



le Scriptorium

présente :
une aide pour
D&D 3.5



LE PSION CORROMPU



Image © Wizards of the Coast

LE PSION CORROMPU

**UNE CLASSE DE PRESTIGE 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 supplément *Heroes of Horror* passe en revue des différentes techniques d'introduction de la terreur dans *D&D* tout en présentant de nouvelles mécaniques pour les différents genres de l'horreur, y compris des règles pour antihéros et personnages corrompus. Cette nouvelle classe de prestige pour antihéros est dans leur lignée directe, proposant un psion corrompu par le pouvoir de la dépravation.

PSION CORROMPU

We make up horrors to help us cope with the real ones. — Stephen King

Les psions corrompus ont été séduits par le pouvoir de la dépravation. En l'acceptant, ils ont découvert un chemin vers les tréfonds les plus sombres de leur esprit, jusqu'à découvrir les pouvoirs à la source même des cauchemars. Mais le pouvoir de la dépravation a un prix, prix qu'ils payent avec leur propre santé mentale et physique.

DEVENIR PSION CORROMPU

Seuls ceux possédant des pouvoirs psioniques considérables et qui embrassent la dépravation peuvent espérer devenir des psions corrompus. Psions et prodiges sont les plus nombreux à suivre cette voie, car ils peuvent en remplir les prérequis relativement aisément. Des guerriers psychiques de haut niveau deviennent parfois des psions corrompus, mais ils sont rares. Les rares qui suivent cette voie deviennent de redoutables adversaires. Les âmes acérées monoclassées ne possèdent pas les pouvoirs nécessaires pour emprunter cette classe.

Dés de vie : d4.

Conditions

Pour devenir psion corrompu, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement. Tous sauf bon.

Don. Lunatic Insight (tainted feat, cf *Heroes of Horror*, page 123).

Facultés. Capacité de manifester des facultés de niveau 4.

Dépravation. Dépravation mineure.

Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de la classe de prestige de psion corrompu :

Armes et armures. Un psion corrompu ne gagne aucune formation au maniement des armes et des boucliers, ni au port des armures.

Facultés. A chaque niveau de psion corrompu, 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. Néanmoins, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau, tels que de nouveaux dons métapsioniques ou de création d'objets, etc.

Soif de pouvoir. Le pouvoir de la dépravation est grand, tentant et difficile à ignorer. Une fois qu'on emprunte cet obscur chemin, il est dur de s'en détourner. Si vous souhaitez prendre un niveau dans une autre classe après avoir pris votre premier niveau de psion corrompu, vous devez réussir un jet de Volonté ($DD = 10 + \text{votre valeur de dépravation}$). En cas d'échec, vous devez continuer à progresser en tant que psion corrompu pour encore au moins un niveau. En cas de succès, vous pouvez prendre un niveau dans une autre classe, mais vous devrez toujours réussir un nouveau jet de sauvegarde la prochaine fois que vous gagnerez un niveau, sous peine de retomber dans cette classe de prestige.

Immunité à la dépravation. Vous êtes immunisé aux effets de toute dépravation à venir autres que ceux conférés par cette classe de prestige. Tous les symptômes que vous exhibiez avant cette classe de prestige sont conservés, bien qu'on puisse s'en débarrasser normalement. Votre valeur de dépravation est plafonnée par la limite de dépravation profonde de votre valeur de Constitution ou de Sagesse, comme indiqué sur la Table 4-1: Taint Threshold (cf *Heroes of Horror*, page 63).

Pouvoir dépravé (Sur). Vous obtenez un nombre de points psi quotidiens supplémentaires égal à votre valeur de dépravation.

Dépravation mineure. Au second niveau, vous obtenez un effet aléatoire de dépravation mineure de la Table 4-3: Depravity Effects (cf *Heroes of Horror*, page 65). Cet effet ne peut être dissipé par des moyens normaux.

Création de serviteurs (Psi). Au niveau 3, vous obtenez le pouvoir de créer et contrôler des serviteurs dépravés (tainted minions, cf *Heroes of Horror*, page 153). Les Dés de Vie ou niveaux d'origine de la créature de base ne peuvent dépasser la moitié de votre Niveau Global Effectif. Le rituel de création d'un serviteur dure 10 minutes et la transformation complète prend 24 heures. Les serviteurs ainsi créés progressent normalement, mais si leurs DV excèdent à un seul instant la moitié de votre NGE, ils se libèrent de votre emprise mentale et vous attaquent. Une fois que vous obtenez ce pouvoir, vous perdez les bénéfices du don Prestige, le cas échéant. Vous perdez le don et tout compagnon d'arme ou suivants que vous ayez. Vous pouvez toujours engager des mercenaires, mais ces derniers seront toujours de la pire espèce.

Vous obtenez un serviteur dépravé supplémentaire aux niveaux 5, 9 et 12.

Corruption mineure. Au niveau 4, vous obtenez un effet aléatoire de corruption mineure de la Table 4-3: Corruption Effects (cf *Heroes of Horror*, page 63). Cet effet ne peut être dissipé par des moyens normaux.

Suaire terrifiant (Psi). Au niveau 5, vous pouvez dépenser 7 points psi et sacrifier votre focalisation psionique par une action simple pour vous entourer d'un manteau d'ectoplasme lumineux. Ce manteau est le reflet changeant de vos peurs et de celles de ceux qui vous entourent. Le manteau confère un bonus de parade à la CA égal à la moitié de votre niveau de classe (arrondi à l'inférieur). De plus, ceux qui posent leur regard sur lui doivent réussir un jet de Volonté (DD 10 + niveau de psion corrompu + modificateur de Cha) sous peine de subir un malus de -4 aux jets d'attaque, de sauvegarde, de compétences et aux tests de caractéristiques. Cet effet perdure aussi longtemps que le manteau. Une fois créé, le manteau dure 1 round par niveau de classe.

Dépravation modérée. Au niveau 6, vous obtenez un effet aléatoire de dépravation modérée de la Table 4-3: Depravity Effects (cf *Heroes of Horror*, page 65). Cet effet ne peut être dissipé par des moyens normaux.

Création de phtisque (Psi). Au niveau 7, vous obtenez le pouvoir de modeler un phtisque (cf *DRS*



Psionique, page 238) issu de votre esprit dérangé. Le phtisque ainsi créé reste sous votre contrôle pour 1 round par niveau de classe avant de se dissiper. Créer un phtisque nécessite 1 round entier et peut être tenté 1 fois par jour tous les 3 niveaux de classe du psion corrompu. Vous ne pouvez contrôler qu'un seul phtisque à la fois.

Corruption modérée. Au niveau 8, vous obtenez un effet aléatoire de corruption modérée de la Table 4-3: Corruption Effects (cf *Heroes of Horror*, page 63). Cet effet ne peut être dissipé par des moyens normaux.



Suaire cauchemardesque (Psi). Au niveau 9, en dépensant 11 points psi par une action simple, vous pouvez vous entourer d'un manteau possédant les mêmes caractéristiques qu'un suaire terrifiant. De plus, les reflets au sein du manteau peuvent tenter une attaque de contact par round avec une portée de 3 mètres en utilisant le bonus à l'attaque du psion corrompu. Quiconque est touché par cette attaque doit réussir un jet de Volonté (DD 10 + niveau de psion corrompu + modificateur de Cha) ou subir 3d6 points de dégâts.

Dépravation profonde. Au niveau 10, vous obtenez un effet aléatoire de dépravation profonde de la Table 4-3: Depravity Effects (cf *Heroes of Horror*, page 65). Cet effet ne peut être dissipé par des moyens normaux.

Création d'appelant des ténèbres (Psi). Au niveau 11, vous obtenez le pouvoir de créer et contrôler un appelant des ténèbres (cf *DRS Psionique*, page 217). Pour ce faire, vous avez besoin de tuer, de préférence de votre propre main, au moins une douzaine d'humanoïdes dans un état de terreur et d'horreur extrêmes. Vous ne pouvez contrôler qu'un seul appelant et, si ses DV devaient à aucun moment dépasser les vôtres, il se libérerait de votre emprise et vous attaquerait immédiatement. Parvenir à créer un appelant des ténèbres nécessite 8 heures de concentration ininterrompues.

Corruption profonde. Au niveau 12, vous obtenez un effet aléatoire de corruption profonde de la

Table 4-3: Corruption Effects (cf *Heroes of Horror*, page 63). Cet effet ne peut être dissipé par des moyens normaux.

Forme cauchemardesque (Sur). En dépensant 17 points psi par une action simple, vous pouvez changer de forme pour adopter celle d'un hideux visage issu de votre esprit. Ceux qui posent les yeux dessus doivent réussir un jet de Volonté DD 30 ou être *étourdis* pour 1 round. De plus, ils subissent un malus de -4 aux jets d'attaque, de sauvegarde, de compétences et aux tests de caractéristiques en votre présence. Cette forme perdure pour 1 round par niveau de classe et vous confère un bonus de parade de +6 à la CA ainsi que 30 pv temporaires.

JOUER UN PSION CORROMPU

Vous avez peur, mais cette peur est votre force. La terreur ne vous paralyse pas, elle demeure simplement ancrée dans votre esprit sous la forme d'une appréhension permanente. L'inconnu vous rend toujours très tendu, qu'il s'agisse d'un donjon que vous vous apprêtez à explorer ou de l'aubergiste d'une nouvelle taverne dans laquelle vous venez d'entrer. Une fois que vous connaissez et comprenez ces nouveautés, tout va bien, mais d'ici là, vous agissez parfois de façon irrationnelle. Ce comportement peut se manifester de bien des façons, que ce soit la couardise, une certaine forme de paranoïa

LE PSION CORROMPU

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	Soif de pouvoir, immunité à la dépravation, pouvoir dépravé	+1 niveau de manifestation
2	+1	+0	+0	+3	Dépravation mineure	+1 niveau de manifestation
3	+1	+1	+1	+3	Création de serveurs	+1 niveau de manifestation
4	+2	+1	+1	+4	Corruption mineure	+1 niveau de manifestation
5	+2	+1	+1	+4	Suaire terrifiant	+1 niveau de manifestation
6	+3	+2	+2	+5	Dépravation modérée	+1 niveau de manifestation
7	+3	+2	+2	+5	Création de phytique	+1 niveau de manifestation
8	+4	+2	+2	+6	Corruption modérée	+1 niveau de manifestation
9	+4	+3	+3	+6	Suaire cauchemardesque	+1 niveau de manifestation
10	+5	+3	+3	+7	Dépravation profonde	+1 niveau de manifestation
11	+5	+3	+3	+7	Création d'appelant des ténèbres	+1 niveau de manifestation
12	+6	+4	+4	+8	Corruption profonde	+1 niveau de manifestation
13	+6	+4	+4	+8	Forme cauchemardesque	+1 niveau de manifestation

Compétences de classe (2 + mod Int par niveau) : Art psi (Int), Bluff (Cha), Concentration (Con), Connaissances (au choix, chaque compétence devant être prise séparément) (Int), Intimidation (Cha), Profession (Sag) et Psychologie (Sag)

ou au contraire de témérité. La plupart des psions corrompus ne remarquent même pas que leur comportement est anormal. Le désir de surmonter ces peurs est votre raison d'être, bien que là encore ce puisse être avec vigueur ou petit à petit. Mais dans tous les cas, vous agissez.

COMBAT

Un combat consiste généralement en l'invocation de votre meilleur suaire, donner des ordres à vos serviteurs le cas échéant, puis manifester des facultés contre vos ennemis. Vos serviteurs peuvent assaillir les lanceurs de sorts ennemis, conférant un bonus de prise en tenaille aux guerriers et roublards, ou vous servir de protection rapprochée à vous et aux autres lanceurs de sorts du groupe. Votre meilleure attaque demeure vos facultés. Si vous faites partie des rares guerriers psychiques qui empruntent cette classe de prestige, vous utiliserez sans doute vos suaires et serviteurs de façon similaire, mais vous préférerez faire parler les armes plutôt que vos facultés.

PROGRESSION

Dans la plupart des cas, on devient psion corrompu par accident. Vous ne choisissez pas vraiment d'embrasser la dépravation ; vous tentez juste de combattre vos peurs. Ce faisant, la dépravation sait se frayer un chemin dans votre esprit. Mais alors que l'esprit du psion lambda ferait de son mieux pour la repousser, le vôtre l'accepte dans sa douce noirceur. La dépravation s'empare alors des recoins sombres de votre esprit et commence à se nourrir de vous tout comme vous vous nourrissez d'elle.

Une fois devenu un psion corrompu, vous cherchez des moyens d'empirer votre dépravation. Ceci vous aide non seulement à combattre vos peurs mais aussi à augmenter votre nombre de points psi quotidiens. Vos points de compétences seront au mieux dépensés parmi les compétences de cette classe de prestige. Vous pouvez choisir de vous concentrer sur Bluff ou sur Intimidation, tout en répartissant les autres points en fonction de la façon dont vous souhaitez interagir avec les PNJ. Peu de dons vous

sont désormais intéressants, à l'exception de ceux réprimant les effets de la dépravation et de ceux qui améliorent vos facultés de manifestation.

RESSOURCES

En tant que psion corrompu, vous n'attendez pas grand chose du monde extérieur. Peu de gens sont enclins à aider un individu aussi dépravé que vous. Ils ont également tendance à ne pas apprécier (pour le moins) vos serviteurs morts-vivants. Le mieux que vous puissiez espérer serait encore de rencontrer un autre psion corrompu. Vous vous comprendriez et vous aurez une chance de le convaincre de vous aider si le besoin s'en faisait sentir.

