

Liste des pouvoirs: Nature, Animaux et Créatures

Pouvoir		Cout Niv 1	
Armes naturelles		2	
		Cout en points de fatigue	0
Description			
Permet au joueur de se battre avec des cornes ou des griffes. Permet de porter un coup toutes les 6 sec. Le joueur ne peut combiner aucune attaque spéciale avec cette arme. Les griffes ou cornes (costume) doivent être molles et dépasser de 10 cm des mains du joueur. Répétition permet de choisir l'autre élément (donc, cornes et griffes).			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Fréquence a volonté	Activation permanent	Défense	
Annulé par s/o	Composante matérielle requise Non	Catégorie de pouvoir Nature, Animaux et Créatures	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Armes naturelles Avancé		3	
Description		Cout en points de fatigue	0
Permet au joueur de se battre avec des cornes ou des griffes. Permet de porter un coup toutes les 6 sec. Le joueur peut combiner une attaque spéciale avec cette arme. Les griffes (costume) doivent être molles et dépasser de 10 cm des mains du joueur, sinon il ne peut se servir de celles-ci que pour les attaques surprises (voir règles) *** Pouvoir cumulable avec d'autres pouvoirs ***			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Arme naturelle			
Fréquence a volonté	Activation permanent	Défense	
Annulé par s/o	Composante matérielle requise Non	Catégorie de pouvoir Nature, Animaux et Créatures	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Changeur de forme		3	
Description		Cout en points de fatigue	1
Permet à la personne de changer de forme, ex. : rat (un personnage ne peut avoir qu'une autre forme). Répétition permet de choisir une seconde forme. Nécessite d'avoir le costume pour se changer. La transformation prend le temps du changement de costume. Changer de forme guérit de 0* pv à la fin de la transformation (max 1x par scène). Se transformer coûte 1 PF et reprendre sa forme aussi. On ne peut choisir qu'une créature que nous avons déjà vue			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Fréquence 1 x par scène	Activation special	Défense	
Annulé par Perception surnaturel	Composante matérielle requise Non	Catégorie de pouvoir Nature, Animaux et Créatures	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
devient utilisable à volonté	3	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	6		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Coup paralysant		10	
Description		Cout en points de fatigue	2
Permet de faire une attaque avec griffes qui fera 2 de dégât et qui paralysera la victime 2 min. Une personne paralysée est consciente de son environnement, elle déparalyse à la première attaque qu'elle reçoit qui fait des dégâts ou après 2 min. Dire paralysant			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
arme naturelle avancé			
Fréquence	Activation	Défense	
3 x par scène	en combat ou non	Endurance 3	
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
liberte action	Non	Nature, Animaux et Créatures	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
coûts en pts de fatigue -1	4	devient utilisable à volonté	25
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Coup paralysant majeur		25	
Description		Cout en points de fatigue	2
Permet de faire une attaque surprise qui fera 2 de dégât et qui paralysera la victime 10 min. La victime ne déparalysera que lorsqu'elle aura perdu 5 PV. Une personne paralysée est consciente de son environnement, elle déparalysera lorsqu'elle aura perdu 5 PV suite à des attaques ou après 10 min. Dire paralysant			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Arme naturelle avancé	Coup paralysant		
Fréquence	Activation	Défense	
1 x par scène	hors combat seulement	Endurance 4	
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
liberte action	Non	Nature, Animaux et Créatures	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 2 x par scène	15	coûts en pts de fatigue -1	5
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
devient utilisable à volonté	15		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Dressage de monstre		5	
Description		Cout en points de fatigue	3
Permet de dresser un monstre qui a très peu d'intelligence. Lorsque le monstre est "sanglant" (voir), dire : "dressage" (entre chaque coup aussi) puis frapper 5 fois le monstre (aucun dégât par coup, le dire au monstre). Au cinquième coup, le monstre sera considéré dressé par vous (spécial). Coûte 3 PF			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Connaissance des montres			
Fréquence	Activation	Défense	
1 x par scène	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Nature, Animaux et Créatures	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Fusion dans les arbres		10	
Description		Cout en points de fatigue	3
Permet au personnage d'entrer dans un arbre et d'y rester aussi longtemps qu'il le veut. Y entrer le guérit de 2* PV. Si quelqu'un attaque l'arbre, il expulsera le personnage après 50 points de dégâts tranchants ou 25 de feu. Le personnage sera alors expulsé et recevra 4 dégâts sans armure.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Pied forestier			
Fréquence	Activation	Défense	
1 x par scène	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Nature, Animaux et Créatures	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
coûts en pts de fatigue -1	6	+ 2 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	6
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 2 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	6		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Incantation animale		3	
Description		Cout en points de fatigue	0
Permet au personnage d'incanter des sorts même lorsqu'il a changé de forme.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Changeur de forme			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Nature, Animaux et Créatures	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Langage naturel		3	
Description		Cout en points de fatigue	1
Permet de communiquer de façon sommaire avec des créatures d'un type "animal" ou "végétal" pendant 15 min. EX. : en activant le pouvoir, le personnage pourra parler avec tous les rats, mais pas les loups. Coûte 1 PF			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Nature, Animaux et Créatures	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
coûts en pts de fatigue -1	4		
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Métamorphe		5	
Description		Cout en points de fatigue	1
Permet à la personne de changer de forme à volonté. Ex. : rat ou fée. Nécessite d'avoir le costume pour se changer. La transformation prend le temps du changement de costume. Changer de forme guérit de 0* PV à la fin de la transformation (max 1x par scène). Se transformer coûte 1 PF et reprendre sa forme aussi. On ne peut choisir qu'une créature que nous avons déjà vue			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
changeur de forme	Armes naturelles Avancés		
Fréquence	Activation	Défense	
a volonté	special		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
Perception surnaturel	Non	Nature, Animaux et Créatures	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
coûts en pts de fatigue -1	9	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	6
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	6		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Peau renforcie		8	
Description		Cout en points de fatigue	0
Le personnage a la peau tellement dure que cela lui confère l'équivalent d'une armure de 1*. Pour "régénérer" son armure naturelle, le personnage doit se guérir en entier. Non cumulable avec optimisation d'armure.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
PV supplémentaire	Infatigable	Résistance aux maladies	
Fréquence	Activation	Défense	
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Nature, Animaux et Créatures	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	11	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	14
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Perception surnaturelle		18	
Description		Cout en points de fatigue	1
Permet de voir la vérité telle qu'elle est réellement. Lorsque que confronté à des illusions, déguisements ou changements de forme, dire : "perception surnaturelle". Cela permet au personnage de voir la vérité. Dure 1 scène. Permet également de déceler la contrefaçon: après 15 min passées à observer attentivement un document altéré ou une fausse lettre dont on a une autre copie d'écriture de la personne / sceau, vous trouver la contrefaçon de tous niveaux (Des 'c' discrets au bas de la lettre)			
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		Nature, Animaux et Créatures
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
coûts en pts de fatigue -1	12		
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Pied forestier		3	
Description		Cout en points de fatigue	1
Permet au personnage d'éviter les pièges et effets de type enchevêtrement en forêt. Vous êtes considéré en forêt lorsque à moins de 10 m d'un arbre ET à plus de 10 m de tout bâtiment. Annule l'effet sur vous seulement. Coûte 1 PF par effet annulé			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
3 x par scène	réaction a autres pouvoirs		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non		Nature, Animaux et Créatures
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
devient utilisable à volonté	4	coûts en pts de fatigue -1	5
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Rage de l'ours		10	
Description		Cout en points de fatigue	1
Permet, lors de la rage, de subir 1* point de dégât de moins de tout dégât avec des armes. La rage coûte 1 PF supplémentaire.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Rage			
Fréquence	Activation		Défense
	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Nature, Animaux et Créatures
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	22	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	22
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Rage du caribou		10	
Description		Cout en points de fatigue	1
Ajoute les avantages suivants lors de rage : Permet d'ajouter 2* à tout dégât lors de charge. Permet aussi que les charges spontanées ne coûtent pas de PF supplémentaire. La rage coûtera 1 PF de plus.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Charge spontanée	Rage		
Fréquence	Activation		Défense
	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Nature, Animaux et Créatures
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	12	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	12
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Rage du loup		10	
Description		Cout en points de fatigue	1
Permet de désigner 2* personnes que vous voyées au début d'une rage qui auront les avantages suivants : - Vous ne les attaquerez pas, les reconnaissant comme vos alliés. - Ils auront + 1 dégâts non cumulable s'ils attaquent au corps à corps une cible qui est à moins de 2 m de vous.(ils doivent dire "Loup" à chaque coup) La rage coûtera 1 PF de plus.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Rage			
Fréquence	Activation		Défense
	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Nature, Animaux et Créatures
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	5	+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	12
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Régénération		18	
Description		Cout en points de fatigue	0
Permet au personnage de se régénérer 2* PV par 5 min. Les dégâts de feu ou d'acide subis ne régénèrent pas et nécessitent d'autres types de soin. Vous ne pouvez être achevé que par du feu ou de l'acide. Régénérer de la mort ôte tous vos point de fatigue restants.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Sans douleur	Peau renforcie		
Fréquence	Activation		Défense
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Nature, Animaux et Créatures
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	12	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	22
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	32		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Régénération physique		10	
Description		Cout en points de fatigue 0	
Permet au personnage de se régénérer 1* PV par 30 min. Les dégâts de feu ou d'acide subis ne régénèrent pas et nécessitent d'autres types de soin. Vous ne régénérez pas si vous êtes inconscient ou achevé.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
PV supplémentaire	Peau renforcie		
Fréquence	Activation	Défense	
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Nature, Animaux et Créatures	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	7	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	12
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7