



CARAC. PRIMORDIALE	MOD. DE LA CARAC. PRIMORDIALE	LIMITE DE DÉPENSE PSI
POINTS DE SPIRH DE BASE	POINTS DE SPIRH SUPPLÉMENTAIRES	

COÛT EN POINTS DE SPIRH	DD DES POUVOIRS	NIVEAU	POUVOIRS CONNUS
1		1 ^{er}	
3		2 ^e	
5		3 ^e	
7		4 ^e	
9		5 ^e	
11		6 ^e	
13		7 ^e	
15		8 ^e	
17		9 ^e	

DISCIPLINE

POUVOIRS DE KIRHANI DU 1^{ER} NIVEAU

- AGITATION DE LA MATIÈRE.**
Chauffe une créature ou un objet (p. 77).
- ARMURE INERTIELLE (A).**
Confère un bonus d'esquive de +4 à la Défense (p. 79).
- ASSAUT MENTAL (A).**
Inflige 1d10 points de dégâts (p. 79).
- ATTRACTION (A).**
Crée chez la cible une attirance précise (p. 80).
- CARREAU (A).**
Crée 2d4 carreaux, flèches ou billes de fronde éphémères (p. 84).
- CONNAISSANCE DE LA DIRECTION ET DE LA LOCALISATION.** Révèle où l'on se trouve et indique le nord (p. 88).
- CONTACT DISPERSANT (A).**
Le contact inflige 1d6 points de dégâts (p. 88).
- CONTRÔLE DE LA LUMIÈRE.**
Ajuste le niveau de lumière ambiant (p. 90).
- CONTRÔLE DES FLAMMES (A).**
Permet de contrôler l'intensité et les mouvements d'un feu (p. 90).
- CRÉATION SONORE.**
Crée un son au choix (p. 93).
- DÉMORALISATION (A).**
Les adversaires sont secoués (p. 95).
- DÉTECTION SPIRIENNE.**
Révèle les créatures, objets et effets spiriens (p. 97).
- DISTRACTION.**
Inflige un malus de -4 aux tests de Détection, Fouille, Perception auditive et Psychologie (p. 98).

- ÉCRAN DE FORCE (A).**
Confère un bonus d'esquive de +4 à la Défense (p. 101).
- ECTOPLASME D'ENCHEVÊTREMENT (A).**
La cible est enchevêtrée dans une substance visqueuse (p. 101).
- ECTOPROTECTION (A).**
Une création astrale gagne un bonus contre les renvois ectoplasmiques (p. 101).
- EMPATHIE (A).**
Révèle les émotions superficielles (p. 101).
- FLOTTAISON (A).**
Permet à la cible de ne pas couler dans l'eau ou tout autre liquide (p. 104).
- GRAISSE SPIRIENNE.**
Rend glissant un objet ou une surface de 3 m de côté (p. 107).
- HÉBÈTEMENT SPIRIEN (A).**
Un humanoïde de 4 DV ou moins perd sa prochaine action (p. 109).
- LIEN SENSITIF (A).**
Permet de sentir ce que ressent la cible (un seul sens) (p. 112).
- MAIN LOINTAINE (A).**
Anime un petit objet par télékinésie (p. 113).
- MARTEAU (A).**
Le contact du spirien inflige 1d8 points de dégâts contondant (p. 114).
- MISE HORS DE COMBAT (A).**
Donne aux cibles l'illusion qu'elles sont hors de combat (p. 116).
- MISSIVE (A).**
Envoie un message télépathique à la cible (p. 117).
- NÉANT SPIRITUEL (A).**
Bonus de +2 sur les jets de Volonté jusqu'à la prochaine action (p. 119).
- PATIN.**
La cible glisse avec agilité sur le sol (p. 120).
- PENSÉES DISSIMULÉES.**
Dissimule les intentions du spirien (p. 120).
- PRÉCOGNITION OFFENSIVE (A).**
Confère un bonus d'intuition de +1 aux jets d'attaque (p. 123).
- PRESCIENCE OFFENSIVE (A).**
Confère un bonus d'intuition de +2 aux dégâts (p. 123).
- PROJECTION EMPATHIQUE À DISTANCE.**
Modifie les émotions de la cible (p. 124).
- RALENTISSEMENT (A).**
La vitesse de la cible est divisée par deux (p. 125).
- RAYON D'ÉNERGIE (A).**
Inflige 1d6 points de dégâts d'énergie (froid, électricité, feu ou son) (p. 125).
- RÉPÉTITION (A).**
La cible répète sa dernière action (p. 128).
- SAUT DE CHAT (A).**
Permet de chuter sans subir de dégâts (p. 129).
- SHRAPNEL DE CRISTAL (A).**
Attaque de contact à distance infligeant 1d6 points de dégâts perforants (p. 131).
- SOLLICITATION DE L'ESPRIT.**
Bonus de +4 à un test de Connaissances (p. 131).
- TRANSENS.**
Percevoir un type de sensation alors que c'est un autre sens qui agit (p. 133).

- VIGUEUR (A).**
Confère 5 points de vitalité temporaires (p. 137).
- VOYAGEUR ASTRAL.**
Permet de se joindre à une caravane astral (p. 139).
- YEUX LUMINEUX (A).**
Les yeux du spirien émettent un cône de lumière d'une longueur de 6 m (p.140).

POUVOIRS DE KIRHANI DU 2^E NIVEAU

- ADAPTATION À UNE ÉNERGIE DESTRUCTIVE (A).**
Confère une résistance contre un type d'énergie (p. 76).
- BIORÉTROACTION (A).**
Accorde une réduction des dégâts de (2/—) (p. 82).
- BOUCLIER DE PENSÉES (A).**
Octroie une RP de 13 contre les pouvoirs affectant l'esprit (p. 82).
- BRUME DE L'ESPRIT.**
Occulte la présence du spirien dans l'esprit de la cible (p. 82).
- COMMOTION (A).**
Inflige 1d6 points de dégâts de force à la cible (p. 87).
- CONTRÔLE DES SONS.**
Altère des sons existants (p. 91).
- DÉBLOCAGE SPIRIEN.**
Ouvre les portes bloquées (p. 94).
- DESTRUCTION MENTALE (A).**
Hébète les créatures dans les 3 m pendant un round (p. 96).
- DÉTECTION DES INTENTIONS HOSTILES.**
Détecte toute créature hostile à moins de 9 m (p. 96).
- DON DES LANGUES SPIRIEN.**
Communiquer avec des créatures intelligentes (p. 99).
- DOULEUR TÉLÉPATHIQUE (A).** Coup psychique infligeant un malus de -4 aux jets d'att. de la cible et -2 si elle réussit sa sauvegarde (p. 99).
- ÉQUILIBRE CORPOREL.**
Permet de marcher sur les surfaces non solides (p. 102).
- ÉTOURDISSEMENT D'ÉNERGIE (A).**
Inflige 1d6 points de dégâts et étourdit la cible (p. 102).
- FLAGELLATION SPIRITUELLE (A).** Inflige un affaiblissement de 1d4 points de Charisme et hébète pendant 1 round (p. 104).
- IDENTIFICATION SPIRIENNE.**
Révèle les propriétés d'un objet spirien (p. 110).
- INVASION DU SUBCONSCIENT (A).**
Sème la confusion dans l'esprit de la cible (p. 111).
- LÉVITATION SPIRIENNE.**
Le spirien bouge par la pensée de haut en bas et d'avant en arrière (p. 111).
- LIEN SENSITIF IMPOSÉ.**
Ressentir ce que la cible ressent (p. 112).
- MEMBRANE DE DISSIMULATION.**
Crée une membrane qui dissimule le spirien (p. 114).
- MISSIVE DE GROUPE (A).**
Envoi un message télépathique sur une zone (p. 117).

- NUÉE CRISTALLINE (A).**
Des cristaux infligent 3d4 points de dégâts tranchants (p. 119).
- PARTAGE DE LA DOULEUR.**
Une cible consentante subit des dégâts à la place du spirien (p. 119).
- POUSSÉE D'ÉNERGIE (A).**
Inflige 2d6 points de dégâts et heurte la cible (p. 122).
- RAPPEL D'AGONIE (A).**
La cible subit 2d6 points de dégâts (p. 125).
- SUBSTANCE.** Le spirien reste pendant une journée complète sans boire et sans manger (p. 132).
- TRANSFERT DE POUVOIR (A).**
La cible reçoit 2 points psi (p. 134).
- USURPATION DE DON (A).**
Emprunte un don spirien ou métaspirien (p. 135).
- VERROU SPIRIEN.**
Verrouille un portail, une porte ou un coffre (p. 137).
- VISION ELFIQUE.** Confère la vision nocturne, +2 aux tests de Détection et Fouille, aide à trouver les portes secrètes (p. 138).

POUVOIRS DE KIRHANI DU 3^E NIVEAU

- AFFÛTAGE SPIRIEN.**
Double la zone de critique possible d'une arme. (p. 77).
- AJUSTEMENT CORPOREL (A).**
Le spirien se soigne de 1d12 points de vitalité (p. 77).
- ANNULATION DE L'INVISIBILITÉ (A).**
Annule l'invisibilité dans un rayon de 1,5 m (p. 78).
- BARRIÈRE MENTALE (A).**
Donne un bonus d'esquive de +4 à la Défense jusqu'à la prochaine action (p. 81).
- BOND TEMPOREL (A).**
Le sujet saute dans le temps, 1 round par niveau en avant (p. 82).
- DÉCHARGE SPIRIENNE (A).**
Étourdit les créatures dans un cône de 9 m pendant 1 round (p. 94).
- DISSIPATION SPIRIENNE (A).**
Dissipe les pouvoirs et effets spiriens (p. 98).
- ÉCLAIR D'ÉNERGIE (A).**
Inflige 5d6 points de dégâts d'énergie sur une ligne de 36 m (p. 100).
- FORCE TÉLÉKINÉSIQUE (A).**
Bouge un objet grâce à la force de l'esprit (p. 104).
- MUR D'ÉNERGIE.**
Crée un mur d'une énergie donnée (p. 118).
- PARTAGE DE LA DOULEUR IMPOSÉE (A).**
Une cible non consentante subit des dégâts à la place du spirien (p. 119).
- PIÈGE SPIRITUEL (A).**
Vole 1d6 points psi à un adversaire attaquant avec un pouvoir Télépathique (p. 121).
- POUSSÉE TÉLÉKINÉSIQUE (A).**
Projette un objet grâce à la force de l'esprit (p. 122).
- PURIFICATION CORPORELLE (A).**
Le spirien se soigne de 2 d'affaiblissement de caractéristique (p. 125).

- RAYONNEMENT D'ÉNERGIE (A).**
Inflige 5d6 points de dégâts d'énergie dans un rayon de 12 m (p. 125).
- RENOI D'ECTOPLASME.**
Dissipe les cibles et les effets ectoplasmique (p. 127).
- RÉPLIQUE D'ÉNERGIE (A).**
Les créatures qui attaquent le spirien subissent 4d6 points de dégâts (p. 128).
- SENS DU DANGER (A).**
Bonus de +4 contre les pièges (p. 130).
- SUBSTITUT CRISTALLIN (A).**
Le cristal psi remplace le pouvoir de concentration (p. 132).
- VISION D'UBIQUITÉ.**
Permet de voir dans toutes les directions (p. 137).
- VISION DANS LE NOIR SPIRIENNE.**
Vision dans le noir total jusqu'à 18 m (p. 137).
- VUE TACTILE (A).**
Un champ télékinétique indique l'emplacement des éléments tout autour (p. 140).

POUVOIRS DE KIRHANI DU 4^E NIVEAU

- ADAPATATION AUX ÉNERGIES DESTRUCTIVES (A).**
Confère une résistance contre toutes les formes d'énergie (p. 76).
- CONTRECOUP EMPATHIQUE (A).**
Une blessure reçue au corps à corps est subie par un adversaire (p. 89).
- CORRESPONDANCE.**
Permet une conversation avec une autre créature, quelle que soit sa distance (p. 92).
- DÉSIR MORBIDE (A).**
Faire naître un violent désir suicidaire chez la cible (p. 96).
- DÉTECTION DE VISION LOINTAINE.**
Révèle les tentations de scrutation (p. 96).
- DIVINATION SPIRIENNE.**
Donne des conseils précieux concernant une action (p. 99).
- FORTERESSE D'INTELLECT (A).**
Protège des dégâts dus aux pouvoirs ou pouvoirs spiriens (p. 105).
- LIBERTÉ DE MOUVEMENT SPIRIENNE.**
Protège contre la paralysie (p. 112).
- MANŒUVRE TÉLÉKINÉSIQUE (A).**
Bousculer, désarmer, agripper ou faire un croc-en-jambe en utilisant la télékinésie (p. 113).
- MODIFICATION PSYCHIQUE (X).**
Modifie les choix effectués lors d'un passage de niveau (p. 117).
- MUR ECTOPLASMIQUE.**
Création d'une barrière protectrice (p. 118).
- PERSONNALITÉ PARASITE.**
La cible devient partiellement schizophrène pendant 1 round/niveau (p. 120).
- PISTAGE DE TÉLÉPORTATION (A).**
Indique la destination d'une *téléportation* (p. 121).
- PORTE DIMENSIONNELLE SPIRIENNE.**
Téléporte sur de courtes distances (p. 121).

- SCELLÉS MENTAUX (A).**
Inflige deux niveaux négatifs (p. 130).
- USURPATION DE POUVOIR.**
Draine 1d6 points psi par round tant que la concentration est maintenue. Le draineur gagne 1 point psi par round (p. 136).
- VISION DE L'AURA (A).**
Révèle des créatures, objets ou pouvoirs d'un alignement déterminé (p. 138).

POUVOIRS DE KIRHANI/PRODIGE DU 5^E NIVEAU

- ADAPTATION CORPORELLE.**
Le corps du spirien s'adapte aux environnement hostiles (p. 76).
- BÉLIER MENTAL.**
Annule les effets d'un *esprit impénétrable* (p. 82).
- BROYAGE PSYCHIQUE (A).**
Amène une cible à -1 point de blessures, ou lui inflige 3d6 points de dégâts (p. 82).
- CATAPSI (A).**
Des parasites psychiques perturbent la manifestation de pouvoirs (p. 84).
- CHAMP D'ABSORPTION (A).**
Crée un contrecoup quand le spirien résiste à un pouvoir (p. 84).
- CHANGEMENT DE PLAN SPIRIEN.**
Permet de voyager vers d'autres plans (p. 85).
- CRÉATION MAJEURE SPIRIENNE.**
Semblable à *création mineure*, plus la pierre et le métal (p. 93).
- FORTERESSE DE VOLONTÉ INDOMPTABLE (A).**
Assure une RP de 19 contre les pouvoirs affectant l'esprit à toutes les créatures à moins de 3 m jusqu'au prochain round (p. 105).
- INCARNATION (X).**
Rend certains effets spiriens permanents (p. 110).
- MARCHEUR ECTOPLASMIQUE.**
Ralentit et blesse les créatures dans une zone (p. 114).
- RÉSISTANCE SPIRIENNE.**
Confère une RS de 12 + niveau (p. 129).
- VISION LUCIDE SPIRIENNE (A).**
Révèle la véritable nature des choses (p. 139).

POUVOIRS DE KIRHANI DU 6^E NIVEAU

- ACCÉLÉRATION TEMPORELLE (A).**
Accélère la structure temporelle du spirien pendant 1 round (p. 75).
- AGRÉGATION DES CHAIRS (A).**
Transforme une créature en une masse inoffensive de chairs (p. 77).
- ALTÉRATION DE L'AURA (A).**
Répare ou déguise la psyché (p. 78).
- BRUME DE L'ESPRIT DE GROUPE.**
Occulte la présence du spirien dans l'esprit d'une créature/niveau (p. 83).
- DÉSINTÉGRATION SPIRIENNE (A).**
Transformer une créature ou un objet en poussière (p. 95).
- PIÈGE À VISION LOINTAINE.**
Inflige 8d6 points de dégâts d'électricité à ceux qui tentent d'espionner à distance (p. 121).

- PRÉVOYANCE SPIRIENNE (A).**
Définit les conditions de déclenchement d'un autre pouvoir (p. 124).
- RÉCUPÉRATION (A).**
Téléporte dans le creux de la main du spirien un objet situé dans son champ de vision (p. 127).
- SOUFFLE DU DRAGON NOIR (A).**
Souffle d'acide infligeant 11d6 points de dégâts (p. 131).
- SUSPENSION DE LA VIE.**
Ralentit les fonctions vitales du spirien jusqu'à ce qu'elles deviennent imperceptibles (p. 133).
- USURPATION DE CONCENTRATION.**
Prend le contrôle d'un pouvoir sur laquelle se concentre un adversaire (p. 135).
- VOL SUPÉRIEUR SPIRIEN.**
Vole à une vitesse de 12 m sur de longues distances (p. 139).

POUVOIRS DE KIRHANI DU 7^E NIVEAU

- ALIÉNATION MENTALE (A).**
La cible est en proie à la confusion de façon permanente (p. 77).
- CONVERSION DES ÉNERGIES DESTRUCTIVES.**
Le spirien transforme les attaques énergétiques qui lui sont adressées en rayons d'énergie (p. 91).
- CORPS DE CHÊNE (A).**
Le corps du spirien devient aussi robuste que le chêne (p. 91).
- CRI ULTIME (A).**
Inflige 13d6 points de dégâts dans un rayon de 4,50 m (p. 93).
- DÉVIATION DE TÉLÉPORTATION.**
Change la destination d'une personne se téléportant (p. 97).
- DISSIMULATION SUPRÊME SPIRIENNE (X).**
La cible est invisible à la vision normale ou éloignée. Elle est dans un état comateux (p. 98).
- DIVERSION (A).**
Annule les dégâts au lieu de les réduire sur un jet de Réflexes (p. 99).
- ESPRIT IMPÉNÉTRABLE PERSONNEL.**
Immunité contre la scrutation et ses effets mentaux (p. 102).
- MOMENT DE PRESCIENCE SPIRIEN.**
Gain d'un bonus d'intuition sur un seul jet d'attaque, un test ou une sauvegarde (p. 117).
- PORTE DE PHASE SPIRIENNE.**
Création d'un passage invisible à travers le bois ou la pierre (p. 121).
- TRÉPANATION.**
Retire une portion cruciale du cerveau de la cible (p. 135).
- VAGUE D'ÉNERGIE.**
Inflige 13d4 points de dégâts d'une énergie donnée en un cône de 36 m (p. 136).

POUVOIRS DE KIRHANI DU 8^E NIVEAU

- CORPS D'OMBRE.**
Transforme le spirien en ombre vivante (p. 91).
- CORPS DE FER SPIRIEN.**
Le corps devient dur comme le fer (p. 92).
- ESPRIT IMPÉNÉTRABLE SPIRIEN.**
Immunité une créature contre la scrutation et les effets mentaux (p. 102).

- INFLEXION DE LA RÉALITÉ (X).**
Altération de la réalité dans certaines limites (p. 110).
- MANIPULATION DE LA MATIÈRE (X).**
Affaiblit ou renforce un objet (p. 113).
- MÉTABOLISME VÉRITABLE.**
Régénère 10 points de vitalité/round (p. 114).
- RAPPEL DE MORT.**
Le sujet meurt ou subit 5d6 points de dégâts (p. 125).
- TÉLÉPORTATION SUPRÊME SPIRIENNE.**
Comme téléportation spirienne mais sans limite de distance et sans risque d'erreur à l'arrivée (p. 133).

POUVOIRS DE KIRHANI DU 9^E NIVEAU

- APOPSI (X).**
Supprime les pouvoirs spiriens d'une autre créature (p. 78).
- ASSIMILATION.**
Incorpore une créature dans son propre corps (p. 79).
- CHAMP D'AFFINITÉ.**
Soumet les autres créatures aux mêmes effets que le spirien (p. 85).
- CORPS HORS DU TEMPS.**
La cible ignore tous effets négatifs ou positifs pendant 1 round (p. 92).
- MICROCOSME (A).**
Plonge la cible dans un monde imaginaire et la coupe du monde réel (p. 116).
- RECTIFICATION DE LA RÉALITÉ (X).**
Comme *inflexion de la réalité*, mais moins limité (p. 126).

CRISTAL SPIRIEN

TAILLE		INITIATIVE		VITESSE	
POINTS DE VITALITÉ		POINTS DE BLESSURES			
DÉFENSE	ARM. NATURELLE	J.S.	REF.	VIG.	VOL.
B.B.A.	ATTAQUE CORPS À CORPS	ATTAQUE À DISTANCE			
PERSONNALITÉ					
ESPACE			ALLONGE		
CARACTÉRISTIQUES					
	FOR	DEX	CON	INT	SAG
					CHA
CAPACITÉS SPÉCIALES DE CRISTAL SPIRIEN					
COMPÉTENCES					
NOM DE LA COMPÉTENCE	CARAC ASSOCIÉE	MOD. DE COMPÉTENCE	MOD. DE CARAC.	DEGRÉS DE MAÎTRISE	MOD. DIVERS
_____	_____	<input type="checkbox"/>	= _____	+ _____	+ _____
_____	_____	<input type="checkbox"/>	= _____	+ _____	+ _____
_____	_____	<input type="checkbox"/>	= _____	+ _____	+ _____
_____	_____	<input type="checkbox"/>	= _____	+ _____	+ _____
_____	_____	<input type="checkbox"/>	= _____	+ _____	+ _____
DON					