



le Scriptorium

présente :
une aide pour
D&D 3.5



LE GRAND MAÎTRE DE L'ESPRIT

LE GRAND MAÎTRE DE L'ESPRIT



Image © Wizards of the Coast

UNE AIDE DE JEU POUR D&D 3.5, PAR AEGIS

Pour utiliser cette aide, vous aurez besoin des manuels suivants : Complete Psionic, Grand Manuel des Psioniques

Introduction

Cette aide de jeu présente le grand maître de l'esprit (et sa progression des niveaux 1 à 10), un puissant utilisateur du psionisme dont la soif de pouvoir n'a d'égale que sa soif de connaissance, ce qui d'ailleurs, en ce qui le concerne, est relativement synonyme. Il exploite une règle optionnelle lui conférant un don supplémentaire au premier niveau, que vous pouvez décider de supprimer à votre convenance. Pour utiliser cette aide de jeu, vous aurez besoin des manuels suivants.

Bibliographie

CP : Complete Psionic

GMdP : Grand Manuel des Psioniques

Description

Les grands maîtres de l'esprit sont des personnages étranges et solitaires dont la compréhension du psionisme n'a d'égale que leur soif de connaissance et de pouvoir. Comme les psions et autres créatures dotées de ce don si particulier, ils sont capables de faire plier la réalité et leurs ennemis par la seule force de leur esprit. Mais contrairement aux psions et autres guerriers psychiques, les grands maîtres de l'esprit ne sont pas limités dans l'éventail de facultés psioniques qu'ils sont capables de maîtriser. A force de temps, de patience, d'argent et de sacrifice personnel, ils sont capables d'amasser une quantité phénoménale de connaissances

psychiques. Ainsi, ils sont virtuellement capables de se préparer à tout, pour autant qu'ils aient l'avantage de la surprise. Cette somme de talent, de savoir et de pouvoir ne va pas sans corruption, et celle qui touche les grands maîtres de l'esprit est plus forte qu'aucune autre. La conscience de leur état d'être tout-puissants les a naturellement poussé sur la voie de l'égoïsme extrême et, à terme, du Mal. Dans leur quête d'en apprendre toujours plus sur le psionisme, mais aussi sur le monde, ils traquent leurs pairs et tous les individus susceptibles de disposer de la moindre étincelle de pouvoir psychique, et les dépouillent de leurs talents à leur propre profit. Les plus miséricordieux des maîtres de l'esprit épargnent leurs victimes, mais ils sont rares. Bien souvent, la satisfaction d'avoir acquis encore un peu plus de pouvoir ne suffit pas à étouffer leur désir morbide d'écraser les plus faibles. Mais cette puissance est aussi, paradoxalement, leur plus grand point faible, car leur arrogance les pousse à ne compter que sur eux-mêmes et à ne pas s'entourer de laquais pourtant si utiles pour occuper des aventuriers trop fougues. Aussi, face à un groupe trop bien préparé, ces sommités dans l'art du psionisme risquent fort de se retrouver en difficulté... au moins au début.

Combat

Le grand maître de l'esprit compte sur sa seule personne pour venir à bout de tout et n'importe quoi. Bien évidemment, cela ne l'empêche pas de créer lui-même des alliés à partir de rien si le besoin s'en fait sentir, mais il préférera bien souvent une approche plus brutale, faisant usage avec un zèle malsain et une force phénoménale de ses facultés psychiques les plus dévastatrices. Face à plus forte partie, il n'hésitera toutefois pas à battre en retraite... pour revenir plus tard et mieux préparé.



GRAND MAÎTRE DE L'ESPRIT 1

Elian Erudit^{CP} 1

Aberration de taille M

Dés de vie : 1d4+9 (13 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 12 (+2 Dex), contact 12, pris au dépourvu 10

Attaque de base/lutte : +0/-1

Attaque : bâton (-1 corps à corps, 1d6-1)

Attaque à outrance : bâton (-1 corps à corps, 1d6-1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des élians, psionique de naissance, résistance, résilience, satiété, facultés

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +3, Vol +4

Caractéristiques : For 8, Dex 14, Con 12, Int 18, Sag 14, Cha 6

Compétences : Artpsi(4)+8, Concentration(4)+8, Connaissances(plans)(4)+8, Connaissances(psionique)(4)+8, Décryptage(4)+8, Renseignements(4)+2

Dons : Corps psionique, Enhanced Elan Resilience^{CP}, Enhanced Elan Resistance^{CP}, Harmonie Cristalline

Langues : Aérien, Aquatique, Commun, Igné, Terreux

Environnement : tous

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 1

Équipement : bâton, dague, sac à dos d'équipement d'aventurier, 10 po

Alignement : loyal mauvais

Ajustement de niveau : -

Facultés. Niveau de manifestation 1. Points psi par jour 6. Facultés uniques par jour 1. *Facultés connues* (DD de sauvegarde égal à 14 + niveau de la faculté). 1^{er} - *Armure inertielle, assaut mental, contrôle de la lumière, contrôle des flammes, création sonore, ectoplasme d'enchevêtrement, empathie, shrapnel de cristal, sollicitation de l'esprit, vigueur.*

Cristal psi. Personnalité : obstiné.



GRAND MAÎTRE DE L'ESPRIT 2

Eliau Erudit^{CP 2}

Aberration de taille M

Dés de vie : 2d4+10 (16 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 12 (+2 Dex), contact 12, pris au dépourvu 10

Attaque de base/lutte : +1/+0

Attaque : bâton (+0 corps à corps, 1d6-1)

Attaque à outrance : bâton (+0 corps à corps, 1d6-1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : –

Particularités : traits des élians, psionique de naissance, résistance, résilience, satiété, facultés

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +3, Vol +5

Caractéristiques : For 8, Dex 14, Con 12, Int 18, Sag 14, Cha 6

Compétences : Art psi (5) +11, Concentration (5) +9, Connaissances (plans) (5) +9, Connaissances (psionique) (5) +9, Décryptage (5) +9, Renseignements (5) +3, Survie +2 (+1 sur un autre plan)

Dons : Corps psionique, Enhanced Elan Resilience^{CP}, Enhanced Elan Resistance^{CP}, Harmonie Cristalline

Langues : Aérien, Aquatique, Commun, Igné, Terreux

Environnement : tous

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 2

Équipement : bâton, dague, *bottes de choc*, sac à dos d'équipement d'aventurier, 10 pp

Alignement : loyal mauvais

Ajustement de niveau : –

Facultés. Niveau de manifestation 2. Points psi par jour 12. Facultés uniques par jour 2. *Facultés connues* (DD de sauvegarde égal à 14 + niveau de la faculté).

1^{er} – *Agitation de la matière, armure inertielle, assaut mental, attraction, connaissance de la direction et de la localisation, contrôle de la lumière, contrôle des flammes, création sonore, détection psionique, écran de force, ectoplasme d'enchevêtrement, eidetic lock^{CP}, empathie, main lointaine, pensées dissimulées, shrapnel de cristal, sollicitation de l'esprit, vigueur.*

Cristal psi. Personnalité : obstiné.

GRAND MAÎTRE DE L'ESPRIT 3

Eliau Erudit^{CP} 3

Aberration de taille M

Dés de vie : 3d4+13 (22 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 12 (+2 Dex), contact 12, pris au dépourvu 10

Attaque de base/lutte : +1/+0

Attaque : bâton (+0 corps à corps, 1d6-1)

Attaque à outrance : bâton (+0 corps à corps, 1d6-1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : –

Particularités : traits des élians, psionique de naissance, résistance, résilience, satiété, facultés

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +5, Vol +6

Caractéristiques : For 8, Dex 14, Con 12, Int 18, Sag 14, Cha 6

Compétences : Art psi (6) +12, Concentration (6) +10, Connaissances (plans) (6) +10, Connaissances (psionique) (6) +10, Décryptage (6) +10, Renseignements (6) +4, Survie +2 (+1 sur un autre plan)

Dons : Corps psionique, Enhanced Elan Resilience^{CP}, Enhanced Elan Resistance^{CP}, Harmonie Cristalline, Mental Juggernaut^{CP}

Langues : Aérien, Aquatique, Commun, Igné, Terreux

Environnement : tous

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 3

Équipement : bâton, dague, *bottes de choc*, *cape de résistance +1*, sac à dos d'équipement d'aventurier, 30 pp

Alignement : loyal mauvais

Ajustement de niveau : –

Facultés. Niveau de manifestation 3. Points psi par jour 19. Facultés uniques par jour 2. *Facultés connues* (DD de sauvegarde égal à 14 + niveau de la faculté). 1^{er} – *Agitation de la matière, armure inertielle, assaut mental, attraction, connaissance de la direction et de la localisation, contrôle de la lumière, contrôle des flammes, création astrale, création sonore, détection psionique, écran de force, ectoplasme d'enchevêtrement, eidetic lock*^{CP}, *empathie, lien spirituel, main lointaine, pensées dissimulées, shrapnel de cristal, sollicitation de l'esprit, vigueur* ; 2^e – *Biorétroaction, contrôle des sons, destruction mentale, détection des intentions hostiles, don des langues psionique, douleur télépathique, identification psionique.*

Cristal psi. Personnalité : obstiné.



GRAND MAÎTRE DE L'ESPRIT 4

Elian Erudit^{CP} 4

Aberration de taille M

Dés de vie : 4d4+14 (25 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 13 (+2 Dex, +1 parade), contact 13, pris au dépourvu 11

Attaque de base/lutte : +2/+1

Attaque : bâton (+1 corps à corps, 1d6-1)

Attaque à outrance : bâton (+1 corps à corps, 1d6-1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : –

Particularités : traits des élians, psionique de naissance, résistance, résilience, satiété, facultés

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +5, Vol +7

Caractéristiques : For 8, Dex 14, Con 12, Int 19, Sag 14, Cha 6

Compétences : Art psi (7) +13, Concentration (7) +11, Connaissances (plans) (7) +11, Connaissances (psionique) (7) +11, Décryptage (7) +11, Renseignements (7) +5, Survie +2 (+1 sur un autre plan)

Dons : Corps psionique, Enhanced Elan Resilience^{CP}, Enhanced Elan Resistance^{CP}, Harmonie Cristalline, Mental Juggernaut^{CP}

Langues : Aérien, Aquatique, Commun, Igné, Terreux

Environnement : tous

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 4

Équipement : bâton, dague, bottes de choc, cape de résistance +1, anneau de protection +1, sac à dos d'équipement d'aventurier, 40 pp

Alignement : loyal mauvais

Ajustement de niveau : –

Facultés. Niveau de manifestation 4. Points psi par jour 27. Facultés uniques par jour 3. *Facultés connues* (DD de sauvegarde égal à 14 + niveau de la faculté). 1^{er} – *Agitation de la matière, armure inertielle, assaut mental, attraction, charme psionique, connaissance de la direction et de la localisation, contrôle de la lumière, contrôle des flammes, contrôle d'objet, création astrale, création sonore, détection psionique, épaississement de la peau, écran de force, ectoplasme d'enchevêtrement, eidetic lock^{CP}, empathie, lien spirituel, main lointaine, pensées dissimulées, shrapnel de cristal, sollicitation de l'esprit, vigueur* ; 2^e – *Biorétroaction, commotion, contrôle des sons, crystal storm^{CP}, damp power^{CP}, destruction mentale, détection des intentions hostiles, don des langues psionique, douleur télépathique, identification psionique, invasion du subconscient, nuée cristalline, serenity^{CP}.*

Cristal psi. Personnalité : obstiné.

GRAND MAÎTRE DE L'ESPRIT 5

Eliau Erudit^{CP} 5

Aberration de taille M

Dés de vie : 5d4+17 (31 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 12 (+2 Dex), contact 12, pris au dépourvu 10

Attaque de base/lutte : +2/+1

Attaque : bâton (+1 corps à corps, 1d6-1)

Attaque à outrance : bâton (+1 corps à corps, 1d6-1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : –

Particularités : traits des élians, psionique de naissance, résistance, résilience, satiété, facultés

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +5, Vol +7

Caractéristiques : For 8, Dex 14, Con 12, Int 21, Sag 14, Cha 6

Compétences : Art psi (8) +15, Concentration (8) +12, Connaissances (plans) (8) +13, Connaissances (psionique) (8) +13, Décryptage (8) +13, Renseignements (8) +6, Survie +2 (+1 sur un autre plan)

Dons : Corps psionique, Enhanced Eliau Resilience^{CP}, Enhanced Eliau Resistance^{CP}, Harmonie Cristalline, Méditation psionique, Mental Juggernaut^{CP}

Langues : Aérien, Aquatique, Commun, Igné, Terreux

Environnement : tous

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 5

Équipement : bâton, dague, bottes de choc, cape de résistance +1, bandeau d'Intelligence +2, sac à dos d'équipement d'aventurier, 10 pp

Alignement : loyal mauvais

Ajustement de niveau : –

Facultés. Niveau de manifestation 5. Points psi par jour 39. Facultés uniques par jour 3. *Facultés connues* (DD de sauvegarde égal à 15 + niveau de la faculté).

1^{er} – *Agitation de la matière, armure inertielle, assaut mental, attraction, charme psionique, connaissance de la direction et de la localisation, contrôle de la lumière, contrôle des flammes, contrôle d'objet, création astrale, création sonore, détection psionique, épaississement de la peau, écran de force, ectoplasme d'enchevêtrement, eidetic lock^{CP}, empathie, lien spirituel, main lointaine, pensées dissimulées, shrapnel de cristal, sollicitation de l'esprit, vigueur* ; 2^e – *Affinité animale, biorétroaction, commotion, contrôle de l'air, contrôle des sons, crystal storm^{CP}, damp power^{CP}, destruction mentale, détection des intentions hostiles, don des langues psionique, douleur télépathique, identification psionique, invasion du subconscient, lecture des pensées, nuée cristalline, perception clairsentiente, sensibilité aux impressions psychiques, serenity^{CP}* ; 3^e – *Ajustement corporel, barrière mentale, bond temporel, dissipation psionique.*

Cristal psi. Personnalité : obstiné.



GRAND MAÎTRE DE L'ESPRIT 6

Elian Erudit^{CP} 6

Aberration de taille M

Dés de vie : 6d4+20 (36 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 13 (+3 Dex), contact 13, pris au dépourvu 10

Attaque de base/lutte : +3/+2

Attaque : bâton (+2 corps à corps, 1d6-1)

Attaque à outrance : bâton (+2 corps à corps, 1d6-1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : –

Particularités : traits des élians, psionique de naissance, résistance, résilience, satiété, facultés

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +6, Vol +8

Caractéristiques : For 8, Dex 16, Con 12, Int 21, Sag 14, Cha 6

Compétences : Art psi (9) +16, Concentration (9) +13, Connaissances (plans) (9) +14, Connaissances (psionique) (9) +14, Décryptage (9) +14, Renseignements (9) +7, Survie +2 (+1 sur un autre plan)

Dons : Corps psionique, Enhanced Elan Resilience^{CP}, Enhanced Elan Resistance^{CP}, Harmonie Cristalline, Méditation psionique, Mental Juggernaut^{CP}

Langues : Aérien, Aquatique, Commun, Igné, Terreux

Environnement : tous

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 6

Équipement : bâton, dague, *bottes de choc*, *cape de résistance* +1, *bandeau d'Intelligence* +2, *gantelets de Dextérité* +2, sac à dos d'équipement d'aventurier, 10 pp

Alignement : loyal mauvais

Ajustement de niveau : –

Facultés. Niveau de manifestation 6. Points psi par jour 52. Facultés uniques par jour 4. *Facultés connues* (DD de sauvegarde égal à 15 + niveau de la faculté).

1^{er} – *Agitation de la matière, armure inertielle, assaut mental, attraction, charme psionique, connaissance de la direction et de la localisation, contrôle de la lumière, contrôle des flammes, contrôle d'objet, création astrale, création sonore, détection psionique, épaississement de la peau, écran de force, ectoplasme d'enchevêtrement, eidetic lock^{CP}, empathie, lien spirituel, main lointaine, pensées dissimulées, shrapnel de cristal, sollicitation de l'esprit, vigueur* ; 2^e – *Affinité animale, biorétroaction, commotion, contrôle de l'air, contrôle des sons, crystal storm^{CP}, damp power^{CP}, destruction mentale, détection des intentions hostiles, don des langues psionique, douleur télépathique, identification psionique, invasion du subconscient, lecture des pensées, nuée cristalline, perception clairsentiente, projectiles d'énergie, répugnance, sensibilité aux impressions psychiques, serenity^{CP}, suggestion psionique* ; 3^e – *Ajustement corporel, barrière mentale, bond temporel, dissipation psionique, force télékinésique, poussée télékinésique, purification corporelle, substitut cristallin.*

Cristal psi. Personnalité : obstiné.

GRAND MAÎTRE DE L'ESPRIT 7

Elian Erudit^{CP} 7

Aberration de taille M

Dés de vie : 7d4+21 (40 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 13 (+3 Dex), contact 13, pris au dépourvu 10

Attaque de base/lutte : +3/+2

Attaque : bâton (+2 corps à corps, 1d6-1)

Attaque à outrance : bâton (+2 corps à corps, 1d6-1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : –

Particularités : traits des élians, psionique de naissance, résistance, résilience, satiété, facultés

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +7, Vol +9

Caractéristiques : For 8, Dex 16, Con 12, Int 21, Sag 14, Cha 6

Compétences : Art psi (10) +17, Concentration (10) +14, Connaissances (plans) (10) +15, Connaissances (psionique) (10) +15, Décryptage (10) +15, Renseignements (10) +8, Survie +2 (+1 sur un autre plan)

Dons : Corps psionique, Enhanced Elan Resilience^{CP}, Enhanced Elan Resistance^{CP}, Harmonie Cristalline, Méditation psionique, Mental Juggernaut^{CP}

Langues : Aérien, Aquatique, Commun, Igné, Terreux

Environnement : tous

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 7

Équipement : bâton, dague, *bottes de choc*, *cape de résistance* +2, *bandeau d'Intelligence* +2, *gantelets de Dextérité* +2, sac à dos d'équipement d'aventurier, 20 pp

Alignement : loyal mauvais

Ajustement de niveau : –

Facultés. Niveau de manifestation 7. Points psi par jour 65. Facultés uniques par jour 4. *Facultés connues* (DD de sauvegarde égal à 15 + niveau de la faculté).

1^{er} – *Agitation de la matière, armure inertielle, assaut mental, attraction, charme psionique, connaissance de la direction et de la localisation, contrôle de la lumière, contrôle des flammes, contrôle d'objet, création astrale, création sonore, détection psionique, épaississement de la peau, écran de force, ectoplasme d'enchevêtrement, eidetic lock^{CP}, empathie, lien spirituel, main lointaine, pensées dissimulées, shrapnel de cristal, sollicitation de l'esprit, vigueur*; 2^e – *Affinité animale, biorétroaction, commotion, contrôle de l'air, contrôle des sons, crystal storm^{CP}, damp power^{CP}, destruction mentale, détection des intentions hostiles, don des langues psionique, douleur télépathique, identification psionique, invasion du subconscient, lecture des pensées, nuée cristalline, perception clairsentiente, projectiles d'énergie, répugnance, sensibilité aux impressions psychiques, serenity^{CP}, suggestion psionique*; 3^e – *Ajustement corporel, barrière mentale, bond temporel, cerebral phantasm^{CP}, cocon ectoplasmique, dissipation psionique, force télékinésique, forme ectoplasmique, hâte, membrane de dissimulation suprême, poussée télékinésique, purification corporelle, substitut cristallin*; 4^e – *Adaptation aux énergies destructives, contrecoup empathique, divination psionique, liberté de mouvement psionique, porte dimensionnelle psionique, scélés mentaux.*

Cristal psi. Personnalité : obstiné.



GRAND MAÎTRE DE L'ESPRIT 8

Elian Erudit^{CP} 8

Aberration de taille M

Dés de vie : 8d4+22 (43 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 13 (+3 Dex), contact 13, pris au dépourvu 10

Attaque de base/lutte : +4/+3

Attaque : bâton (+3 corps à corps, 1d6-1)

Attaque à outrance : bâton (+3 corps à corps, 1d6-1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des élians, psionique de naissance, résistance, résilience, satiété, facultés

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +7, Vol +10

Caractéristiques : For 8, Dex 16, Con 12, Int 22, Sag 14, Cha 6

Compétences : Art psi (11) +19, Concentration (11) +15, Connaissances (exploration souterraine) (1) +7, Connaissances (plans) (11) +17, Connaissances (psionique) (11) +17, Décryptage (11) +17, Renseignements (11) +9, Survie +2 (+1 sur un autre plan)

Dons : Corps psionique, Enhanced Elan Resilience^{CP}, Enhanced Elan Resistance^{CP}, Harmonie Cristalline, Méditation psionique, Mental Juggernaut^{CP}

Langues : Aérien, Aquatique, Commun, Igné, Terreux

Environnement : tous

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 8

Équipement : bâton, dague, bottes de choc, cape de résistance +2, bandeau d'Intelligence +2, gantelets de Dextérité +2, troisième œil de pénétration, sac à dos d'équipement d'aventurier, 10 pp

Alignement : loyal mauvais

Ajustement de niveau : -

Facultés. Niveau de manifestation 8 (+2 pour vaincre une RP). Points psi par jour 84. Facultés uniques par jour 5. *Facultés connues* (DD de sauvegarde égal à 16 + niveau de la faculté). 1^{er} - *Agitation de la matière, armure inertielle, assaut mental, attraction, charme psionique, connaissance de la direction et de la localisation, contrôle de la lumière, contrôle des flammes, contrôle d'objet, création astrale, création sonore, détection psionique, épaississement de la peau, écran de force, ectoplasme d'enchevêtrement, eidetic lock*^{CP}, empathie, lien spirituel, main lointaine, pensées dissimulées, shrapnel de cristal, sollicitation de l'esprit, vigueur ; 2^e - *Affinité animale, biorétroaction, commotion, contrôle de l'air, contrôle des sons, crystal storm*^{CP}, damp power^{CP}, destruction mentale, détection des intentions hostiles, don des langues psionique, douleur télépathique, identification psionique, invasion du subconscient, lecture des pensées, nuée cristalline, perception clairsentiente, projectiles d'énergie, répugnance, sensibilité aux impressions psychiques, serenity^{CP}, suggestion psionique ; 3^e - *Ajustement corporel, barrière mentale, bond temporel, cerebral phantasm*^{CP}, cocon ectoplasmique, crise respiratoire, dissipation psionique, fausses impressions sensorielles, force télékinésique, forme ectoplasmique, hâte, membrane de dissimulation suprême, poussée télékinésique, purification corporelle, substitut cristallin, transfert empathique hostile ; 4^e - *Adaptation aux énergies destructives, contrecoup empathique, correspondance, désir morbide, divination psionique, implanted suggestion*^{CP}, liberté de mouvement psionique, manoeuvre télékinésique, modification psychique, porte dimensionnelle psionique, scellés mentaux.

Cristal psi. Personnalité : obstiné.

GRAND MAÎTRE DE L'ESPRIT 9

Eliau Erudit^{CP} 9

Aberration de taille M

Dés de vie : 9d4+25 (49 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 13 (+3 Dex), contact 13, pris au dépourvu 10

Attaque de base/lutte : +4/+3

Attaque : bâton (+3 corps à corps, 1d6-1)

Attaque à outrance : bâton (+3 corps à corps, 1d6-1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : –

Particularités : traits des élians, psionique de naissance, résistance, résilience, satiété, facultés

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +8, Vol +10

Caractéristiques : For 8, Dex 16, Con 12, Int 22, Sag 14, Cha 6

Compétences : Art psi (12) +20, Concentration (12) +16, Connaissances (exploration souterraine) (2) +8, Connaissances (plans) (12) +18, Connaissances (psionique) (12) +18, Décryptage (12) +18, Renseignements (12) +10, Survie +2 (+1 sur un autre plan)

Dons : Corps psionique, Enhanced Elan Résilience^{CP}, Enhanced Elan Résistance^{CP}, Faculté instantanée, Harmonie Cristalline, Méditation psionique, Mental Juggernaut^{CP}

Langues : Aérien, Aquatique, Commun, Igné, Terreux

Environnement : tous

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 9

Équipement : bâton, dague, bottes de patinage, cape de résistance +2, bandeau d'Intelligence +2, gantelets de Dextérité +2, troisième œil de pénétration, sac à dos d'équipement d'aventurier, 20 pp

Alignement : loyal mauvais

Ajustement de niveau : –

Facultés. Niveau de manifestation 9 (+2 pour vaincre une RP). Points psi par jour 101. Facultés uniques par jour 5. *Facultés connues* (DD de sauvegarde égal à 16 + niveau de la faculté). 1^{er} – *Agitation de la matière, armure inertielle, assaut mental, attraction, charme psionique, connaissance de la direction et de la localisation, contrôle de la lumière, contrôle des flammes, contrôle d'objet, création astrale, création sonore, détection psionique, épaississement de la peau, écran de force, ectoplasme d'enchevêtrement, eidetic lock^{CP}, empathie, lien spirituel, main lointaine, pensées dissimulées, shrapnel de cristal, sollicitation de l'esprit, vigueur*; 2^e – *Affinité animale, biorétroaction, commotion, contrôle de l'air, contrôle des sons, crystal storm^{CP}, damp power^{CP}, destruction mentale, détection des intentions hostiles, don des langues psionique, douleur télépathique, identification psionique, invasion du subconscient, lecture des pensées, nuée cristalline, perception clairsentiente, projectiles d'énergie, répugnance, sensibilité aux impressions psychiques, serenity^{CP}, suggestion psionique*; 3^e – *Ajustement corporel, barrière mentale, bond temporel, cerebral phantasm^{CP}, cocon ectoplasmique, crise respiratoire, dissipation psionique, fausses impressions sensorielles, force télékinésique, forme ectoplasmique, hâte, membrane de dissimulation suprême, poussée télékinésique, purification corporelle, substitut cristallin, transfert empathique hostile*; 4^e – *Adaptation aux énergies destructives, automorphose, contrecoup empathique, correspondance, désir morbide, divination psionique, implanted suggestion^{CP}, liberté de mouvement psionique, manoeuvre télékinésique, modification psychique, porte dimensionnelle psionique, scellés mentaux, schisme, vol psionique*; 5^e – *Bélier mental, broyage psychique, changement de plan psionique, création majeure psionique.*

Cristal psi. Personnalité : obstiné.



GRAND MAÎTRE DE L'ESPRIT 10

Elian Erudit^{CP} 10

Aberration de taille M

Dés de vie : 10d4+28 (54 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 13 (+3 Dex), contact 13, pris au dépourvu 10

Attaque de base/lutte : +5/+4

Attaque : bâton (+4 corps à corps, 1d6-1)

Attaque à outrance : bâton (+4 corps à corps, 1d6-1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des élians, psionique de naissance, résistance, résilience, satiété, facultés

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +8, Vol +11

Caractéristiques : For 8, Dex 16, Con 12, Int 24, Sag 14, Cha 6

Compétences : Art psi (13) +22, Concentration (13) +17, Connaissances (exploration souterraine) (4) +11, Connaissances (plans) (13) +20, Connaissances (psionique) (13) +20, Décryptage (13) +20, Renseignements (13) +11, Survie +2 (+1 sur un autre plan)

Dons : Corps psionique, Création astrale renforcée, Enhanced Elan Resilience^{CP}, Enhanced Elan Resistance^{CP}, Faculté instantanée, Harmonie Cristalline, Méditation psionique, Mental Juggernaut^{CP}

Langues : Aérien, Aquatique, Commun, Igné, Terreux

Environnement : tous

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 10

Équipement : bâton, dague, bottes de patinage, cape de résistance +2, bandeau d'Intelligence +4, gantelets de Dextérité +2, troisième œil de pénétration, sac à dos d'équipement d'aventurier, 10 pp

Alignement : loyal mauvais

Ajustement de niveau : -

Facultés. Niveau de manifestation 10 (+2 pour vaincre une RP). Points psi par jour 125. Facultés uniques par jour 6. *Facultés connues* (DD de sauvegarde égal à 17 + niveau de la faculté). 1^{er} – *Agitation de la matière, armure inertielle, assaut mental, attraction, charme psionique, connaissance de la direction et de la localisation, contrôle de la lumière, contrôle des flammes, contrôle d'objet, création astrale, création sonore, détection psionique, épaississement de la peau, écran de force, ectoplasme d'enchevêtrement, eidetic lock*^{CP}, empathie, lien spirituel, main lointaine, pensées dissimulées, shrapnel de cristal, sollicitation de l'esprit, vigueur ; 2^e – *Affinité animale, biorétroaction, commotion, contrôle de l'air, contrôle des sons, crystal storm*^{CP}, damp power^{CP}, destruction mentale, détection des intentions hostiles, don des langues psionique, douleur télépathique, identification psionique, invasion du subconscient, lecture des pensées, nuée cristalline, perception clairsentiente, projectiles d'énergie, répugnance, sensibilité aux impressions psychiques, serenity^{CP}, suggestion psionique ; 3^e – *Ajustement corporel, barrière mentale, bond temporel, cerebral phantasm*^{CP}, cocon ectoplasmique, crise respiratoire, dissipation psionique, fausses impressions sensorielles, force télékinésique, forme ectoplasmique, hâte, membrane de dissimulation suprême, poussée télékinésique, purification corporelle, substitut cristallin, transfert empathique hostile ; 4^e – *Adaptation aux énergies destructives, automorphose, contrecoup empathique, contrôle d'un corps, correspondance, désir morbide, divination psionique, domination psionique, implanted suggestion*^{CP}, liberté de mouvement psionique, manoeuvre télékinésique, modification de mémoire psionique, modification psychique, porte dimensionnelle psionique, scellés mentaux, schisme, sphère d'énergie, vol psionique ; 5^e – *Anticipatory strike*^{CP}, bélier mental, broyage psychique, changement de plan psionique, création majeure psionique, greater stomp^{CP}, incarnation, psychotic break^{CP}, résistance psionique, vision lucide psionique.

Cristal psi. Personnalité : obstiné.