

Les Attaques Psioniques



- **Cinglement de l'Ego** (CE - MCP p.82 - dé)
Sag-3 CI4 CM na Prt40/80/120* TP0 ZE 1 ind.
victime étourdi 1D4 rd ; -5 à tout jet ; aucun sort nv4+
Score : na 20 : na
- **Écrasement Psychique** (EP - MCP p.84 - dé)
Sag-4 CI7 CM na Portée 50 m TP0 ZE 1 ind.
victime fait un JS < Paralyse ; échec : -1D8 PdV
Score : JS échec auto. 20 : victime immunisée pdt 24h
- **Excitation du Ça** (EC - MCP p.86 - dé)
Sag-4 CI5 CM na Prt60/120/180* TP0 ZE 1 ind.
victime inactive durant 1D4 rd
Se : vict. att. alliés 1D4rd20 : psi. -1 à tous jets att. et pvr
- **Pression Mentale** (PM - MCP p.91 - dé)
Sag-2 CI2 CM na Prt30/60/90* TP0 ZE 1 ind.
victime perd 1 pouvoir psi aléatoire pendant 1D6 rd
Score : na 20 : Psi. perd ses Tangentes
- **Souffle Psionique** (SP - MCP p.78 - sc)
Sag-5 CI10 CM na Prt20/40/60* TP0 ZE 1 ind.
victime fait un JS < Mort ; échec : -80% PdV illusoirs
Se : si JS échec, étourdi 1tr 20 : na

* Portée Courte / Moyenne / Longue : Jet à -0 / -2 / -5

Les Défenses Psioniques



- **Barrière Mentale** (BM - MCP p.81 - dé)
Sag-2 CI3 CM na Portée 0 TP0 ZE personnel
Peut initier un autre pouvoir en même temps
Se : Contact imposs. 2rd 20 : interrompt tout autre pvr
- **Bouclier de la Pensée** (BP - MCP p.81 - dé)
Sag-3 CI1 CM na Portée 0 TP0 ZE personnel
Peut initier un autre pouvoir en même temps
Score : na 20 : na
- **Forteresse Intellectuelle** (FI - MCP p.87 - dé)
Sag-3 CI4 CM na Portée 0 TP0 ZE 3mR
Peut initier un autre pouvoir en même temps
Score : na 20 : pas réutilisable pdt 1D4rd
- **Néant Spirituel** (NS - MCP p.89 - dé)
Sag-7 CI0 CM0 Portée 0 TP0 ZE personnel
Peut initier un autre pouvoir en même temps
Score : na 20 : pas réutilisable pdt 1D4rd
- **Tour de la Volonté de Fer** (TV - MCP p.80 - sc)
Sag-2 CI6 CM na Portée 0 TP0 ZE 1mR
Peut initier un autre pouvoir en même temps
Score : ZE + 3m 20 : aucun pvr psi pdt 1D4h

Séquences de Combat



L'effet d'un pouvoir - Attaque Psionique compris - ne fonctionne que sur un esprit **CONTACTÉ**. Pour **contacter** un esprit, un **CONTACT** suffit. Mais pour ouvrir un esprit fermé ou protégé, un combat psychique est la seule solution :

- L'Attaquant fait un jet de Pouvoir d'une Attaque Psi.
- Réussite : si Défenseur Psi., il fait un Jet de Défense Psi.
- Si Défenseur réussit, l'Attaquant le vainc seulement si le résultat de son jet est SUPÉRIEUR à celui du Défenseur.
- Si l'Attaquant a vaincu, l'esprit du Défenseur est ouvert, et l'Attaquant peut lui envoyer un pouvoir psi dès le tour suivant (Attaque psychique comprise).

Ces modificateurs s'appliquent aux Scores de l'Attaquant :

	NS	BP	BM	FI	TV
PM	+5	-2	-4	-4	-5
CE	+5	0	-3	-4	-3
EC	-3	+2	+4	-1	-3
EP	+1	-3	-1	-3	-4
SP	+2	+3	0	-1	-2

LES PORTAILS



Les Portails relient **Sigil** exclusivement à... n'importe où ailleurs.
- apparaît toujours dans une arche, porte, fenêtre...
- n'est pas visible si inactif
- l'ouverture nécessite une clé (petit objet peu commun, mot, geste, pensée, sort, etc.)
- destination invisible
- *Vision Véritable* les dévoile
- *Perception de la Distorsion* dévoile destination et clé

Il existe trois types de Portails :

- les **Portails Permanents** sont fixes des 2 côtés (80%). Parfois gardés par le QG d'une faction à Sigil.
- les **Portails Temporaires** apparaissent n'importe où et ne permettent qu'un aller-retour, puis disparaissent.
- les **Portails Nomades**, permanents mais dont l'une des deux extrémités change selon un schéma régulier, soit celle de Sigil, soit l'autre. Les 'schémas' de certains Portails Nomades sont trop complexes pour être 'cartographiés', tandis que d'autres sont connus.

LES CONDUITS ASTRAUX



Les Conduits Astraux relient le **Plan Primaire** aux **Plans Extérieurs** à travers le Plan Astral.
Une *Vision Véritable* permet de les voir (sorte de miroir embrumé). De tels passages arrivent toujours à la surface du Plan de destination, jamais aux Strates.

Il existe deux types de Conduits :

- les **Conduits Jeunes** sont unidirectionnels
- les **Conduits Matures** sont bidirectionnels

Ils sont permanents et généralement connus :

- des cartes de leurs emplacements se vendent sur le marché (pas toujours fiables d'ailleurs).
- ils peuvent être gardés d'un côté et/ou de l'autre (passage interdit, ou soumis à péage...).

LES VORTEX ÉLÉMENTAIRES



Les Vortex Élémentaires relient le **Plan Primaire** aux **Plans Intérieurs** à travers le Plan Éthéré.
Ils sont très stables mais très rares, et ne sont accessibles sur le Plan Primaire qu'à travers de fortes concentrations élémentaires (abysses sous-marines, volcan en éruption...).

Du côté des Plans Intérieurs, il peut se trouver dans n'importe quel site clé. Forteresse habitée, tourbillon élémentaire, etc.

Un vortex a l'aspect d'une flaque ou d'un mur, brillant, de matériau élémentaire tournoyant. Ils sont si rarement employés qu'ils ne sont généralement pas gardés.

Les Attaques Psioniques



- **Cinglement de l'Ego** (CE - T&P p.146)
Dg 1D6/4 PFP Prt40/80/120* ZE 1 ind. Échec 2 PFP
victime choquée 1D4 rd ; -5 à tout jet ; aucun sort nv4+
Score : na 1 : na
- **Écrasement Psychique** (EP - T&P p.146)
Dg 1D10/8 PFP Portée 50m ZE 1 ind. Échec 4 PFP
victime perd 1D6 PdV tous les 8 PFP investis pour ça
Score : na 1 : victime immunisée pdt 24h
- **Excitation du Ça** (EC - T&P p.146)
Dg 1D8/6 PFP Prt60/120/180* ZE 1 ind. Échec 3 PFP
victime inactive durant 1D4 rd
Se : vict. att. alliés 1D4rd 1 : psi. -1 à tous jets att. et pvr
- **Pression Mentale** (PM - T&P p.147)
Dg 1D4/2 PFP Prt30/60/90* ZE 1 ind. Échec 3 PFP
victime perd 1 pvr psi aléatoire pendant 1D6 jours
Score : na 1 : na
- **Souffle Psionique** (SP - T&P p.147)
Dg 1D12/10 PFP Prt20/40/60* ZE 5 ind.
victime perd 1D8 PdV tous les 10 PFP investis pour ça
Se : na 1 : na

* Portée Courte / Moyenne / Longue : Jet à +0 / +2 / +5

Les Défenses Psioniques



- **Barrière Mentale** (BM - T&P p.148)
Coût 5 PFP/rd Portée 0 ZE personnel
Se : Contact imposs. 2rd 1 : interrompt tout autre pvr
- **Bouclier de la Pensée** (BP - T&P p.148)
Coût 2 PFP/rd Portée 0 ZE personnel
Score : na 1 : na
- **Forteresse Intellectuelle** (FI - T&P p.148)
Coût 4 PFP/rd Portée 0 ZE personnel
Score : na 1 : pas réutilisable pdt 1D4rd
- **Néant Spirituel** (NS - T&P p.148)
Coût 3 PFP/rd Portée 0 ZE personnel
Peut initier un autre pouvoir en même temps
Score : na 1 : pas réutilisable pdt 1D4rd
- **Tour de la Volonté de Fer** (TV - T&P p.148)
Coût 6 PFP/rd Portée 0 ZE personnel
Score : na 1 : aucun pvr psi pdt 1D4h

Note : toute attaque contre un esprit sans défense bénéficie d'un +2 au D20.

Séquences de Combat



L'effet d'un pouvoir - Attaque Psionique compris - ne fonctionne que sur un esprit **OUVERT**. Pour **ouvrir** un esprit, un **COMBAT PSIONIQUE** est parfois nécessaire. Il se gère comme un Combat traditionnel, mais avec un TACO Psionique et une Classe d'Armure Psionique (TACOp et CAp).

- L'Attaquant fait un jet d'Attaque Psi, modifié selon le tableau ci-dessous. Sur un échec, il perd les PFP d'Échec.
- Réussite : si Défenseur Psi., il perd les PFP indiqués.
- Si le Défenseur tombe à 0 PFP, son esprit est alors ouvert et l'Attaquant a gagné, le combat est terminé.

Ces modificateurs s'appliquent au TACOp de l'Attaquant :

	NS	BP	BM	FI	TV
PM	-5	-3	+2	+3	+5
CE	-3	-4	-2	+4	+3
EC	+5	+3	+1	-2	-5
EP	-1	+4	-4	+1	+2
SP	+3	-2	+5	-4	-3

