Nous avons choisi 5 et 10 mais un MD pourrait choisir d'autres seuils.

BONUS A LA CHANCE DE BASE DE PREMONITION

Niveau de maîtrise	Bonus
premier	+0%
deuxième	+2%
troisième	+5% (2+3)
quatrième	+9% (2+3+4)
...	...

Coût : la dépense de force psionique est directement reliée au nombre de facteurs inconnus qui doivent être prédits.

Exemples :

- S'il existe six facteurs inconnus pouvant être basiquement résolus, le coût est de 6 points.
- 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.

Notes :

- Le coût n'est pas connu de celui qui prédit jusqu'à ce que la prédiction soit réalisée.
- 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.

N.B. La prémonition dépend entièrement de l'arbitre, et il doit attacher la plus grande attention à l'usage de cette aptitude.

Hibernation (0) : 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.

Niveau de maîtrise	Durée maximale
premier	1 semaine
deuxième	3 semaines (1+2)
troisième	6 semaines (1+2+3)
...	...

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 (1/tour) : 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.

Niveau de maîtrise	Durée maximale
premier	1h/jour
deuxième	2h/jour
troisième	3h/jour
...	...

Clairaudience (2/tour) : 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. Le pouvoir est directionnel.

1/3m 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 nombre de niveaux.

Niveau de maîtrise Portée maximale

premier	9m
deuxième	15m (9+2x3)
troisième	24m (9+2x3+3x3)
...	...

Ce pouvoir peut être utilisé en conjonction avec une boule de cristal (voir page 45). Il est sujet à des dispositifs d'entraves magiques et non magiques, comme mentionné dans les explications du sort du même nom (voir page 37).

Clairvoyance(2/tour) : comme l'aptitude de clairaudience ci-dessus, excepté que la portée est dix fois supérieure. Au septième niveau de possession, la portée devient illimitée en distance.

Niveau de maîtrise Portée maximale

premier	90m
deuxième	150m
troisième	240m
quatrième	360m
cinquième	510m
sixième	690m
septième	illimitée

Corps comme arme (0) : 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 dans le but de frapper ou de se défendre.

Selon le niveau de maîtrise du pouvoir, la classe d'armure, les modificateurs à l'attaque (voir page 96) et les bonus dommages sont donnés par la table suivante (les dommages sont ceux de l'arme équivalente).

Niveau de maîtrise Classe d'armure Attaque équivalente à Bonus aux dommages

premier	8	Dague	0
deuxième	7	Hache à main	0
troisième	6	Masse	0
quatrième	5	Hache de bataille	0
cinquième	4	Epée	0
sixième	3	Epée	+1
septième	2	Epée	+2
huitième	1	Epée	+3
neuvième	0	Epée	+4
dixième	-1	Epée	+5

Note : dans les trois premiers livrets de D&D, si l'on n'utilise pas les règles de CHAINMAIL, la probabilité de toucher lors d'une attaque ne dépend que du niveau du personnage et de la classe d'armure de son opposant, et pas de son arme. Les dommages sont aussi constants selon les armes (1d6 si pas de modificateurs).

Corps comme arme utilise le système de combat alternatif proposé dans le supplément I, Greyhawk (voir pages 24 et 96). La ligne *Attaque équivalente* à fait référence aux armes listées dans le système de combat alternatif, ce dernier faisant intervenir l'arme du porteur à deux niveaux :

- Comme modificateur à l'attaque, selon la classe d'armure du défenseur ;
- Comme arme ayant des dommages particuliers (au lieu du 1d6 des livrets initiaux).

Précision : celui qui possède l'aptitude depuis trois niveaux (niveau de maîtrise 3) peut frapper comme une dague, une hache à main ou une masse (prendre le bonus le plus favorable) mais, dans tous les cas, il inflige les dommages qui sont ceux d'une masse (dommages selon son niveau de maîtrise).

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. Cela signifie qu'il faut décaler d'une colonne vers la droite dans la table des modificateurs du système de combat alternatif de Greyhawk si la vitesse entre en jeu (voir page 96).

Contrôle de l'énergie (spécial) : 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 (3/tour) : 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 nombre de niveaux de maîtrise.

Niveau de maîtrise Poids maximum (en PO)

premier	50
deuxième	150 (50+2x50)
troisième	300 (50+2x50+3x50)
...	...

Marche dimensionnelle (spécial) : 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 (1d12)

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%

Les règles ne stipulent pas de coût en points de force psionique. Nous proposons 10 points par heure de voyage. Ainsi, si le voyage s'allonge, le nombre de points consommé augmentera.

Projection astrale (0) : cette aptitude est similaire à celle du sort du même nom (voir page 58).

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 (voir page 41), 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.

Niveau de maîtrise Vitesse de déplacement

premier	marche
deuxième	petit cheval
troisième	rokh
quatrième	rokh x 2
cinquième	rokh x 4
...	...
dixième	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 physique et le corps astral meurent.

Lors du déplacement astral, il est nécessaire de tester la présence d'un vent psychique. Lancer 1d100 et consulter la table ci-dessous.

1d100 Existence du vent psychique

01–10	Un vent psychique souffle dans un rayon de 160km autour du corps physique
11–60	Un vent psychique souffle à plus de 160km autour du corps physique
61–90	Un vent psychique souffle dans l'espace lointain
91–100	Aucun vent psychique ne souffle

Si un vent psychique souffle à moins de 160km du corps physique, il affecte les personnes projetées astralement comme suit :

Niveau de maîtrise Etre 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%

Etre emporté casse le lien d'argent, ce qui implique la mort des corps physique et astral.

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 (spécial) : 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 changé. Le poids maximal par niveau de maîtrise est de 10 pièces d'or.

Manipulation moléculaire (50) : 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 épaisse 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, 2/3m d'épaisseur, trou de la taille d'un homme

Contrôle du corps (5/tour) : 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.

Niveau de maîtrise	Résistance et durée
premier	1 dé de dommages pendant 1 période
deuxième	1 dé de dommages pendant 3 périodes (1+2)
troisième	1 dé de dommages pendant 6 périodes (1+2+3)
...	...
dixième	1 dé de dommages pendant 55 périodes (1+2+3+...+10)

Barrière de l'esprit (0) : 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 possessions par urnes magiques (voir page 38), démons ou diables.

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.

Niveau de maîtrise	Chance de réussite Barrière de l'esprit	Localisation de l'origine de l'attaque
premier	10%	0%
deuxième	20%	0%
troisième	30%	0%
...
dixième	100%	0%
onzième	100%	10%
douzième	100%	20%
...

Aptitudes psioniques pour les Magiciens et les Illusionnistes

1d20	CAT	Aptitude	Basique/Supérieure	Coût
1	C :1	Détection du Mal/Bien	BAS	0
2	C :2	Détection de la magie	BAS	1/tour
3	B :1	Perception extrasensorielle	BAS	1/tour
4	B :2	Hypnose	BAS	spécial
5	A :1	Lévitation	BAS	1/tour
6	C :3	Clairaudience	BAS	1/tour
7	C :4	Clairvoyance	BAS	1/tour
8	A :2	Réduction	BAS	0
9	A :3	Expansion	BAS	spécial
10	A :4	Agitation moléculaire	BAS	2/tour
11	B :3	Projection télépathique	SUP	3/tour
12	C :5	Prémonition	SUP	spécial
13	D :1	Porte dimensionnelle	SUP	10
14	A :5	Télékinésie	SUP	3/tour
15	D :2	Téléportation	SUP	20
16	D :3	Projection astrale	SUP	spécial
17	D :4	Forme éthérée	SUP	5/tour
18	A :6	Altération de la forme	SUP	spécial
19		Relancer 1d20		
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

Explication des aptitudes psioniques pour les Magiciens

Détection du Mal/du Bien (0) : 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. Cette aptitude ne fonctionne pas pour les non-psioniques.

Il n'y a pas d'utilisation de points de force psionique pour détecter le mal ou le bien.

Détection de la magie (1/tour) : 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 obligé de 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.

Détermination de la

Niveau de maîtrise nature du sort

premier	0%
deuxième	0%
troisième	10%
quatrième	20%
cinquième	30%
...	...

Perception extrasensorielle (1/tour) : un pouvoir similaire au sort du même nom (voir page 37), 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 (spécial) : l'aptitude ressemble au sort de suggestion des magiciens (voir page 58), mais il n'affectera pas les personnes très stupides ou hautement intelligentes.

Nombre de niveaux

Niveau de maîtrise de créatures hypnotisées

premier	1
deuxième	3 (1+2)
troisième	6 (1+2+3)
quatrième	10 (1+2+3+4)
...	...

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 (1/tour) : identique à l'aptitude des guerriers (voir page 68).

Clairaudience (1/tour) : identique à l'aptitude des guerriers (voir page 71).

Clairvoyance (1/tour) : identique à l'aptitude des guerriers (voir page 71).

Réduction (0) : identique à l'aptitude des guerriers (voir page 67).

Expansion (spécial) : identique à l'aptitude des guerriers (voir page 67).

Agitation moléculaire (2/tour) : 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 Effet

Papier, paille	feu avec flammes vives
bois sec	le bois se consume
chair	boursouflures *
métal	chaud au toucher**

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

** Devient brûlant comme via le sort "Chauder le métal" des druides (voir page 32), 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 (3/tour) : cette aptitude est assez similaire au pouvoir conféré par le heaume de télépathie (voir page 45).

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.

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 fois 1/3, de manière cumulative, comme indiqué dans la table ci-dessous. Au dixième niveau, la portée double.

Nombre de niveaux		
Niveau de maîtrise	de créatures influencées	Portée
premier	1	2m 1/3 (2+1/3)
deuxième	3 (1+2)	3m (2+1/3+2x1/3)
troisième	6 (1+2+3)	4m (2+1/3+2x1/3+3x1/3)
quatrième	10 (1+2+3+4)	5m 1/3 (2+1/3+2x1/3+3x1/3+4x1/3)
...
dixième	55	Environ 20m
onzième	66	Environ 40m (double du niveau 10)
douzième	78	Environ 80m (double du niveau 11)
...

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.

Note : un heaume de télépathie (voir page 45) 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 .

Prémonition (spécial) : identique à l'aptitude des guerriers (voir page 69).

Porte dimensionnelle (10) : cette aptitude est exactement la même que le sort du même nom (voir page 37), excepté que l'individu ayant des pouvoirs psioniques dépense des points de force psionique pour accomplir la téléportation limitée.

Télékinésie (3/tour) : identique à l'aptitude des guerriers (voir page 72).

Téléportation (20) : l'aptitude est exactement la même que le sort du même nom (voir page 37), 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 (spécial) : identique au pouvoir disponible pour les guerriers (voir page 73), excepté que des sorts peuvent être utilisés comme détaillé dans la description du sort astral (voir page 58).

Forme éthérée (5/tour) : ce pouvoir confère la même aptitude que la potion magique de forme éthérée (voir page 60).

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 maîtrisée depuis plusieurs niveaux, il n'est pas possible de porter beaucoup de choses, car l'état éthéré s'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 page 73) 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. Si le vent souffle, l'individu éthéré ne sera pas tué, mais la chance qu'il a d'être perdu est **doublée**. 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 (spécial) : ce pouvoir est assez similaire au sort de métamorphose (voir page 37).

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 +/- poids de 1000 pièces d'or	2 points/1000 PO
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.

Aptitudes psioniques pour les Clercs, les Moines et les Druides

1d20	CAT	Aptitude	Basique/Supérieure	Coût
1	C :1	Détection du Mal/Bien	BAS	0
2	B :1	Empathie	BAS	0
3	A :1	Lévitation	BAS	1/tour
4	B :2	Hypnose	BAS	1/tour
5	B :3	Domination	BAS	spécial
6	B :4	Perception extrasensorielle	BAS	1/tour
7	A :2	Ajustement cellulaire	BAS	spécial
8	A :3	Contrôle de l'esprit sur le corps	BAS	0
9	A :4	Changer le poids du corps	BAS	1/tour
10	B :5	Télépathie avec les animaux	BAS	2/tour
11	A :5	Réarrangement moléculaire	SUP	5/tour
12	B :6	Altération de l'aura	SUP	spécial
13	C :2	Prémonition	SUP	spécial
14	B :7	Projection télépathique	SUP	3/tour
15	D :1	Marche dimensionnelle	SUP	spécial
16	D :2	Projection astrale	SUP	spécial
17	B :8	Domination des masses	SUP	spécial
18	D :3	Voyage probabiliste	SUP	spécial
19		Relancer 1d20		
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

Explication des aptitudes psioniques pour les Clercs

Détection du Mal/du Bien (0) : identique à l'aptitude des magiciens (voir page 76).

Empathie (0) : 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, la bienveillance, la rage, la peur, la curiosité, le doute, la faim, la soif, et ainsi de suite.

La portée de cette aptitude est seulement de 2/3m au premier niveau de maîtrise, mais avec chaque niveau de progression, le possesseur est capable d'étendre son aptitude de 2/3m, si bien qu'au troisième niveau de maîtrise, il peut être empathique dans un rayon d'environ 2m.

Niveau de maîtrise	Portée
premier	2/3m
deuxième	1m 1/3
troisième	2m
quatrième	2m 2/3
...	...

Lévitation (1/tour) : identique à l'aptitude des guerriers (voir page 68).

Hypnose (1/tour) : identique à l'aptitude des magiciens (voir page 77).

Domination (spécial) : identique à l'aptitude des guerriers. (voir page 68)

Perception extrasensorielle (1/tour) : identique à l'aptitude des magiciens (voir page 77).

Ajustement cellulaire (spécial) : 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.

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 : voir table ci-dessous.

Niveau de maîtrise	Points de dommages soignables en 24h
premier	10
deuxième	20
troisième	30
quatrième	40
...	...

Contrôle de l'esprit sur le corps (0) : identique à l'aptitude des guerriers (voir page 68).

Changer le poids du corps (1/tour) : identique à l'aptitude des guerriers (voir page 70).

Télépathie avec les animaux (2/tour) : 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 (5/tour) : identique à l'aptitude des guerriers (voir page 74).

Altération de l'aura (spécial) : cette aptitude est étroitement reliée au sort *Délivrance des malédictions* (voir page 37) 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 (spécial) : identique à l'aptitude des magiciens (voir page 78).

Projection télépathique (3/tour) : cette aptitude est étroitement reliée à la projection télépathique des magiciens (voir page 78), excepté que le possesseur est capable d'envoyer des suggestions d'émotions basiques à deux fois le nombre de niveaux de créatures possible aux magiciens.

Nombre de niveaux	
Niveau de maîtrise	de créatures influencées
premier	2 (2x1)
deuxième	6 (2x(1+2))
troisième	12 (2x(1+2+3))
quatrième	20 (2x(1+2+3+4))
...	...

Note : un heaume de télépathie (voir page 45) 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 (comme pour les magiciens).

Marche dimensionnelle (spécial) : identique à l'aptitude des guerriers (voir page 72).

Projection astrale (spécial) : identique à l'aptitude des magiciens (voir page 79).

Domination des masses (spécial) : 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* (voir page 68), mais cette aptitude permet au possesseur d'exercer sa dominance de manière continue après la dépense initiale, si bien qu'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.

Niveau de maîtrise	Nombre de niveaux de créatures dominés	Durée
premier	5	2 tours (20min)
<i>deuxième</i>	10	<i>2h</i>
<i>troisième</i>	20	<i>6h</i>
<i>quatrième</i>	40	<i>12h</i>
<i>cinquième</i>	80	<i>1 journée</i>
<i>sixième</i>	160	<i>3.5 jours</i>
septième	320	1 semaine
huitième	640	2 semaines
neuvième	1280	3 semaines
...

Dans la table ci-dessus, les éléments en italique sont une proposition pour compléter les éléments incomplets fournis par les règles.

Voyage probabiliste (spécial) : 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 emportée avec soi.

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.

Conséquences du gain d'aptitude psionique

Acquérir une aptitude psionique peut avoir 2 impacts :

- Un impact sur les modes d'attaques et les modes de défenses (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.

Fréquence		
Classe	de la perte	Nature de la perte
Guerrier	4 aptitudes	1 pt de Force
	1 aptitude	1 suivant est perdu
Magicien	1 aptitude	Des niveaux de sort correspondant au nombre d'aptitudes psioniques* sont perdus, soit : <ul style="list-style-type: none">— Première aptitude : 1 niveau de sorts (un sort de niveau 1),— Deuxième aptitude : 2 niveaux de sorts (un sort de niveau 2 ou deux sorts de niveau 1),— Etc.
Clerc	1 aptitude	Des niveaux de sort correspondant au nombre d'aptitudes psioniques sont perdus (comme les magiciens) + un rang perdu dans la table de retournement 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	1 pt de Force + 1 point de Dextérité
	1 aptitude	1 suivant est perdu

* 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.

Liens entre le monde psionique et la magie

La table ci-dessous présente la liste des aptitudes psioniques reliées avec un sort. Cette table est utile dans le cadre des attaques psioniques sur créature non psionique (voir page 88).

Aptitude psionique	Livre	Sort relié
Altération de l'aura (p. 82)	OD&D vol. 1	Délivrance des malédictions (p. 37)
Altération de la forme (p. 79)	OD&D vol. 1	Métamorphose (p. 37)
Agitation moléculaire (p. 77)	Eldritch Wizardry	Chauffer le métal (p. 32)
Clairaudience (p. 71)	OD&D vol. 1	Clairaudience (p. 37)
Clairvoyance (p. 71)	OD&D vol. 1	Clairvoyance (p. 37)
Hypnose (p. 77)	Greyhawk	Suggestion (p. 58)
Lévitation (p. 68)	OD&D vol. 1	Léviter (voir p. 37)
Perception extrasensorielle (p. 77)	OD&D vol. 1	Perception extrasensorielle (p. 37)
Porte dimensionnelle (p. 78)	OD&D vol. 1	Porte dimensionnelle (p. 37)
Projection astrale (p. 73)	Greyhawk	Sort astral (p. 58)
Téléportation (p. 78)	OD&D vol. 1	Téléporter (p. 37)

Cette table est aussi utile pour savoir si une créature psionique détecte l'utilisation de sorts liés au monde psionique.

De la même façon, les objets magiques liés au monde psionique sont donnés ci-dessous.

Livre	Objet magique	Aptitude liée
OD&D vol. 2	Amulette de captation (p. 45)	Perception extrasensorielle (p. 77)
OD&D vol. 2	Boules de cristal (p. 45)	Perception extrasensorielle (p. 77)
OD&D vol. 2	Epées	Multiples
OD&D vol. 2	Heaume de télépathie (p. 45)	Télépathie (p. 45)
Greyhawk	Huile éthérée (p. 60)	Forme éthérée (p. 79)
OD&D vol. 2	Médaillon de percep. extrasensorielle (p. 45)	Perception extrasensorielle (p. 77)

COMBAT PSIONIQUE

Il y a basiquement deux types d'attaques psioniques :

1. Le type dans lequel il n'y a pas d'attaque en retour ;
2. Le type 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 peuvent avoir des impacts sur le premier cas 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.

De la même façon que le personnage psionique peut obtenir des aptitudes, il va aussi gagner des modes d'attaques et de défense psioniques pour pouvoir mener un combat psionique.

Modes d'attaques et de défense psioniques

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

modes d'attaques, toutes classes	Coût	modes de défenses, toutes classes	Coût
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

*Si le joueur ne possède pas assez de points, altérer la probabilité de succès en % en conséquence.

Portée des modes d'attaques et de défense psioniques

La portée des différentes attaques psioniques est donnée dans la table ci-dessous. Les attaques à portée moyenne font seulement 80% des dommages précisés. Les attaques à longue portée font seulement 50% des dommages précisés.

Mode d'attaque	Portée/Dommages		
	Courte	Moyenne	Longue
Onde de choc psionique	1m – 100%	2.5m – 80%	4m – 50%
Poussée de l'esprit	3m – 100%	6m – 80%	9m – 50%
Coup de fouet sur l'ego	2m – 100%	4m – 80%	6m – 50%
Imposition d'identité	4m – 100%	8m – 80%	12m – 50%
Écrasement psychique	2m – 100%	-- 80%	-- 50%

La portée courte augmente de 1/3m (et les autres portées augmentent de la même façon proportionnellement) avec chaque niveau de maîtrise d'une capacité d'attaque ⁴².

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

Gain de modes d'attaques et de défenses psioniques

Le personnage gagne des modes d'attaques et de défenses psioniques dans un des deux cas suivants :

- 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 à l'occasion d'un changement de niveau (voir page [64](#)) : il doit consulter la table ci-dessous.

Si le personnage n'a pas assez d'aptitudes pour gagner un nouveau mode d'attaque ou de défense, il devra attendre le prochain changement de niveau pour réestimer sa capacité à en gagner. En revanche sa progression en niveau (relativement à sa classe de personnage) augmentera son niveau de maîtrise des aptitudes et des modes d'attaques et de défenses.

42. Voir page [93](#) pour un exemple de mise en œuvre.

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

A noter que les modes d'attaques et de défenses 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.

Les forces d'attaque psionique des monstres sont exposées dans les paragraphes traitant des monstres dotés de pouvoirs psioniques.

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* (page 45).

Utilisation des pouvoirs psioniques

Utiliser des pouvoirs psioniques (aptitudes, attaques et défenses) consomme généralement des points de force psionique. Tous les pouvoirs sont donnés avec leur coût.

Le comptage des points consommés se fait de la manière suivante :

	Points de force	Points de force	Points de force
	psionique	psionique d'attaque	psionique de défense
Aptitude psionique	100%	50%	50%
Attaque psionique	100%	100%	0%
Défense psionique	100%	0%	100%

Cette table est applicable aux points de dommage psychiques encaissés lors des combats psioniques (voir page 90), les points de dommages affectant la force psionique de la même façon qu'une aptitude (50/50) ⁴³.

Note : nous avons toujours à tout moment, points de force psionique = points de force psionique d'attaque + points de force psionique de défense.

43. Une autre façon de voir les choses serait, dans le combat psionique, de ne décrémenter que les points de force psionique de défense. Mais comme la table d'attaque psionique utilise la totalité de la force psionique, il nous paraît cohérent de décrémenter la force psionique totale du défenseur avec un prorata de 50/50. Mais le choix est laissé au MD d'avoir une autre interprétation des règles.

Conséquence de l'utilisation des pouvoirs psioniques

L'utilisation des pouvoirs psioniques alertera toute créature douée de pouvoirs psioniques dans la portée du pouvoir utilisé.

Si le pouvoir est utilisé de manière continue, les probabilités d'identifier la direction et le pouvoir eux-mêmes augmentent. 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 et de défenses) 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 (voir table page 84).

Cela inclut aussi les objets magiques qui tombent dans cette catégorie.

Attaques sur les non psioniques

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.

Une créature non psionique attaquée par une attaque psionique doit faire un jet de sauvegarde dépendant :

- De son intelligence,
- De sa classe de personnage,
- De sa race,
- Du port d'un éventuel heaume télépathique (voir page 45),
- De son état, potentiellement le fruit d'une attaque précédente.

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

La table ci-dessous propose des ajustements au jet de sauvegarde.

	Bonus		Malus
Classe		Objet	
Magicien	+1	Médaillon de perception extrasensorielle (voir p. 45)	-5
Clerc	+2	Sort relié aux pouvoirs psioniques**	-4
Races		Etat	
Elfe	+2	Etourdi	-3
Nain	+4	Confus	-2
Halfling	+4	Enragé	-1
Objets		Esprit affaibli	***
Heaume télépathique*	+4	Fou	****

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

** Voir la liste page 84.

*** 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 d'identité* (voir la section sur les attaques psioniques page 85).

Le combat pas à pas

Le combat se déroule de la manière suivante :

1. Déterminer si un des participants est surpris ;
 - Le livret original ne proposant pas de règle spéciale, vous pouvez utiliser les règles originales de D&D en page 49 ;
 - Si l'un des participants est surpris, utiliser la table dans la section *Surprise* ci-dessous pour résoudre le combat.
2. Déterminer l'initiative ;
 - Voir ci-dessous ;
3. L'attaquant choisit son mode d'attaque et le défenseur son mode défense ;
 - Si le défenseur n'a pas de modes de défenses ou n'a plus de points de force psionique, la table de combat dans la section *Surprise* est utilisée ;
 - Dans l'autre cas, les dommages de la section *Combat psionique complet avec dommages* sont enregistrés chez le défenseur (en prenant en compte le modificateur de portée de l'attaque psionique) ;
4. Recommencer au point 2.

Note : le défenseur devrait toujours choisir le mode défense le plus efficace pour contrer l'attaque. Mais il est possible d'envisager que, pour plus de réalisme, le mode de défense choisi le soit sans avoir connaissance du mode d'attaque. En effet, l'utilisation de tel ou tel mode d'attaque n'est pas visible chez l'attaquant. Le MD doit déterminer une façon de jouer et s'y tenir mais tous les choix sont possibles.

Surprise

Si un des individus participant au combat est surpris, l'attaque psionique est gérée dans la table ci-dessous.

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

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

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

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

M = Mort

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

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

Initiative

Si aucun individu n'est surpris et que 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.

Combat psionique complet avec dommages

La table ci-dessous propose la table complète de combat entre psioniques. Les chiffres montrés sont les points de dommages encaissés par la force psionique de l'adversaire (voir page 87).

Attention à bien prendre en compte les modificateurs de distance décrits en page 86 (100% à portée courte, 80% à portée moyenne et 50% à portée longue).

En ce qui concerne l'utilisation du pouvoir *Ecrasement psychique*, l'attaquant doit faire un jet de 1d100 sous le pourcentage indiqué (inférieur ou égal). Si le jet réussi, l'attaque tue instantanément le défenseur.

A noter que cette table utilise la force psionique totale de l'attaquant et non pas seulement la force psionique d'attaque.

Force psionique totale	Mode offensif	Mode défensif				
		Esprit vide	Bouclier de pensées	Barrière mentale	Forteresse intellectuelle	Tour de vo- lonté de fer
01	Onde de choc	2	3	3	1	0
	Poussée	10	3	0	0	1
à	Coup de fouet	6	2	0	0	0
	Imposition	1	4	6	0	1
20	Écrasement	01%	-	-	-	-
21	Onde de choc	3	7	4	2	0
	Poussée	12	5	1	0	3
à	Coup de fouet	8	4	0	0	0
	Imposition	2	5	8	1	2
40	Écrasement	02%	01%	-	-	-
41	Onde de choc	4	9	5	3	0
	Poussée	14	7	02	1	4
à	Coup de fouet	10	6	0	0	0
	Imposition	3	7	10	3	4
60	Écrasement	04%	02%	01%	-	-
61	Onde de choc	6	11	7	4	0
	Poussée	16	9	4	2	5
à	Coup de fouet	13	9	1	0	1
	Imposition	4	9	13	5	7
80	Écrasement	08%	04%	02%	01%	-
81	Onde de choc	9	14	9	5	0
	Poussée	18	11	6	3	6
à	Coup de fouet	17	13	2	0	2
	Imposition	6	11	16	8	10
90	Écrasement	10%	06%	04%	01%	-
91	Onde de choc	13	17	11	7	1
	Poussée	20	13	8	4	7
à	Coup de fouet	22	17	4	1	3
	Imposition	8	14	19	11	13
100	Écrasement	12%	08%	06%	02%	01%
101	Onde de choc	18	20	13	9	2
	Poussée	23	15	10	5	8
à	Coup de fouet	28	21	6	2	4
	Imposition	10	17	23	15	18
110	Écrasement	15%	10%	08%	03%	02%
111	Onde de choc	24	23	15	11	3
	Poussée	26	18	13	7	10
à	Coup de fouet	35	27	8	3	6
	Imposition	13	21	27	19	24
120	Écrasement	20%	14%	10%	05%	03%

Force		Mode défensif				
psionique	Mode	Esprit	Bouclier	Barrière	Forteresse	Tour de vo-
totale	offensif	vide	de pensées	mentale	intellectuelle	lonté de fer
121	Onde de choc	30	27	18	14	5
	Poussée	29	22	17	10	12
à	Coup de fouet	43	33	11	5	8
	Imposition	17	25	31	23	30
plus	Écrasement	25%	18%	13%	07%	04%

Quand l'un des combattants en est réduit à ne plus avoir de capacités défensives, toutes les attaques sur lui sont considérées comme devant utiliser la table proposée pour les combattants surpris (page 89).

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

EXEMPLE COMPLET

Accession aux pouvoirs psioniques

Rustik, guerrier de niveau 4.

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

Il 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. Il tire un nouveau d100 et obtient 77.

Potentiel psychique Chance de gagner une aptitude

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.

Aptitudes psioniques	Niveau acquis	Maîtrise	BAS/SUP	Malus
Réduction	4	1	BAS	-
Contrôle de l'esprit sur le corps	4	1	SUP	-

Modes d'attaques & de défenses Onde de choc psionique

Type	Attaque
Niveau acquisition	4
Niveau de maîtrise	1
Bonus portée	-
Coût en points de force psionique	20
Portée courte/Dommages	1m – 100%
Portée moyenne/Dommages	2.5m – 80%
Portée longue/Dommages	4m – 50%
Protection (défense)	-

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'attaques et de défenses : $5 \times 1 = 5$.

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 sans gain d'aptitude

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, mais son niveau de maîtrise augmente sur ce qu'il possède déjà.

Aptitudes psioniques	Niveau acquis	Maîtrise	BAS/SUP	Malus
Réduction	4	2	BAS	-
Contrôle de l'esprit sur le corps	4	2	SUP	-

Modes d'attaques & de défenses	Onde de choc psionique
Type	Attaque
Niveau acquisition	4
Niveau de maîtrise	2
Bonus portée	+1/3m
Coût en points de force psionique	20
Portée courte/Dommages	1m 1/3 – 100%
Portée moyenne/Dommages	3.5m – 80%
Portée longue/Dommages	5m 1/3 – 50%
Protection (défense)	—

N'ayant pas changé son nombre d'aptitudes, il n'a pas à recalculer sa force psionique.

Progression avec gain d'aptitude

Plus tard encore, Rustik passe au niveau 6.

Potentiel psychique	Chance de gagner une aptitude
77	$6 \times 11\% = 66\%$

Il lance 1d100 et obtient 23 ce qui est inférieur ou égal à 66. 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.

Aptitudes psioniques	Niveau acquis	Maîtrise	BAS/SUP	Malus
Réduction	4	3	BAS	-
Contrôle de l'esprit sur le corps	4	3	SUP	-
Clairvoyance	6	1	BAS	-
Télékinésie	6	1	SUP	-1 FOR

Modes d'attaques & de défenses	Onde de choc psionique	Esprit vide
Type	Attaque	Défense
Niveau acquisition	4	6
Niveau de maîtrise	3	1
Bonus portée	+1m	-
Coût en points de force psionique	20	1
Portée courte/Dommages	2m – 100%	-
Portée moyenne/Dommages	4.5m – 80%	-
Portée longue/Dommages	6m – 50%	-
Protection (défense)	-	Individu seul

Le tableau de ses caractéristique 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'attaques et de défenses : $5 \times 2 = 10$.

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

Système de combat alternatif complet

Ce système est basé sur les capacités offensives et défensives des combattants ; des choses comme la vitesse, la féroceur ou les armes employées par les monstres attaquant sont incluses dans les matrices. Deux tableaux sont proposés : un pour les hommes contre les hommes ou les monstres, et un pour les monstres (incluant les kobolds, les gobelins, les orcs, et.) contre les hommes.

Nous proposons un tableau consolidé des matrices d'attaque pour le cas des personnages joueurs attaquant avec une arme de mêlée ou de jet. L'attaquant doit jeter 1d20, ajouter les modificateurs et comparer avec le score à atteindre pour toucher la classe d'armure correspondante.

				Classe d'armure du défenseur							
Niv. guerrier	Niv. magicien	Niv. clerc		9	8	7	6	5	4	3	2
1-3	1-5	1-4	10	11	12	13	14	15	16	17	
4-6	6-10	5-8	8	9	10	11	12	13	14	15	
7-9	11-15	9-12	5	6	7	8	9	10	11	12	
10-12	16-20	13-16	3	4	5	6	7	8	9	10	
13-15	21-25	17-20	1	2	3	4	5	6	7	8	
16&+	26&+	21&+	1	1	1	1	2	3	4	5	

Modificateurs d'attaques dus aux armes de mêlée (à ajouter au d20)

Dague*	-3	-3	-1	-1	0	0	0	+1	+2		
Hache à main	-3	-2	-1	-1	0	0	0	+1	+1		
Masse	0	+1	0	0	0	0	0	0	0		
Marteau	0	+1	0	+1	0	0	0	0	0		
Epée*	-2	-1	0	0	0	0	0	0	+1		
Piolet	+2	+3	+2	+3	0	0	0	0	0		
Hache de bataille	-1	0	+1	+1	0	0	0	0	0		
Masse à pointes	0	0	+1	+2	+1	+1	+1	+2	+2		
Fléau d'armes	+2	+2	+1	+2	+1	+1	+1	+1	+1		
Lance*	-2	-1	-1	-1	0	0	0	0	0		
Arme d'hast*	-1	0	0	+1	+1	+1	+2	+2	+2		
Hallebarde*	0	+1	+1	+2	+1	0	0	0	0		
Epée à deux mains	+1	+2	+3	+3	+2	+2	+2	+2	+2		
Lance de tournoi	0	0	+1	+2	+3	+3	+3	+3	+3		
Pique	-1	0	0	0	0	0	0	0	0		

Modificateurs d'attaques dus aux armes de jet (à ajouter au d20)

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	+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+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	+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	+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+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	+3+2 0	

Notes :

- Les nombres entre parenthèses sur les armes de jet sont les portées maximales ; les nombres montrés dans le tableau sont les modificateurs dus aux armes dans le cas des portées courte (premier tiers de la portée), moyenne (tiers suivant de la portée) et longue (dernier tiers de la portée).
- Les hommes normaux équivalent à des guerriers de niveau 1.
- Les voleurs sont dans le même schéma que les clercs.

Glossaire anglais-français

Amulet vs. Crystal Balls and ESP : amulette de captation. Objet magique.

Animal Telepathy : télépathie avec les animaux. Aptitude psionique.

Astral projection : projection astrale. Aptitude psionique.

Aura Alteration : altération de l'aura. Aptitude psionique.

Blink Dog : chien esquiveur. Monstre.

Body control : contrôle du corps. Aptitude psionique.

Body Equilibrium : changer le poids du corps. Aptitude psionique.

Body Weaponry : corps comme arme. Aptitude psionique.

Carrion Crawler : charognard rampant. Monstre.

Cell adjustment : ajustement cellulaire. Aptitude psionique.

Clairaudience : clairaudience. Aptitude psionique.

Clairvoyance : clairvoyance. Aptitude psionique.

Control Weather : contrôle du climat. Sort.

Detection of Evil/Good : détection du Mal/du Bien. Aptitude psionique.

Detection of Magic : détection de la magie. Aptitude psionique.

Dimension Door : porte dimensionnelle. Aptitude psionique.

Dimension Walking : marche dimensionnelle. Aptitude 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. Aptitude psionique.

Dungeon : la traduction devrait être *souterrain* et non pas *donjon* qui, en français, désigne la tour principale d'un château où vit le seigneur. Pour autant, l'usage dans D&D est de traduire *dungeon* par *donjon*. C'est donc ce que nous avons fait.

Ego Whip : coup de fouet sur l'ego. Mode d'attaque psionique.

Empathy : empathie. Aptitude psionique.

Energy control : contrôle de l'énergie. Aptitude psionique.

ESP, ExtraSensory Perception : perception extrasensorielle. Aptitude psionique.

Etherealness : forme éthérée. Aptitude psionique.

Expansion : expansion. Aptitude 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.

Foot, feet : pied, pieds. Unité de mesure anglo-saxonne valant 30cm. Cette traduction a pris le parti de traduire les distances en mètres avec la convention suivante : 1 pied = 1/3 mètre.

Heat Metal : chauffer le métal. Sort.

Hell Hound : chien de chasse infernal. Monstre

Hireling : suivant. Un PNJ suivant le PJ.

Horse bow : arc monté. Arme.

Hypnosis : hypnose. Aptitude psionique.

Id Insinuation : imposition d'identité. Mode d'attaque psionique.

Inch : pouce, unité de mesure anglo-saxonne valant 2.54cm. Cette traduction a pris le parti de traduire les distances originellement en pouces en centimètres.

Intellect Fortress : forteresse intellectuelle.

Invisibility : invisibilité. Aptitude psionique.

Levitation : lévitation. Aptitude psionique.

Magic jar : urne magique, utilisée dans les possessions. Parfois traduit possession en référence au sort.

Mass Domination : domination des masses. Aptitude psionique.

Mental Barriers : barrières mentales. Mode de défense psionique.

Mile : un mile américain vaut 1.6 km. Cette traduction a pris le parti de traduire les distances originellement en miles en kilomètres.

Military pick : piolet. Arme.

Mind Bar : barrière de l'esprit. Aptitude psionique.

Mind Blank : esprit vide. Mode de défense psionique.

Mind Over Body : contrôle de l'esprit sur le corps. Aptitude psionique.

Mind Thrust : poussée de l'esprit. Mode d'attaque psionique.

Molecular Agitation : agitation moléculaire. Aptitude psionique.

Molecular Manipulation : manipulation moléculaire. Aptitude psionique.

Molecular Rearrangement : réarrangement moléculaire. Aptitude 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 : métamorphose. Sort de magicien.

Power Word Blind : mot de pouvoir aveuglant. Sort de magicien.

Precognition : prémonition. Aptitude psionique.

Probability Travel : voyage probabiliste. Aptitude psionique.

Psionic Blast : onde de choc psionique. Mode d'attaque psionique.

Psychic Crush : écrasement psychique. Mode d'attaque psionique.

Reduction : réduction. Aptitude psionique.

Remove curse : délivrance des malédictions. Sort.

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. Aptitude psionique.

Suspend Animation : hibernation. Aptitude psionique.

Telekinesis : télékinésie. Aptitude psionique.

Telepathic Projection : projection télépathique. Aptitude psionique.

Teleportation : téléportation. Aptitude psionique.

Thought Shield : bouclier de pensées. Mode de défense psionique.

Tower of Iron Will : tour de volonté de fer. Mode de défense psionique.

Treatant : ent, arbre géant vivant. Monstre.

Umber Hulk : mastodonte des ombres. Monstre.

Wight : nécrophage. Monstre.

Will O' Wisp ou will-o'-the-wisp : feu follet. Monstre.

Wiverne : vouivre. Monstre.

Yard : un yard américain vaut 0.9m (3 feet), mais le parti de cette traduction est de considérer un yard comme 1m (soit 3 fois 1/3m).

Licence OGL

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions :

(a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content;

(b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), notation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted;

(c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute;

(d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity.

(e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content;

(f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor

(g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content.

(h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License : This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance : By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration : In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute : If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright : You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity : You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification : If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License : Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License : You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits : You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply : If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination : This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation : If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc. ; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R.

Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Les sources de ce document sont les 3 premiers livrets de OD&D et les trois premiers suppléments, à commencer bien sûr par Eldritch Wizardry. Ce contenu est Copyright Wizards of the Coast, Inc.

© Traduction, adaptation et compléments par Olivier (rouboudou) Rey, rey.olivier@gmail.com, orey.github.io/blog.

END OF LICENSE