



le Scriptorium

présente :  
une aide pour  
D&D 3.5



## LA SANGSUE PSIONIQUE



Image © Wizards of the Coast

# LA SANGSUE PSIONIQUE

**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](#)

## SANGSUE PSIONIQUE

« Vous pouvez m'être utile. »

Les personnages psioniques d'expérience cherchent des moyens de s'améliorer eux-mêmes, car ils sont leur propre source de pouvoir. Dans l'étude de leur corps et de leur esprit, ils se heurtent à leurs propres limites et cherchent des moyens pour les dépasser. La plupart développent des techniques psychiques pour améliorer leurs aptitudes, tandis que d'autres découvrent des artefacts qui aident au développement de leurs pouvoirs.

Mais certains suivent une plus sombre voie.

La sangsue psionique en fait partie. Elle a bien compris ses limites, mais a trouvé un moyen de les surmonter aisément. Le pouvoir est partout, dans les villes et villages. Toute personne est un cristal condensateur attendant seulement d'être capturé et exploité. Et la sangsue psionique sait exactement comment faire.

**Dés de vie.** d4.

### CONDITIONS

Pour devenir sangsue psionique, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

**Alignement.** Mauvais.

**Compétences.** Degré de maîtrise de 8 en Bluffation, degré de maîtrise de 8 en Diplomatie.

**Dons.** Essence physique, Regard inquisiteur.

**Facultés.** Faculté de manifester *cocon ectoplasmique* et *échange spirituel*.

### APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de prestige de sangsue psionique :

**Armes et armures.** Une sangsue psionique ne gagne aucune formation au maniement des armes et des boucliers, ni au port des armures.

**Facultés.** A chaque niveau de sangsue psionique à part le 1<sup>er</sup> et le 4<sup>e</sup>, 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.

**Absorption de cocon (Sur).** La sangsue psionique a le pouvoir d'absorber les points de caractéristiques des créatures prisonnières de ses cocons (voir *cocon de stase* et *cocon de stase suprême*, ci-dessous). Par une action libre, la sangsue psionique peut infliger un affaiblissement de caractéristiques à une créature qu'elle a capturée dans un de ses *cocons de stase* ou *cocons de stase suprêmes*. Les victimes drainées peuvent effectuer un jet de Volonté contre un DD de 10 + 1/2 niveau de classe + modificateur de Sagesse de la sangsue psionique. Celles qui ratent leur jet de sauvegarde subissent un affaiblissement temporaire de Force, de Dextérité et de Constitution pour un nombre de points choisi par la sangsue ; celle-ci obtient 2 points psi tous les 3 points d'affaiblissement temporaires de caractéristiques infligés. Une seule victime peut être drainée chaque round.

Si une créature prisonnière voit sa Force, Dextérité ou Constitution atteindre zéro, elle ne peut plus être drainée (et voir les effets d'un [affaiblissement de caractéristiques](#) dans le *Manuel des Joueurs*).

Les points psi ainsi obtenus par la sangsue psionique sont traités comme des points psi en réserve d'une seule source, et ils suivent toutes les règles normales concernant les points psi en réserve (voir page 64 du *Grand Manuel des Psioniques*). Chaque usage de cette aptitude crée une source séparée de points psi en réserve. Les points psi obtenus grâce à cette aptitude demeurent disponibles pour un nombre de rounds égal à 1 + modificateur de Sagesse de la sangsue psionique (minimum 1 round) et disparaissent s'ils ne sont pas utilisés avant expiration. La taille des hôtes, le nombre de cocons, et la distance maximum entre les cocons et la sangsue pour que le processus fonctionne sont donnés dans la table ci-dessous.

Niveau	Taille maximale de l'hôte	Nombre de cocons	Distance maximale
1 <sup>er</sup>	M	2	400 m
2 <sup>e</sup>	M	4	2 km
3 <sup>e</sup>	G*	6	10 km
4 <sup>e</sup>	G*	10	50 km
5 <sup>e</sup>	TG*	16**	250 km

\* Si la faculté est améliorée

\*\* Au niveau 5, un des cocons peut être préparé pour servir d'hôte de trompe-la-mort. Ce cocon ne peut être utilisé comme source de points psi

- **Niveau** : niveau de classe de la sangsue.
- **Taille maximale de l'hôte** : la taille maximale de la créature que la sangsue psionique peut emprisonner dans un cocon de stase.
- **Nombre de cocons** : le nombre maximal de cocons que la sangsue psionique peut avoir actifs simultanément.
- **Distance maximale** : la limite de portée dans laquelle la sangsue psionique doit rester par rapport à ses cocons pour pouvoir les absorber ou tromper la mort grâce à eux.

*Cocon de stase.* Au niveau 1, la sangsue psionique ajoute *cocon de stase* à la liste de ses facultés connues.

*Cerbère des âmes.* Au niveau 2, la sangsue psionique ajoute *cerbère des âmes* à la liste de ses facultés connues.

**Dur à cuire.** Au niveau 3, la sangsue psionique obtient les bénéfices du don Dur à cuire, même si elle n'en remplit pas les prérequis.

*Cocon de stase suprême.* Au niveau 4, la sangsue psionique ajoute *cocon de stase suprême* à la liste de ses facultés connues.

**Trompe-la-mort (Sur).** Une fois par jour, alors qu'il vient d'être touché par une attaque qui le ferait tomber à 0 pv ou moins (mais pas s'il est victime d'un sort ou d'un pouvoir spécial), la sangsue psionique peut tenter un jet de Volonté DD 25 pour tromper la mort. Ce pouvoir fonctionne comme un *échange spirituel véritable*, bien que la sangsue psionique n'ait pas besoin de connaître la faculté en question, de dépenser le moindre point psi ou de sacrifier des points d'expérience.

La sangsue spirituelle n'a pas besoin de voir venir l'attaque pour utiliser ce pouvoir, mais elle doit être consciente et apte à agir mentalement. La sangsue spirituelle doit aussi avoir emprisonné au préalable une créature vivante dans un *cocon de stase* ou un

*cocon de stase suprême* se trouvant dans sa limite de portée (voir ci-dessus) ; la sangsue doit désigner la créature lui servant d'hôte pour le pouvoir de trompe-la-mort. Tant qu'elle est désignée ainsi, la créature ne peut servir de réserve de points psi pour le pouvoir d'absorption de cocon de la sangsue psionique, et désigner un hôte pour trompe-la-mort est une action libre au cours du round où la sangsue emprisonne sa victime dans un cocon. Par la suite, la sangsue psionique peut désigner un nouvel hôte parmi les autres créatures prisonnières de ses cocons. Ceci requiert une action simple et la sangsue doit toucher le nouvel hôte ; l'hôte précédent demeure prisonnier de son cocon, mais cesse immédiatement d'être l'hôte de trompe-la-mort, quelle que soit sa distance avec la sangsue.

Lorsque la sangsue spirituelle utilise ce pouvoir, l'hôte n'a droit à aucun jet de sauvegarde, mais le pouvoir échoue si la victime a plus de DV que ce qui est spécifié dans la description de la faculté *échange spirituel véritable*. Si le pouvoir prend effet, l'énergie vitale et l'âme de la victime prisonnière du cocon sont transférées dans le corps mourant ou mort de la sangsue psionique, et l'énergie vitale et l'âme de la sangsue sont transférées dans le corps prisonnier. La sangsue spirituelle peut alors se libérer de son cocon par une action libre.

## NOUVELLES FACULTÉS

### CERBÈRE DES ÂMES

Métacréativité

**Niveau** : sangsue 4

**Signes apparents** : auditif et visuel

**Temps de manifestation** : 1 minute

**Portée** : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

### SANGSUE PSIONIQUE

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	Absorption de cocon, <i>cocon de stase</i>	—
2	+1	+0	+0	+3	<i>Cerbère des âmes</i>	+1 niveau effectif
3	+1	+1	+1	+3	Dur à cuire	+1 niveau effectif
4	+2	+1	+1	+4	<i>Cocon de stase suprême</i>	—
5	+2	+1	+1	+4	Trompe-la-mort	+1 niveau effectif

**Compétences de classe (4 + mod Int par niveau)** : Art psi (Int), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Concentration (Con), Connaissances (psionique) (Int), Contrefaçon (Int), Déguisement (Cha), Diplomatie (Cha), Dressage (Cha), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Renseignements (Cha)



**Cible :** une créature artificielle  
**Durée :** 1 jour/niveau  
**Jet de sauvegarde :** aucun  
**Résistance psionique :** non  
**Points psi :** 7

Cette faculté crée un molosse des âmes directement à partir d'ectoplasme issu du plan astral. Pour manifester cette faculté, la sangsue spirituelle doit avoir un cocon de stase de libre auquel l'attacher. Un seul chien peut être attaché à un cocon, et ce cocon ne peut être utilisé pour tromper la mort.

**Amélioration.** Cette faculté peut être améliorée d'une des deux façons suivantes :

1. En dépensant 4 points psi supplémentaires, la sangsue psionique peut transporter le molosse des âmes et son cocon, via ses tentacules invisibles, jusqu'à la position de ses autres cocons.
2. Pour chaque point psi dépensé supplémentaire, le molosse obtient 2 DV et +2 en Force.

### COCON DE STASE

Métacréativité

**Niveau :** sangsue 3

**Signes apparents :** auditif, matériel et visuel

**Temps de manifestation :** 1 action simple

**Portée :** contact

**Cible :** une créature inconsciente

**Durée :** 1 jour/niveau

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance psionique :** oui

**Points psi :** 5

Cette faculté invoque des bandes d'ectoplasme qui viennent envelopper dans un cocon une créature inconsciente de taille M au plus. Celle-ci est maintenue en état de stase pour toute la durée de la faculté, durant laquelle elle ne peut ni agir ni percevoir quoi que ce soit. Les créatures affectées ne peuvent être libérées que par une aide extérieure. Les bandes ont une solidité de 17 et 30 points de résistance. Si elles sont détruites, la victime est libérée du cocon et de la stase. Si la victime n'est pas libérée avant la durée d'expiration du pouvoir, elle meurt.

Tous ceux qui perçoivent la sangsue psionique par *vision lucide* ou tout autre effet similaire peuvent voir de longs et fins tentacules noirs qui s'échappent de la sangsue et mènent droit au cocon.

**Amélioration.** Tous les 4 points psi dépensés supplémentaires, cette faculté peut piéger une créature d'une catégorie de taille supérieure (dans les limites de la table d'absorption de cocon).



**COCON DE STASE SUPRÊME**

Métacréativité

**Niveau** : Sangsue 5**Signes apparents** : auditif, matériel et visuel**Temps de manifestation** : 1 action simple**Portée** : moyenne (30 m + 3 m/level)**Cible** : une créature**Durée** : 1 jour/niveau**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule**Résistance psionique** : oui**Points psi** : 9

Comme *cocon de stase*, avec une portée moyenne, et la cible peut ne pas être inconsciente.

**NOUVEAU MONSTRE****Cerbère des âmes****Créature artificielle de taille G****Dés de vie** : 6d10+30 (63 pv)**Initiative** : +6**Vitesse de déplacement** : 15 m (10 cases)**Classe d'armure** : 17 (-1 taille, +2 Dex, +6 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 15**Bonus de base à l'attaque/lutte** : +4/+13**Attaque** : morsure (+8 corps à corps, 1d8+5)**Attaque à outrance** : morsure (+8 corps à corps, 1d8+5) et 2 griffes (+3 corps à corps, 1d6+2)**Espace occupé/allonge** : 3 m/1,50 m**Particularités** : perception des auras, traits des créatures artificielles, réduction des dégâts 5/magie, vision dans le noir (18 m), vision nocturne, pouvoirs psioniques, laisse**Jets de sauvegarde** : Réf +4, Vig +2, Vol +3**Caractéristiques** : For 20, Dex 14, Con —, Int 13, Sag 13, Cha 5**Compétences** : Concentration +6, Déplacement silencieux +11\*, Discrétion +7\***Dons** : Attaque en puissance, Science de la bousculade, Science de l'initiative**Environnement** : tous**Organisation** : solitaire**Facteur de puissance** : 4**Trésor** : aucun**Alignement** : toujours neutre**Evolution possible** : —

*Un énorme canidé dont le corps est composé d'ectoplasme sombre aux reflets pourpres se lèche ses babines, révélant des dents effilées et un gosier noir de pures ténèbres.*

Un cerbère des âmes ressemble à un canidé créé à partir des ombres, mais en réalité, il s'agit d'une forme très spécifique de création astrale. Ils sont assez grands, mesurant près de deux mètres au garrot. Si un observateur utilise *vision lucide*, il peut également voir une « laisse » sombre reliant le chien à son cocon de stase, créé par la sangsue psionique.

Un cerbère des âmes comprend le commun et le draconique, mais il ne peut parler.

**COMBAT**

Les cerbères des âmes attaquent tout ce qui se trouve à proximité de leur cocon à part la sangsue psionique et d'éventuels autres cerbères des âmes. Ils ne retiennent pas leurs coups et frappent pour tuer ; ils ne cessent le combat que lorsque leur cible est morte ou a fui hors de portée de leur laisse.

Leur mode d'attaque favori est l'embuscade une fois que leur proie est arrivée à portée.

**Perception des auras (Ext)**. Un cerbère des âmes sait lorsque quiconque arrive à portée de sa laisse. Il perd ce pouvoir si sa laisse est rompue. Le cerbère ne connaît pas la position exacte de l'intrus, juste la présence d'une ou plusieurs créatures à portée.

**Laisse (Sur)**. La laisse d'un cerbère des âmes mesure 9 m de long par dé de vie du chien. Comme dit plus tôt, un cerbère ne peut s'éloigner de son cocon au-delà de ce que sa laisse lui permet. Une arme tranchante avec un bonus d'altération de +1 au moins peut rompre la laisse. Elle possède une solidité de 5, une CA de 17 et 15 points de résistance. Si elle est tranchée, la laisse se recompose d'elle-même dès le round suivant.

Lorsque sa laisse est rompue, le cerbère ne peut effectuer que des actions simples, et ne peut utiliser ni ses pouvoirs psioniques ni son pouvoir de perception des auras. Même s'il n'est plus attaché à son cocon, le cerbère des âmes ne peut toujours pas s'en éloigner au-delà de ce que sa laisse lui permettrait normalement.

**Pouvoirs psioniques**. Un cerbère des âmes peut manifester ajustement corporel, comme un guerrier psychique de niveau 8. Il ne peut utiliser ce pouvoir si sa laisse est rompue.

