

Coup Bénit		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		1	Spirituel	6		
Pré-requis 1:						
Pré-requis 2:						
Description						
Permet de faire un coup qui infligera des dégats " bénit". Dire " frappe bénite" puis frapper. Déclarer vos dégats habituelle a la victime en ajoutant bénit. Peut être utilisé avec n'importe qu'elle type d'arme et pouvoirs						
Activation :	en combat ou non	Cout en pts de fatigue :		1		
Annulé par :		Défense :				
Fréquence :	2 x par scène					
Pouvoirs rémunérateurs:	Non	Répétition possible :		0		
					Augmentation 2	
					+1 x par scène	6
					Augmentation 3	
					fréquence= a volonté	12
					Augmentation A	
					coûts en pts de fatigue -1	5
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	

Soigneur**		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		1	Logique	6		
Pré-requis 1:						
Pré-requis 2:						
Description						
Permet de guérir les blessures physiques qu'un individu a subi. Vous devez appliquer 2 bandages de min 2 cm x 10 cm sur l'individu pendant 1 min. Il doit ensuite demeurer assis calmement pendant 1 scene. L'individu regagne 1*pv perdu						
Activation :	hors combat seulement	Cout en pts de fatigue :		0		
Annulé par :		Défense :				
Fréquence :	1 x par scène					
Pouvoirs rémunérateurs:		Répétition possible :		0		
					Augmentation 1	
					+ 1 x par scène	6
					Augmentation 2	
					+ 1 x par scène	6
					Augmentation 3	
					fréquence= a volonté	12
					Augmentation A	
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	5
					Augmentation Y	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	5
					Augmentation Z	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	5

Coup de sacrifice		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		2	Spirituel	12		
Pré-requis 1:	Coup Béni					
Pré-requis 2:						
Description						
Le personnage dit " sacrifice" et perd 1 PV. Ensuite, le prochain coup porté s'il touche fera 2* de dégats suppl. et le coup sera considéré comme béni. Corps a corps seul.						
Activation :	en combat ou non	Coût en pts de fatigue :				1
Annulé par :		Défense :				
Fréquence :	2 x par scène					
Pouvoirs rémunérateurs:	Non	Répétition possible :				0
					Augmentation 1	
					Augmentation 2	
					+1 x par scène	12
					Augmentation 3	
					fréquence= a volonté	24
					Augmentation A	
					coûts en pts de fatigue -1	10
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	10
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	

Lumiere divine		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		2	Spirituel	12		
Pré-requis 1:						
Pré-requis 2:						
Description						
Permet d'allumer une lampe de poche pendant 5* minutes et d'annuler les effets de noirceur sur 3* personnes Dire " lumiere divine" et toucher les personnes						
Activation :	en combat ou non	Coût en pts de fatigue :				1
Annulé par :		Défense :				
Fréquence :	a volonté					
Pouvoirs rémunérateurs:		Répétition possible :				0
					Augmentation 1	
					Augmentation 2	
					Augmentation 3	
					Augmentation A	
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	10
					Augmentation Y	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	10
					Augmentation Z	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	10

Transfert de sang		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		2	Spirituel	12		
Pré-requis 1 :						
Pré-requis 2 :						
Description						
Permet au personnage de guérir les blessures physiques en se les transférant à lui-même. Après avoir touché la cible pendant 1 minute elle regagne 2* pv et le soignant lui en perd 1.						
Activation :	hors combat seulement	Coût en pts de fatigue :		1		
Annulé par :		Défense :				
Fréquence :	2 x par scène					
Pouvoirs rémunérateurs:		Répétition possible :		0		
					Augmentation 1	
					Augmentation 2	
					+1 x par scène	12
					Augmentation 3	
					fréquence= a volonté	24
					Augmentation A	
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	10
					Augmentation Y	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	10
					Augmentation Z	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	10

Transfert de santé		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		2	Spirituel	12		
Pré-requis 1 :	Transfert de sang					
Pré-requis 2 :						
Description						
Permet au personnage de guérir la fatigue et les maladies en se les transférant à lui-même. Après avoir touché la cible pendant 1 minute elle regagne 3* point de fatigue et est guérit de ses maladies. Le personnage lui contracte les maladies et perd 2 pf						
Activation :	hors combat seulement	Coût en pts de fatigue :		2		
Annulé par :		Défense :				
Fréquence :	1 x par scène					
Pouvoirs rémunérateurs:		Répétition possible :		0		
					Augmentation 1	
					+ 1 x par scène	12
					Augmentation 2	
					+1 x par scène	12
					Augmentation 3	
					Augmentation A	
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	10
					Augmentation Y	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	10
					Augmentation Z	

Aura de courage		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		3	Spirituel	25		
Pré-requis 1:	Courage					
Pré-requis 2:						
Description						
Permet de désigner jusqu'à 3* personnes dans une zone de 10m qui bénéficieront d'une résistance au pouvoir de type peur et peur magique (équivaut défense spirituel de 20) pour 15 minutes. Si les personnes quitte la zone elle perde la protection.						
Activation :	permanent	Coût en pts de fatigue :		1		
Annulé par :		Défense :				
Fréquence :	1 x par scène					
Pouvoirs rémunérateurs:	Non	Répétition possible :		0		
					Augmentation 1	
					Augmentation 2	
					Augmentation 3	
					Augmentation A	
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	15
					Augmentation Y	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	15
					Augmentation Z	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	15

Coup de sacrifice II		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		3	Spirituel	25		
Pré-requis 1:	Coup de sacrifice					
Pré-requis 2:						
Description						
Le personnage dit " sacrifice" et perd 2 PV. Ensuite, le prochain coup porté s'il touche fera 4* de dégats suppl. et le coup sera considéré comme béni. Corps a coprs seul.						
Activation :	en combat ou non	Coût en pts de fatigue :		2		
Annulé par :		Défense :				
Fréquence :	1 x par scène					
Pouvoirs rémunérateurs:	Non	Répétition possible :		0		
					Augmentation 1	
					+ 1 x par scène	25
					Augmentation 2	
					+1 x par scène	25
					Augmentation 3	
					fréquence= a volonté	50
					Augmentation A	
					coûts en pts de fatigue -1	15
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	15
					Augmentation Y	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	15
					Augmentation Z	

Méditation physique		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		3	Spirituel	25		
Pré-requis 1:	Méditation Mentale					
Pré-requis 2:						
Description						
Permet au personnage de méditer afin de guérir ses blessures physiques et de récupéré 1* pv après 15 minutes de méditation ininterrompues. En méditation, vous etes conscient de l'entourage.						
Activation :	hors combat seulement	Coût en pts de fatigue :		0		
Annulé par :		Défense :				
Fréquence :	1 x par scène					
Pouvoirs rémunérateurs:		Répétition possible :		0		
					Augmentation 2	
					Augmentation 3	
					Augmentation A	
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	15
					Augmentation Y	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	15
					Augmentation Z	

Toucher de guérison		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		3	Spirituel	25		
Pré-requis 1:						
Pré-requis 2:						
Description						
Permet au personnage de guérir les blessures physiques après avoir touché la cible pendant 1 minute. La cible regagne 1* pv						
Activation :	hors combat seulement	Coût en pts de fatigue :		1		
Annulé par :		Défense :				
Fréquence :	a volonté					
Pouvoirs rémunérateurs:		Répétition possible :		0		
					Augmentation 2	
					Augmentation 3	
					Augmentation A	
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	15
					Augmentation Y	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	15
					Augmentation Z	

Méditation totale		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		4	Spirituel	50		
Pré-requis 1:	Méditation magique					
Pré-requis 2:	Méditation physique					
Description						
Permet de méditer afin de récupérer 3* pm + 3* point de fatigue + 3* pv après 15 minutes de méditation ininterrompues. En méditation, vous êtes conscient de l'entourage.						
Activation :	hors combat seulement		Coût en pts de fatigue :	0		
Annulé par :			Défense :			
Fréquence :	à volonté					
Pouvoirs rémunérateurs:			Répétition possible :	0		
					Augmentation 2	
					Augmentation 3	
					Augmentation A	
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	20
					Augmentation Y	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	20
					Augmentation Z	

Transfert supreme		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		4	Spirituel	50		
Pré-requis 1:	Transfert de santé					
Pré-requis 2:						
Description						
Permet au personnage de guérir la cible après avoir l'avoir touché pendant 1 minute. Elle regagne 3* point de fatigue 2* pv et est guérit de ses maladies, poison ou effets négatifs non mag qui eux sont transféré au personnage						
Activation :	hors combat seulement		Coût en pts de fatigue :	4		
Annulé par :			Défense :			
Fréquence :	1 x par scène					
Pouvoirs rémunérateurs:			Répétition possible :	0		
					Augmentation 2	
					Augmentation 3	
					Augmentation A	
					coûts en pts de fatigue -1	20
					Augmentation B	
					coûts en pts de fatigue -1	20
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	20
					Augmentation Y	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	20
					Augmentation Z	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	20

Transfert totale		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		5	Spirituel	100		
Pré-requis 1:	Transfert de santé				Augmentation 2	
Pré-requis 2:					Augmentation 3	
Description					Augmentation A	
Permet au personnage de guérir la cible totalement de ses maladies, poison ou effets négatifs physique après l'avoir touché 1 min. Elle regagne aussi tous ses pv et point de fatigue. Le personnage quant lui perd 5 pv et tombe "assomé" 15 min (voir)					Augmentation B	
Activation :	hors combat seulement	Coût en pts de fatigue :		3	Augmentation C	
Annulé par :		Défense :			Augmentation X	
Fréquence :	1 x par scène				Augmentation Y	
Pouvoirs rémunérateurs:		Répétition possible :		0	Augmentation Z	