



le Scriptorium

présente :
une aide pour
D&D 3.5



PSIONIQUES DE L'INCARNUM



Image © Wizards of the Coast

PSIONIQUES DE L'INCARNUM

**UNE RÈGLE OPTIONNELLE POUR D&D 3.5,
PAR MARK JINDRA**

TRADUIT ET MIS EN PAGE PAR AEGIS

Pour utiliser cette aide, vous aurez besoin des manuels suivants : le Grand Manuel des Psioniques, Magic of Incarnum

© Le Scriptorium, tous droits réservés

INTRODUCTION

Comme le *Grand Manuel des Psioniques*, *Magic of Incarnum* présente une alternative à la magie traditionnelle et donne accès à une nouvelle source de pouvoir pour vos joueurs. Les personnages de toutes classes peuvent s'essayer à l'incarnum, grâce à des dons, sorts, facultés psioniques et classes de prestige, tandis que les classes de base véritablement au coeur de la tradition de l'incarnum, telles que l'Incarnate et le Soulbourn, permettent aux joueurs qui le souhaitent de tirer la quintessence des extraordinaires pouvoirs de l'incarnum.

Cette aide de jeu originellement présentée par *Wizards of the Coast* dans la rubrique *The Mind's Eye*, propose une nouvelle classe de prestige, le soul manifester, inspirée du soulcaster et du sapphire hierarch de *Magic of Incarnum*. Sont aussi présentés cinq nouveaux soulmelds à tendance fortement psionique. *Magic of Incarnum* n'ayant pas eu la chance d'être traduit en français, la plupart des termes relatifs à ce supplément seront gardés en version originale (notez toutefois sculpteur = meldshaper). Toutefois, toutes les explications et les termes issus du *Grand Manuel des Psioniques* sont en français.

SOUL MANIFESTER

Comme les soulcasters, les soul manifesters ont appris à se servir de l'énergie des âmes pour améliorer leurs autres aptitudes, bien que dans leur cas, ces aptitudes sont de nature psionique, et pas profane.

DEVENIR SOUL MANIFESTER

Les psions et prodiges ayant appris les secrets de l'incarnum sont les prétendants les plus communs à la classe de prestige de soul manifester. La plupart choisissent la voie de l'incarnate pour acquérir rapidement les aptitudes de meldshaping requises, mais il arrive parfois qu'un soulborn de haut niveau avec quelques niveaux de psion ou de prodige choisisse également de suivre cette voie.

Le soul manifester étant avant tout un psionique, une Intelligence (pour un psion) ou un Charisme (pour un prodige) élevé sont d'importance primordiale. Une Constitution élevée permet d'augmenter le nombre de soulmelds qui peuvent être sculptés, et

une Sagesse élevée confère un DD élevé pour résister à leurs effets offensifs, le cas échéant.

Dés de vie. d4.

CONDITIONS

Compétence. Degré de maîtrise de 8 en Connaissances (psionique).

Don. Azure Talent.

Capacité psionique. Capacité de manifester des facultés de 2^e niveau.

Meldshaping. Capacité de sculpter trois soulmelds, capacité de lier un soulmeld à un chakra.

APTITUDES DE CLASSE

Votre capacité de manifestation et votre aptitude à sculpter des soulmelds continuent toutes deux de s'améliorer lorsque vous prenez des niveaux des soul manifester. Vos facultés deviennent aussi plus puissantes, car vous pouvez maintenant y investir de l'essentia, ainsi que dans des dons qui améliorent vos pouvoirs. A terme, vous apprenez à transformer vos points psi en bonus d'essentia temporaires, apprenant ainsi à tirer la quintessence de vos soulmelds.

Voici les aptitudes de la classe de prestige de soul manifester :

Armes et armures. Un soul manifester ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

Meldshaping. A chaque niveau de soul manifester, vous augmentez votre niveau de sculpteur, le nombre de soulmelds que vous pouvez façonner, le nombre de liens de chakra que vous pouvez créer et votre réserve d'essentia, comme si vous aviez gagné un niveau dans la classe de meldshaping à laquelle vous apparteniez avant de devenir soul manifester. Vous ne gagnez pas, en revanche, les autres aptitudes de cette classe, comme de nouveaux emplacements pour vos liens de chakra. Si vous aviez plus d'une classe ayant des capacités de sculpteur avant de devenir un soul manifester, une seule d'entre elles bénéficie de cette augmentation.

Facultés. A chaque niveau de soul manifester, vous gagnez des points psi par jour et l'accès à de nouvelles facultés comme si vous aviez gagné un niveau dans la classe ayant des capacités psi à laquelle vous apparteniez avant de devenir soul manifester. Vous ne gagnez pas, en revanche, les autres aptitudes de cette classe (dons supplémentaires, pouvoirs de psicristal, etc.). Si vous aviez plus d'une classe

ayant des capacités psi avant de devenir un soul manifester, une seule d'entre elles bénéficie de cette augmentation.

Investissement psionique (Sur). Vous pouvez investir de l'essentia dans vos facultés psioniques pour les rendre plus puissantes. Lorsque vous sculptez vos soulmelds, vous pouvez décider d'investir 1 point d'essentia dans une (et une seule) faculté que vous connaissez. A n'importe quel moment durant les prochaines 24 heures, vous pouvez décider d'utiliser cette essentia lorsque vous manifestez la faculté. Ceci ne nécessite aucune action, mais le niveau de manifestation et le DD de sauvegarde sont augmentés de 1. Une fois utilisée, l'essentia retourne dans votre réserve d'essentia et peut être réinvestie dans vos soulmelds ou autre aptitudes.

Lorsque vous montez de niveau, le nombre de facultés dans lesquelles vous pouvez investir ainsi de l'essentia augmente. Vous pouvez affecter un nombre de facultés égal à votre niveau de soul manifester, et vous ne pouvez investir de l'essentia dans la même faculté plus d'une fois. Autrement dit, vous ne pouvez investir de l'essentia dans deux manifestations de la même faculté dans le même jour, même si vous pouvez manifester ce pouvoir plus d'une fois par jour.

Ce pouvoir n'est pas le même que celui qui consiste à investir de l'essentia dans une faculté au moment de sa manifestation (voir *Magic of Incarnum* page 52). Si vous utilisez votre aptitude d'investissement psionique sur une faculté donnée, vous pouvez aussi investir de l'essentia au cours de sa manifestation si la faculté le permet, mais les deux investissements d'essentia sont distincts.

Au niveau 7, vous pouvez investir jusqu'à 2 points d'essentia dans chaque faculté au lieu d'1. Un investissement de 2 points augmente le niveau de manifestation et le DD du jet de sauvegarde contre la faculté de 2 pour une manifestation.

Liens de chakra. Lorsque vous montez de niveau, vous pouvez lier vos soulmelds et objets magiques à vos chakras, gagnant ainsi de nouveaux pouvoirs en fonction de la combinaison choisie. Au niveau 3, vous pouvez lier vos soulmelds ou objets magiques à vos chakras inférieurs (crown, feet, hands), en plus des autres chakras que vous avez déjà de disponibles. Lorsque vous atteignez le niveau 8, vos chakras mineurs (arms, brow, shoulders) deviennent à leur tour disponibles.

Distillation psionique (Sur). Au niveau 10, vous pouvez utiliser vos points psi pour augmenter votre réserve d'essentia. En dépensant un nombre de points psi égal au coût de base permettant de manifester la faculté de plus haut niveau que vous connaissez, vous gagnez un nombre de points d'essentia égal au niveau de cette faculté pour 1 round. Cette essentia peut être investie ou utilisée normalement, mais elle disparaît au début de votre prochain tour. Cette aptitude est utilisable une fois par round et par une action libre.

JOUER UN SOUL MANIFESTER

Etant donné que cette classe de prestige est très semblable à celle de soulcaster, référez-vous à *Magic of Incarnum* (page 143) pour plus d'informations sur comment jouer cette classe de prestige.

SOUL MANIFESTER

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Sorts
1	+0	+0	+0	+2	Investissement psionique 1	+1 niveau de sculpteur/+1 niveau de manifestation
2	+1	+0	+0	+3	—	+1 niveau de sculpteur/+1 niveau de manifestation
3	+1	+1	+1	+3	Liens de chakra (crown, feet, hands)	+1 niveau de sculpteur/+1 niveau de manifestation
4	+2	+1	+1	+4	—	+1 niveau de sculpteur/+1 niveau de manifestation
5	+2	+1	+1	+4	—	+1 niveau de sculpteur/+1 niveau de manifestation
6	+3	+2	+2	+5	—	+1 niveau de sculpteur/+1 niveau de manifestation
7	+3	+2	+2	+5	Investissement psionique 2	+1 niveau de sculpteur/+1 niveau de manifestation
8	+4	+2	+2	+6	Liens de chakra (arms, brow, shoulders)	+1 niveau de sculpteur/+1 niveau de manifestation
9	+4	+3	+3	+6	—	+1 niveau de sculpteur/+1 niveau de manifestation
10	+5	+3	+3	+7	Distillation psionique	+1 niveau de sculpteur/+1 niveau de manifestation

Compétences de classe (2 + mod Int par niveau) : Art psi, Artisanat, Autohypnose, Concentration, Connaissances (plans), Connaissances (psioniques), Connaissances (religion) et Profession



PSIONIC SOULMELDS

Bien que *Magic of Incarnum* propose une quantité appréciable de soulmelds, vous apprécierez sans doute ces cinq nouveautés à tendance psionique.

NdT : Il suffit de quelques instants pour constater que certains de ces nouveaux soulmelds sont quelque peu déséquilibrés par rapport à ceux proposés dans le supplément. N'ayez donc aucune hésitation à les refuser ou à les modifier à votre table.

Brassards astraux

Descripteurs : aucun

Classes : Incarnate, souldorn

Chakra : Arms or hands

Jet de sauvegarde : aucun

Vous créez des brassards d'ectoplasme dont la couleur argentée scintille de reflets azurs.

Vos brassards astraux vous confèrent la résilience d'une création astrale et une réduction de dégâts 2/magie.

Les brassards astraux ne sont pas affectés par *dissipation d'ectoplasme*.

Essentia : Pour chaque point d'essentia investi dans vos brassards astraux, la réduction de dégâts qu'ils confèrent augmente de 2.

LIEN DE CHAKRA (ARMS)

L'ectoplasme fusionne avec vos bras, les recouvrant littéralement d'une armure bleu-argent.

Vous obtenez un pouvoir spécial à choisir dans le menu 1 des Créations astrales. Vous pouvez choisir un pouvoir différent chaque fois que vous liez les brassards astraux à vos bras.

LIEN DE CHAKRA (HANDS)

Vos brassards s'allongent et viennent recouvrir vos mains d'ectoplasme.

Vous gagnez deux attaques de coup, qui fonctionnent comme des attaques naturelles primaires. Ces attaques infligent 1d4 points de dégâts si vous êtes de taille P, 1d6 si vous êtes de taille M ou 1d8 si vous

êtes de taille G, plus votre bonus de Force. Si vous utilisez une arme dans votre main directrice, vous pouvez porter avec votre autre main une attaque de coup en tant qu'arme naturelle secondaire (avec une pénalité de -5 au jet d'attaque et en appliquant seulement la moitié de votre bonus de Force au jet de dégâts).

Voile enchanteur

Descripteurs : aucun

Classes : Incarnate, souldorn

Chakra : Brow

Jet de sauvegarde : aucun

Vous créez un mince voile qui scintille à la moindre brise, mais qui semble disparaître lorsqu'il cesse de bouger. Lorsque vous manifestez une faculté de charme ou de coercition, des éclats d'incarnum s'animent pour en maximiser l'effet.

Vous pouvez charger d'énergie vos facultés de charme et de coercition, renforçant leur puissance avec le pouvoir de l'incarnum. Tant que vous portez ce voile, vous gagnez un bonus d'intuition de +1 aux DD de jet de sauvegarde de vos facultés et pouvoirs psioniques de charme et coercition.

Essentia : Chaque point d'essentia investi dans votre voile enchanteur augmente le bonus d'intuition au DD de jet de sauvegarde de +1.

LIEN DE CHAKRA (BROW)

Vos yeux s'illuminent d'une douce lueur argentée. Un bref flash, que vous seul pouvez voir, balaye votre champ de vision et souligne à chaque passage créatures et objets, tout en aiguisant votre vigilance.

Lorsque le voile enchanteur est lié à votre brow chakra, vous pouvez utiliser *lecture des pensées*, comme la faculté du même nom, à volonté dans la limite d'une fois par round. Vous obtenez également un bonus d'intuition à vos jets de Psychologie pour déceler les personnes sous l'effet d'un effet de charme ou de coercition égal au nombre de points d'essentia investis dans le voile. Vous gagnez aussi ce bonus d'intuition aux jets de sauvegarde pour résister aux effets de charme et de coercition.

Yeux psioniques

Descripteurs : aucun

Classes : Incarnate

Chakra : Brow

Jet de sauvegarde : aucun

Vous sculptez l'incarnum sous la forme de binocles bleu-vert. Lorsque vous les portez, ces binocles vous confèrent une acuité visuelle exceptionnelle, développant votre sensibilité aux effets psychiques tout en vous conférant l'instinct nécessaire pour comprendre la signification de ces effets.

Ce soulmeld vous permet d'invoquer l'énergie des âmes de plusieurs générations de psion pour vous conférer acuité et capacités psioniques.

Tant que vous portez les yeux psioniques, vous gagnez un bonus d'intuition de +4 à tous vos jets d'Art psi, Autohypnose et Utilisation d'objets psioniques, et vous pouvez effectuer ces jets de façon innée.

Essentia : Chaque point d'essentia investi dans vos yeux psioniques augmente ce bonus de +2.

LIEN DE CHAKRA (BROW)

Au lieu de binocles pincées sur votre nez, vos yeux psioniques se manifestent sous la forme d'un troisième œil au milieu de votre front, et son iris brille d'une intense lueur bleu azur.

Vous pouvez utiliser la faculté *lien spirituel* à volonté pour la durée de ce soulmeld.



Masque du tueur de psion

Descripteurs : aucun

Classes : Totemist

Chakra : Brow (totem)

Jet de sauvegarde : aucun

Vous sculptez l'incarnum en un masque de cristal écarlate, doté de nombreuses facettes et de bords effilés. Le cristal semble animé d'une lueur rougeoyante qui s'intensifie lorsqu'il s'approche d'énergies psioniques.

Les tueurs de psions sont des créatures artificielles construites dans le seul et unique but de traquer et détruire les détenteurs de pouvoirs psioniques, et les âmes de leurs victimes résonnent toujours dans l'incarnum. En sculptant ce soulmeld, les totemists cherchent à obtenir la puissance pour combattre les psioniques, en particulier les proies lourdement équipées en objets psioniques.

Vous pouvez utiliser *détection psionique*, comme la faculté du même nom, avec une portée de 3 mètres. Vous pouvez utiliser cette faculté aussi souvent que désiré, mais pas plus d'une fois par round (et par une action simple).

Essentia : Chaque point d'essentia que vous investissez dans votre masque du tueur de psion augmente

la portée de votre effet de *détection psionique* de 3 mètres.

LIEN DE CHAKRA (BROW)

Votre masque du tueur de psion se fond avec votre



visage, et vos yeux apparaissent à la place de la lueur rougeâtre. De votre point de vue, les couleurs semblent plus vives, en particulier celles des effets psioniques.

Lorsque vous utilisez le pouvoir de *détection psionique* de ce soulmeld, vous pouvez déterminer instantanément le nombre, la puissance et la position de toutes les auras psioniques présentes, comme si vous vous étiez déjà concentré pendant 3 rounds. Vous devez toujours effectuer un jet d'Art psi pour déterminer la discipline de chaque pouvoir psionique au sein de ces auras.

LIEN DE CHAKRA (TOTEM)

Votre visage se recouvre de facettes de cristal qui se propagent jusqu'à votre torse et vos épaules. Alors que le cristal se fond dans votre peau, vous pouvez presque goûter et sentir les énergies psioniques dans l'air, et si vous libérez votre langue de cristal, vous trouvez à l'air ambiant un goût fort et sucré à la fois, presque comme celui d'une liqueur.

Vous pouvez émettre un rayon écarlate par la bouche de votre masque du tueur de psion et effectuer une attaque de contact à distance, par une action simple. Le rayon a une portée de 3 mètres et utilise votre bonus de base à l'attaque normal.

Si vous touchez, vous n'infligez aucun dégât, mais vous avez une chance de réprimer temporairement les effets d'un objet psionique de la cible. A moins que vous spécifiez un objet tenu ou porté par la cible (tel que «l'épée qu'elle a en main» ou «son troisième oeil»), vous affectez ses objets psioniques dans l'ordre suivant : bouclier, armure, casque, objets en main, cape, armes dans leur fourreau ou attachées, bracelets, vêtements, bijoux (y compris un éventuel troisième oeil) puis tout le reste.

Pour réprimer les effets de cet objet, vous devez réussir un test de niveau de sculpteur (1d20 + votre niveau de sculpteur) contre un DD de 11 + niveau de manifestation de l'objet psionique. En cas de succès, tous les effets et propriétés de l'objet psionique sont supprimés pendant 10 minutes.

Vous pouvez aussi utiliser ce pouvoir pour réprimer un soulmeld spécifique de façon temporaire, mais vous devez préciser quel soulmeld est affecté, ou vous affecterez un objet psionique à la place. Utilisez le niveau de sculpteur du soulmeld à la place du niveau de manifestation.

Focaliseur psychique

Descripteurs : aucun

Classes : Incarnate, souborn

Chakra : Throat

Jet de sauvegarde : voir description

Vous créez une amulette de turquoise autour de votre cou. Le cristal émet une douce lueur qui s'intensifie lors que vous manifestez une faculté destructrice.

En absorbant l'énergie des âmes de ceux doués de talents psioniques, les sculpteurs qui manifestent des facultés psioniques peuvent utiliser la puissance de l'incarnum pour intensifier les facultés qu'ils utilisent pour blesser les autres.

Vous sculptez l'incarnum sous la forme d'un charme ou toute autre amulette, connu sous le nom de focaliseur psychique, que vous portez autour du cou. Lorsque vous manifestez une faculté psionique infligeant des dégâts, ces derniers sont augmentés de 1. Les facultés qui infligent des dégâts à plusieurs cibles, comme *explosion d'énergie*, infligent ces dégâts supplémentaires à toutes les cibles affectées.

Ce soulmeld n'affecte pas les facultés qui n'infligent aucun dégât.

Essentia : Chaque point d'essentia investi dans votre focaliseur psychique augmente les dégâts supplémentaires de 1.

LIEN DE CHAKRA (THROAT)

Des volutes d'incarnum s'échappent de votre focaliseur psychique, et celles-ci se cristallisent sous la forme de glyphes psioniques lorsque vous manifestez vos facultés. Lorsque vous manifestez une faculté destructrice, sa manifestation est accompagnée d'une explosion bleu-vert d'énergie de l'incarnum pure.

L'énergie de vos facultés offensives peut temporairement submerger vos ennemis. A chaque fois que vous manifestez une faculté qui inflige des dégâts à une créature vivante, cette dernière doit réussir un jet de Vigueur (contre le DD du soulmeld, pas celui de la faculté) ou être hébétée pendant 1 round. Si la faculté inflige des dégâts à plus d'une créature, ou si la cible ne subit en fin de compte aucun dégât (que ce soit grâce à un jet de sauvegarde réussi, une résistance psionique ou une résistance au type de dégâts infligé par la faculté), ceci n'a aucun effet.