



le Scriptorium

présente :  
une aide pour  
D&D 3.5



# LE CRISTALLOMANCIEN

## LE CRISTALLOMANCIEN



Image © Wizards of the Coast

**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](#)

## CRISTALLOMANCIEN

Les personnages psioniques ont découvert de nombreuses façons de tirer parti des propriétés psioniques des cristaux, et apprirent ainsi à créer de merveilleux objets tels que les cristaux condensateurs, les pierres psioniques et les dorjés. En créant un cristal psi en revanche, les personnages psioniques insufflent une partie de leur propre personnalité dans le cristal, taillant ainsi un compagnon cristallin unique. Certains de ces psioniques, connus sous le nom de cristallomanciens, ont consacré tous leurs efforts à l'étude des cristaux et des propriétés des pierres précieuses et autres gemmes. A travers leurs études, ils ont appris que ces gemmes peuvent développer les pouvoirs d'une entité psionique en devenant un centre de focalisation pour les énergies psioniques de la-dite entité.

Les recherches des cristallomanciens ont mis en évidence que cette amélioration est de plus en plus significative lorsque le contact entre le corps du psionique et ses gemmes est plus important. Alors, ils ont mis au point une méthode pour s'assurer un contact absolu avec les gemmes. Au cours d'un processus appelé assimilation, le psionique absorbe la gemme. Celle-ci est alors détruite, puisque le corps du psionique l'intègre totalement. Le processus requiert un jour entier et est extrêmement douloureux. A la fin de l'assimilation, la gemme a fusionné avec le système sanguin du psionique à l'endroit où elle avait été placé, et on peut remarquer sa présence grâce à une faible lueur visible à travers la peau. A mesure que le psionique incorpore davantage de gemmes à son physique, un réseau tentaculaire finit par recouvrir tout son corps, à l'exception des mains, des pieds et de la tête.



Ainsi, il peut encore être dissimulé par de simples vêtements.

**Dés de vie.** d4.

### Conditions

Pour devenir cristallomancien, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

**Compétences.** Degré de maîtrise de 4 en Artisanat (taille de gemmes), degré de maîtrise de 4 en Connaissances (exploration souterraine).

**Dons.** Focalisation de cristal psi, Harmonie cristalline.

**Facultés.** Niveau 5 de manifestation.

### Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de la classe de prestige de cristallomancien :

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

**Facultés.** Du 2<sup>e</sup> au 9<sup>e</sup> niveau de cristallomancien, 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. Contrairement à la plupart des classes de prestige, le cristallomancien obtient également des niveaux effectifs supplémentaires pour déterminer les pouvoirs de son cristal psi.

**Gemme assimilée (Sur).** A chaque fois que le cristallomancien obtient ce pouvoir, il assimile une nouvelle gemme dans son corps. Il peut assi-

miler jusqu'à cinq gemmes (voir table ci-dessous), une dans chacun des bras et des jambes et dans la poitrine. Une fois qu'une partie du corps a assimilé une gemme, on ne peut y lier une autre gemme. La puissance et la description de chaque gemme sont données ci-dessous. Le prérequis de niveau est le niveau minimal de cristallomancien requis pour assimiler cette gemme. Chaque type de gemme ne peut être assimilé qu'une seule fois.

La gemme elle-même doit au préalable être brute et parfaitement pure (c'est à dire sans la moindre propriété magique ou psionique). Sa valeur doit être d'au moins 100 po avant d'être taillée. Le cristallomancien doit réussir un jet d'Artisanat (taille des gemmes) DD 15 afin de pouvoir tailler la pierre pour ensuite l'assimiler.

Si pour une raison quelconque, le corps du cristallomancien venait à être détruit et s'il parvenait à renaître dans un autre corps, il pourrait assimiler de nouvelles gemmes dans son nouveau corps. Les gemmes doivent toutefois être du même type que les premières et assimilées dans le même ordre.

**Cristal psi supérieur.** Au niveau 1, le cristallomancien reçoit le don Cristal psi supérieur, même s'il n'en remplit pas les prérequis.

**Synergie cristalline (Sur).** Au niveau 10, le cristallomancien obtient la capacité de compter son cristal psi comme une gemme assimilée supplémentaire pour ce qui est de déterminer les effets des autres gemmes qu'il a assimilées. Le cristallomancien doit maintenir sa focalisation psychique pour utiliser cette aptitude et son cristal psi doit également être en contact avec son corps pour lui conférer ce bénéfice.

## GEMMES ASSIMILÉES

<b>Niveau 1<sup>1</sup></b>	Sanguine
Améthyste	Saphir
Aigue-marine	Tourmaline
Agate oeil-de-tigre	<b>Niveau 4<sup>1</sup></b>
Calcite	Diamant
Cristal de roche	Jade
Émeraude	Jais
Grenat	Opale
Jaspe	Sugilite
Malachite	Zircon bleu
Onyx	<b>Niveau 6<sup>1</sup></b>
Péridot	Chrysocole
Pierre de lune	<b>Niveau 8<sup>1</sup></b>
Quartz fumé	Obsidienne
Quartz oeil-de-tigre	<b>Niveau 10<sup>1</sup></b>
Rubis	Azurite

<sup>1</sup> Vous pouvez assimiler toute gemme pour laquelle vous présentez le niveau minimum requis, voir la description de l'aptitude gemme assimilée.

## Description des gemmes

Les gemmes décrites ci-après confèrent différents pouvoirs au cristallomancien. Chaque type de gemme ne peut être assimilé qu'une seule fois.

**Améthyste.** Le cristallomancien est immunisé à tous les poisons, y compris à l'alcool.

## CRISTALLOMANCIEN

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Facultés
1	+0	+0	+0	+2	Cristal psi supérieur	—
2	+1	+0	+0	+3	Gemme assimilée	+1 niveau effectif
3	+1	+1	+1	+3	—	+1 niveau effectif
4	+2	+1	+1	+4	Gemme assimilée	+1 niveau effectif
5	+2	+1	+1	+4	—	+1 niveau effectif
6	+3	+2	+2	+5	Gemme assimilée	+1 niveau effectif
7	+3	+2	+2	+5	—	+1 niveau effectif
8	+4	+2	+2	+6	Gemme assimilée	+1 niveau effectif
9	+4	+3	+3	+6	—	+1 niveau effectif
10	+5	+3	+3	+7	Gemme assimilée, synergie cristalline	—

**Compétences de classe (4 + mod Int par niveau) :** Art psi (Int), Artisanat (taille des gemmes) (Int), Concentration (Con), Connaissances (au choix, chaque compétence devant être prise séparément) (Int), Fouille (Int), Estimation (Int), Survie (Sag)



**Aigue-marine.** Le cristallomancien obtient un bonus d'Intelligence de +1. Ce bonus augmente de +1 toutes les deux gemmes assimilées supplémentaires (+2 avec 3 gemmes, +3 avec 5). Cette aptitude reste active tant que le cristallomancien demeure psioniquement focalisé.

**Azurite.** Le cristallomancien n'a plus besoin de manger, de boire ou de dormir, bien qu'il puisse toujours le faire s'il le souhaite (*niveau requis : 10*).

**Sanguine.** Le cristallomancien obtient un bonus de Force de +1. Ce bonus augmente de +1 toutes les deux gemmes assimilées supplémentaires (+2 avec 3 gemmes, +3 avec 5). Cette aptitude reste active tant que le cristallomancien demeure psioniquement focalisé.

**Zircon bleu.** Le cristallomancien est immunisé aux maladies, y compris les celles d'origine surnaturelle ou magique (*niveau requis : 4*).

**Agate oeil-de-tigre.** Le cristallomancien est immunisé à tous les effets de terreur.

**Calcite.** Le cristallomancien obtient un bonus de Sagesse de +1. Ce bonus augmente de +1 toutes les deux gemmes assimilées supplémentaires (+2 avec 3 gemmes, +3 avec 5). Cette aptitude reste active tant que le cristallomancien demeure psioniquement focalisé.

**Chrysocole.** Le cristallomancien peut utiliser la faculté *caravane astrale*, un nombre de fois par jour égal au nombre de gemmes qu'il a assimilées. Lorsqu'il utilise ce pouvoir, il peut également appliquer les effets de la faculté *voyageur astral* un nombre de fois égal à 2 fois le nombre de gemmes qu'il a assimilées. L'utilisation de ce pouvoir requiert que le cristallomancien sacrifie sa focalisation psionique (*niveau requis : 6*).

**Cristal de roche.** Le cristallomancien peut dépenser 2 points psi pour ajouter 2d6 points de dégâts à sa prochaine attaque à mains nues ou à l'aide d'une arme naturelle. Le pouvoir reste actif pendant 1 minute ou jusqu'à ce que le cristallomancien touche sa cible. Utiliser ce pouvoir est une action ra-

pide ne provoquant pas d'attaque d'opportunité.

**Diamant.** Le cristallomancien obtient 4 points psi quotidiens supplémentaires par gemme assimilée (*niveau requis : 4*).

**Émeraude.** Le cristallomancien gagne une résistance psionique égale à 11 + 3 par gemme qu'il a assimilée.

**Jade.** Le cristallomancien est immunisé aux attaques altérant son âge et ne souffre plus des effets d'un âge avancé (bien que toute pénalité déjà appliquée demeure). Le personnage finit par mourir lorsque son heure est venue (*niveau requis : 4*).

**Jais.** Le cristallomancien peut utiliser la faculté de *vol* pour le double de sa durée normale (2 minutes par niveau). Il peut y faire appel un nombre de fois par jour égal à 2 fois le nombre de gemmes qu'ils a assimilées (*niveau requis : 4*).

**Malachite.** Le cristallomancien obtient une forme limitée de télépathie. Il peut communiquer télépathiquement avec toute créature située à moins de 9 mètres avec qui il a au moins une langue en commun.

La portée augmente de 3 m par gemme assimilée supplémentaire.

Il peut s'adresser à plusieurs créatures en même temps, bien que tenir une conversation avec plus d'une personne à la fois est aussi difficile par télépathie qu'à haute voix.

**Pierre de lune.** Le cristallomancien obtient un bonus d'intuition de +1 à la CA et à tous ses jets de sauvegarde. Ce bonus augmente de 1 par gemme assimilée. Cette aptitude reste active tant que le cristallomancien est psioniquement focalisé.

**Obsidienne.** Le personnage obtient l'aptitude de *rejet de détection*, comme la faculté du même nom. Le cristallomancien peut activer ou désactiver ce pouvoir en sacrifiant sa focalisation psionique (*niveau requis : 8*).

**Onyx.** Lorsque ce pouvoir est activé, un ennemi pouvant voir le cristallomancien doit réussir un jet de Volonté (DD 10 + 2 par gemme assimilée + mod de caractéristique principale) ou être *secoué* pour 2d6 rounds. Cette aptitude peut être utilisée un



nombre de fois par jour égal au nombre de gemmes assimilées par le personnage.

**Opale.** Le cristallomancien peut utiliser la faculté de *divination psionique*, un nombre de fois par jour égal au nombre de gemmes qu'il a assimilées (*niveau requis : 4*).

**Péridot.** Le cristallomancien obtient une RD 1/—. Celle-ci augmente de 1 point pour chaque gemme assimilée supplémentaire.

**Grenat.** Le cristallomancien obtient le pouvoir de se soigner lui-même. Il peut guérir 4 pv par gemme assimilée chaque jour, avec la possibilité de diviser ce total en plusieurs utilisations.

**Jaspe.** Le cristallomancien est partiellement immunisé aux attaques diminuant les caractéristiques. Le personnage peut ignorer totalement les effets de ces attaques un nombre de fois par jour égal au nombre de gemmes qu'il a assimilées. Cette immunité ne s'applique pas à l'érosion de caractéristiques. Cette aptitude reste active tant que le cristallomancien est psioniquement focalisé.

**Rubis.** Le cristallomancien obtient un bonus de Constitution de +1. Ce bonus augmente de +1 toutes les deux gemmes assimilées supplémentaires (+2 avec 3 gemmes, +3 avec 5). Cette aptitude reste active tant que le cristallomancien est psioniquement focalisé.

**Saphir.** Le cristallomancien obtient le pouvoir de vision tactile, comme la faculté du même nom. Son champ de vision tactile s'étend sur 6 m + 3 m par gemme assimilée supplémentaire, avec un maximum de 18 m. Cette aptitude reste active tant que le cristallomancien est psioniquement focalisé.

**Quartz fumé.** Le cristallomancien obtient un bonus de Charisme de +1. Ce bonus augmente de +1 toutes les deux gemmes assimilées supplémentaires (+2 avec 3 gemmes, +3 avec 5). Cette aptitude reste active tant que le cristallomancien est psioniquement focalisé.

**Sugilite.** Le cristallomancien est immunisé aux effets susceptibles de lui drainer ou de lui faire perdre des points psi (*niveau requis : 4*).

**Quartz oeil-de-tigre.** Le cristallomancien obtient un bonus de Dextérité de +1. Ce bonus augmente de +1 toutes les deux gemmes assimilées supplémentaires (+2 avec 3 gemmes, +3 avec 5). Cette aptitude reste active tant que le cristallomancien est psioniquement focalisé.

**Tourmaline.** Le cristallomancien obtient un bonus d'intuition avec les compétences suivantes : Artisanat (taille des gemmes), Connaissances (exploration souterraine), Estimation et Fouille. Ce bonus est égal à son nombre de gemmes assimilées.

