



le Scriptorium

présente :
une aide pour
D&D 3.5



LE POUVOIR DE L'ESPRIT



Image © Wizards of the Coast

LE POUVOIR DE L'ESPRIT

**DU MATÉRIEL SUPPLÉMENTAIRE POUR D&D 3.5,
PAR SCOTT BROCIUS & MARK A. JINDRA**

TRADUIT ET MIS EN PAGE PAR AEGIS

Pour utiliser cette aide, vous aurez besoin du [DRS Psionique](#).

© Le Scriptorium, tous droits réservés

INTRODUCTION

Le *Grand Manuel des Psioniques* (ou sa version OGL, le [DRS Psionique](#)) est un supplément pour D&D 3.5 posant les bases essentielles d'un nouveau type de magie : le psionisme. Présentant cette source de pouvoir originale, il propose également de nouvelles races, classes, des dons, objets magiques, et mêmes des classes de prestige.

Mais certaines classes de base et de prestige existant déjà sous une forme plus traditionnelle auraient aussi mérité d'être présentées dans ce supplément. C'est ainsi que le roublard psychique, l'assassin psychique et le théurge psychique se virent exclus des nouvelles règles décrites dans le *Grand Manuel des Psioniques*. Ce manque est maintenant comblé, avec les versions psioniques de ces classes qui vous sont proposées dans les pages suivantes, ainsi que quelques nouveaux dons et facultés.

Pour tout ce qui n'est pas détaillé ici, ces classes sont similaires à leurs équivalents de base.

CLASSE DE BASE

ALTERNATIVE

Roublard psychique

Notes de conception (Brocius & Jindra). Lorsque nous avons commencé à travailler sur la version psionique du roublard de base, notre objectif était simplement de permettre à cette variante de manifester des facultés psioniques en échange de quelques aptitudes qui lui seraient retirées pour équilibrer le tout. Après quelques tests, nous avons finalement décidé d'ajouter un peu plus de psionisme à la classe, dans l'espoir d'en faire une alternative psionique décente, avec sa propre personnalité, tout en restant équilibrée vis-à-vis du roublard de base.

Aventures. Contrairement à leurs cousins non psioniques, les roublards psychiques se sont découverts des talents innés pour le psionisme et ont entrepris de s'en servir au mieux pour survivre. Tout naturellement, ils suivent une voie quelque peu différente qui implique de délaissé quelques aspects traditionnels dans la formation des roublards pour se concentrer sur le développement de leurs pouvoirs psioniques.

Profil. Bien qu'il s'y connaisse en furtivité et dans d'autres arts nécessitant un minimum de subtilité, le roublard psychique dépend également de ses aptitudes psioniques pour faire face aux dangers qu'il rencontre. Ceux qui s'intéressent à tout ce qui est surnaturel trouveront le roublard psychique très intéressant. Ses pouvoirs psioniques plairont également à ceux qui souhaitent améliorer leurs aptitudes mentales. La combinaison de ses nombreuses compétences et de ses facultés psioniques en fait un adversaire redoutable. Aussi, ceux qui se sont fait un ennemi d'un roublard psychique feraient mieux de s'attendre à des confrontations peu communes.

Alignement. Tels leurs cousins, les roublards psioniques sont toujours à l'affût d'une opportunité et ne sont pas souvent du genre à s'encombrer d'idéaux. Ainsi, ils peuvent être de tout alignement.

Religion. La diversité est l'un des piliers de l'ensemble des roublards psychiques. C'est pourquoi, bien que certains d'entre eux vénèrent traditionnellement Olidammara (dieu des voleurs) ou Nerull (dieu de la mort), ils ne représentent qu'une faible partie de la variété de divinités que peuvent prier leurs pairs. En fait, certains roublards psychiques ne vénèrent même aucun dieu.

Antécédents. Les roublards psychiques développent leurs talents de bien des façons. Certains travaillent pour des organisations dont les activités requièrent spécifiquement leurs compétences. Dans ce cas, le roublard psychique peut découvrir ses pouvoirs à l'aide d'un ou plusieurs mentors. D'autres apprennent à se servir de leurs talents dans les rues d'une cité où les facultés psioniques ne sont pas rares. Là encore, un ou plusieurs mentors peuvent prodiguer une sorte de tutorat aux jeunes roublards psychiques. Dans tous les cas, les roublards psychiques préfèrent ne pas exposer leurs talents au grand public, en raison de leur nature peu commune.

Races. Les roublards psychiques sont souvent humains, duergars, élians, elfes, halfelins, gnomes, xèphes ou demi-elfes. Les nains, giths, demi-géants, ménades, thri-kreens et demi-orques deviennent rarement des roublards psioniques, mais il arrive que l'un d'eux se sente attiré par cette classe.

Autres classes. Comme les roublards, les roublards psychiques travaillent idéalement avec ceux qui peuvent faire diversion ou office de renfort en combat, comme les âmes acérées, les guerriers psychiques ou les guerriers. D'autres personnages psioniques, profanes ou divins peuvent aussi compléter les facultés du roublard psychique. En revanche, ils

préfèrent se tenir à distance de ceux qui n'apprécient pas les techniques surnaturelles, comme les paladins ou les prêtres. Il leur arrive de ne pas apprécier les groupes trop nombreux, et parfois, l'incompétence de certains membres du groupe lorsqu'il s'agit de faire preuve de silence dans une situation donnée a le don de les énerver.

Rôle. En raison de son accès aux facultés psioniques, le roublard psychique peut améliorer ses propres talents naturels. En fonction de ses compétences et de la spécialité que le roublard psychique choisit de suivre dans cette classe, il pourrait faire un grand maître du mensonge, un parfait espion ou encore un excellent éclaireur. En combat, le roublard psychique possède quelques options lui permettant d'attaquer directement (bien que de façon opportuniste le plus souvent) ou grâce à ses pouvoirs psioniques. Ceci lui permet de s'adapter à bien des situations. Sa capacité à détecter et désamorcer les pièges peut également être utile au groupe dans son ensemble pour traverser une zone insidieusement truffée de pièges par un ennemi.

Informations techniques

Caractéristiques. Comme pour le roublard, la Dextérité est primordiale aux roublards psychiques, tant pour la protection qu'elle confère que pour les compétences auxquelles elle est associée. Par ailleurs, l'Intelligence leur confère plus de points de compétence, et des valeurs élevées en Intelligence et en Sagesse viennent améliorer d'autres compétences appréciées des roublards psychiques.

Alignement. Tous.

Dés de vie. d6.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du roublard psychique (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Artisanat (Int), Autohypnose (Sag), Bluff (Cha), Concentration (Con), Connaissances (folklore local) (Int), Connaissances (psioniques) (Int), Contrefaçon (Int), Crochetage (Dex), Décryptage (Int), Déguisement (Cha), Déplacement silencieux

(Dex), Désamorçage/Sabotage (Int), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Discrétion (Dex), Équilibre (Dex), Escalade (For), Escamotage (Dex), Estimation (Int), Évasion (Dex), Fouille (Int), Intimidation (Cha), Maîtrise des cordes (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Renseignements (Cha), Représentation (Cha), Saut (For) et Utilisation d'objets psioniques (Cha)

Points de compétence au niveau 1 : (6 + modificateur d'Int) x 4.

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 6 + modificateur d'Int.



APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de roublard psychique :

Armes et armures. Le roublard psychique est formé au maniement de toutes les armes courantes, ainsi que celui de l'arbalète de poing, l'arc court (normal et composite), l'épée courte, la matraque et la rapière. Il est également formé au port des armures légères mais pas au maniement des boucliers.

Points psi/jour. La capacité d'un roublard psychique à manifester ses facultés psioniques dépend de sa réserve de points psi. Son quota quotidien de points psi est indiqué sur la table ci-dessous. Il reçoit par ailleurs des points psi quotidiens supplémentaires s'il dispose d'une valeur d'Intelligence élevée (cf. table *Caractéristique primordiale et points psi supplémentaires* du [DRS Psionique](#)). Sa race peut également lui conférer des points psi quotidiens supplémentaires, tout comme certains dons et objets. Un roublard psychique de niveau 1

ne reçoit aucun point psi du fait de sa classe, mais il peut bénéficier de ces éventuels points psi supplémentaires qu'il peut alors utiliser pour manifester l'unique faculté qu'il connaît.

Facultés connues. Au début de sa carrière, le guerrier psychique connaît une faculté de roublard psychique de son choix. Chaque fois qu'il gagne un niveau, à l'exception des niveaux 4, 8, 12, 16 et 20, les secrets d'une nouvelle faculté lui sont dévoilés.

Le personnage sélectionne ses facultés parmi la liste des facultés de roublard psychique. Les dons Connaissance psionique étendue et Connaissance psionique épique lui permettent d'apprendre des facultés issues de listes d'autres classes. Lorsqu'un roublard psychique manifeste une faculté, le coût total en points psi ne peut jamais dépasser son niveau de manifestation.

Le nombre de manifestations quotidiennes de facultés d'un roublard psychique n'est limité que par ses points psi quotidiens.

LE ROUBLARD PSYCHIQUE

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de Réflexes	Bonus de Vigueur	Bonus de Volonté	Bonus Spécial	Points psi/jour	Facultés connues	Niveau de faculté maximal
1	+0	+2	+0	+0	Attaque sournoise +1d6, recherche des pièges	0*	1	1 ^{er}
2	+1	+3	+0	+0	Esquive totale	1	2	1 ^{er}
3	+2	+3	+1	+1	—	2	3	1 ^{er}
4	+3	+4	+1	+1	Attaque sournoise +2d6	4	3	1 ^{er}
5	+3	+4	+1	+1	Sens du danger	6	4	2 nd
6	+4	+5	+2	+2	—	8	5	2 nd
7	+5	+5	+2	+2	Attaque sournoise +3d6, sens du danger (esquive instinctive)	10	6	2 nd
8	+6/+1	+6	+2	+2	—	12	6	2 nd
9	+6/+1	+6	+3	+3	Sens du danger (esquive instinctive supérieure)	16	7	3 ^e
10	+7/+2	+7	+3	+3	Attaque sournoise +4d6	20	8	3 ^e
11	+8/+3	+7	+3	+3	Pouvoir spécial	24	9	3 ^e
12	+9/+4	+8	+4	+4	—	28	9	3 ^e
13	+9/+4	+8	+4	+4	Attaque sournoise +5d6	32	10	4 ^e
14	+10/+5	+9	+4	+4	Pouvoir spécial	40	11	4 ^e
15	+11/+6/+1	+9	+5	+5	—	48	12	4 ^e
16	+12/+7/+2	+10	+5	+5	Attaque sournoise +6d6	56	12	4 ^e
17	+12/+7/+2	+10	+5	+5	Pouvoir spécial	64	13	5 ^e
18	+13/+8/+3	+11	+6	+6	—	76	14	5 ^e
19	+14/+9/+4	+11	+6	+6	Attaque sournoise +7d6	88	15	5 ^e
20	+15/+10/+5	+12	+6	+6	Pouvoir spécial	100	15	5 ^e

* Le roublard psychique ne reçoit aucun point psi par le biais de sa classe au niveau 1. En revanche, il peut ajouter ses éventuels points psi supplémentaires (conférés par une valeur d'Intelligence élevée, sa race, ses dons ou toute autre source) à sa réserve. Il peut alors dépenser ces points, le cas échéant, pour manifester sa faculté.

Le roublard psychique connaît ses facultés : elles sont enracinées dans son esprit. Il n'a pas besoin de les préparer (contrairement à certains lanceurs de sorts), mais doit bénéficier d'une bonne nuit de sommeil chaque jour pour pouvoir regagner les points psi dépensés.

Le degré de difficulté du jet de sauvegarde effectué contre une faculté de roublard psychique est égal à $10 + \text{niveau de la faculté} + \text{modificateur d'Intelligence du roublard psychique}$.

Niveau maximum des facultés connues. Le roublard psychique débute sa carrière avec la possibilité d'apprendre des facultés de 1^{er} niveau. En gagnant des niveaux, il est capable de maîtriser des facultés plus complexes.

Pour pouvoir apprendre et manifester une faculté, le roublard psychique doit avoir une valeur d'Intelligence au moins égale à $10 + \text{niveau de la faculté}$.

Attaque sournoise. Lorsqu'un roublard psychique attaque son adversaire dans une situation où ce dernier est incapable de se défendre efficacement, il peut lui infliger des dégâts supplémentaires en touchant un point sensible.

C'est-à-dire qu'il inflige des dégâts supplémentaires si sa cible se trouve dans un cas de figure lui ôtant son bonus de Dextérité à la CA (qu'elle en ait un ou pas) ou qu'elle est prise en tenaille par le roublard psychique et un compagnon. Les dégâts supplémentaires se montent à 1d6 points au niveau 1, et ils augmentent de 1d6 points de plus tous les trois niveaux de roublard psychique. Si le roublard psychique obtient un coup critique sur une attaque sournoise, ces dégâts supplémentaires ne sont pas multipliés.

Une attaque à distance ne peut se transformer en attaque sournoise que si la cible se trouve à 9 mètres ou moins ; au-delà, le roublard psychique ne peut pas faire preuve d'une précision suffisante. (Notez qu'il est impossible de prendre en tenaille à l'aide d'une arme à distance.)

Pour peu qu'il utilise une matraque ou qu'il frappe à mains nues, le personnage peut également porter une attaque sournoise infligeant des dégâts non-létaux. Il ne peut pas choisir cette option avec une arme occasionnant des dégâts létaux (même à -4 au jet d'attaque), car une telle utilisation est contraire à l'attaque sournoise (qui l'oblige justement à tirer la quintessence de son arme, et non à retenir son coup).

Le roublard psychique ne peut tenter une attaque sournoise que contre un adversaire dont il peut

toucher les organes vitaux, ce qui n'est pas le cas des créatures artificielles, des morts-vivants, des plantes ou des vases, ainsi que des créatures intangibles ou immunisées contre les coups critiques. Le personnage doit voir sa cible et être capable d'atteindre l'organe vital qu'il vise. Il ne peut pas tenter d'attaque sournoise si son adversaire bénéficie d'un camouflage ou si grand que le personnage ne peut toucher ses organes vitaux.

Recherche des pièges. Un roublard psychique peut utiliser la compétence Fouille pour localiser les pièges assortis d'un DD supérieur à 20.

Les pièges non magiques mais particulièrement complexes ont un DD au moins égal à 20. Quant aux pièges magiques ou psioniques, leur DD est égal à $25 + \text{niveau du sort ou de la faculté entrant dans leur conception}$.

De même, un roublard psychique peut utiliser la compétence Désamorçage/Sabotage pour désarmer les pièges magiques ou psioniques qu'il a repérés. Là encore, un piège magique ou psionique a généralement un DD de $25 + \text{niveau du sort ou de la faculté entrant dans sa conception}$.

Si le personnage obtient au moins 10 points de plus que le DD indiqué à son test de Désamorçage/Sabotage, il étudie le piège avec tant de rigueur qu'il a la possibilité de le franchir avec ses compagnons sans le déclencher.

Esquive totale (Ext). L'agilité presque surhumaine d'un roublard psychique de niveau 2 lui permet d'éviter les attaques magiques ou inhabituelles. S'il réussit son jet de Réflexes contre une attaque dont les dégâts sont normalement réduits de moitié en cas de jet de Réflexes réussi, il l'évite totalement et ne subit pas le moindre dégât. Un roublard psychique portant une armure intermédiaire ou lourde, ou qui se trouve sans défense perd les avantages de d'esquive totale.

Sens du danger (Sur). Au niveau 5, les sens du roublard psychique sont si aiguisés qu'ils l'avertissent du moindre danger. Cette aptitude confère au roublard psychique les effets de la faculté *sens du danger* tant que celui-ci est psioniquement focalisé.

Au niveau 7, l'aptitude de sens du danger est également assortie d'un avantage, l'aptitude d'esquive instinctive. Tant que sens du danger est actif, le roublard psychique conserve son éventuel bonus de Dextérité à la CA même s'il est pris au dépourvu ou attaqué par un adversaire invisible (il perd toujours ce bonus s'il est immobilisé). Si un roublard psychique possède déjà cette aptitude grâce à une autre



classe, il obtient l'esquive instinctive supérieure (voir ci-dessous) au lieu de l'esquive instinctive.

Au niveau 9, le roublard psychique obtient un second avantage, l'aptitude d'esquive instinctive supérieure. Tant que son sens du danger est actif, le roublard psychique ne peut plus être pris en tenaille, car il pare les assauts de ses adversaires avec autant d'aisance que s'ils venaient tous de la même direction. Les roublards ne peuvent plus lui porter d'attaques sournoises en le prenant en tenaille, à moins d'avoir au moins 4 niveaux de roublard de plus que le personnage n'a de niveaux de roublard psychique. Si un personnage possède déjà l'aptitude d'esquive instinctive grâce à une autre classe, il obtient l'esquive instinctive supérieure dès le niveau 7 de roublard psychique et les niveaux des différentes classes proposant cette aptitude se cumulent pour déterminer le niveau de roublard nécessaire pour le prendre en tenaille.

Pouvoirs spéciaux. Au niveau 11, puis tous les 3 niveaux suivants (soit 14, 17 et 20), le roublard psychique obtient un pouvoir spécial qu'il choisit sur la liste suivante :

Attaque sournoise psionique (Sur). Tant que le roublard psychique est psioniquement focalisé, il peut ajouter des dégâts psioniques à ses attaques sournoises. Cette aptitude ajoute +1d6 points de dégâts à ses attaques sournoises. (Par exemple, un roublard psychique de niveau 11 infligerait +5d6 points de dégâts avec une attaque sournoise au lieu de +4d6.) Cette aptitude peut être choisie jusqu'à un maximum de trois fois.

Autodissimulation (Psi). Une fois par jour, le roublard psychique peut activer ce pouvoir pour se rendre totalement invisible aux yeux d'une créature, comme s'il manifestait la faculté *brume mentale*, avec un niveau de manifestation égal à son niveau de roublard psychique. Si la créature ciblée rate son jet de sauvegarde, le roublard psychique peut rester indétectable tant qu'il maintient sa concentration sur ce pouvoir.

Esprit fuyant (Ext). Ce pouvoir représente l'aisance avec laquelle de nombreux roublards psychiques parviennent à échapper aux effets magiques cherchant à les contrôler. Chaque fois que le personnage est pris pour cible par un sort ou effet de l'école des enchantements et qu'il rate son jet de sauvegarde, il peut en tenter un second 1 round plus tard (avec le même DD). Il n'a droit qu'à une deuxième chance par attaque.

Esquive extraordinaire (Ext). Ce pouvoir ressemble à esquive totale, mais l'agilité du roublard psychique lui permet d'échapper au danger avec encore plus d'aisance, et les dégâts infligés par une attaque telle qu'une boule de feu ou un souffle de dragon rouge sont réduits de moitié même s'il rate son jet de Réflexes (s'il le réussit, il l'esquive totalement). Un roublard psychique qui se trouve sans défense (parce qu'il est inconscient ou paralysé, par exemple) perd les avantages de l'esquive extraordinaire.

Estocade mentale (Sur). Un roublard psychique possédant ce pouvoir peut focaliser son pouvoir psychique dans les attaques sournoises qu'il porte, ce qui affaiblit les capacités mentales de ses victimes. Un adversaire blessé par une de ses attaques sournoises subit également un affaiblissement temporaire de 2 points d'Intelligence. Les points perdus de la sorte reviennent au rythme de 1 par jour.

Maîtrise des compétences. Le roublard psychique est tellement sûr de lui qu'il peut utiliser ses compétences sans trembler dans les cas extrêmes. Il sélectionne un nombre de compétences égal à 3 + son modificateur d'Intelligence. Chaque fois qu'il se sert de l'une d'elles, il peut faire 10 même en situation de stress ou lorsqu'il est distrait. Il peut prendre ce pouvoir spécial à plusieurs reprises, en choisissant à chaque fois de nouvelles compétences.

Réplicant (Psi). Une fois par jour, le roublard psionique peut créer une réplique illusoire de lui-même. L'illusion fonctionne comme un sort de *projection d'image* avec un niveau de lanceur de sorts égal à son niveau de roublard psychique, à l'exception que le pouvoir dure tant que le personnage maintient sa concentration, jusqu'à un maximum de 1 round par niveau de lanceur de sorts.

Téléportation par les ombres (Psi). Le roublard psychique acquiert la faculté de se déplacer d'une zone d'ombre à l'autre comme s'il employait la faculté porte dimensionnelle psionique, avec un niveau de manifestation égal à son niveau de roublard psychique. Ce pouvoir est toutefois plus limité que la faculté, en ce sens que le personnage doit impérativement partir d'une zone d'ombre et apparaître au niveau d'une autre. Il peut parcourir jusqu'à 18 mètres par jour de cette manière, qu'il peut décomposer en autant de sauts (de 3 mètres chacun minimum) s'il le souhaite.

Le roublard psychique peut sélectionner ce pouvoir jusqu'à un maximum de trois fois et ajoute 18 mètres à son total quotidien à chaque fois.

Le roublard psychique peut sacrifier sa focalisation psionique pour activer ce pouvoir par une action de mouvement.

Don. Un roublard psychique peut choisir un don supplémentaire plutôt qu'un pouvoir spécial.

Facultés de roublard psychique

† Nouvelles facultés décrites dans cet article.

FACULTÉS DE ROUBLARD PSYCHIQUE DE 1^{ER} NIVEAU

Attraction, Carreau, Compression, Connaissance de la direction et de la localisation, Contrôle de la lumière, Création sonore, Détection des collets et des fosses psionique †, Détection des passages secrets psionique †, Détection psionique, Distraction, Écran de force, Ectoplasme d'enchevêtrement, Élan, Empathie, Flottaison, Lien sensitif, Main lointaine, Mise hors combat, Néant spirituel, Patin, Pensées dissimulées, Poche dimensionnelle †, Précognition défensive, Précognition offensive, Prescience offensive, Répétition, Saut de chat, Vigueur, Vision elfique, Voyageur astral, Yeux lumineux

FACULTÉS DE ROUBLARD PSYCHIQUE DE 2ND NIVEAU

Affinité animale, Bouclier de pensées, Brume mentale, Caméléon, Contrôle des sons, Contrôle d'objet, Déblocage psionique, Détection des intentions hostiles, Détection des pièges psionique †, Don des langues psionique, Équilibre corporel, Lecture des pensées, Lecture d'objet, Lévitiation psionique, Marche sur les murs, Membrane de dissimulation, Ralentissement du poison psionique †, Répugnance, Subsistance, Usurpation de don, Vision dans le noir psionique

FACULTÉS DE ROUBLARD PSYCHIQUE DE 3^E NIVEAU

Affûtage psionique, Ajustement corporel, Barrière mentale, Contrôle de l'air, Force télékinésique, Glissement dimensionnel, Hâte, Membrane de dissimulation suprême, Microkinésie †, Purification corporelle, Rejet de détection, Vision d'ubiquité

FACULTÉS DE ROUBLARD PSYCHIQUE DE 4^E NIVEAU

Correspondance, Liberté de mouvement psionique, Manœuvre télékinésique, Mur d'ectoplasme, Perception constante, Porte dimensionnelle psionique

FACULTÉS DE ROUBLARD PSYCHIQUE DE 5^E NIVEAU

Adaptation corporelle, Poids plume †, Récupération, Résistance psionique, Vision lointaine, Vision lucide psionique

DONS PSIONIQUES

ACROBATIES PSIONIQUES [PSIONIQUE]

Les cascades du personnage sont améliorées par sa capacité de concentration.

Prérequis. Coordination psionique, Dex 15.

Avantage. En sacrifiant sa focalisation psionique, le personnage ignore le modificateur au DD d'Acrobaties sur les surfaces difficiles ou pour se déplacer à vitesse normale. (Le personnage bénéficie toujours du bonus de Coordination psionique pendant l'action au cours de laquelle il sacrifie sa focalisation).

COORDINATION PSIONIQUE [PSIONIQUE]

Grâce à la méditation, le personnage exerce un meilleur contrôle sur son corps.

Avantage. Tant que qu'il est psioniquement focalisé, le personnage obtient un bonus de +2 sur tous ses tests d'Acrobaties, d'Équilibre et d'Escalade.

FEINTE PSIONIQUE [PSIONIQUE]

Prérequis. Science de la feinte.

Avantage. Le personnage peut sacrifier sa focalisation psionique pour feinter par une action rapide.



CLASSES DE PRESTIGE

Assassin psychique

Tout comme leurs cousins dénués de pouvoirs psioniques, les assassins psychiques sont de véritables maîtres de la mort. Leurs compétences restent les mêmes, mais le style avec lequel ils pratiquent leur art varie d'un individu à l'autre.

Dés de vie. d6.

CONDITIONS

Pour devenir assassin psychique, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement. Mauvais.

Compétences. Degré de maîtrise de 4 en Déguisement, degré de maîtrise de 8 en Déplacement silencieux, degré de maîtrise de 8 en Discrétion.

Facultés. Niveau 5 de manifestation.

Spécial. Le personnage doit tuer une cible dans le seul but de rejoindre une guilde d'assassins.

APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de prestige d'assassin psychique :

Armes et armures. L'assassin psychique est formé au maniement des armes permettant de frapper sans bruit et de donner la mort discrètement, de près ou de loin : arbalète (lourde, légère ou de poing), arc court (composite ou non), dague, dard, épée courte, matraque et rapière. Il est également formé au port de l'armure légère, mais pas au maniement des boucliers.

Facultés. A chaque niveau pair, ainsi qu'au niveau 5 d'assassin psychique, le personnage acquiert un niveau effectif de psionique pour une de ses classes précédentes ayant des capacités psi. S'il possède plusieurs classes de ce type, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'elles, au choix du personnage. Il obtient les points psi par jour, les facultés connues et accessibles et le niveau de manifestation d'un personnage de son niveau effectif. Néanmoins, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau, tels que de nouveaux dons métapsioniques ou de création d'objets, des aptitudes de cristaux psi, etc.

Attaque sournoise. Cette aptitude est en tous points similaire à celle du roublard du même nom. Les dégâts supplémentaires augmentent de +1d6 tous les trois niveaux (1^{er}, 4^e, 7^e et 10^e). Si l'assassin psychique bénéficie déjà de l'attaque sournoise par le biais d'une autre classe (par exemple, roublard), les dégâts supplémentaires se cumulent.

L'ASSASSIN PSYCHIQUE

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	+2	+0	+0	Attaque mortelle, attaque sournoise +1d6, utilisation du poison	—
2	+1	+3	+0	+0	Bonus aux sauvegardes contre le poison +1	+1 niveau de manifestation
3	+2	+3	+1	+1	Sens du danger (esquive instinctive)	—
4	+3	+4	+1	+1	Attaque sournoise +2d6, bonus aux sauvegardes contre le poison +2	+1 niveau de manifestation
5	+3	+4	+1	+1	Sens du danger (esquive instinctive supérieure), pouvoir spécial	+1 niveau de manifestation
6	+4	+5	+2	+2	Bonus aux sauvegardes contre le poison +3	+1 niveau de manifestation
7	+5	+5	+2	+2	Attaque sournoise +3d6	—
8	+6	+6	+2	+2	Bonus aux sauvegardes contre le poison +4, discrétion totale	+1 niveau de manifestation
9	+6	+6	+3	+3	Pouvoir spécial	—
10	+7	+7	+3	+3	Bonus aux sauvegardes contre le poison +5, attaque sournoise +4d6	+1 niveau de manifestation

Compétences de classe (4 + mod Int par niveau) : Acrobaties (Dex), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Concentration (Con), Connaissances (psioniques) (Int), Contrefaçon (Int), Crochetage (Dex), Décryptage (Int), Déguisement (Cha), Déplacement silencieux (Dex), Désamorçage/Sabotage (Int), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Discrétion (Dex), Equilibre (Dex), Escalade (For), Escamotage (Dex), Evasion (Dex), Fouille (Int), Intimidation (Cha), Maîtrise des cordes (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Psychologie (Sag), Renseignements (Cha), Saut (For) et Utilisation d'objets psioniques (Cha)

Attaque mortelle. Si l'assassin psychique étudie sa cible pendant au moins 3 rounds puis réussit une attaque sournoise infligeant des dégâts, le coup peut paralyser ou tuer la victime (au choix de l'assassin psychique). Tout au long de la phase d'observation, le personnage peut exécuter d'autres actions, à condition que son attention ne dévie pas de la cible et que cette dernière ne le repère pas (ou ne voit pas en lui un ennemi). Si la victime rate son jet de Vigueur ($DD\ 10 + \text{niveau de l'assassin psychique} + \text{modificateur d'Int de l'assassin psychique}$) contre un coup mortel, elle meurt. Si son agresseur cherchait juste à la paralyser, elle se retrouve sans défense, incapable d'agir pendant $1d6$ rounds, + 1 round par niveau de l'assassin psychique. Si la cible réussit son jet de sauvegarde, le coup inflige juste les dégâts normaux pour une attaque sournoise. Une fois que l'assassin psychique a étudié sa proie, il doit porter son attaque dans les 3 rounds qui suivent, sous peine de devoir recommencer à l'examiner. De même, si la victime réussit son jet de sauvegarde, 3 nouveaux rounds sont nécessaires à l'assassin psychique pour tenter une nouvelle attaque mortelle (à condition, bien sûr, que la cible n'ait pas remarqué d'où venait le coup précédent).

Utilisation du poison. L'assassin psychique est entraîné à utiliser du poison ; il ne risque jamais de s'empoisonner accidentellement quand il enduit son arme d'une substance nocive.

Bonus aux sauvegardes contre le poison. Au niveau 2, l'assassin psychique obtient un bonus de +1 aux jets de sauvegarde contre tous les poisons. Il augmente ensuite tous les niveaux pairs (+1 au niveau 2, +2 au niveau 4, +3 au niveau 6, etc.).

Sens du danger (Sur). Au niveau 3, les sens de l'assassin psychique sont si aiguisés qu'ils l'avertissent du moindre danger. Cette aptitude confère à l'assassin psychique les effets de la faculté *sens du danger* tant que celui-ci est psioniquement focalisé.

L'aptitude de sens du danger est également assortie d'un avantage, l'aptitude d'esquive instinctive. Tant que sens du danger est actif, l'assassin psychique conserve son éventuel bonus de Dextérité à la CA même s'il est pris au dépourvu ou attaqué par un adversaire invisible (il perd toujours ce bonus s'il est immobilisé). Si un assassin psychique possède déjà cette aptitude grâce à une autre classe, il obtient l'esquive instinctive supérieure (voir ci-dessous) au lieu de l'esquive instinctive.

Au niveau 5, l'assassin psychique obtient un second avantage, l'aptitude d'esquive instinctive supérieure. Tant que son sens du danger est actif, l'assassin psychique ne peut plus être pris en tenaille, car il pare les assauts de ses adversaires avec autant d'aisance que s'ils venaient tous de la même direction. Les roublards ne peuvent plus lui porter d'attaques sournoises en le prenant en tenaille, à moins d'avoir au moins 4 niveaux de roublard de plus que le personnage n'a de niveaux d'assassin psychique. Si un personnage possède déjà l'aptitude



d'esquive instinctive grâce à une autre classe, il obtient l'esquive instinctive supérieure dès le niveau 3 d'assassin psychique et les niveaux des différentes classes proposant cette aptitude se cumulent pour déterminer le niveau de roublard nécessaire pour le prendre en tenaille.

Pouvoirs spéciaux. Aux niveaux 5 et 9, l'assassin psychique obtient un pouvoir spécial de son choix parmi la liste des pouvoirs spéciaux d'assassin psychique, ci-dessous.

Oblitération (Psi). L'assassin psychique peut utiliser cette aptitude une fois par jour, pour tenter de se rendre invisible aux yeux d'une créature, comme s'il manifestait la faculté *brume mentale* avec un niveau de manifestation égal à son niveau d'assassin psychique. Si la créature ciblée rate son jet de sauvegarde, l'assassin psychique peut rester invisible tant qu'il maintient sa concentration sur cette faculté.

Leurre (Psi). Une fois par jour, l'assassin psychique peut créer une réplique illusoire de lui-même. L'illusion fonctionne comme un sort de *projection d'image*, avec un niveau de lanceur de sorts égal à son niveau d'assassin psychique, à l'exception qu'elle perdure tant qu'il maintient sa concentration, jusqu'à 1 round par niveau de lanceur de sorts.

Science de l'attaque sournoise (Sur). Lorsque l'assassin psychique est psioniquement focalisé, il peut ajouter des dégâts psioniques à ses attaques sournoises. Cette aptitude augmente les dégâts de son attaque sournoise de +1d6 et peut être sélectionnée jusqu'à 3 fois.

Esquive extraordinaire (Ext). Ce pouvoir ressemble à esquive totale, mais l'agilité de l'assassin psychique lui permet d'échapper au danger avec encore plus d'aisance, et les dégâts infligés par une attaque autorisant un jet de Réflexes pour demi-dégâts sont réduits de moitié même s'il rate son jet de Réflexes (s'il le réussit, il l'esquive totalement).

Attaque débilite (Sur). Un assassin psychique possédant ce pouvoir peut concentrer son énergie psychique via ses attaques sournoises, diminuant les capacités mentales ses adversaires. Un adversaire blessé par une attaque sournoise portée par l'assassin psychique subit un affaiblissement temporaire de 2 points d'Intelligence. Les points perdus de la sorte reviennent au rythme de 1 par jour.

Téléportation par les ombres (Psi). L'assassin psychique acquiert le pouvoir de se déplacer d'une zone d'ombre à l'autre comme s'il employait la faculté *porte dimensionnelle psionique*, avec un niveau de manifestation égal à son niveau d'assassin psychique. Ce pouvoir est toutefois plus limité que le sort, en ce sens que le personnage doit impérativement partir d'une zone d'ombre et apparaître au niveau d'une autre. Il peut parcourir jusqu'à 18 mètres par jour de cette manière, distance qu'il peut décomposer en autant de sauts qu'il le souhaite, mais chaque saut, aussi court soit-il, compte au moins pour 3 mètres et tout saut est arrondi au multiple de 3 mètres supérieur pour ce qui est de déterminer la distance utilisée. L'assassin psychique peut sélectionner cette aptitude jusqu'à 3 fois et il ajoute 18 m à son total quotidien à chaque fois. L'assassin psychique peut sacrifier sa focalisation psionique pour utiliser ce pouvoir par une action de mouvement.

Maîtrise des compétences. L'assassin psychique est tellement sûr de lui qu'il peut utiliser ses compétences sans trembler dans les cas extrêmes. Il sélectionne un nombre de compétences égal à 3 + son modificateur d'Intelligence. Chaque fois qu'il se sert de l'une d'elles, il peut faire 10 même en situation de stress ou lorsqu'il est distrait. Il peut prendre ce pouvoir spécial à plusieurs reprises, en choisissant à chaque fois de nouvelles compétences.

Esprit fuyant (Ext). Ce pouvoir représente l'aisance avec laquelle de nombreux assassins psychiques parviennent à échapper aux effets magiques cherchant à les contrôler. Chaque fois que le personnage est pris pour cible par un sort ou effet de l'école des enchantements et qu'il rate son jet de sauvegarde, il peut en tenter un second 1 round plus tard (avec le même DD). Il n'a droit qu'à une deuxième chance par attaque.

Don. Un assassin psychique peut choisir un don supplémentaire plutôt qu'un pouvoir spécial.

Discrétion totale (Sur). Au niveau 8, l'assassin psychique peut utiliser la compétence Discrétion même lorsqu'il est directement observé. Tant qu'il se trouve à moins de 3 mètres d'une zone d'ombre, l'assassin psychique peut disparaître à la vue de tous même s'il n'a aucun endroit où se cacher. Il ne peut toutefois pas se dissimuler dans sa propre ombre.

Théurge psychique

Semblable à la fois au théurge mystique et au cé-rébromancien, le théurge psychique combine pouvoirs psioniques et magie divine.

Adaptation. Le théurge psychique convient parfaitement à l'univers d'Eberron, mais serait nettement moins évident à intégrer dans un univers où la magie profane prédomine, tel que les Royaumes Oubliés. L'Eglise de Sardior compte de nombreux théurges psychiques dans son clergé, mais c'est au MJ de décider quelles religions de sa campagne seraient susceptibles d'abriter une telle classe.

Dés de vie. d4.

CONDITIONS

Pour devenir théurge psychique, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Compétences. Degré de maîtrise de 6 en Connaissances (psioniques), degré de maîtrise de 6 en Connaissances (religion).

Sorts. Capacité de lancer des sorts de niveau 2.

Facultés. Capacité de manifester des facultés de niveau 2.

APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de prestige de théurge psychique :

Armes et armures. Le théurge psychique ne gagne aucune formation au maniement des armes et des boucliers, ni au port des armures.

Sorts/Facultés. A chaque nouveau niveau de théurge psychique, le personnage acquiert un niveau effectif de lanceur de sorts pour une de ses classes précédentes pratiquant la magie divine et dont il maîtrise les sorts de 2^e niveau (s'il possède plusieurs classes de ce type, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage). Il obtient les sorts par jour (ainsi que les sorts connus, le cas échéant) et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif.

Le personnage acquiert également un niveau effectif de psionique pour une de ses classes ayant des capacités psi et dont il maîtrise les facultés de 2^e niveau (s'il possède plusieurs classes de ce type, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage). Il obtient les points psi par jour, les facultés connues et accessibles, et le niveau de manifestation d'un personnage de son niveau effectif.

Néanmoins, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau, tels que le renvoi des morts-vivants, des dons métapsioniques ou de création d'objets, des aptitudes de cristal psi, etc.

Par exemple, un prêtre 3/psion 3 prenant un niveau de théurge mystique a accès aux mêmes sorts qu'un prêtre de niveau 4 et au même nombre de points psi qu'un psion de niveau 4.

LE THÉURGE PSYCHIQUE

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Sorts/Facultés
1	+0	+0	+0	+2	+1 niveau de lanceur de sorts divin/+1 niveau de manifestation
2	+1	+0	+0	+3	+1 niveau de lanceur de sorts divin/+1 niveau de manifestation
3	+1	+1	+1	+3	+1 niveau de lanceur de sorts divin/+1 niveau de manifestation
4	+2	+1	+1	+4	+1 niveau de lanceur de sorts divin/+1 niveau de manifestation
5	+2	+1	+1	+4	+1 niveau de lanceur de sorts divin/+1 niveau de manifestation
6	+3	+2	+2	+5	+1 niveau de lanceur de sorts divin/+1 niveau de manifestation
7	+3	+2	+2	+5	+1 niveau de lanceur de sorts divin/+1 niveau de manifestation
8	+4	+2	+2	+6	+1 niveau de lanceur de sorts divin/+1 niveau de manifestation
9	+4	+3	+3	+6	+1 niveau de lanceur de sorts divin/+1 niveau de manifestation
10	+5	+3	+3	+7	+1 niveau de lanceur de sorts divin/+1 niveau de manifestation

Compétences de classe (2 + mod Int par niveau) : Art de la magie (Int), Art psi (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (plans) (Int), Connaissances (psioniques) (Int), Connaissances (religion) (Int), Décryptage (Int) et Profession (Sag)



NOUVELLES FACULTÉS

DÉTECTION DES COLLETS ET DES FOSSES PSIONIQUE

Clairsentience

Niveau : roublard psychique 1

Signes apparents : visuel

Temps de manifestation : 1 action simple

Portée : 18 m

Zone d'effet : émanation en forme de cône

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute/niveau

Points psi : 1

Comme *détection des collets et des fosses*, à ces indications près.

Amélioration. Si le psionique dépense 4 points psi supplémentaires, la durée de la faculté passe à 1 heure. Durant cette heure, le personnage doit se concentrer sur la faculté pour en tirer la moindre information (comme noté dans la description du sort), mais une interruption de concentration ne met pas fin à la faculté.

DÉTECTION DES PASSAGES SECRETS PSIONIQUE

Clairsentience

Niveau : roublard psychique 1

Signes apparents : visuel

Temps de manifestation : 1 action simple

Portée : 18 m

Zone d'effet : émanation en forme de cône

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute/niveau

Points psi : 1

Comme *détection des passages secrets*, à ces indications près.

Amélioration. Si le psionique dépense 4 points psi supplémentaires, la durée de cette faculté passe à 1 heure. Durant cette heure, le personnage doit se concentrer sur la faculté pour en tirer la moindre information (comme noté dans la description du sort), mais une interruption de concentration ne met pas fin à la faculté.

DÉTECTION DES PIÈGES PSIONIQUE

Clairsentience

Niveau : roublard psychique 2

Signes apparents : visuel

Temps de manifestation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le psionique

Durée : 1 minute/niveau

Points psi : 3

Grâce à cette faculté, le psionique peut effectuer des tests de Fouille pour repérer les pièges même s'il ne dispose d'aucun rang dans la compétence Fouille. Il bénéficie également d'un bonus de +2 à ses tests de Fouille pour repérer les pièges.

Amélioration. Tous les points psi supplémentaires dépensés, le psionique obtient un bonus supplémentaire de +1 à ses tests de Fouille pour repérer les pièges.

MICROKINÉSIE

Psychokinésie

Niveau : roublard psychique 3

Signes apparents : visuel

Temps de manifestation : 1 action simple

Portée : contact

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : aucun (objet)

Résistance psionique : oui (objet)

Points psi : 9

Le psionique peut se servir de *microkinésie* pour remplacer ses outils normaux lorsqu'il utilise ses compétences Crochetage et Désamorçage/Sabotage.

Amélioration. Tous les 2 points psi supplémentaires dépensés, le psionique obtient un bonus de +1 à ses tests de Crochetage et Désamorçage/Sabotage effectués en conjonction avec cette faculté.

POCHE DIMENSIONNELLE

Psychoportation

Niveau : roublard psychique 1

Signes apparents : mental

Temps de manifestation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : un objet non tenu, pesant jusqu'à 0,5 kg/niveau

Durée : 1 heure/4 niveaux (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance psionique : non

Points psi : 1

Le contact du psionique transfère un objet non tenu dans une poche extradimensionnelle cachée

dans le creux de sa main. La poche dimensionnelle est invisible et ne pèse rien, quoi qu'elle contienne. Lorsque la faculté prend fin ou est interrompue, l'objet retourne dans la main du psionique ou à côté de lui si celui-ci ne peut le tenir.

Amélioration. Il est possible d'améliorer cette faculté de l'une ou des deux façons suivantes.

1. Tous les 2 points psi supplémentaires dépensés, le psionique peut stocker 0,5 kg de plus par niveau (mais toujours un seul objet).
2. Si le psionique dépense 4 points psi supplémentaires, la durée de la faculté passe à une journée, quel que soit son niveau de manifestation.

POIDS PLUME

Psychoportation

Niveau : roublard psychique 5

Signes apparents : visuel

Temps de manifestation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le psionique

Durée : 1 minute/niveau

Points psi : 9

Le corps du psionique lui semble aussi léger qu'une feuille, bien qu'en réalité son poids ne change pas. Ce pouvoir n'a aucun effet sur son équipement. Si le personnage chute alors que cette faculté est active, il ne souffre que de 1d6 points de dégâts tous les 18 mètres de chute ; et il ne subit aucun dégât pour toute chute inférieure à 18 mètres.

Tant que cette faculté est active, le psionique obtient un bonus de +8 aux tests d'Escalade pour escalader une surface verticale (mais pas un plafond ou une pente descendante) et il grimpe à la moitié de sa vitesse normale (ou sa vitesse normale s'il effectue une escalade accélérée). Le personnage conserve son bonus de Dextérité à la CA (le cas échéant) lorsqu'il grimpe et ses ennemis n'obtiennent aucun bonus pour leurs attaques contre lui.

Enfin, tant que cette faculté est active, le psionique obtient un bonus de +8 à ses tests de Déplacement silencieux.

Amélioration. Si le psionique dépense 4 points psi supplémentaires, la durée de cette faculté passe à 1 heure.

RALENTISSEMENT DU POISON

PSIONIQUE

Psychométabolisme

Niveau : égoïste 2, roublard psychique 2

Signes apparents : matériel

Temps de manifestation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le psionique

Durée : 1 heure/niveau

Points psi : 3

Comme *ralentissement du poison*, à ces indications près.

