

# LES FACULTÉS DU SKEDJAI

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

COÛT EN POINTS PSI	DD DES FACULTÉS	NIVEAU	FACULTÉS CONNUES
1		1 <sup>er</sup>	
3		2 <sup>e</sup>	
5		3 <sup>e</sup>	
7		4 <sup>e</sup>	
9		5 <sup>e</sup>	
11		6 <sup>e</sup>	

## FACULTÉS DE SKEDJAI DU 1<sup>ER</sup> NIVEAU

- ☐ **APPEL AUX ARMES (A).**  
Création temporaire d'une arme (p. 77).
- ☐ **ARME MÉTAPHYSIQUE (A).**  
Une arme obtient un bonus de +1 (p. 79).
- ☐ **ARME TOXIQUE (A).**  
L'arme du psionique est légèrement venimeuse (p. 79).
- ☒ **ARMURE INERTIELLE (A).**  
Confère un bonus d'armure de +4 à la CA (p. 80).
- ☐ **BIORÉTROACTION (A).**  
Accorde une réduction des dégâts (2/-) (p. 84).
- ☐ **CAMÉLÉON.**  
Bonus d'altération de +10 aux tests de Discrétion (p. 88).
- ☐ **CHOC (A).**  
Les cibles tombent à terre et subissent 1d4 points de dégâts non-létaux (p. 88).
- ☐ **COMPRESSION (A).**  
Le psionique rétrécit d'une catégorie de taille (p. 90).
- ☐ **CONTACT DISPERSANT (A).**  
Le contact inflige 1d6 points de dégâts (p. 90).
- ☐ **DÉTECTION PSIONIQUE.**  
Révèle les créatures, objets et effets psioniques (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 de bouclier de +4 à la CA (p. 101).
- ☐ **ÉLAN.**  
Augmente la vitesse de +3 m pour ce round.
- ☐ **ÉPAISSISSEMENT DE LA PEAU (A).**  
Bonus d'altération de +1 à la CA pour 10 min./niveau.
- ☒ **EXTENSION (A).**  
Le psionique grandit d'une catégorie de taille (p. 101).
- ☐ **FLOTTAISON (A).**  
Permet à la cible de ne pas couler dans l'eau ou tout autre liquide (p. 104).
- ☐ **GRIFFE MÉTAPHYSIQUE (A).**  
L'arme naturelle du psionique a un bonus de +1 (p. 101).
- ☐ **GRIFFES DE LA BÊTE (A).**  
Les mains du psionique se transforment en griffes acérées (p. 101).

- ☐ **GRIFFES TOXIQUES (A).**  
Les griffes du psionique se couvrent de poison (p. 101).
- ☐ **MARTEAU (A).**  
Le contact du psionique inflige 1d8 points de dégâts contondant (p. 109).
- ☐ **MORSURE DU LOUP.**  
Octroie une attaque de morsure infligeant 1d8 points de dégâts (p. 112).
- ☐ **NÉANT SPIRITUEL.**  
Bonus de +2 sur les jets de Volonté jusqu'à la prochaine action (p. 113).
- ☐ **PATIN.**  
La cible glisse avec agilité sur le sol (p. 120).
- ☐ **PENSÉES DISSIMULÉES.**  
Dissimule les intentions du psionique (p. 120).
- ☐ **POIGNE DE FER (A).**  
Envoie un message télépathique à la cible (p. 117).
- ☐ **PRÉCOGNITION DÉFENSIVE (A).**  
Donne un bonus d'intuition de +1 à la CA et aux jets de sauvegarde (p. 119).
- ☐ **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).
- ☐ **SAUT DE CHAT (A).**  
Permet de chuter sans subir de dégâts (p. 129).
- ☐ **TRANSENS.**  
Percevoir un type de sensation alors que c'est un autre sens qui agit (p. 133).
- ☐ **VIGUEUR (A).**  
Confère 5 points de vie temporaires (p. 137).
- ☐ **VISION ELFIQUE.** Confère la vision nocturne, +2 aux tests de Détection et Fouille, aide à trouver les portes secrètes (p. 138).
- ☐ **VOYAGEUR ASTRAL.**  
Permet de se joindre à une caravane astral (p. 139).
- ☐ **YEUX LUMINEUX (A).**  
Les yeux du psionique émettent un cône de lumière d'une longueur de 6 m (p.140).

## FACULTÉS DE SKEDJAI DU 2<sup>E</sup> NIVEAU

- ☐ **ADAPTATION À UNE ÉNERGIE DESTRUCTIVE (A).**  
Confère une résistance contre un type d'énergie (p. 76).
- ☐ **AFFINITÉ ANIMALE (A).**  
Confère un bonus d'altération de +4 à une caractéristique (p. 82).
- ☐ **AJUSTEMENT CORPOREL (A).**  
Soigne 1d12 points de dégâts (p. 82).
- ☐ **ARME DISSOLVANTE (A).**  
L'arme du psionique inflige 4d6 points de dégâts d'acide (p. 82).
- ☒ **BOUCLIER DE PENSÉES (A).**  
Octroie une RP de 13 contre les facultés affectant l'esprit (p. 82).
- ☐ **CHARGE DU LION PSIONIQUE (A).**  
Possibilité d'attaque à outrance pdt le même round qu'une charge (p. 101).
- ☐ **CONTACT DISSOLVANT (A).**  
Le contact inflige 4d6 points de dégâts d'acide (p. 101).
- ☐ **COUP DOULOUREUX.**  
L'arme naturelle du psionique inflige 1d6 points de dégâts non-létaux (p. 109).
- ☐ **DÉTECTION DES INTENTIONS HOSTILES.**  
Déecte toute créature hostile à moins de 9 m (p. 96).
- ☐ **ÉCHANGE DE POSITION (A).**  
Le psionique et un allié (ou deux alliés) échangent leurs positions (p. 113).

- ☐ **ÉQUILIBRE CORPOREL.**  
Permet de marcher sur les surfaces non solides (p. 102).
- ☐ **FORCE DE L'ADVERSAIRE (A).**  
Le psionique siphonne la Force de l'adversaire à son profit (p. 91).
- ☐ **HÂTE.** Gain instantané d'une action de mouvement (p. 94).
- ☐ **LÉVITATION PSIONIQUE.**  
Le psionique bouge par la pensée de haut en bas et d'avant en arrière (p. 111).
- ☐ **MARCHE SUR LES MURS.**  
Permet de marcher sur les murs et les plafonds (p. 96).
- ☐ **MEMBRANE DE DISSIMULATION.**  
Crée une membrane qui dissimule le psionique (p. 114).
- ☐ **ODORAT PSIONIQUE.** Confère le pouvoir d'odorat (p. 99).
- ☐ **PROUESSE.**  
Le psionique gagne immédiatement une nouvelle attaque d'opportunité (p. 100).
- ☐ **PURIFICATION CORPORELLE (A).**  
Le psionique se soigne de 2 d'affaiblissement de caractéristique (p. 102).
- ☐ **SUBSISTANCE.** Le psionique reste pendant une journée complète sans boire et sans manger (p. 132).
- ☐ **TRANSFERT EMPATHIQUE (A).**  
Permet d'absorber les blessures d'autres créatures (p. 134).
- ☐ **USURPATION DE DON (A).**  
Emprunte un don psionique ou métapsionique (p. 135).
- ☐ **VISION DANS LE NOIR PSIONIQUE.**  
Vision dans le noir total jusqu'à 18 m (p. 137).

### FACULTÉS DE SKEDJAI DU 3<sup>E</sup> NIVEAU

- ☐ **AFFÛTAGE PSIONIQUE.**  
Double la zone de critique possible d'une arme (p. 77).
- ☐ **BARRIÈRE MENTALE (A).** Donne un bonus d'esquive de +4 à la Défense jusqu'à la prochaine action (p. 81).
- ☐ **CONTRECOUP EMPATHIQUE (A).** Une blessure reçue au corps au corps est subie par un adversaire (p. 89).
- ☐ **DIVERSION (A).**  
Annule les dégâts au lieu de les réduire sur un jet de Réflexes (p. 99).
- ☐ **EXHALATION DU DRAGON NOIR (A).**  
Souffle d'acide infligeant 3d6 points de dégâts (p. 102).
- ☐ **FORME ECTOPLASMIQUE.**  
Le corps devient sans substance et peut flotter lentement (p. 104).
- ☐ **GLISSEMENT TEMPOREL (A).**  
Téléportation du psionique sur une petite distance (p. 106).
- ☐ **GREFFE D'ARME.**  
La main du psionique est remplacé par une arme (p. 107).
- ☐ **GRIFFE BIDIMENSIONNELLE.**  
Augmente la zone de critique possible d'une arme naturelle (p. 108).
- ☐ **GRIFFES DU VAMPIRE.**  
Soigne le psionique de la moitié des dégâts de base qu'il inflige (p. 109).
- ☐ **LAME VAMPIRIQUE.**  
Le psionique se soigne de la moitié des dégâts de base de l'arme (p. 111).
- ☐ **MEMBRANE DE DISSIMULATION SUPRÊME.**  
Crée une membrane qui dissimule totalement le psionique (p. 114).
- ☐ **REJET DE DÉTECTION.**  
Dissimule la cible aux facultés de Claisentience (p.127 ).

- ☐ **SENS DU DANGER (A).** Bonus de +4 contre les pièges (p. 130).
- ☐ **TRANSFERT EMPATHIQUE HOSTILE (A).**  
Le contact du psionique transfère ses blessures (p. 135).
- ☐ **VISION D'UBIQUITÉ.**  
Permet de voir dans toutes les directions (p. 137).

### FACULTÉS DE SKEDJAI DU 4<sup>E</sup> NIVEAU

- ☐ **ADAPTATION AUX ÉNERGIES DESTRUCTIVES (A).**  
Confère une résistance contre toutes les formes d'énergie (p. 76).
- ☐ **ARME D'ÉNERGIE.**  
L'arme inflige des dégâts d'énergie supplémentaires (p. 79).
- ☐ **ARME EMPOISONNÉE.**  
L'arme du psionique est couverte de venin virulent (p. 79).
- ☐ **BARRIÈRE INERTIELLE.**  
Confère une réduction des dégâts de 5/- (p. 82).
- ☐ **GRIFFES D'ÉNERGIE.**  
Les griffes du psionique infligent des dégâts d'énergie (p. 108).
- ☐ **GRIFFES VENIMEUSES.**  
Les armes naturelles du psionique se couvrent d'un poison virulent (p. 109).
- ☐ **INAMOVIBILITÉ.** Le psionique est presque impossible à bouger de force et a une RD de 15/- (p. 110).
- ☐ **LIBERTÉ DE MOUVEMENT PSIONIQUE.**  
La cible bouge normalement malgré les entraves (p. 112).
- ☐ **PERCEPTION CONSTANTE.** Immunise contre les illusions, octroie +6 aux tests de Détection et Fouille (p. 120).
- ☐ **PORTE DIMENSIONNELLE PSIONIQUE.**  
Téléporte sur de courtes distances (p. 121).
- ☐ **VAMPIRE PSYCHIQUE.**  
Les attaques au contact retirent 2 points psi/niveau à l'adversaire (p. 136).

### FACULTÉS DE SKEDJAI DU 5<sup>E</sup> NIVEAU

- ☐ **ADAPTATION CORPORELLE.**  
Le corps du psionique s'adapte aux environnements hostiles (p. 76).
- ☐ **CATAPSI (A).**  
Des parasites psychiques perturbent la manifestation de facultés (p. 84).
- ☐ **CORPS DE CHÊNE (A).**  
Le corps du psionique devient aussi robuste que le chêne (p. 91).
- ☐ **MÉTHARMONIE (A).** Un concert mental de deux (ou plus) participants augmente la puissance totale du groupe (p. 115).
- ☐ **PSYCHORÉTROACTION.** Confère un bonus physique en échange d'une érosion de caractéristique (p. 124).

### FACULTÉS DE SKEDJAI DU 6<sup>E</sup> NIVEAU

- ☐ **ABSORBEUR DE DISSIPATION.**  
Le psionique se protège contre une *dissipation psionique* (p. 75).
- ☐ **ESPRIT IMPÉNÉTRABLE PERSONNEL.**  
Immunise contre la scrutation et les effets mentaux (p. 102).
- ☐ **SOUFFLE DU DRAGON NOIR (A).**  
Souffle d'acide infligeant 11d6 points de dégâts (p. 131).
- ☐ **SUSPENSION DE LA VIE.** Ralentit les fonctions vitales du psionique jusqu'à ce qu'elle deviennent imperceptibles (p. 133).
- ☐ **VISAGE DE LA MALÉDICTION (A).**  
La psionique se transforme en horrible bête dotée de tentacules (p. 137).