

DUNGEONS & DRAGONS®

SUPPLEMENT

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



Supplément III

ELDRITCH WIZARDRY

PAR
GYGAX & BLUME



PUBLIE PAR
TSR RULES

Pouvoirs et combat psioniques

2023



DONJONS & DRAGONS®

Supplément III

ELDRITCH WIZARDRY

MAGIE ANCIENNE ET PUISSANTE

PAR
GARY GYGAX & BRIAN BLUME

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

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

2023

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

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

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

Préface

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

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

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

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

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

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

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

Introduction

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

La version originale de *Donjons & Dragons*, dite OD&D, est publiée en 1974 sous la forme de trois livrets à la couverture marron. On trouve dans le second livret, *Monsters and 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 deuxième supplément *Eldritch Wizardry* cosigné par Gary Gygax et Brian Blume, les pouvoirs psychiques arrivent dans le monde des personnages-joueurs et des personnages-non-joueurs. Les règles sont présentées de manière assez chaotique, ce qui générera vite la réputation d'un système injouable dans le monde des joueurs. Derrière la juste critique sur la présentation, beaucoup de joueurs semblent avoir rejeté le supplément en raison du fait même de proposer, en extension à un jeu médiéval-fantastique, une gestion des pouvoirs mentaux, habituellement présents dans les univers de science-fiction.

Nous proposons ici une double présentation des règles psioniques du supplément *Eldritch Wizardry* : le premier chapitre propose les règles originales traduites le plus fidèlement possible ; le chapitre suivant propose une réorganisation de ces règles visant à les présenter de manière plus claire et plus logique. La consultation de certains sites américains a été nécessaire pour s'assurer de la bonne compréhension de certaines règles ambiguës qui, encore aujourd'hui, provoquent des commentaires et des incompréhensions.

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

Dans la partie *Monstres et Trésors*, nous proposons une traduction des règles concernant les épées magiques (*psioniques*), règles extraites du second livret, *Monsters and Treasures*, de OD&D.

Rouboudou

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

Juillet 2023

Index

Hommes & Magie

PERSONNAGES :

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

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

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

Tous les joueurs avec des aptitude psioniques doivent être humains.

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

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

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

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

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

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

DETERMINATION DES APTITUDES :

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

Bonus et pénalité 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 affecté par le potentiel psychique. Un second jet de dés doit être fait pour déterminer ce niveau, ainsi que les bonus et pénalités afférents :

POTENTIEL PSYCHIQUE

Score des dés	Bonus ou pénalité 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 une pénalité 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.

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



**DEMON
TYPE VI**

NIVEAUX ET POINTS D'EXPERIENCE POUR LES ATTEINDRE

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

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

COMBAT PSIONIQUE

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

Les attaques psioniques sur les créatures non-psioniques ne peuvent être faites que si l'attaquant a une force d'attaque psionique de plus de 120. La force d'attaque psionique est déterminée en additionnant le **potentiel psychique** au nombre d'aptitudes psioniques multiplié par deux et le nombres de modes d'**attaques psioniques** et de **défenses psioniques** multiplié par cinq. Par exemple, un personnage avec un potentiel psychique de 37, 6 aptitudes psioniques et 5 modes

d'attaques et de défenses aurait une force d'attaque psionique de 73 ($37 + 12 (6 \times 2) + 25 (5 \times 5)$). Les dépenses précédentes en points de force psionique sont considérées avec un ratio de 50%, ce qui fait qu'un usage de 12 points réduit la force d'attaque de 6 points. Les forces d'attaque psionique des monstres sont exposées dans les paragraphes traitant des monstres dotés de pouvoirs psioniques.

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

Modes d'attaque, toutes classes

- A. Onde de choc psionique (20)
- B. Poussée de l'esprit (10)
- C. Coup de fouet sur l'ego (15)
- D. Imposition d'identité (10)
- E. Écrasement psychique (25*)

Modes de défense, toutes classes

- F. Esprit vide (1)
- G. Bouclier de pensées (2)
- H. Barrières mentales (4)
- I. Forteresse intellectuelle (7)
- 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 **jamaïs** avoir plus d'aptitudes supérieures que d'aptitudes basiques. Dans la sélection aléatoire, il est suggéré de mettre un poids supérieur aux probabilités de gain d'aptitudes liées à des aptitudes déjà possédées, par exemple empathie augmenterait les chances de gagner ESP, télépathie animale et projection télépathique. Les modes d'attaques additionnels sont gagnés à hauteur de un à chaque quatre aptitudes (cinq pour les combattants). La force psionique totale est deux fois la force d'attaque psionique (ou la force psionique d'attaque et de défense additionnées). Pour les détails sur la restauration des points de force psionique, se référer à la section FORCE PSIONIQUE.

MODES DE D'ATTAQUE ET DE DEFENSE PSIONIQUES

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

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

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

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

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

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

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

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

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

D = Mort

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

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

MATRICE A : ATTAQUE PSIONIQUE SUR NON-PSIONIQUE

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

AJUSTEMENTS AU JET DE SAUVEGARDE :

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

* Voir la liste des aptitudes psioniques plus loin pour comparaison

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

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

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

MATRICE B : COMBAT PSIONIQUE COMPLET, AVEC DOMMAGES

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

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

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

Un heaume de télépathie augmente la force psionique de 40.

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

Quand un 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-dessous⁴.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

RESTAURATION DE L'ENERGIE PSIONIQUE

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

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

APTITUDES PSIONIQUES

Combattants (incluant les Paladins et les Rangers) & Voleurs (incluant les 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 de l'esprit sur le corps (5/tour)
Barrière mentale (aucun)

Magiciens (incluant les 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)
Transformation éthérée (5/tour)
Altération de la forme (spécial)

Clercs (incluant les Moines et les Druides)

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

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

EXPLICATIONS DES APTITUDES PSIONIQUES

Combattants

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

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

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

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

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

Prémonition : la capacité d'estimer le meilleur

Monstres & Trésors

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 Epées⁵). Si l'épée est Chaotique, elle affecte les créatures notées entre parenthèses (clercs, chevaux ailés, hippogriffes, rockhs, ents) au lieu de ceux indiqués en premier⁶ (trolls et morts-vivants).

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

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

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

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

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

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

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

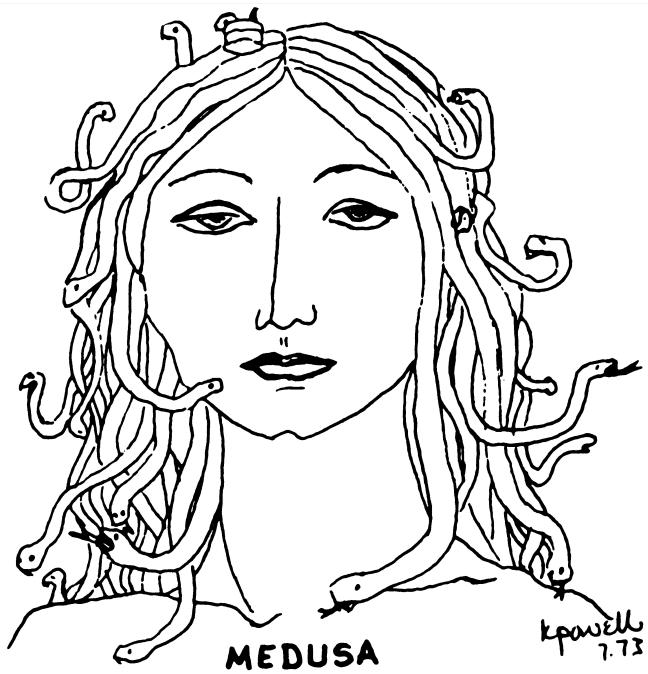
6. Dans la Table des Epées.

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

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

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

Pouvoirs Primaires		Langues parlées	
Jet de dés	Pouvoir	Jet de dés	Nb. langues
01–15	Remarquer des parois & salles coulissantes	01–50	Un
16–30	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		



MEDUSA

kpowell
7.73

Table des Capacités Extraordinaires

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

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

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

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

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

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

Difference Résultat

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

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

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

Loi : capacité de paralyser les opposants chaotiques,

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

Chaos : capacité de désintégrer les opposants loyaux.

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

Objectifs :

Tuer les magiciens	Tuer les combattants	Vaincre la Loi
Tuer les clercs	Tuer les monstres	Vaincre le Chaos

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

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

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

Annexes

Traduction des pouvoirs psioniques

Animal Telepathy	Télépathie animale
Astral projection	Projection astrale
Aura Alteration	Altération de l'aura
Body control	Contrôle du corps
Body Equilibrium	Changer le poids du corps
Body Weaponry	Corps comme arme
Cell adjustment	Contrôle cellulaire
Clairaudience	Clairaudience
Clairvoyance	Clairvoyance
Detection of Evil/Good	Détection du Mal/du Bien
Detection of Magic	Détection de la magie
Dimension Door	Porte dimensionnelle
Dimension Walking	Marche dimensionnelle
Domination	Domination
Empathy	Empathie
Energy control	Contrôle de l'énergie
ESP	Perception extrasensorielle
Etherealness	Transformation éthérée
Expansion	Expansion
Hypnosis	Hypnose
Invisibility	Invisibilité
Levitation	Lévitation
Mass Domination	Domination des masses
Mind bar	Barrière mentale
Mind over body	Contrôle de l'esprit sur le corps
Molecular Agitation	Agitation moléculaire
Molecular Manipulation	Manipulation moléculaire
Molecular Rearrangement	Réarrangement moléculaire
Precognition	Prémonition
Probability Travel	Voyage probabiliste
Reduction	Réduction
Shape Alteration	Altération de la forme
Suspend Animation	Hibernation
Telekinesis	Télékinésie
Telepathic projection	Projection télépathique
Teleportation	Téléportation

tags:

- Ambre
 - D&D
 - Zelazni
-

Vocabulaire

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

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

Introduction

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

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

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

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

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

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

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

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

Obtention des Pouvoirs Psychiques (PoP)

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

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

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

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

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

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

Pouvoir Psychique (PoP)	Type	Guerriers & Voleurs	Magiciens	Clercs
Réduction	A	1 Oui (B)	1 Oui (B)	
Expansion	A	2 Oui (B)	2 Oui (B)	
Lévitation	A	3 Oui (B)	3 Oui (B)	1 Oui (B)
Changer le poids du corps	A	4 Oui (B)		2 Oui (B)
Corps comme arme	A	5 Oui (B)		
Réarrangement moléculaire	A	6 Oui (S)		3 Oui (S)
Manipulation moléculaire	A	7 Oui (S)		
Contrôle du corps	A	8 Oui (S)		
Barrière mentale	A	9 Oui (S)		
Agitation moléculaire	A		4 Oui (B)	
Altération de la forme	A		5 Oui (S)	
Contrôle cellulaire	A			4 Oui (B)
Contrôle de l'esprit sur le corps	A	10 Oui (B)		5 Oui (B)
Invisibilité	A	11 Oui (B)		
Hibernation	A	12 Oui (B)		
Télékinésie	A	13 Oui (S)	6 Oui (S)	
Contrôle de l'énergie	A	14 Oui (S)		
Domination	B	15 Oui (B)		6 Oui (B)
Hypnose	B		7 Oui (B)	7 Oui (B)
Projection télépathique	B		8 Oui (S)	8 Oui (S)
Altération de l'aura	B			9 Oui (S)
Domination des masses	B			10 Oui (S)
ESP	B		9 Oui (B)	11 Oui (B)
Empathie	B			12 Oui (S)
Télépathie animale	B			13 Oui (B)
Prémonition	C	16 Oui (B)	10 Oui (S)	14 Oui (S)
Clairaudience	C	17 Oui (B)	11 Oui (B)	
Clairvoyance	C	18 Oui (B)	12 Oui (B)	
Détection du mal/du bien	C		13 Oui (B)	15 Oui (B)
Détection de la magie	C		14 Oui (B)	
Marche dimensionnelle	D	19 Oui (S)		16 Oui (S)
Projection astrale	D	20 Oui (S)	15 Oui (S)	17 Oui (S)

Porte dimensionnelle	D		16 Oui (S)	
Téléportation	D		17 Oui (S)	
Substance éthérée	D		18 Oui (S)	
Voyage probabiliste	D			18 Oui (S)

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

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

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

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

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

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

A - Contrôle de la matière et de l'énergie

On retrouve dans cette dimension pas mal de pouvoirs :

- * Réduction ;
- * Expansion ;
- * Lévitation, qui est un moyen de changer le poids du corps ;
- * Changer le poids du corps (*Body Equilibrium*), notamment pour marcher sur l'eau ;
- * Corps comme arme (*Body Weaponry*) ;
- * Réarrangement moléculaire, qui transforme les métaux ;
- * Manipulation moléculaire, qui permet de rendre fragile différentes matières dures ;
- * Contrôle du corps, qui permet d'adapter le corps à des conditions extrêmes comme le froid 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 malades ;

B - Contrôle via l'esprit de l'esprit

On retrouve les pouvoirs suivants :

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

* Empathie ;
* Télépathie animale.

C - Sens

On retrouve les pouvoirs suivants :

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

D - Voyage psychique

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

Modes d'Attaque et Modes de Défense

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Les formules sont les suivantes :

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

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

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

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

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

Détection des PoP et des MA

La table ci-dessous présente les règles de détection des PoP et MA (nous avons utilisé les lettres A, B, C, D, E pour les catégories).

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, deviner ce que c'est.

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

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>
```