



le Scriptorium

présente :  
une aide pour  
D&D 3.5



# LE MÉDITANT

## LE MÉDITANT



Image © Wizards of the Coast

**UNE CLASSE DE PRESTIGE POUR D&D 3.5,  
PAR MARK A. JINDRA & SCOTT BROCIUS**

**TRADUIT ET MIS EN PAGE PAR AEGIS**

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

## DONS

Certains personnages psioniques parviennent à trouver la paix et l'harmonie dans l'exploration quotidienne des profondeurs de leur esprit grâce à la méditation. Leurs centres d'énergie psychique s'éveillent alors et des forces psioniques naturelles profondément enfouies sont relâchées. Avec de l'entraînement, un personnage psionique peut apprendre à manifester et canaliser ces forces psioniques brutes pour renforcer son corps et son esprit.

### MÉDITATION PSYCHIQUE [PSIONIQUE]

Vous offrez quelques instants de répit, de calme et de solitude à votre esprit, permettant aux énergies psioniques enfouies en vous de vous conférer divers effets protecteurs psioniques.

**Avantage.** Lorsque vous sélectionnez ce don, vous gagnez l'accès à l'un de vos sept centres d'énergie psychique. Pour obtenir ses avantages, vous devez d'abord éveiller ce centre d'énergie. Éveiller un centre d'énergie psychique nécessite huit heures de méditation ininterrompue. Vous ne pouvez avoir qu'un seul centre éveillé à la fois. Un centre demeure éveillé tant qu'on ne le remet pas en sommeil. Mettre un centre en sommeil dissipe les avantages qu'il conférerait jusque là, et nécessite une action simple ne provoquant pas d'attaque d'opportunité. Si vos points de vie passent à tout moment en-dessous de 0, tout centre éveillé est automatiquement mis en sommeil. Une fois éveillé, vous pouvez activer un centre par une action simple ne provoquant pas d'attaque d'opportunité, une fois par jour. Les avantages conférés par le centre durent 1 heure.

### BONUS DE MÉDITATION PSYCHIQUE

Centre d'énergie psychique	Avantage associé
Couronne	Bonus d'armure naturelle de +3 à la CA
Troisième œil	+1 pp temporaire (voir encadré à ce sujet) par niveau de manifestation
Gorge	+2 en Int, Sag et Cha
Cœur	+2 pv temporaires par niveau de manifestation (maximum 40 pv) ; ces pv ne se cumulent pas avec les pv temporaires issus d'autres sources
Plexus solaire	bonus moral de +2 à un JS de votre choix, +1 aux deux autres
Ventre	+2 en For, Dex et Con
Racine	RP de 5 + niveau de manifestation

### POINTS PSI TEMPORAIRES

Les points psi temporaires fonctionnent comme des points psi en bonus, excepté qu'ils ne perdurent que pour un temps limité s'ils ne sont pas utilisés avant. Dès qu'un personnage possédant des pp temporaires dépense ou perd des pp, les pp temporaires sont utilisés en premier.

Lorsqu'un personnage gagne des pp temporaires, prenez note de sa réserve actuelle de points psi, puis ajoutez les points temporaires. Lorsque les pp temporaires arrivent à terme, la réserve de points psi du personnage retombe au total noté plus tôt. Si la réserve de points psi du personnage est déjà en-dessous de ce total à ce moment là, tous les pp temporaires ont déjà été utilisés et la réserve de points psi ne diminue pas davantage.

Une fois que des pp temporaires sont perdus, ils ne peuvent plus être restaurés comme les « vrais » points psi le sont (à moins que le personnage reçoive une nouvelle dose de pp temporaires). Les points psi temporaires ne se cumulent pas entre eux. Lorsqu'un personnage possède déjà des pp temporaires alors qu'il en reçoit une nouvelle dose, conservez uniquement le total le plus élevé (sauf contre-indication).

### MÉDITATION PROFONDE [PSIONIQUE]

Grâce à l'étude de vos centres d'énergie psychique, vous atteignez un niveau de méditation plus profond, éveillant davantage votre potentiel psychique.

**Prérequis.** Méditation psychique.

**Avantage.** Ce don vous permet de maintenir deux centres d'énergie psychique supplémentaires éveillés simultanément. Éveiller l'un de ces centres nécessite toujours 8 heures de méditation. Vous obtenez également 2 activations quotidiennes supplémentaires. Vous pouvez activer n'importe quel centre éveillé, y compris un que vous auriez déjà activé au préalable ce même jour. Les avantages conférés par la réactivation du même centre ne se cumulent pas, les plus récents remplacent simplement les plus anciens. Vous pouvez choisir ce don jusqu'à 3 fois.

Concentrer votre énergie dans un petit nombre de centres au lieu de maintenir l'équilibre se paie au prix de plus d'efforts mentaux. Toute activation quotidienne d'un centre d'énergie psychique au-delà de la première coûte 1 activation supplémentaire que la précédente. Ainsi, activer un centre la première fois de la journée coûte 1 activation, la seconde fois coûte 2 activations, la troisième fois coûte 3 activations, etc.

# MÉDITANT

Les méditants sont des personnages ayant découvert les formidables pouvoirs qui leur sont accessibles lorsque leur corps et leur esprit ne forment plus qu'un. Tandis qu'il explore les profondeurs de son âme grâce à la méditation, le méditant est capable d'atteindre un état de paix intérieure que nul autre ne saurait connaître ou même comprendre. Avec le temps, les méditants deviennent de véritables maîtres dans l'art de la méditation, et ils peuvent éveiller aisément leurs centres d'énergie psychique pour manifester les forces psioniques qui sommeillent à l'intérieur de leur corps. Les méditants croient également qu'en stimulant leur esprit, la chance elle-même se met alors de leur côté.

**Dés de vie.** d4.

## Conditions

Pour devenir méditant, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

**Alignement.** Loyal.

**Compétences.** Degré de maîtrise de 9 en Concentration.

**Dons.** Méditation psychique, Méditation profonde (3 fois).

**Facultés.** Niveau 5 de manifestation.

## Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de la classe de prestige de méditant :

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

**Facultés.** A chaque niveau de méditant, à l'exception du premier, 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.

**Méditation ascétique (Sur).** Au niveau 1, le méditant apprend comment utiliser les énergies de son centre d'énergie ventral. En méditant pendant une heure, le méditant peut se passer de manger et de boire pour toute une journée.

**Paix intérieure.** Grâce à des heures d'entraînement, le méditant a appris comment atteindre rapidement un état de paix intérieure. La durée de méditation nécessaire pour éveiller un centre d'énergie psychique est diminuée de 30 minutes à chaque niveau de méditant.

**Méditation profonde.** Au niveau 2 et à chaque niveau pair par la suite (4, 6, 8 et 10), le méditant obtient deux activations quotidiennes supplémentaires de ses centres d'énergie psychique éveillés.

**Méditation intense.** A partir du niveau 3, le méditant découvre comment éveiller des énergies psychiques encore plus puissantes. Lorsqu'il éveille un centre d'énergie psychique, le méditant peut

### LE MÉDITANT

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	Méditation ascétique, paix intérieure	—
2	+1	+0	+0	+3	Méditation profonde	+1 niveau effectif
3	+2	+1	+1	+3	Méditation intense 2	+1 niveau effectif
4	+3	+1	+1	+4	Méditation profonde	+1 niveau effectif
5	+3	+1	+1	+4	Préparation mentale	+1 niveau effectif
6	+4	+2	+2	+5	Méditation profonde	+1 niveau effectif
7	+5	+2	+2	+5	Méditation intense 3	+1 niveau effectif
8	+6	+2	+2	+6	Méditation profonde	+1 niveau effectif
9	+6	+3	+3	+6	Forme éthérée	+1 niveau effectif
10	+7	+3	+3	+7	Harmonie spirituelle, méditation profonde	+1 niveau effectif

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



dépenser deux activations au lieu d'une seule pour augmenter le bonus conféré par le centre. Chacun des centres d'énergie du méditant ne peut recevoir cette amélioration qu'une seule fois. La durée de la méditation nécessaire pour éveiller le centre augmente alors de deux heures.

Au niveau 7, le méditant augmente encore l'intensité de sa méditation, ce qui lui permet désormais de dépenser jusqu'à trois activations simultanément pour améliorer les effets de l'un de ses centres d'énergie psychique. Le temps de méditation est alors augmenté de trois heures pour ce centre.

### BONUS DE MÉDITATION INTENSE

Centre d'énergie psychique	Deux activations*	Trois activations*
Couronne	Bonus d'armure naturelle de +5 à la CA	Bonus d'armure naturelle de +7 à la CA
Troisième œil	+1,25 pp temporaire par niveau de manifestation (arrondi à l'inférieur)	+1,5 pp temporaire par niveau de manifestation (arrondi à l'inférieur)
Gorge	+4 en Int, Sag et Cha	+6 en Int, Sag et Cha
Cœur	+2 pv temporaires par niveau de manifestation (max 40 pv) et guérison accélérée (1)	+2 pv temporaires par niveau de manifestation (max 40 pv) et guérison accélérée (2)
Plexus solaire	bonus moral de +4 à un JS de votre choix, +2 aux deux autres	bonus moral de +5 à un JS de votre choix, +3 aux deux autres
Ventre	+4 en For, Dex et Con	+6 en For, Dex et Con
Racine	RP de 10 + niveau de manifestation	RP de 15 + niveau de manifestation

\* Les bonus de ce tableau remplacent ceux conférés par le don Méditation psychique pour ce qui est des avantages conférés par l'activation d'un centre d'énergie psychique spécifique.

**Préparation mentale (Sur).** A partir du niveau 5, le méditant peut tenter de retourner les effets mentaux qui le ciblent spécifiquement contre leur initiateur lorsqu'il réussit son jet de sauvegarde (le cas échéant). Les pouvoirs et sorts de zone ne sont pas affectés. L'effet conserve son DD d'origine (ainsi que ses autres propriétés), mais le méditant est désormais considéré comme le lanceur et le lanceur d'origine comme la cible. Le méditant peut utiliser ce pouvoir tant qu'il est psioniquement focalisé.

**Forme éthérée (Sur).** Au niveau 9, le méditant et son équipement peuvent devenir éthérés puis revenir dans leur état matériel par une action simple. Le temps qu'ils peuvent passer dans l'éther est illimité, mais le méditant peut passer dans l'éther puis revenir dans le plan matériel dans la limite de trois fois par jour. Le méditant obtient tous les avantages et limitations décrites [page 295 du Guide du Maître](#).

**Harmonie spirituelle (Sur).** A condition que le méditant ait éveillé ses sept centres d'énergie psychiques, activer un de ces centres peut désormais se faire par une action rapide. Utiliser ce pouvoir ne provoque pas d'attaque d'opportunité et compte comme l'action rapide du personnage pour ce tour. De plus, la durée des bonus conférés par l'activation des centres passe à quatre heures.





# QU'EST-CE QU'UN CENTRE D'ÉNERGIE PSYCHIQUE ?

Les centres d'énergie psychiques sont les centres d'énergie du corps, associés à un certain nombre de niveaux d'évolution ou de conscience, d'organes, de glandes, de couleurs, de lumières, de musiques ou de cristaux. Le corps humain renferme sept centres d'énergie psychique.

## Fonctionnement des centres d'énergie psychique

Chacun des sept centres d'énergie psychique joue un rôle vital dans le fonctionnement de notre corps et la subjectivité de notre conscience. Les fonctions et propriétés de chaque centre d'énergie vis-à-vis de notre corps sont très largement sujettes à débat. Mais en ce qui concerne leur utilisation par un personnage psionique, elles sont simples à définir.

## Les sept centres d'énergie

### 1. LA COURONNE

Le centre d'énergie psychique de la couronne est situé au sommet du crâne. Il est souvent associé à la tolérance à la douleur du corps.

### 2. LE TROISIÈME ŒIL

Le centre d'énergie psychique du troisième œil (ou du visage) est situé au milieu du front. D'un point de vue physique, ce centre d'énergie contrôle le crâne, les yeux, le cerveau et le système nerveux. Il gouverne aussi nos sens : la vue, l'ouïe, l'odorat, le goût et le toucher. Le système nerveux et le cerveau émettent des ondes d'énergie qui sont transmises au reste du corps. Le crâne protège le cerveau des interférences extérieures et les yeux nous permettent de percevoir dans le plan matériel.

### 3. LA GORGE

Le centre d'énergie psychique de la gorge est situé au niveau du cou de chaque individu. Ce centre d'énergie gouverne les aspects liés à la communication, la volonté, l'honnêteté et la créativité.

### 4. LE CŒUR

Le centre d'énergie psychique du cœur est situé dans et autour du cœur de notre corps physique. Le cœur pompe le flux de sang nécessaire pour nous maintenir en vie. Sans le cœur, nous ne pouvons vivre dans le plan matériel. Aussi, certains l'appellent le centre primordial du corps.

### 5. LE PLEXUS SOLAIRE

Le centre d'énergie psychique du plexus solaire contrôle notre volonté et notre puissance physique comme morale. Il est dit que la sagesse est conférée par un bon fonctionnement de ce centre d'énergie. Il nous confère force, courage, ainsi que la volonté de réussir, d'accomplir et de survivre.



### 6. LE VENTRE

Le centre d'énergie psychique du ventre contrôle notre niveau d'énergie, notre connexion avec la terre et nos ambitions.

### 7. LA RACINE

Le centre d'énergie psychique de la racine contrôle nos passions et nous permet de combler nos désirs. Ce centre est également celui où l'on trouve la créativité d'un point de vue physique.



## OBJETS PSIONIQUES

### PIERRES CENTRIQUES

Ces pierres sont liées chacune à un centre d'énergie psychique spécifique et confèrent une activation quotidienne de ce centre supplémentaire. Il faut tenir la pierre en main et méditer une heure durant pour bénéficier de l'activation supplémentaire en question (la pierre est inutile à tout personnage ne possédant pas le don Méditation psychique). Après avoir utilisé une pierre, l'activation supplémentaire conférée est disponible pendant 24 heures. Cette activation est temporaire et ne peut être sacrifiée pour utiliser le pouvoir de méditation intense d'un méditant. Vous ne pouvez utiliser plus de deux pierres centrées au cours du même jour, mais celles-ci n'ont pas besoin d'être de même type. Pour activer le pouvoir d'une pierre, vous devez la tenir en main. Une pierre centrée est carbonisée après usage.

Psychométabolisme modéré ; NM 10 ; Création d'objets universels, Méditation psychique ; Prix 350 po.

### CRISTAUX DE RÉSONANCE

Ces cristaux de verre gravés et polis sont liés chacun à une note de musique spécifique. Cette même note correspond à la résonance naturelle d'un unique centre d'énergie psychique. Lorsqu'on y investit un point psi, le cristal résonne jusqu'à une durée maximale de trois heures. La note émise est presque inaudible et perceptible uniquement par une personne en état de méditation psychique. Chaque heure que vous passez en état de méditation avec un cristal en résonance vous permet d'augmenter la durée du pouvoir conféré par l'activation du centre d'une heure (jusqu'à un maximum de trois). Vous ne pouvez utiliser plus d'un cristal de résonance au cours de la même journée. L'augmentation de durée est spécifique au centre d'énergie psychique pour lequel le cristal fut créé. Pour les 24 heures à venir, toutes les activations du centre d'énergie en question voient leur durée augmenter. Un cristal de résonance peut être rechargé à tout moment.

6

Psychométabolisme modéré ; NM 10 ; Création d'objets universels, Méditation psychique ; Prix 2000 po.

### BURES DE MÉDITATION PSYCHIQUE

Ces robes magnifiquement taillées sont faites des fils les plus fins d'ectoplasme stabilisé. Elles sont généralement recouvertes de motifs géométriques complexes. Les couleurs de fils utilisées pour leur fabrication doivent correspondre à celles associées aux centres d'énergie psychique auxquels les robes sont censées être liées. Vous ne pouvez porter plus d'une bure différente pendant que vous méditez. Méditer pour éveiller un centre d'énergie psychique alors que vous portez une robe lui étant liée décroît la durée de nécessaire pour ce centre de 2 heures.

Psychométabolisme modéré ; NM 10 ; Création d'objets universels, Méditation psychique ; Prix 1000 po.

### ENCENS DE MÉDITATION PSYCHIQUE

Ce cylindre de métal percé de petits trous ressemble aux encensoirs qu'on trouve sur certains lieux de culte. Lorsqu'on le remplit d'encens et qu'on l'allume, il permet d'éveiller deux centres d'énergie psychique simultanément. Normalement, vous devez méditer pour éveiller un seul centre, puis méditer une seconde fois pour en éveiller un second. Seul un personnage ayant pris le don Méditation profonde au moins une fois peut donc tirer avantage de cet objet. L'encens demeure allumé pendant 12 heures. Une bure de méditation psychique doit correspondre à l'un des deux centres en cours d'éveil pour diminuer normalement la durée de la méditation.

Psychométabolisme modéré ; NM 10 ; Création d'objets universels, Méditation psychique ; Prix 8000 po.

### LIENS DES OBJETS DE MÉDITATION PSYCHIQUE

Centre d'énergie	Couleurs	Pierres/cristaux	Note
Couronne	Blanc, or, pourpre	Quartz clair, topaze dorée, diamant	Ré
Troisième œil	Indigo, violet	Azurite, améthyste, saphir	Do
Gorge	Bleu	Agate bleue, turquoise, célestite, aigue-marine	Si
Cœur	Rose, vert	Péridot, quartz rose, malachite, émeraude, tourmaline rose, tourmaline verte	La
Plexus solaire	Jaune, orange	Citrine, topaze	Sol
Ventre	Noir, rouge	Sanguine, obsidienne, quartz fumé, grenat	Mi
Racine	Orange, rouge	Rubis, citrine, ambre, carneline	Fa