

Liste des pouvoirs: Affinités aux éléments

Pouvoir		Cout Niv 1	
Attaque élémentaire à distance		10	
Description		Cout en points de fatigue	2
Lors de la prise du pouvoir, le personnage choisi un type d'élément (doit être le même que son coup élémentaire et résistance). Permet de lancer 1* catalyseur qui infligera 3 de dégats (sans armure) de l'élément choisi à la personne touchée. Dire le nom de l'élément avant de lancer la catalyseur; 5 sec entre chaque catalyseur si augmenté.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Coup élémentaire	Résistance à un élément		
Fréquence	Activation	Défense	
1 x par scène	en combat ou non	Dextérité 4	
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Affinités aux éléments	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	10	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	14
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
devient utilisable à volonté	20	coûts en points de fatigue -1	10
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Attaque élémentaire de zone		5	
Description		Cout en points de fatigue	1
Lors de la prise du pouvoir, le personnage choisi un type d'élément (doit être le même que son coup élémentaire). Permet de pointer les 3* personnes les plus près (max 3*M de distance) de lui qui recevront 2 de dégâts de l'élément (sans armure). Dire le nom de l'élément avant de pointer;			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Coup élémentaire	Attaque élémentaire à distance		
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	en combat ou non		Dextérité 2
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Affinités aux éléments
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	6	coûts en points de fatigue -1	5
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	9	coûts en points de fatigue -1	10
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Coup élémentaire		3	
Description		Cout en points de fatigue	1
Lors de la prise du pouvoir, le personnage choisit un type d'élément. Permet de faire un coup qui infligera des dégâts de l'élément choisi. Dire: "nom de l'élément" puis frapper pour 2 de dégâts de l'élément choisi (répétition : autre élément). Ce pouvoir peut être fait à répétition sur la même cible. N'affecte qu'une seule arme au niv 4, si le pouvoir est pris 2 fois (niv 4) pour affecter 2 armes tenues en même temps.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
2 x par scène	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Affinités aux éléments
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 x par scène	3	coûts en pts de fatigue -1	3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
devient utilisable à volonté	18		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Coup élémentaire amélioré		12	
		Cout en points de fatigue	1
Description			
Lors de la prise du pouvoir, le personnage choisit un type d'élément. (Doit être le même que son coup élémentaire et résistance à un élément.) Permet de faire un coup qui infligera des dégâts de l'élément choisi. Dire : "nom de l'élément" puis frapper pour 4* de dégâts de l'élément choisi (répétition : autre élément).			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Coup élémentaire	Résistance a un élément		
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Affinités aux éléments
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
coûts en pts de fatigue -1	4	+ 2 x par scène	12
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	12	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	12
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Déflagration élémentaire mineure de zone		5	
		Cout en points de fatigue	2
Description			
Lors de la prise du pouvoir, le personnage choisit un type d'élément et doit avoir le coup élémentaire et la résistance correspondante. Permet de faire 2* de dégât élémentaire à tous 3 m* de rayon autour de soi. Chaque utilisation du pouvoir doit être espacée d'une min.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Coup élémentaire	Résistance a un élément		
Fréquence	Activation		Défense
2 x par scène	en combat ou non		Dextérité 1
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Affinités aux éléments
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
coûts en pts de fatigue -1	4	devient utilisable à volonté	12
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 2 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	27		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Résistance à un élément		3	
Description		Cout en points de fatigue	1
<p>Vous devez choisir un élément lors de la prise de ce pouvoir. Les dégâts de ce type élémentaire subis sont diminués de 1* pour 15 min quand vous activez le pouvoir. Si les dégâts sont diminués à 0, vous ne subissez pas les autres effets du sort/pouvoir (répétition permet de choisir un autre élément). Coûte 1 PF activé le pouvoir pour 15 min.</p>			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	réaction a autres pouvoirs		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Affinités aux éléments
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	5	coûts en pts de fatigue -1	10
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	5	La résistance devient une immunité	10
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7