POUVOIR PSY

PSY	
COMPÉTENCES	-10
TÉLÉKYNÉSIE	
PYROKINÉSIE	
HYDROKYNÉSIE	
GUÉRISON PSY	
HYPNOSE	
PARASITAGE PSY	
TÉLÉPATHIE	
EXTRASENSORIELLE	
CONTRÔLE ENERGÉTIQUE	
CONTRÔLE NEURONAL	
ATTAQUE	
DÉFENSE	

POINT DE PSYCHÉ						
0	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27

ATTAQUE						
0	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27

DÉFENSE						
0	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27

RELATION

NOM	GRADE	ORIGINE	FONTION	AGE	YEUX	CHEVEUX	TAILLE	JOUEUR

CYBERNÉTIQUE/BIOTECHNOLOGIE

NOM	TYPE	EFFET	FIAB.
BIONANITES	BIOTECHNOLOGIE	GUÉRISON DES BLESSURES, MAINTENANCE DU CORPS	97,00%
PANIMMUNITÉ	LOGICIEL	PROGRAMMATION / RÉGULARISATION DES NANITES	92,00%
IMPLANT CORTICAL	INFORMATIQUE	BIBLIOTHÈQUE MÉMORIELLE OU PRISE DIRECTE CERVEAU-ORDINATEUR	99,00%
GYROSCOPE INTERNE	BIOMÉCANIQUE	ÉVITE LE MAL DE L'ESPACE, ET DE LA GRAVITÉ « 0 »	99,00%
AFFICHAGE RÉTINIEN	BIOMÉCANIQUE	SURIMPRESSION D'INFORMATIONS DIRECTEMENT SUR LA RÉTINE	95,00%
RADIO MASTOÏDIENNE	ÉLECTRONIQUE	PERMET DE COMMUNIQUER À COURTE PORTÉ.	93,00%

LES QUATRES DERNIÈRES LIGNES SONT INTERDITES POUR LES PSY.

EQUIPEMENT

3 ARMES AU CHOIX + 5 GRENADES + 1 SABRE	
ARMURE SCORPION + COMBINAISON DE SURVIE	

POINTS D'EXPÉRIENCE		UNITÉ MONÉTAIRE	