

DISCIPLINES PSYCHIQUES

Disciplines Psychiques	

PPP temporaires	
Bonus Projection psy	1/+10, max 5
Bonus Talent psy	1/+20, max 5
Elimination de la fatigue	1
Renforcement attache	1/+20, max 5
Pouvoir temporaire (discipline connue)	1

Attaches	

Concentration (+Talent)	
Un round	+10
Trois rounds	+20
Cinq rounds	+30
Une minute	+40
Une heure	+50

Projection psychique	
Coût (PF)	
Base	
Mod. DEX	
Spécial	
Total	

PPP	
Coût	PF/PPP
Base	
PPP libres	
Actuel	

Talent psychique	
Base	
PPP dépensés :	
Spécial	
Total	
Nb pouvoir max/round :	

Difficultés	Distance
Routinière – 20	Contact
Facile – 40	- de 5m
Moyenne – 80	- de 20m
Difficile – 120	- de 100m
Très difficile – 140	- de 250m
Absurde – 180	- de 500m
Quasiment impossible – 240	- de 1km, P
Impossible – 280	- de 10km, NP



Discipline	Pouvoir	Action : active/passive
Spécialisation	Maintien oui/non	Niveau
Description		Spécial
Situations	Modificateur	

Difficulté	Effets
20	
40	
80	
120	
140	
180	
240	
280	
320	
440	

Discipline	Pouvoir	Action : active/passive
Spécialisation	Maintien oui/non	Niveau
Description		Spécial
Situations	Modificateur	

Difficulté	Effets
20	
40	
80	
120	
140	
180	
240	
280	
320	
440	



DISCIPLINES PSYCHIQUES



Discipline		Pouvoir		Action : active/passive	
Spécialisation		Maintien	oui/non	Niveau	
Description				Spécial	
Situations	Modificateur				

Difficulté	Effets
20	
40	
80	
120	
140	
180	
240	
280	
320	
440	

Discipline		Pouvoir		Action : active/passive	
Spécialisation		Maintien	oui/non	Niveau	
Description				Spécial	
Situations	Modificateur				

Difficulté	Effets
20	
40	
80	
120	
140	
180	
240	
280	
320	
440	

Discipline		Pouvoir		Action : active/passive	
Spécialisation		Maintien	oui/non	Niveau	
Description				Spécial	
Situations	Modificateur				

Difficulté	Effets
20	
40	
80	
120	
140	
180	
240	
280	
320	
440	

