



le Scriptorium

présente :
une aide pour
D&D 3.5



LE DOMINATEUR INSPIRÉ

LE DOMINATEUR INSPIRÉ



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 : Eberron – Univers, Grand Manuel des Psioniques, Magic of Incarnum

Introduction

Cette aide de jeu présente le dominateur inspiré (et sa progression des niveaux 1 à 10), un redoutable manipulateur mental de la race des Inspirés, qui n'hésitera pas à user de ses insidieux pouvoirs pour retourner ses proies les unes contre les autres et se nourrir de leur défaite commune. 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 de Psioniques de l'Incarnum, une règle disponible sur le Scriptorium, ainsi que des manuels suivants.

Bibliographie

EU : Eberron – Univers

GMdP : Grand Manuel des Psioniques

MoI : Magic of Incarnum

Description

Les dominateurs inspirés sont le fer de lance des terribles Quoriens dans leurs plans de conquête d'Eberon. Si la plupart des réceptacles «élevés» dans le Riédra sont destinés à devenir des hôtes pour des esprits quoriens dotés de talents psioniques, certains se révèlent suffisamment puissants pour supporter le flux de deux magies pourtant si différentes à la fois : le psionisme et l'incarnum. Ces êtres doués d'une résistance physique hors du commun sont capables de supporter le lourd prix à payer pour pouvoir manipuler l'incarnum sous sa forme la plus pure. Une fois leur corps investi par un esprit quorien, dont l'intelligence surhumaine et la puissance psionique ne sont plus à démontrer, l'union de ces deux talents en fait une terrible menace. Les facultés des dominateurs sont plus imposantes, plus insidieuses et littéralement irrépressibles. Rares sont les esprits capables de résister à leur emprise. Grâce à ce don, ils peuvent manipuler les pensées des individus les plus influents et les mieux protégés du Khorvaire. Ainsi, ils font d'excellents ambassadeurs

pour le Riédra, car ils possèdent à la fois les qualités qui font les meilleurs manipulateurs mentaux, mais aussi une résistance physique capable de leur sauver la vie en cas d'affrontement direct, ce qui se produit plus souvent qu'on peut le penser. En effet, les ennemis des Inspirés sont nombreux, à commencer par les Kalashtars. Il va sans dire que face à de tels individus ou leurs alliés, les dominateurs savent garder leur calme, mais le moment venu, ils frappent sans prévenir et ne laissent généralement pas la moindre trace, pas le moindre souvenir de leur passage.

Combat

Le dominateur inspiré sait encaisser, mais il n'est pas du genre à apprécier le combat de mêlée pour autant. Son domaine de prédilection est spirituel. Grâce à ses facultés psychiques, il pénètre dans l'esprit de ses ennemis et leur inflige des dommages cérébraux, leur cause des troubles mentaux, voire les retourne les uns contre les autres. Il n'oublie pas de s'entourer de pions sacrificiables pour assurer l'intégrité de sa personne, quitte à les choisir parmi les rangs mêmes de ses ennemis.



DOMINATEUR INSPIRÉ 1

Inspiré^{EU} Télépathe^{GMdP} 1

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 1d4+3 (7 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 inspirés, psionique de naissance, facultés

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

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

Compétences : Art psi (4) +7, Bluff (4) +11, Concentration (4) +7, Connaissances (psionique) (4) +7, Diplomatie (4) +9, Intimidation +4, Psychologie (4) +3

Dons : Affermissement psionique^{GMdP}, Affermissement psionique supérieur^{GMdP}, Azure Talent^{Mol} 1, Harmonie cristalline^{GMdP}, Vigilance^C

Langues : Commun, Draconien, Elfique, Quorien, Riédraïn

Environnement : Riédra

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 1

Équipement : bâton, *cape de résistance* +1, robe d'iriselline, sac à dos d'équipement d'aventurier, 10 pp

Alignement : neutre mauvais

Ajustement de niveau : +1

Facultés. Niveau de manifestation 1. Points psi par jour 6. *Facultés connues* (3 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau de la faculté). 1^{er} – *Assaut mental, charme psionique, hébètement psionique.*

Meldshaping. Essentia pool 1 ; capacity 1 ; soul-melds —.

Cristal psi. Personnalité : menteur.



DOMINATEUR INSPIRÉ 2

Inspiré^{EU} Télépathe^{GMdP} 1 / Incarnate^{Mol} 1

Cristal psi. Personnalité : menteur.

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 1d4+1d6+6 (13 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

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

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 inspirés, psionique de naissance, facultés, meldshaping

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +6, Vol +4

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

Compétences : Art psi (4) +7, Bluff (4) +11,
Concentration (5) +8, Connaissances (plans) (5)
+8, Connaissances (psionique) (4) +7, Diplomatie
(4) +9, Intimidation +4, Psychologie (4) +3

Dons : Affermissement psionique^{GMdP}, Affermis-
sement psionique supérieur^{GMdP}, Azure Talent^{Mol},
Harmonie cristalline^{GMdP}, Vigilance^C

Langues : Commun, Draconien, Elfique, Quorien,
Riédra

Environnement : Riédra

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 2

Équipement : bâton, robe d'iriselline, *cape de résis-
tance +1*, *bracelets d'armure +1*, sac à dos d'équipe-
ment d'aventurier, *potion de soins modérés*, 40 pp

Alignement : neutre mauvais

Ajustement de niveau : +1

Facultés. Niveau de manifestation 1. Points psi
par jour 5. *Facultés connues* (3 ; DD de sauvegarde
égal à 13 + niveau de la faculté). 1^{er} - *Assaut mental*,
charme psionique, *hébètement psionique*.

Meldshaping. Essentia pool 2 ; capacity 1 ; soul-
melds 2. *Soulmelds and essentia investment* (NLS
1 ; DD de sauvegarde égal à 9 + essentia investie).
Focaliseur psychique 1 (+2 aux dégâts des facultés
psioniques qui en infligent), *voile enchanteur* 1 (+2
au DD des facultés de charme et coercition)

DOMINATEUR INSPIRÉ 3

Inspiré^{EU} Télépathe^{GMdP} 1 / Incarnate^{Moi} 2

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 1d4+2d6+19 (30 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 13 (+2 Dex, +1 armure), contact 12, pris au dépourvu 11

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 inspirés, psionique de naissance, facultés, meldshaping, chakra bind (crown)

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +7, Vol +6

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

Compétences : Art psi (4) +7, Bluff (4) +11, Concentration (6) +9, Connaissances (mystères) (5) +8, Connaissances (plans) (5) +8, Connaissances (psionique) (4) +7, Diplomatie (4) +9, Intimidation +4, Psychologie (4) +3

Dons : Affermissement psionique^{GMdP}, Affermissement psionique supérieur^{GMdP}, Azure Talent^{Moi}, Corps psionique^{GMdP}, Harmonie cristalline^{GMdP}, Vigilance^C

Langues : Commun, Draconien, Elfique, Quorien, Riédraïn

Environnement : Riédra

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 3

Équipement : bâton, robe d'iriselline, *cape de résistance +1*, *bracelets d'armure +1*, *gants de lecture d'objet^{GMdP}*, sac à dos d'équipement d'aventurier, *potion de soins modérés*, 20 pp

Alignement : neutre mauvais

Ajustement de niveau : +1

Facultés. Niveau de manifestation 1. Points psi par jour 6. *Facultés connues* (3 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau de la faculté). 1^{er} – *Assaut mental*, *charme psionique*, *hébètement psionique*.

Meldshaping. Essentia pool 3 ; capacity 1 ; soulmelds 3 ; chakra binds 1. *Soulmelds and essentia investment* (NLS 2 ; DD de sauvegarde égal à 9 + essentia investie). *Enigma helm* 1 (confère *non-détection* DD 13, +1 aux jets de Volonté et immunise aux charmes ; lié au crown chakra), *focaliseur psychique* 1 (+2 aux dégâts des facultés psioniques qui en infligent), *voile enchanteur* 1 (+2 au DD des facultés de charme et coercition)

Cristal psi. Personnalité : menteur.



DOMINATEUR INSPIRÉ 4

Inspiré^{EU} Télépathe^{GMdP} 2 / Incarnate^{MoI} 2

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 2d4+2d6+26 (39 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 inspirés, psionique de naissance, facultés, meldshaping, chakra bind (crown)

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +8, Vol +7

Caractéristiques : For 8, Dex 14, Con 18, Int 17, Sag 8, Cha 14

Compétences : Art psi (5) +10, Bluff (5) +12, Concentration (7) +11, Connaissances (mystères) (5) +8, Connaissances (plans) (5) +8, Connaissances (psionique) (7) +10, Déguisement +2 (+2 pour jouer un rôle, +2 pour se faire passer pour un humain), Diplomatie (4) +11, Intimidation +6, Psychologie (4) +3

Dons : Affermissement psionique^{GMdP}, Affermissement psionique supérieur^{GMdP}, Azure Talent^{MoI}, Corps psionique^{GMdP}, Harmonie cristalline^{GMdP}, Vigilance^C

Langues : Commun, Draconien, Elfique, Quorien, Riédraïn

Environnement : Riédra

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 4

Équipement : bâton, robe d'iriselline, *cape de résistance* +1, *amulette de Constitution* +2, *gants de lecture d'objet*^{GMdP}, *perle de crise respiratoire*^{GMdP}, *perle de verrou spirituel*^{GMdP}, sac à dos d'équipement d'aventurier, 20 pp

Alignement : neutre mauvais

Ajustement de niveau : +1

Facultés. Niveau de manifestation 2. Points psi par jour 13. *Facultés connues* (5 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau de la faculté). 1^{er} – *Armure inertielle*, *assaut mental*, *charme psionique*, *hébètement psionique*, *lien spirituel*.

Meldshaping. Essentia pool 3 ; capacity 1 ; soulmelds 3 ; chakra binds 1. *Soulmelds and essentia investment* (NLS 2 ; DD de sauvegarde égal à 9 + essentia investie). *Enigma helm* 1 (confère *non-détection* DD 13, +1 aux jets de Volonté et immunise aux charmes ; lié au crown chakra), *focaliseur psychique* 1 (+2 aux dégâts des facultés psioniques qui en infligent), *voile enchanteur* 1 (+2 au DD des facultés de charme et coercition)

Cristal psi. Personnalité : menteur.

DOMINATEUR INSPIRÉ 5

Inspiré^{EU} Télépathe^{GMdP} 3 / Incarnate^{Mol} 2

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 3d4+2d6+30 (46 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 inspirés, psionique de naissance, facultés, meldshaping, chakra bind (crown)

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +9, Vol +7

Caractéristiques : For 8, Dex 14, Con 18, Int 19, Sag 8, Cha 14

Compétences : Art psi (8) +14, Bluff (6) +13, Concentration (8) +12, Connaissances (mystères) (5) +9, Connaissances (plans) (5) +9, Connaissances (psionique) (8) +12, Déguisement +2 (+2 pour jouer un rôle, +2 pour se faire passer pour un humain), Diplomatie (4) +11, Intimidation +6, Psychologie (4) +3

Dons : Affermissement psionique^{GMdP}, Affermissement psionique supérieur^{GMdP}, Azure Talent^{Mol}, Corps psionique^{GMdP}, Harmonie cristalline^{GMdP}, Vigilance^C

Langues : Commun, Draconien, Elfique, Quorien, Riédraïn

Environnement : Riédra

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 5

Équipement : bâton, robe d'iriselline, *cape de résistance* +1, *amulette de Constitution* +2, *troisième oeil d'Intelligence* +2, *gants de lecture d'objet*^{GMdP}, *perle de crise respiratoire*^{GMdP}, *perle de verrou spirituel*^{GMdP}, sac à dos d'équipement d'aventurier, 30 pp

Alignement : neutre mauvais

Ajustement de niveau : +1

Facultés. Niveau de manifestation 3. Points psi par jour 22. *Facultés connues* (5/2 ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau de la faculté). 1^{er} – *Armure inertielle, assaut mental, charme psionique, hébètement psionique, lien spirituel* ; 2^e – *Invasion du subconscient, suggestion psionique*.

Meldshaping. Essentia pool 3 ; capacity 1 ; soulmelds 3 ; chakra binds 1. *Soulmelds and essentia investment* (NLS 2 ; DD de sauvegarde égal à 9 + essentia investie). *Enigma helm* 1 (confère *non-détection* DD 13, +1 aux jets de Volonté et immunise aux charmes ; lié au crown chakra), *focaliseur psychique* 1 (+2 aux dégâts des facultés psioniques qui en infligent), *voile enchanteur* 1 (+2 au DD des facultés de charme et coercition)

Cristal psi. Personnalité : menteur.



DOMINATEUR INSPIRÉ 6

Inspiré^{EU} Télépathe^{GMdP} 3 / Incarnate^{Moi} 2 / Soul Manifester^S 1

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 4d4+2d6+34 (52 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 inspirés, psionique de naissance, facultés, meldshaping, chakra bind (crown), investissement psionique (*invasion du subconscient* 1)

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +9, Vol +10

Caractéristiques : For 8, Dex 14, Con 18, Int 19, Sag 8, Cha 14

Compétences : Art psi (9) +15, Bluff (9) +16, Concentration (9) +13, Connaissances (mystères) (5) +9, Connaissances (plans) (5) +9, Connaissances (psionique) (9) +13, Déguisement +2 (+2 pour jouer un rôle, +2 pour se faire passer pour un humain), Diplomatie (4) +11, Intimidation +6, Psychologie (4) +3

Dons : Affermissement psionique^{GMdP}, Affermissement psionique supérieur^{GMdP}, Azure Talent^{Moi}, Bonus Essentia^{Moi}, Corps psionique^{GMdP}, Harmonie cristalline^{GMdP}, Vigilance^C

Langues : Commun, Draconien, Elfique, Quorien, Riédraïn

Environnement : Riédra

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 6

Équipement : bâton, robe d'iriselline, *cape de résistance* +1, *ceinturon de Constitution* +2, *troisième oeil d'Intelligence* +2, *psionateur de télépathie*^{GMdP}, *perle de crise respiratoire*^{GMdP}, *perle de verrou spirituel*^{GMdP}, *perle de personnalité parasite*^{GMdP}, sac à dos d'équipement d'aventurier, 10 pp

Alignement : neutre mauvais

Ajustement de niveau : +1

Facultés. Niveau de manifestation 4. Points psi par jour 31. *Facultés connues* (5/4 ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau de la faculté, +1 pour les télépathies). 1^{er} - *Armure inertielle, assaut mental, charme psionique, hébètement psionique, lien spirituel* ; 2^e - *Don des langues psioniques, invasion du subconscient, lecture des pensées, suggestion psionique*.

Meldshaping. Essentia pool 6 ; capacity 2 ; soulmelds 3 ; chakra binds 1. *Soulmelds and essentia investment* (NLS 3 ; DD de sauvegarde égal à 9 + essentia investie). *Enigma helm* 2 (confère *non-détection* DD 14, +2 aux jets de Volonté et immunise aux charmes ; lié au crown chakra), *focaliseur psychique* 1 (+2 aux dégâts des facultés psioniques qui en infligent), *voile enchanteur* 2 (+3 au DD des facultés de charme et coercition)

Cristal psi. Personnalité : menteur.

DOMINATEUR INSPIRÉ 7

Inspiré^{EU} Télépathe^{GMdP} 3 / Incarnate^{Mol} 2 / Soul Manifeste^S 2

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 5d4+2d6+38 (59 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 : +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 inspirés, psionique de naissance, facultés, meldshaping, chakra bind (crown), investissement psionique (*crise respiratoire 1, invasion du subconscient 1*)

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +9, Vol +11

Caractéristiques : For 8, Dex 14, Con 18, Int 19, Sag 8, Cha 14

Compétences : Art psi (10) +16, Bluff (10) +21, Concentration (10) +14, Connaissances (mystères) (5) +9, Connaissances (plans) (5) +9, Connaissances (psionique) (10) +14, Déguisement +2 (+2 pour jouer un rôle, +2 pour se faire passer pour un humain), Diplomatie (5) +18, Intimidation +6, Psychologie (5) +4

Dons : Affermissement psionique^{GMdP}, Affermissement psionique supérieur^{GMdP}, Azure Talent^{Mol}, Bonus Essentia^{Mol}, Corps psionique^{GMdP}, Harmonie cristalline^{GMdP}, Vigilance^C

Langues : Commun, Draconien, Elfique, Quorien, Riédraïn

Environnement : Riédra

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 7

Équipement : bâton, robe d'iriselline, *cape de résistance +1*, *ceinturon de Constitution +2*, *pierre Ioun d'Intelligence +2*, *psionateur de télépathie^{GMdP}*, *anneau de protection +1*, *perle de crise respiratoire^{G-MdP}*, *perle de verrou spirituel^{GMdP}*, *perle de personnalité parasite^{GMdP}*, *poudre d'apparition*, sac à dos d'équipement d'aventurier, 40 pp

Alignement : neutre mauvais

Ajustement de niveau : +1

Facultés. Niveau de manifestation 5. Points psi par jour 42. *Facultés connues* (5/4/2 ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau de la faculté, +1 pour les télépathies). 1^{er} – *Armure inertielle, assaut mental, charme psionique, hébètement psionique, lien spirituel* ; 2^e – *Don des langues psioniques, invasion du subconscient, lecture des pensées, suggestion psionique* ; 3^e – *Crise respiratoire, transfert empathique hostile*.

Meldshaping. Essentia pool 7 ; capacity 2 ; soulmelds 4 ; chakra binds 1. *Soulmelds and essentia investment* (NLS 4 ; DD de sauvegarde égal à 9 + essentia investie). *Enigma helm 2* (confère *non-détection* DD 15, +2 aux jets de Volonté et immunise aux charmes ; lié au crown chakra), *focaliseur psychique* (+1 aux dégâts des facultés psioniques qui en infligent), *silvertongue mask 1* (+4 aux tests de Bluff et Diplomatie), *voile enchanteur 2* (+3 au DD des facultés de charme et coercition)

Cristal psi. Personnalité : menteur.



DOMINATEUR INSPIRÉ 8

Inspiré^{EU} Télépathe^{GMdP} 3 / Incarnate^{Moi} 2 / Soul Manifester^S 3

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 6d4+2d6+58 (81 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 : +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 inspirés, psionique de naissance, facultés, meldshaping, chakra binds (crown, feet, hands), investissement psionique (*crise respiratoire 1, invasion du subconscient 1, partage de la douleur imposé 1*)

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +10, Vol +9

Caractéristiques : For 8, Dex 14, Con 18, Int 20, Sag 8, Cha 14

Compétences : Art psi (11) +18, Bluff (11) +22, Concentration (11) +19, Connaissances (mystères) (5) +10, Connaissances (plans) (5) +10, Connaissances (psionique) (11) +16, Déguisement +2 (+2 pour jouer un rôle, +2 pour se faire passer pour un humain), Diplomatie (6) +19, Intimidation +6, Psychologie (7) +6

Dons : Affermissement psionique^{GMdP}, Affermissement psionique supérieur^{GMdP}, Azure Talent^{Moi}, Bonus Essentia^{Moi}, Corps psionique^{GMdP}, Harmonie cristalline^{GMdP}, Vigilance^C

Langues : Commun, Draconien, Elfique, Quorien, Riédra

Environnement : Riédra

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 8

Équipement : bâton, robe d'iriselline, cape de résistance +1, ceinturon de Constitution +2, pierre loun d'Intelligence +2, psionateur de télépathie^{GMdP}, anneau de protection +1, troisième œil de vision^{GMdP}, perle de verrou spirituel^{GMdP}, perle de personnalité parasite^{GMdP}, poudre d'apparition, sac à dos d'équipement d'aventurier, 10 pp

Alignement : neutre mauvais

Ajustement de niveau : +1

Facultés. Niveau de manifestation 6. Points psi par jour 58. *Facultés connues* (5/4/4 ; DD de sauvegarde égal à 15 + niveau de la faculté, +1 pour les télépathies). 1^{er} – *Armure inertielle, assaut mental, charme psionique, hébètement psionique, lien spirituel* ; 2^e – *Don des langues psioniques, invasion du subconscient, lecture des pensées, suggestion psionique* ; 3^e – *Crise respiratoire, fausses impressions sensorielles, partage de la douleur imposé, transfert empathique hostile*.

Meldshaping. Essentia pool 8 ; capacity 2 ; soulmelds 4 ; chakra binds 1. *Soulmelds and essentia investment* (NLS 5 ; DD de sauvegarde égal à 9 + essentia investie). *Enigma helm* (confère *non-détection* DD 16 et immunise aux charmes ; lié au crown chakra), *silvertongue mask* 1 (+4 aux tests de Bluff et Diplomatie), *vitality belt* 2 (+4 aux tests de Constitution et de compétences associées à la Constitution, +16 pv), *voile enchanteur* 2 (+3 au DD des facultés de charme et coercition)

Cristal psi. Personnalité : menteur.

DOMINATEUR INSPIRÉ 9

Inspiré^{EU} Télépathe^{GMdP} 3 / Incarnate^{MoI} 2 / Soul Manifeste^S 4

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 7d4+2d6+66 (92 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 : +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 inspirés, psionique de naissance, facultés, meldshaping, chakra binds (crown, feet, hands), investissement psionique (*crise respiratoire 1, domination psionique 1, invasion du subconscient 1, partage de la douleur imposé 1*)

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +10, Vol +10

Caractéristiques : For 8, Dex 14, Con 18, Int 22, Sag 8, Cha 14

Compétences : Art psi (12) +20, Bluff (12) +19, Concentration (12) +20, Connaissances (mystères) (5) +11, Connaissances (plans) (5) +11, Connaissances (psionique) (12) +18, Déguisement +2 (+2 pour jouer un rôle, +2 pour se faire passer pour un humain), Diplomatie (8) +17, Intimidation +6, Psychologie (8) +7

Dons : Affermissement psionique^{GMdP}, Affermissement psionique supérieur^{GMdP}, Azure Talent^{MoI}, Bonus Essentia^{MoI}, Corps psionique^{GMdP}, Focalisation de cristal psi^{GMdP}, Harmonie cristalline^{GMdP}, Vigilance^C

Langues : Commun, Draconien, Elfique, Quorien, Riédraïn

Environnement : Riédra

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 9

Équipement : bâton, robe d'iriselline, *cape de résistance +1*, *ceinturon de Constitution +2*, *pierre loun d'Intelligence +4*, *psionateur de télépathie^{GMdP}*, *anneau de protection +1*, *troisième oeil de vision^{GMdP}*, *perle de verrou spirituel^{GMdP}*, *perle de personnalité parasite^{GMdP}*, *poudre d'apparition*, *poudre d'illusion*, sac à dos d'équipement d'aventurier, 10 pp

Alignement : neutre mauvais

Ajustement de niveau : +1

Facultés. Niveau de manifestation 7. Points psi par jour 76. *Facultés connues* (5/4/4/2 ; DD de sauvegarde égal à 16 + niveau de la faculté, +1 pour les télépathies). 1^{er} – *Armure inertielle, assaut mental, charme psionique, hébètement psionique, lien spirituel* ; 2^e – *Don des langues psioniques, invasion du subconscient, lecture des pensées, suggestion psionique* ; 3^e – *Crise respiratoire, fausses impressions sensorielles, partage de la douleur imposé, transfert empathique hostile* ; 4^e – *Domination psionique, schisme*.

Meldshaping. Essentia pool 9 ; capacity 2 ; soulmelds 4 ; chakra binds 2. *Soulmelds and essentia investment* (NLS 6 ; DD de sauvegarde égal à 9 + essentia investie). *Airstep sandals* (vol 6 m avec une manoeuvrabilité parfaite ; lié au feet chakra), *enigma helm* (confère *non-détection* DD 17 et immunise aux charmes ; lié au crown chakra), *vitality belt 2* (+4 aux tests de Constitution et de compétences associées à la Constitution, +18 pv), *voile enchanteur 2* (+3 au DD des facultés de charme et coercition)

Cristal psi. Personnalité : menteur.



DOMINATEUR INSPIRÉ 10

**Inspiré^{EU} Télépathe^{GMdP} 3 / Incarnate^{MoI} 2 / Soul
Manifester^S 5**

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 8d4+2d6+82 (110 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 14 (+2 Dex, +1 parade, +1 intuition), contact 14, pris au dépourvu 11

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 inspirés, psionique de naissance, facultés, meldshaping, chakra binds (crown, feet, hands), investissement psionique (*crise respiratoire* 1, *domination psionique* 1, *invasion du subconscient* 1, *partage de la douleur imposé* 1, *scellés mentaux* 1)

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +11, Vol +10

Caractéristiques : For 8, Dex 14, Con 20, Int 22, Sag 8, Cha 14

Compétences : Art psi (13) +21, Bluff (13) +20, Concentration (13) +22, Connaissances (mystères) (5) +11, Connaissances (plans) (5) +11, Connaissances (psionique) (13) +19, Déguisement +2 (+2 pour jouer un rôle, +2 pour se faire passer pour un humain), Diplomatie (9) +18, Intimidation +6, Psychologie (10) +9

Dons : Affermissement psionique^{GMdP}, Affermissement psionique supérieur^{GMdP}, Azure Talent^{MoI}, Bonus Essentia^{MoI}, Corps psionique^{GMdP}, Focalisation de cristal psi^{GMdP}, Harmonie cristalline^{GMdP}, Vigilance^C

Langues : Commun, Draconien, Elfique, Quorien, Riédra

Environnement : Riédra

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 10

Équipement : bâton, robe d'iriselline, cape de résistance +1, ceinturon de Constitution +4, pierre Ioun d'Intelligence +4, pierre ioun prisme rose laiteux, psionateur de télépathie^{GMdP}, anneau de protection +1, troisième oeil de vision^{GMdP}, perle de verrou spirituel^{GMdP}, perle de personnalité parasite^{GMdP}, poudre d'apparition, poudre d'illusion, sac à dos d'équipement d'aventurier, 20 pp

Alignement : neutre mauvais

Ajustement de niveau : +1

Facultés. Niveau de manifestation 8. Points psi par jour 92. *Facultés connues* (5/4/4/4 ; DD de sauvegarde égal à 16 + niveau de la faculté, +1 pour les télépathies). 1^{er} – *Armure inertielle, assaut mental, charme psionique, hébètement psionique, lien spirituel* ; 2^e – *Don des langues psioniques, invasion du subconscient, lecture des pensées, suggestion psionique* ; 3^e – *Crise respiratoire, fausses impressions sensorielles, partage de la douleur imposé, transfert empathique hostile* ; 4^e – *Domination psionique, modification de mémoire psionique, scellés mentaux, schisme.*

Meldshaping. Essentia pool 10 ; capacity 2 ; soulmelds 5 ; chakra binds 2. *Soulmelds and essentia investment* (NLS 7 ; DD de sauvegarde égal à 9 + essentia investie). *Airstep sandals* (vol 6 m avec une manoeuvrabilité parfaite ; lié au feet chakra), *bluesteel bracers* (+2 à l'initiative), *enigma helm* (confère *non-détection* DD 18 et immunise aux charmes ; lié au crown chakra), *vitality belt* 2 (+4 aux tests de Constitution et de compétences associées à la Constitution, +20 pv), *voile enchanteur* 2 (+3 au DD des facultés de charme et coercition)

Cristal psi. Personnalité : menteur.