



le Scriptorium

présente :  
une aide pour  
D&D 3.5



# LE CONSTRUCTEUR

## LE CONSTRUCTEUR



**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](#)

# CONSTRUCTEUR

On dirait que tout le monde a toujours envie de se battre. Mais tout le monde sait que la plupart des psions ne durent généralement pas longtemps en combat brutal au corps à corps. Toutefois, certains psioniques doués ont choisi de suivre une voie différente. Ceux-là se servent des muscles et du corps des autres comme arme et bouclier. Ces psioniques ont consacré toutes leurs études à la fabrication de créations astrales, et leurs oeuvres sont désormais nettement plus puissantes que leurs équivalents « normaux ».

Certains de ces spécialistes, qui se font parfois appeler « Erbauer » ou constructeurs, sont devenus célèbres en menant leurs créations au combat ou en abattant les murs des forteresses ennemies. Quelles que soient leurs convictions, la plupart des gens trouvent rassurant de savoir qu'en cas de besoin, le constructeur qui voyage à leurs côtés n'aura aucun mal à recevoir à un petit coup de pouce.

**Dés de vie.** d4.

## CONDITIONS

Pour devenir constructeur, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

**Compétences.** Degré de maîtrise de 9 en Artisanat (au choix).

**Dons.** Création astrale renforcée

**Facultés.** Niveau 5 de manifestation et faculté de manifester *création astrale*, *ectoprotection* et *réparation psionique*.

## APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de prestige de constructeur :

**Armes et armures.** Un constructeur 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 constructeur, 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.

**Création astrale avancée.** Au niveau 1, un constructeur allonge la liste des menus de pouvoirs disponibles pour ses créations astrales :

## MENU A

**Esquive (Ext).** La création astrale obtient le don Esquive, même si elle ne remplit pas les prérequis.

**Griffes (Ext).** La création astrale est dotée de griffes aiguisées. Ses attaques de corps à corps sont maintenant des attaques de griffes au lieu de coups et infligent 1d8 + modificateur de Force points de dégâts. Les griffes sont considérées comme des armes tranchantes ou perforantes, le type exact étant choisi lorsque *création astrale* est manifestée.

**Muscles (Ext).** La création astrale inflige +1 point de dégâts supplémentaires sur chaque attaque de corps à corps réussie.

**Points d'armure (Ext).** Le corps de la création astrale est recouvert d'épines, ce qui lui permet d'infliger 1d6 points de dégâts perforants supplémentaires sur une attaque de lutte, de constriction, de bousculade ou de piétinement. La création astrale peut aussi effectuer des attaques normales avec ses épines ; dans ce cas, elles infligent 1d6 points de dégâts (x2 sur un coup critique).

## MENU B

**Allonge (Ext).** Les membres de la création astrale s'étendent, augmentant son allonge de 1,50 m.

**Coup étourdissant (Ext).** La création astrale obtient le don Coup étourdissant, même si elle ne remplit pas les prérequis.

**Enchaînement suprême (Ext).** La création astrale obtient le don Enchaînement suprême, même si elle ne remplit pas les prérequis.

**Muscles supérieurs (Ext).** La création astrale inflige +3 point de dégâts supplémentaires sur chaque attaque de corps à corps réussie.

## MENU C

**Muscles suprêmes (Ext).** La création astrale inflige +5 point de dégâts supplémentaires sur chaque attaque de corps à corps réussie.

**Balayage (Ext).** La création astrale possède une queue, avec laquelle elle peut balayer un adversaire par round. La queue inflige 2d8 plus 1,5 × modificateur de Force (arrondi à l'inférieur) points de dégâts et est considérée comme une attaque secondaire.

**Ectoprotection (Ext).** Au niveau 2, les créations astrales du constructeur sont modelées dans de l'ectoplasme renforcé. Elles reçoivent un bonus de +1 à tout test de niveau de manifestation pour résister à *dissipation psionique* et autres effets similaires, ainsi qu'un bonus de +1 aux jets de sauvegarde pour résister à *renvoi d'ectoplasme*. Ce bonus augmente de +1 tous les niveaux pairs et se cumule avec celui conféré par la faculté ectoprotection (voir page 105 du [DRS Psionique](#)).

**Création astrale de combat (Ext).** Au niveau 3, le constructeur obtient un bonus de +4 aux tests de Concentration effectués pour manifester *création astrale* sur la défensive (voir page 46 du [DRS Psionique](#)). Ce bonus se cumule avec celui du don Manifestation de combat (voir page 41 du [DRS Psionique](#)), pour un total éventuel de +8.

**Création astrale renforcée (Ext).** Au niveau 4, lorsque le constructeur manifeste une création astrale, il peut lui conférer un pouvoir supplémentaire de n'importe quel menu auquel elle a déjà accès (voir page 221 du [DRS Psionique](#)). Le constructeur peut utiliser cette aptitude en conjonction avec le don Créations astrales renforcées (voir page 34 du [DRS Psionique](#)). Il obtient cette aptitude à nouveau au niveau 8.

**Création astrale étendue (Ext).** Au niveau 5, les créations astrales manifestées par le constructeur ont une durée de vie d'une minute par niveau de manifestation au lieu de leur durée normale. Cette aptitude ne fonctionne que lorsque le personnage est psioniquement focalisé.

**Création astrale utilitaire (Ext).** Au niveau 7, le

constructeur est capable d'altérer une création astrale alors qu'il est en train de la manifester. La création astrale perd alors toute possibilité d'attaque et tout pouvoir de menu. En échange, sa durée de vie est étendue à 1 heure par niveau de manifestation. Le constructeur peut modeler sa construction astrale sous la forme d'un humanoïde bipède ou d'un équidé quadrupède, sans aucun détail physique.

Une création astrale utilitaire peut courir et aller chercher, ouvrir les portes non bloquées, nettoyer et réparer des choses. Elle ne peut entreprendre qu'une activité à la fois, mais elle travaille sans s'arrêter si nécessaire. Vous pouvez ainsi lui demander de nettoyer le sol puis vous occuper d'autre chose sans que cela affecte son travail, tant que vous demeurez à portée. Mais par exemple, une création astrale utilitaire chargée de suivre son maître en portant un coffre stoppera net devant une porte fermée ; il faut lui préciser de poser le coffre au sol et d'ouvrir la porte. Elle ne peut d'ailleurs ouvrir que les portes normales, les tiroirs, les trappes, etc. Elle peut déclencher toutes sortes de pièges, mais sa masse n'étant que de 50 kg, cela peut se révéler trop peu pour activer certaines plaques de pression et autres mécanismes similaires.

Une création astrale utilitaire ne peut jamais attaquer ; elle ne peut effectuer le moindre jet d'attaque. Elle peut en revanche tenter des jets de sauvegarde normalement. Vous devez rester à courte portée (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) d'une création astrale pour la commander. Cependant, elle continuera à exécuter votre dernier ordre de son mieux jusqu'à la fin de sa durée de vie ou jusqu'à être détruite.

## CONSTRUCTEUR

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	Création astrale avancée	—
2	+1	+0	+0	+3	Ectoprotection 1	+1 niveau effectif
3	+1	+1	+1	+3	Création astrale de combat	+1 niveau effectif
4	+2	+1	+1	+4	Création astrale renforcée, ectoprotection 2	+1 niveau effectif
5	+2	+1	+1	+4	Création astrale étendue	+1 niveau effectif
6	+3	+2	+2	+5	Ectoprotection 3	+1 niveau effectif
7	+3	+2	+2	+5	Création astrale utilitaire	+1 niveau effectif
8	+4	+2	+2	+6	Création astrale renforcée, ectoprotection 4	+1 niveau effectif
9	+4	+3	+3	+6	Création astrale supérieure	+1 niveau effectif
10	+5	+3	+3	+7	Création astrale instantanée, ectoprotection 5	—

**Compétences de classe (4 + mod Int par niveau) :** Art psi (Int), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Concentration (Con), Connaissances (au choix, chaque compétence devant être prise séparément), Déguisement (Cha), Détection (Sag) et Estimation (Int)





Lorsqu'elle adopte la forme d'un quadrupède, la création astrale utilitaire peut plus facilement soulever ou tirer une charge. Un personnage peut aussi monter une création astrale utilitaire quadrupède si son poids est inférieur à sa charge maximale.

**Création astrale supérieure (Ext).** Au niveau 9, le constructeur peut manifester *création astrale* avec plus d'efficacité et de flexibilité, en l'améliorant de la façon suivante s'il le désire.

**Amélioration.** Tous les 2 points psi dépensés supplémentaires, une création astrale additionnelle est créée. Le niveau de cette nouvelle création est égal à celui de la première. Vous pouvez créer jusqu'à 3 créations astrales en une seule manifestation. Les créations supplémentaires ont accès aux mêmes choix de pouvoirs que la première.

Par exemple, un constructeur peut dépenser 17 points psi pour manifester *création astrale* : 1 pour le coût de base, 14 pour augmenter le niveau de sa création à 8, et 2 pour créer une seconde création astrale de niveau 8.

**Création astrale instantanée (Ext).** Au niveau 10, le créateur obtient la faculté de manifester *création astrale* comme si le don Faculté instantanée lui était appliqué. Cette aptitude ne nécessite aucune dépense de points psi supplémentaires, bien que le constructeur doive toujours sacrifier sa focalisation psionique pour l'activer. Utiliser cette aptitude nécessite donc une action rapide et ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

