

# DUNGEONS & DRAGONS®

SUPPLEMENT

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



*Supplément III*

## ELDRITCH WIZARDRY

PAR  
GYGAX & BLUME



PUBLIE PAR  
TSR RULES

Pouvoirs et combat psioniques



# **DONJONS & DRAGONS**

## **Supplément III**

# **ELDRITCH WIZARDRY**

## **MAGIE ANCIENNE ET PUISSANTE**

**PAR**  
**GARY GYGAX & BRIAN BLUME**

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

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

**2023**

**© 1976 - TSR GAMES  
9<sup>ème</sup> impression, novembre 1979  
Imprimé aux U.S.A**

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



# Introduction

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

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

Le nouveau concept innovant présenté dans ces pages devrait faire long feu en réintroduisant un peu de mystère, d'incertitude et de danger, qui refont de D&D le défi sans équivalent qu'il a toujours été.

---

tags:

- Ambre
- D&D
- Zelazni

---

# Vocabulaire

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

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

## Introduction

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

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

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

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

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

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

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

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

## ## Obtention des Pouvoirs Psychiques (PoP)

A la création du PJ, un score de 15 ou plus dans INTelligence, WISdom ou CHARisma donne la possibilité d'avoir des PoP.

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

PP (1d100)	Bonus/Malus au jet d'obtention de PoP (BMPoP)
01-10	-6% par niveau (cumulatif)
11-25	-5% par niveau (cumulatif)
26-50	-4% par niveau (cumulatif)
51-75	Aucun
76-90	+1% par niveau (cumulatif)
91-99	+2% par niveau (cumulatif)
00	+3% par niveau (cumulatif)

La chance de base pour avoir un PoP est de 10% + BMPoP par niveau. Ainsi, un perso du 4ème niveau a 10% + 4x10% = 50% de chance d'avoir un PoP.

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

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

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

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

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

## ## Pouvoirs psychiques (PoP)

### ### Liste des pouvoirs

La liste originale est présentée ci-dessous.

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

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

Pouvoir Psychique (PoP)	Type	Guerriers & Voleurs	Magiciens	Clercs	Moniales
Réduction	A	1 Oui (B)	1 Oui (B)		
Expansion	A	2 Oui (B)	2 Oui (B)		
Lévitation	A	3 Oui (B)	3 Oui (B)	1 Oui (B)	
Changer le poids du corps	A	4 Oui (B)		2 Oui (B)	
Corps comme arme	A	5 Oui (B)			

Réarrangement moléculaire	A	6 Oui (S)		3 Oui (S)	
Manipulation moléculaire	A	7 Oui (S)			
Contrôle du corps	A	8 Oui (S)			
Barrière mentale	A	9 Oui (S)			
Agitation moléculaire	A		4 Oui (B)		
Altération de la forme	A		5 Oui (S)		
Contrôle cellulaire	A			4 Oui (B)	
Contrôle de l'esprit sur le corps	A	10 Oui (B)		5 Oui (B)	
Invisibilité	A	11 Oui (B)			
Hibernation	A	12 Oui (B)			
Télékinésie	A	13 Oui (S)	6 Oui (S)		
Contrôle de l'énergie	A	14 Oui (S)			
Domination	B	15 Oui (B)		6 Oui (B)	
Hypnose	B		7 Oui (B)	7 Oui (B)	
Projection télépathique	B		8 Oui (S)	8 Oui (S)	
Altération de l'aura	B			9 Oui (S)	
Domination des masses	B			10 Oui (S)	
ESP	B		9 Oui (B)	11 Oui (B)	
Empathie	B			12 Oui (S)	
Télépathie animale	B			13 Oui (B)	
Prémonition	C	16 Oui (B)	10 Oui (S)	14 Oui (S)	
Clairaudience	C	17 Oui (B)	11 Oui (B)		
Clairvoyance	C	18 Oui (B)	12 Oui (B)		
Détection du mal/du bien	C		13 Oui (B)	15 Oui (B)	
Détection de la magie	C		14 Oui (B)		
Marche dimensionnelle	D	19 Oui (S)		16 Oui (S)	
Projection astrale	D	20 Oui (S)	15 Oui (S)	17 Oui (S)	
Porte dimensionnelle	D		16 Oui (S)		
Téléportation	D		17 Oui (S)		
Substance éthérée	D		18 Oui (S)		
Voyage probabiliste	D			18 Oui (S)	

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

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

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

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

Cette distinction est peu développée et on imagine que le but était d'avoir la possibilité de choisir entre les deux.

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

### A - Contrôle de la matière et de l'énergie

On retrouve dans cette dimension pas mal de pouvoirs :

- \* Réduction ;
- \* Expansion ;
- \* Lévitation, qui est un moyen de changer le poids du corps ;
- \* Changer le poids du corps (\*Body Equilibrium\*), notamment pour marcher sur l'eau ;
- \* Corps comme arme (\*Body Weaponry\*) ;
- \* Réarrangement moléculaire, qui transforme les métaux ;
- \* Manipulation moléculaire, qui permet de rendre fragile différentes matières dures ;
- \* Contrôle du corps, qui permet d'adapter le corps à des conditions extrêmes comme le froid extérieur ;
- \* Barrière mentale ;
- \* Agitation moléculaire, agit un peu comme un four à micro-ondes ;
- \* Altération de la forme, pour se changer en quelqu'un d'autre ;
- \* Contrôle de l'esprit sur le corps, pour se passer de manger, de boire et de dormir ;
- \* Invisibilité ;
- \* Hibernation (\*Suspend Animation\*), ou comment suspendre ses fonctions vitales ;
- \* Télékinésie, contrôle du mouvement des objets par la pensée ;
- \* Contrôle de l'énergie, ou comment dissiper des énergies agressives ;
- \* Contrôle cellulaire (\*Cellular Adjustment\*), qui permet de soigner les blessures et les maladies.

### ### B - Contrôle via l'esprit de l'esprit

On retrouve les pouvoirs suivants :

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

### ### C - Sens

On retrouve les pouvoirs suivants :

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

### ### D - Voyage psychique

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

## ## Modes d'Attaque et Modes de Défense

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Les formules sont les suivantes :

$$* \text{ FPA} = \text{PP} + 2 \times \text{nombre(PoP)} + 5 \times \text{nombre(MA)} + 5 \times \text{nombre(MD)}$$

$$* \text{ FPD} = \text{FPA}$$

$$* \text{ FP} = \text{FPA} + \text{FPD} = 2 \times \text{FPA}$$

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

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

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

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

## ## Détection des PoP et des MA

La table ci-dessous présente les règles de détection des PoP et MA (nous avons utilisé les lettres A à E pour les niveaux de pouvoir).

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

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

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

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

## ## Le PJ psionique selon OD&D

Le PJ psionique a donc les caractéristiques suivantes :

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

## ## Combat psychique

\*En cours\*

## ## Liens

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