



le Scriptorium

présente :
une aide pour
D&D 3.5



LE COLOSSE PSIONIQUE



Image © Wizards of the Coast

LE COLOSSE PSIONIQUE

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

Pour utiliser cette aide, vous aurez besoin du manuel suivant : Grand Manuel des Psioniques

© Le Scriptorium, tous droits réservés

Introduction

Cette aide de jeu présente le colosse psionique (et sa progression des niveaux 1 à 10), un personnage à thème redoutable dont les talents martiaux n'ont d'égal que sa maîtrise des arts psychiques. Il exploite une règle optionnelle lui conférant un don supplémentaire au premier niveau, que vous pouvez décider de supprimer à votre convenance. Pour bien utiliser cette aide de jeu, vous aurez besoin du manuel suivant.

Bibliographie

GMdP : Grand Manuel des Psioniques

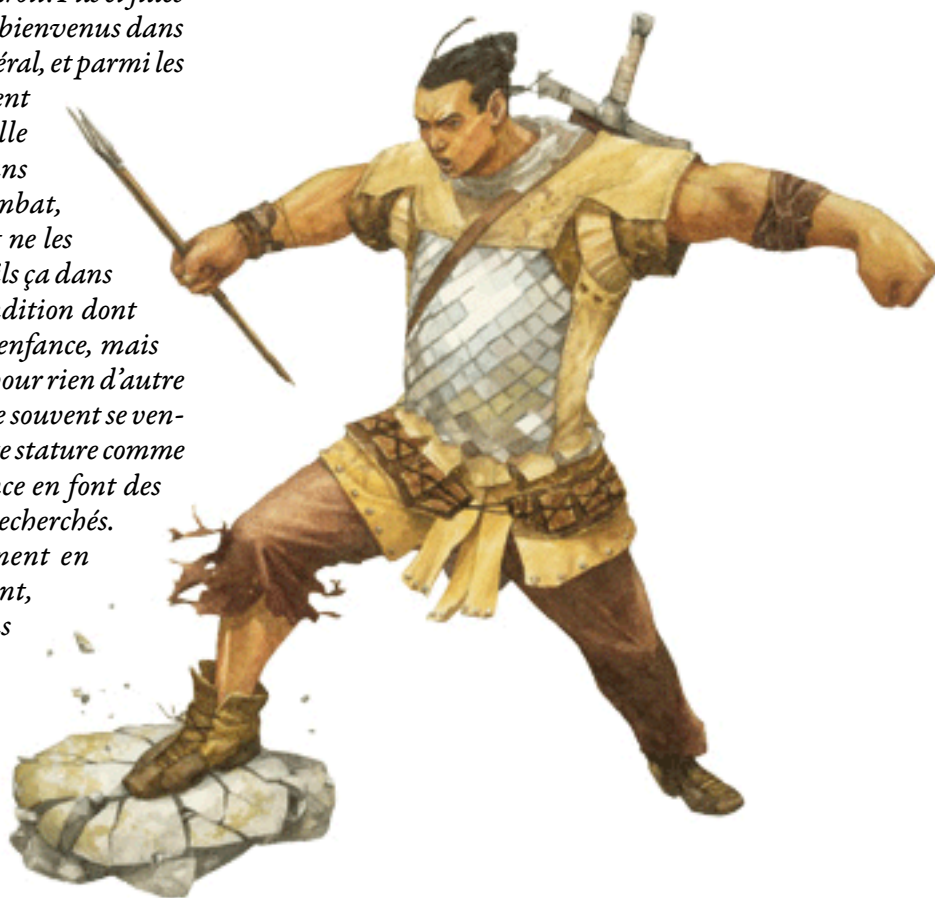
Description

Les colosses psioniques sont de redoutables guerriers nomades qui traversent le monde sans s'arrêter généralement bien longtemps au même endroit. Fils et filles de géants et d'humains, ils ne sont les bienvenus dans aucune de leurs communautés en général, et parmi les plus tolérantes, ce sont eux qui se sentent mal à l'aise. Et leur affinité naturelle pour le psionique n'arrange rien. Dans le fond, ils ne vivent que pour le combat, et le fait d'être craints et mis à l'écart ne les dérange pas vraiment. Peut-être ont-ils ça dans le sang, peut-être est-ce dû à une condition dont ils souffrent depuis leur plus tendre enfance, mais les colosses psioniques n'ont d'affinité pour rien d'autre que le combat. De fait, on les rencontre souvent se vendant comme mercenaires, et leur haute stature comme leur propension naturelle à la violence en font des assassins et des gardes du corps très recherchés. Par habitude, ils travaillent rarement en groupe, à tel point que bien souvent, lorsque deux colosses psioniques ou plus se trouvent dans la même ville, l'un d'entre eux est de trop. A part leur fierté et l'ivresse de la bataille, rares sont les choses à susciter un quelconque intérêt chez ces demi-géants. L'argent n'est qu'appréciable à leurs yeux,

sans plus, le bien et le mal sont des notions trop abstraites pour qu'on s'y attarde, et les sentiments, bah, une perte de temps évidente. Des aventuriers ont donc autant de risques d'avoir à affronter un colosse psionique s'ils croisent son chemin au mauvais moment (et/ou s'ils lui donnent une raison de s'en prendre à eux) qu'en tant que mercenaire envoyé pour les éliminer. Et dans les deux cas, la rencontre s'avèrera dangereuse.

Combat

Avant tout combat, le colosse psionique tente de temporiser le commencement de la rencontre, le temps pour lui de manifester discrètement quelques facultés défensives et de bien se préparer. Puis il attaque, essayant de prendre l'avantage sur ses ennemis, et usant éventuellement d'*extension* pour maîtriser plus largement le champ de bataille. Armé de sa coutille, il protège son espace vital et frappe loin et fort ses ennemis. A mesure que ses pouvoirs se peaufinent, il développe de nouvelles techniques pour toucher plus facilement ses adversaires.



COLOSSE PSIONIQUE 1

Demi-géant Guerrier psychique 1

Géant de taille M

Dés de vie : 1d8+9 (17 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 17 (+1 Dex, +6 armure), contact 11, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +0/+8

Attaque : couteau de maître (+5 corps à corps, 2d8+6/x3) ; ou marteau léger (+1 distance, 1d6+4)

Attaque à outrance : couteau de maître (+5 corps à corps, 2d8+6/x3) ; ou marteau léger (+1 distance, 1d6+4)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : –

Particularités : traits des demi-géants, tolérance au feu, vision nocturne, psionique de naissance, pouvoirs psioniques, facultés

Jets de sauvegarde : Réf +1, Vig +5, Vol +2

Caractéristiques : For 18, Dex 12, Con 16, Int 12, Sag 14, Cha 8

Compétences : Autohypnose (4) +6, Concentration (4) +7, Connaissances (psionique) (4) +5

Dons : Arme psionique, Corps psionique, Course verticale

Langues : Commun, Géant

Environnement : tous

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 1

Équipement : couteau de maître (taille G), 10 marteaux légers (taille G), crevice de maître, sac à dos d'équipement d'aventurier, 10 pp

Alignement : neutre strict

Ajustement de niveau : +1

Pouvoirs psioniques. *Choc* (DD 10) 1 fois/jour, niveau de manifestation 1.

Facultés. Niveau de manifestation 1. Points psi par jour 3. *Facultés connues* (1 ; DD de sauvegarde égal à 12 + niveau de la faculté). 1^{er} – *Vigueur*.



COLOSSE PSIONIQUE 2

Demi-géant Guerrier psychique 1 / Guerrier 1

Géant de taille M

Dés de vie : 1d8+1d10+12 (25 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 19 (+1 Dex, +8 armure), contact 11, pris au dépourvu 18

Attaque de base/lutte : +1/+9

Attaque : couteau de maître (+6 corps à corps, 2d8+6/x3) ; ou marteau léger (+2 distance, 1d6+4)

Attaque à outrance : couteau de maître (+6 corps à corps, 2d8+6/x3) ; ou marteau léger (+2 distance, 1d6+4)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : –

Particularités : traits des demi-géants, tolérance au feu, vision nocturne, psionique de naissance, pouvoirs psioniques, facultés

Jets de sauvegarde : Réf +1, Vig +7, Vol +2

Caractéristiques : For 18, Dex 12, Con 16, Int 12, Sag 14, Cha 8

Compétences : Autohypnose (4) +6, Concentration (4) +7, Connaissances (histoire) (1,5) +2, Connaissances (psionique) (4) +5

Dons : Arme psionique, Attaque en puissance, Corps psionique, Course verticale

Langues : Commun, Géant

Environnement : tous

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 2

Équipement : couteau de maître (taille G), 10 marteaux légers (taille G), harnois de maître, *bottes de choc*, sac à dos d'équipement d'aventurier, 10 pp

Alignement : neutre strict

Ajustement de niveau : +1

Pouvoirs psioniques. *Choc* (DD 10) 1 fois/jour, niveau de manifestation 1.

Facultés. Niveau de manifestation 1. Points psi par jour 3. *Facultés connues* (1 ; DD de sauvegarde égal à 12 + niveau de la faculté). 1^{er} – *Vigueur*.

COLOSSE PSIONIQUE 3

Demi-géant Guerrier psionique 2 / Guerrier 1

Géant de taille M

Dés de vie : 2d8+1d10+19 (37 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 20 (+1 Dex, +9 armure), contact 11, pris au dépourvu 19

Attaque de base/lutte : +2/+10

Attaque : *coutille* +1 (+7 corps à corps, 2d8+7/x3) ; ou marteau léger (+3 distance, 1d6+4)

Attaque à outrance : *coutille* +1 (+7 corps à corps, 2d8+7/x3) ; ou marteau léger (+3 distance, 1d6+4)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : –

Particularités : traits des demi-géants, tolérance au feu, vision nocturne, psionique de naissance, pouvoirs psioniques, facultés

Jets de sauvegarde : Réf +1, Vig +8, Vol +2

Caractéristiques : For 18, Dex 12, Con 16, Int 12, Sag 14, Cha 8

Compétences : Autohypnose (4) +6, Concentration (4) +7, Connaissances (histoire) (2) +3, Connaissances (psionique) (6) +7

Dons : Arme psionique, Attaque en puissance, Connaissance psionique étendue, Corps psionique, Course verticale, Création astrale renforcée

Langues : Commun, Géant

Environnement : tous

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 3

Équipement : *coutille* +1 (taille G), 10 marteaux légers (taille G), *harnois* +1, sac à dos d'équipement d'aventurier, 50 pp

Alignement : neutre strict

Ajustement de niveau : +1

Pouvoirs psioniques. *Choc* (DD 10) 1 fois/jour, niveau de manifestation 1.

Facultés. Niveau de manifestation 2. Points psi par jour 5. *Facultés connues* (3 ; DD de sauvegarde égal à 12 + niveau de la faculté). 1^{er} – *Création astrale, extension, vigueur*.



COLOSSE PSIONIQUE 4

Demi-géant Guerrier psionique 3 / Guerrier 1

Géant de taille M

Dés de vie : 3d8+1d10+22 (44 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 20 (+1 Dex, +9 armure), contact 11, pris au dépourvu 19

Attaque de base/lutte : +3/+12

Attaque : *coutille* +1 (+9 corps à corps, 2d8+8/x3) ; ou marteau léger (+4 distance, 1d6+5)

Attaque à outrance : *coutille* +1 (+9 corps à corps, 2d8+8/x3) ; ou marteau léger (+4 distance, 1d6+5)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : –

Particularités : traits des demi-géants, tolérance au feu, vision nocturne, psionique de naissance, pouvoirs psioniques, facultés

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +8, Vol +3

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

Compétences : Autohypnose (5) +9, Concentration (5) +8, Connaissances (histoire) (2) +3, Connaissances (psionique) (7) +10

Dons : Arme psionique, Attaque en puissance, Connaissance psionique étendue, Corps psionique, Course verticale, Création astrale renforcée

Langues : Commun, Géant

Environnement : tous

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 4

Équipement : *coutille* +1 (taille G), 10 marteaux légers (taille G), *harnois* +1, *gantelets de Force* +2, sac à dos d'équipement d'aventurier, 20 pp

Alignement : neutre strict

Ajustement de niveau : +1

Pouvoirs psioniques. *Choc* (DD 10) 1 fois/jour, niveau de manifestation 2.

Facultés. Niveau de manifestation 3. Points psi par jour 8. *Facultés connues* (4 ; DD de sauvegarde égal à 12 + niveau de la faculté). 1^{er} – *Création astrale, extension, précognition offensive, vigueur*.

COLOSSE PSIONIQUE 5

Demi-géant Guerrier psionique 4 / Guerrier 1

Géant de taille M

Dés de vie : 4d8+1d10+30 (57 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 20 (+1 Dex, +9 armure), contact 11, pris au dépourvu 19

Attaque de base/lutte : +4/+13

Attaque : *coutille* +1 (+10 corps à corps, 2d8+8/x3) ; ou marteau léger (+5 distance, 1d6+5)

Attaque à outrance : *coutille* +1 (+10 corps à corps, 2d8+8/x3) ; ou marteau léger (+5 distance, 1d6+5)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : –

Particularités : traits des demi-géants, tolérance au feu, vision nocturne, psionique de naissance, pouvoirs psioniques, facultés

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +10, Vol +3

Caractéristiques : For 21, Dex 12, Con 18, Int 12, Sag 14, Cha 8

Compétences : Autohypnose (6) +10, Concentration (6) +10, Connaissances (histoire) (2) +3, Connaissances (psionique) (8) +11

Dons : Arme psionique, Attaque en puissance, Connaissance psionique étendue, Corps psionique, Course verticale, Création astrale renforcée

Langues : Commun, Géant

Environnement : tous

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 5

Équipement : *coutille* +1 (taille G), 10 marteaux légers (taille G), *harnois* +1, *gantelets de Force* +2, *ceinturon de Constitution* +2, sac à dos d'équipement d'aventurier, 30 pp

Alignement : neutre strict

Ajustement de niveau : +1

Pouvoirs psioniques. *Choc* (DD 10) 1 fois/jour, niveau de manifestation 2.

Facultés. Niveau de manifestation 4. Points psi par jour 11. *Facultés connues* (4/1 ; DD de sauvegarde égal à 12 + niveau de la faculté). 1^{er} – *Création astrale, extension, précognition offensive, vigueur* ; 2^e – *Arme dissolvante*.



COLOSSE PSIONIQUE 6

Demi-géant Guerrier psychique 4 / Guerrier 1 / Génie belliciste 1

Géant de taille M

Dés de vie : 4d8+2d10+36 (68 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 21 (+1 Dex, +9 armure, +1 parade), contact 12, pris au dépourvu 20

Attaque de base/lutte : +5/+14

Attaque : *coutille* +1 (+11 corps à corps, 2d8+8/x3) ; ou marteau léger (+6 distance, 1d6+5)

Attaque à outrance : *coutille* +1 (+11 corps à corps, 2d8+8/x3) ; ou marteau léger (+6 distance, 1d6+5)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : –

Particularités : traits des demi-géants, tolérance au feu, vision nocturne, psionique de naissance, pouvoirs psioniques, facultés, chaîne de supériorité personnelle (+2)

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +12, Vol +4

Caractéristiques : For 21, Dex 12, Con 18, Int 12, Sag 16, Cha 8

Compétences : Art psi (1) +4, Autohypnose (7) +12, Concentration (7) +11, Connaissances (histoire) (2) +3, Connaissances (psionique) (8) +11

Dons : Arme psionique, Attaque en puissance, Connaissance psionique étendue, Corps psionique, Course verticale, Création astrale renforcée, Méditation psionique

Langues : Commun, Géant

Environnement : tous

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 6

Équipement : *coutille* +1 (taille G), 10 marteaux légers (taille G), *harnois* +1, *gantelets de Force* +2, *ceinturon de Constitution* +2, *perle de Sagesse* +2, *anneau de protection* +1, sac à dos d'équipement d'aventurier, 40 pp

Alignement : neutre strict

Ajustement de niveau : +1

Pouvoirs psioniques. *Choc* (DD 10) 1 fois/jour, niveau de manifestation 3.

Facultés de guerrier psychique. Niveau de manifestation 4. Points psi par jour 13. *Facultés connues* (4/1 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau de la faculté). 1^{er} – *Création astrale, extension, précognition offensive, vigueur* ; 2^e – *Arme dissolvante*.

Facultés de génie belliciste. Niveau de manifestation 1. Points psi par jour 3. *Facultés connues* (1 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau de la faculté). 1^{er} – *Précognition défensive*.

COLOSSE PSIONIQUE 7

Demi-géant Guerrier psychique 4 / Guerrier 1 / Génie belliciste 2

Géant de taille M

Dés de vie : 4d8+3d10+40 (78 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 22 (+1 Dex, +9 armure, +1 parade, +1 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 21

Attaque de base/lutte : +6/+15

Attaque : *coutille* +2 (+13 corps à corps, 2d8+9/x3) ; ou marteau léger (+7 distance, 1d6+5)

Attaque à outrance : *coutille* +2 (+13/+8 corps à corps, 2d8+9/x3) ; ou marteau léger (+7 distance, 1d6+5)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : –

Particularités : traits des demi-géants, tolérance au feu, vision nocturne, psionique de naissance, pouvoirs psioniques, facultés, chaîne de supériorité personnelle (+2), chaîne de posture défensive (+2)

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +13, Vol +4

Caractéristiques : For 21, Dex 12, Con 18, Int 12, Sag 16, Cha 8

Compétences : Art psi (1) +4, Autohypnose (8) +13, Concentration (9) +13, Connaissances (histoire) (2) +3, Connaissances (psionique) (8) +11

Dons : Arme psionique, Attaque en puissance, Connaissance psionique étendue, Corps psionique, Course verticale, Création astrale renforcée, Méditation psionique

Langues : Commun, Géant

Environnement : tous

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 7

Équipement : *coutille* +2 (taille G), 10 marteaux légers (taille G), *harnois* +1, *gantelets de Force* +2, *ceinturon de Constitution* +2, *perle de Sagesse* +2, *anneau de protection* +1, *gilet d'armure naturelle* +1, sac à dos d'équipement d'aventurier, 50 pp

Alignement : neutre strict

Ajustement de niveau : +1

Pouvoirs psioniques. *Choc* (DD 10) 1 fois/jour, niveau de manifestation 3.

Facultés de guerrier psychique. Niveau de manifestation 4. Points psi par jour 13. *Facultés connues* (4/1 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau de la faculté). 1^{er} – *Création astrale, extension, précognition offensive, vigueur* ; 2^e – *Arme dissolvante*.

Facultés de génie belliciste. Niveau de manifestation 2. Points psi par jour 8. *Facultés connues* (2 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau de la faculté). 1^{er} – *Ecran de force, précognition défensive*.



COLOSSE PSIONIQUE 8

Demi-géant Guerrier psychique 4 / Guerrier 1 / Génie belliciste 3

Géant de taille M

Dés de vie : 4d8+4d10+44 (87 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 24 (+1 Dex, +11 armure, +1 parade, +1 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 23

Attaque de base/lutte : +7/+17

Attaque : *coutille* +2 (+15 corps à corps, 2d8+11/x3) ; ou marteau léger (+8 distance, 1d6+6)

Attaque à outrance : *coutille* +2 (+15/+10 corps à corps, 2d8+11/x3) ; ou marteau léger (+8 distance, 1d6+6)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : –

Particularités : traits des demi-géants, tolérance au feu, vision nocturne, psionique de naissance, pouvoirs psioniques, facultés, chaîne de supériorité personnelle (+2), chaîne de posture défensive (+2), résistance physique (1/–)

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +14, Vol +6

Caractéristiques : For 22, Dex 12, Con 18, Int 12, Sag 16, Cha 8

Compétences : Art psi (1) +4, Autohypnose (9) +14, Concentration (11) +15, Connaissances (histoire) (2) +3, Connaissances (psionique) (8) +11

Dons : Arme psionique, Attaque en puissance, Connaissance psionique étendue, Corps psionique, Course verticale, Création astrale renforcée, Méditation psionique

Langues : Commun, Géant

Environnement : tous

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 8

Équipement : *coutille* +2 (taille G), 10 marteaux légers (taille G), *harnois* +3, *gantelets de Force* +2, *ceinturon de Constitution* +2, *perle de Sagesse* +2, *anneau de protection* +1, *gilet d'armure naturelle* +1, *cape de résistance* +1, sac à dos d'équipement d'aventurier, 60 pp

Alignement : neutre strict

Ajustement de niveau : +1

Pouvoirs psioniques. *Choc* (DD 10) 1 fois/jour, niveau de manifestation 4.

Facultés de guerrier psychique. Niveau de manifestation 4. Points psi par jour 13. *Facultés connues* (4/1 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau de la faculté). 1^{er} – *Création astrale, extension, précognition offensive, vigueur* ; 2^e – *Arme dissolvante*.

Facultés de génie belliciste. Niveau de manifestation 3. Points psi par jour 13. *Facultés connues* (3 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau de la faculté). 1^{er} – *Ecran de force, morsure du loup, précognition défensive*.

COLOSSE PSIONIQUE 9

Demi-géant Guerrier psychique 4 / Guerrier 1 / Génie belliciste 4

Géant de taille M

Dés de vie : 4d8+5d10+50 (99 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 24 (+1 Dex, +11 armure, +1 parade, +1 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 23

Attaque de base/lutte : +8/+18

Attaque : *coutille* +2 (+16 corps à corps, 2d8+11/x3) ; ou marteau léger (+9 distance, 1d6+6)

Attaque à outrance : *coutille* +2 (+16/+11 corps à corps, 2d8+11/x3) ; ou marteau léger (+9 distance, 1d6+6)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : –

Particularités : traits des demi-géants, tolérance au feu, vision nocturne, psionique de naissance, pouvoirs psioniques, facultés, chaîne de supériorité personnelle (+2), chaîne de posture défensive (+2), résistance physique (1/–)

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +16, Vol +11

Caractéristiques : For 22, Dex 12, Con 18, Int 12, Sag 16, Cha 8

Compétences : Art psi (1) +4, Autohypnose (11) +16, Concentration (12) +16, Connaissances (histoire) (2) +3, Connaissances (psionique) (8) +11

Dons : Arme psionique, Arme psionique percutante, Attaque en puissance, Connaissance psionique étendue, Corps psionique, Course verticale, Création astrale renforcée, Méditation psionique

Langues : Commun, Géant

Environnement : tous

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 9

Équipement : *coutille* +2 (taille G), 10 marteaux légers (taille G), *harnois* +3, *gantelets de Force* +2, *ceinturon de Constitution* +2, *perle de Sagesse* +2, *anneau de protection* +1, *gilet d'armure naturelle* +1, *cape de résistance* +2, *masque cristallin d'armure spirituelle*, sac à dos d'équipement d'aventurier, 10 pp

Alignement : neutre strict

Ajustement de niveau : +1

Pouvoirs psioniques. *Choc* (DD 10) 1 fois/jour, niveau de manifestation 4.

Facultés de guerrier psychique. Niveau de manifestation 4. Points psi par jour 13. *Facultés connues* (4/1 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau de la faculté). 1^{er} – *Création astrale, extension, précognition offensive, vigueur* ; 2^e – *Arme dissolvante*.

Facultés de génie belliciste. Niveau de manifestation 4. Points psi par jour 20. *Facultés connues* (3/1 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau de la faculté). 1^{er} – *Ecran de force, morsure du loup, précognition défensive* ; 2^e – *Prouesse*.

COLOSSE PSIONIQUE 10

Demi-géant Guerrier psionique 4 / Guerrier 1 / Génie belliciste 5

Géant de taille M

Dés de vie : 4d8+6d10+54 (108 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 24 (+1 Dex, +11 armure, +1 parade, +1 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 23

Attaque de base/lutte : +9/+27

Attaque : *coutille* +2 (+17 corps à corps, 2d8+11/x3) ; ou *marteau léger* (+10 distance, 1d6+6)

Attaque à outrance : *coutille* +2 (+17/+12 corps à corps, 2d8+11/x3) ; ou *marteau léger* (+10 distance, 1d6+6)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : –

Particularités : traits des demi-géants, tolérance au feu, vision nocturne, psionique de naissance, pouvoirs psioniques, facultés, chaîne de supériorité personnelle (+2), chaîne de posture défensive (+2), résistance physique (1/–), moulinet meurtrier

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +16, Vol +11

Caractéristiques : For 22, Dex 12, Con 18, Int 12, Sag 16, Cha 8

Compétences : Art psi (1) +4, Autohypnose (13) +18, Concentration (13) +17, Connaissances (histoire) (2) +3, Connaissances (psionique) (8) +11

Dons : Arme psionique, Arme psionique percutante, Attaque en puissance, Connaissance psionique étendue, Corps psionique, Course verticale, Création astrale renforcée, Méditation psionique

Langues : Commun, Géant

Environnement : tous

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 9

Équipement : *coutille* +2 (taille G), 10 marteaux légers (taille G), *harnois* +3, *bracelets de Force* +2, *ceinturon de Constitution* +2, *perle de Sagesse* +2, *anneau de protection* +1, *gilet d'armure naturelle* +1, *cape de résistance* +2, *masque cristallin d'armure spirituelle*, *gants de poigne titanesque*, sac à dos d'équipement d'aventurier, *tatouage d'affûtage psionique*, *tatouage de lame vampirique*, *tatouage de transfert empathique hostile*, *dorjé de détection psionique*, 20 pp

Alignement : neutre strict

Ajustement de niveau : +1

Pouvoirs psioniques. *Choc* (DD 10) 1 fois/jour, niveau de manifestation 5.

Facultés de guerrier psionique. Niveau de manifestation 4. Points psi par jour 13. *Facultés connues* (4/1 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau de la faculté). 1^{er} – *Création astrale, extension, précognition offensive, vigueur* ; 2^e – *Arme dissolvante*.

Facultés de génie belliciste. Niveau de manifestation 5. Points psi par jour 27. *Facultés connues* (3/1 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau de la faculté). 1^{er} – *Ecran de force, morsure du loup, précognition défensive* ; 2^e – *Prouesse*.