

Classe guerrier 15 psioniste 15

For 21

Dex 16

Con 21

int 16

sag 17

cha 15

DES de vie 9d12+ 18

COSMOS 197

Points de vie 180

Capa speciale

competences martial

grande maitrise aux bouclier +3+3 1 atk -3 init +1up des de degats +1 atk (4 atk round)
arts martiaux +8 ,

technique martials (9)

chi attaque/meditation/all-around strike/iron fist degats poingt 1d6/ basic parry/parry all/
inamovibilite/grappling block /arrow parry / Concentrated Push

attaque naturelle jet de dex +1 atk

trouver point faible

competences diverse 4

Power manipulation

rapide -2 init

resitant des de vie d12

Grec, langue ancienne , religion ,lecture ecriture , psyocraft, con spell
concentration+1 (resiste a 2 points de degats sans etre breack)

TACO 6

armes

arts martiaux tacO -1 dgts 8 +1d6 + 17 nbr d'attaques 5/6

jp

ppm 8 bsb 5 pm 9 souffle 9 sorts 7

science 8

Titan nova

Niveau de pouvoir : haute science pfp 50

cons-4

zone d'effet 10 metres de rayon

jp: non

Description : Le Chevalier du Taureau canalise son cosmos pour générer une onde dévastatrice infligeant 10d10 dégâts dans une zone de 10 mètres. Les ennemis touchés doivent réussir un jet de sauvegarde sous peine d'être étourdis pendant 1d4 tours.

et un jet de barreau et herse a demi pour pas etre projeter au sol

les objets on doit a un jet de sauvegarde contre les choc.

Great Horn (kinetic control travailler)

Niveau de pouvoir : science pfp 15

cout de maintier 7/ round

Portée : ligne 12 m en ligne droite

Description :

Tant qu'un psioniste conserve ce pouvoir, il est immunisé contre tous les impacts physiques. Un coup d'épée s'arrête instantanément lorsqu'il touche sa peau, les flèches tombent sans faire de dégâts à ses pieds, et les griffes et les crocs des monstres ne peuvent pas le blesser. Le psioniste absorbe les dégâts du coup et les conserve pour une utilisation ultérieure. Notez que le psioniste peut toujours être blessé par des attaques qui infligent leurs dégâts par contact, comme le contact drainant l'énergie d'une créature morte-vivante ou l'attaque lente et écrasante d'un python géant qui resserre ses anneaux.

Pour utiliser l'énergie stockée, le psioniste doit effectuer une attaque physique. Il peut infliger tous les dégâts qu'il a absorbés précédemment par le toucher, les coups de poing ou même à l'aide d'une arme de poing comme une épée. S'il touche son adversaire, les dégâts absorbés s'ajoutent à tous les autres dégâts causés par le psioniste.

Si le psioniste cesse de maintenir le contrôle cinétique alors qu'il a encore de l'énergie à dissiper, il subit immédiatement 2 points de dégâts pour chaque point de dégâts absorbés qu'il n'a pas dépensé. (Le psioniste peut effectuer des attaques sur des rochers, des cactus, des ennemis morts ou tout autre objet pour dissiper cette énergie. Des jets de sauvegarde contre les coups normaux ou écrasants peuvent s'appliquer.)

Ce pouvoir ne peut pas être utilisé pour absorber les dégâts d'une chute. Pour ce faire, le psioniste devrait absorber sa propre énergie cinétique (dans ce cas, il est l'objet en mouvement), ce que le pouvoir n'est pas capable de faire. Cela pourrait cependant être un sujet valable de méditation et de recherche psioniques.

en plus de tout cela great horn envoie une attaque en ligne realisant 6d6 de dommages kinetic.

Titan's Break

Type : Science, coût 50 PFP

Effet : Aldébaran invoque toute sa puissance pour frapper le sol ou une cible avec une onde de choc brutale ayant les mêmes effets qu'un séisme, infligeant 8d10 dégâts aux ennemis dans un rayon de 9 mètres. Ceux qui échouent leur jet de sauvegarde sont également enfoui .

TK

Suppress Magic (Psionic)

Teleport

Time travel

assimilation d'énergie

Devotion 20

Glorious horns

cout initial 30 pfp

porte cone de 18 m

Aldébaran concentre son cosmos dans une puissante charge d'énergie cosmique, frappant l'adversaire pour 12d8 dégâts. Ce coup inflige également un effet de recul, forçant l'ennemi à reculer de 3 mètres s'il rate un jet de sauvegarde contre les sorts.

Momentum Theft

barriere inertiel

Accelerate

frappe par delà la mort

Adrenaline Control travailler augmente la force et la con cout initial 8 cm 2/round

agrandissement cout 6 cout de maintien 1:tour

Le psioniste peut étendre les proportions de son corps dans n'importe quelle dimension : hauteur, longueur, largeur et épaisseur. Il augmente toutes ces proportions de 100 % de leur taille d'origine par round. L'expansion maximale est de 6 fois la taille d'origine.

Ce pouvoir augmente la capacité de soulever et les dégâts des armes 100 X2 200 % x3 etc.

Score de puissance - L'extension maximale devient 10 fois et le taux est de 100 % par round.

20 - Le psioniste rétrécit de 50 % jusqu'à ce qu'il soit arrêté par ce pouvoir.

Forced Symmetry

Immovability

Time dilatation

ancree spatio temporelle

Teleportation programme

teleport lock

Psionic Residue Ci 5

amplification temps de preparation 2 R

Psionic Inflation

Shadow Walk

Opposite Reaction

Dévier

Body Control

armure du taureau

peu être invoqué (1 round)

Armure +5 détruite seulement sur un 1 ou 2 jp classe classe d'armure -2
quand l'armure est portée on considère que les poings du chevalier sont + 5 pour ce qui est de la résistance à la magie

L'armure offre une résistance contre les dégâts physique et psychique moins 10 pts de dégâts par attaque .

arme +1 pour être touché

40% de rm .

150 pfp bonus et 5 pfp de régénération / heure

bonus de caractéristique +1 cha + 1 con +1 for
+1 touché et dégâts

l'armure peut faire régénérer le porteur 1 fois par jour de 10 points de vie pendant 4 rounds
l'armure rend du cosmos 1 fois par jour pendant un combat 5 pfp pendant 4 rounds

peut entrer en télépathie rayon de 500 km
l'armure accorde le sort clairvoyance 1 fois par jour

quand l'armure est portée la zone d'effet et la portée de titan nova est double.