

Coup maudit		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 " maudits". Dire " frappe maudite" puis frapper. Déclarer vos dégats habituelle a la victime en ajoutant maudit. 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	

Peur		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 peur (voir règles) a 1* personne toucher. Dire " peur" et toucher la personne. Duree 1 scene						
Activation :	en combat ou non	Cout en pts de fatigue :				1
Annulé par :	Courage	Défense :		Spirituel 15		
Fréquence :	1 x par scène					
Pouvoirs rémunérateurs:		Répétition possible :				0
					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

Torture		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		1	Logique	6	+ 1 x par scène	6
Pré-requis 1 :						
Pré-requis 2 :						
Description						
Permet au personnage dans torturé un autre afin qu'il donne une réponse précise a 1* question posée après 3 minutes de torture. La victime perd 1 pv après les 3 minutes. Si elle est vivante elle devra répondre						
Activation :	hors combat seulement	Cout en pts de fatigue :		1		
Annulé par :	sans douleur	Défense :				
Fréquence :	1 x par scène					
Pouvoirs rémunérateurs:		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	
					+ 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

Nécromancie		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		2	Logique	12		
Pré-requis 1 :	connaissance des morts-vivants					
Pré-requis 2 :						
Description						
Permet de fouiller un cimetiere afin d'y déterrer des corps pour faire des sorts de necromancie, voir scénaristes. Permet exploration (voir règles)						
Activation :	hors combat seulement	Cout en pts de fatigue :		1		
Annulé par :		Défense :				
Fréquence :	1 x par scène					
Pouvoirs rémunérateurs:	Oui 1 Pe/GN	Répétition possible :		0		
					Augmentation 2	
					Augmentation 3	
					Augmentation A	
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	

Noirceur de groupe		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		2	Spirituel	12	+ 1 x par scène	12
Pré-requis 1 :	Noirceur individuelle					
Pré-requis 2 :						
Description						
Permet de conjurer une zone de noirceur qui suivra les individus partout. Les victimes touchées sont aveuglées pendant 30 sec. (voir) Dire " noirceur" et lancer 3* catalyseurs sur des victimes a moins de 10 m						
Activation :	hors combat seulement	Cout en pts de fatigue :		2		
Annulé par :	Lumiere divine	Défense :				
Fréquence :	1 x par scène					
Pouvoirs rémunérateurs:			Répétition possible :	0		
					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	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	10
					Augmentation Z	

Noirceur individuelle		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		2	Spirituel	12	+ 1 x par scène	12
Pré-requis 1 :						
Pré-requis 2 :						
Description						
Permet de conjurer une zone de noirceur qui suivra l'individu partout. La victime est aveuglé pendant 30 sec. (voir) Dire " noirceur" et lancer un catalyseur sur la victime.						
Activation :	en combat ou non	Cout en pts de fatigue :		1		
Annulé par :	Lumiere divine	Défense :				
Fréquence :	1 x par scène					
Pouvoirs rémunérateurs:			Répétition possible :	0		
					Augmentation 2	
					+1 x par scène	12
					Augmentation 3	
					fréquence= a volonté	24
					Augmentation A	
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	

Silence			Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
			2	Spirituel	12	+ 1 x par scène	12
Pré-requis 1 :							
Pré-requis 2 :							
Description							
Permet au personnage de rendre un ennemi silencieux pendant 3*0 secondes. Dire " silence" et lancé un catalyseur a l'ennemi.							
Activation :	en combat ou non	Cout en pts de fatigue :			2		
Annulé par :			Défense :	Spirituel 20			
Fréquence :	1 x par scène						
Pouvoirs rémunérateurs:			Répétition possible :			0	
Augmentation 2							
+1 x par scène							
Augmentation 3							
fréquence= a volonté							
Augmentation A							
coûts en pts de fatigue -1							
Augmentation B							
Augmentation C							
Augmentation X							
+ 1 au chiffre avec astérique dans							
Augmentation Y							
+ 1 au chiffre avec astérique dans							
Augmentation Z							
+ 1 au chiffre avec astérique dans							

Aura de peur			Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
			3	Spirituel	25		
Pré-requis 1 :	Peur						
Pré-requis 2 :							
Description							
Permet de faire peur (voir règles) a 3* personnes dans un rayon de 10 m. Votre simple vue leur fait peur. Duree 1 scene							
Activation :	en combat ou non	Cout en pts de fatigue :			1		
Annulé par :	Courage		Défense :	Spirituel 15			
Fréquence :	1 x par scène						
Pouvoirs rémunérateurs:	Non		Répétition possible :			0	
Augmentation 2							
Augmentation 3							
Augmentation A							
Augmentation B							
Augmentation C							
Augmentation X							
+ 1 au chiffre avec astérique dans							
Augmentation Y							
+ 1 au chiffre avec astérique dans							
Augmentation Z							
+ 1 au chiffre avec astérique dans							

Coup vampirique		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		3	Spirituel	25	+ 1 x par scène	25
Pré-requis 1 :	Coup maudit					
Pré-requis 2 :						
Description						
Permet de faire un coup qui fera +0* dégâts et qui guérira le personnage de 1* pv. Dire "vampirique" puis frapper la cible. Les dégâts infligés sont de type "maudit". On ne peut dépasser son maximum de pv avec ce pouvoir.						
Activation :	en combat ou non	Cout en pts de fatigue :		2		
Annulé par :		Défense :				
Fréquence :	1 x par scène					
Pouvoirs rémunérateurs:	Non	Répétition possible :		0		
					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	

Noirceur de groupe II		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		3	Spirituel	25	+ 1 x par scène	25
Pré-requis 1 :	noirceur de groupe					
Pré-requis 2 :						
Description						
Permet de conjurer une zone de noirceur qui suivra les individus partout. Les victimes touchées sont aveuglés pendant 2 min. (voir Dire "noirceur" et lancer 3* catalyseurs sur des victimes a moins de 10 m						
Activation :	hors combat seulement	Cout en pts de fatigue :		2		
Annulé par :	Lumiere divine	Défense :				
Fréquence :	1 x par scène					
Pouvoirs rémunérateurs:		Répétition possible :		0		
					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	

Noirceur individuelle II		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		3	Spirituel	25	+1 x par scène	25
Pré-requis 1 :	noirceur individuelle					
Pré-requis 2 :						
Description						
Permet de conjurer une zone de noirceur qui suivra l'individu partout. La victime est aveuglé pendant 2 minutes (voir) Dire " noirceur" et lancer un catalyseur sur la victime.						
Activation :	en combat ou non	Coût en pts de fatigue :		1		
Annulé par :	Lumière divine	Défense :				
Fréquence :	1 x par scène					
Pouvoirs rémunérateurs:			Répétition possible :	0		
Augmentation 2						
+1 x par scène						
Augmentation 3						
fréquence= a volonté						
Augmentation A						
Augmentation B						
Augmentation C						
Augmentation X						
Augmentation Y						
Augmentation Z						

Silence de groupe		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		3	Spirituel	25	+ 1 x par scène	25
Pré-requis 1 :	silence II					
Pré-requis 2 :						
Description						
Permet au personnage de rendre des ennemis silencieux pendant 3*0 secondes. Dire " silence" et lancé 3* catalyseurs a des ennemis.						
Activation :	en combat ou non	Coût en pts de fatigue :		3		
Annulé par :		Défense :		Spirituel 20		
Fréquence :	1 x par scène					
Pouvoirs rémunérateurs:			Répétition possible :	0		
Augmentation 2						
+ 1 x par scène						
Augmentation 3						
fréquence= a volonté						
Augmentation A						
coûts en pts de fatigue -1						
Augmentation B						
coûts en pts de fatigue -1						
Augmentation C						
Augmentation X						
+ 1 au chiffre avec astérique dans						
Augmentation Y						
+ 1 au chiffre avec astérique dans						
Augmentation Z						
+ 1 au chiffre avec astérique dans						

Silence II		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		3	Spirituel	25	+ 1 x par scène	25
Pré-requis 1 :	silence					
Pré-requis 2 :						
Description						
Permet au personnage de rendre un ennemi silencieux pendant 3*0 secondes. Dire " silence" et pointé un ennemi.						
Activation :	en combat ou non	Cout en pts de fatigue :		2		
Annulé par :		Défense :	Spirituel 30			
Fréquence :	1 x par scène					
Pouvoirs rémunérateurs:		Répétition possible :	0			
					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	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	15

Torture avance		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		3	Logique	25		
Pré-requis 1 :	Torture					
Pré-requis 2 :						
Description						
Permet au personnage dans torturé un autre afin qu'il reponde a toutes ses questions pendant 3 minutes après 3 minutes de torture. La victime perd 1 pv après les 3 minutes de torture. Si elle est vivante elle devra répondre						
Activation :	hors combat seulement	Cout en pts de fatigue :		2		
Annulé par :	sans douleur	Défense :				
Fréquence :	1 x par scène					
Pouvoirs rémunérateurs:		Répétition possible :	0			
					Augmentation 2	
					Augmentation 3	
					Augmentation A	
					coûts en pts de fatigue -1	10
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	

Noirceur de groupe III		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		4	Spirituel	50	+ 1 x par scène	50
Pré-requis 1 :	Noirceur de groupe					
Pré-requis 2 :						
Description						
Permet de conjurer une zone de noirceur qui suivra les individus partout. Les victimes pointées sont aveuglés pendant 2 min. (voir) Dire " noirceur" et pointer 5* victimes a moins de 10 m						
Activation :	hors combat seulement	Cout en pts de fatigue :		4		
Annulé par :	Lumiere divine	Défense :				
Fréquence :	1 x par scène					
Pouvoirs rémunérateurs:		Répétition possible :		0		
					Augmentation 2	
					+1 x par scène	50
					Augmentation 3	
					fréquence= a volonté	100
					Augmentation A	
					coûts en pts de fatigue -1	20
					Augmentation B	
					coûts en pts de fatigue -1	20
					Augmentation C	
					coûts en pts de fatigue -1	20
					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

Noirceur individuelle III		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		4	Spirituel	50	+ 1 x par scène	50
Pré-requis 1 :	Noirceur individuelle					
Pré-requis 2 :						
Description						
Permet de conjurer une zone de noirceur qui suivra l'individu partout. La victime est aveuglé pendant 5 minutes (voir) Dire " noirceur" et pointer une victime a moins de 5 m de vous.						
Activation :	en combat ou non	Cout en pts de fatigue :		2		
Annulé par :	Lumiere divine	Défense :				
Fréquence :	1 x par scène					
Pouvoirs rémunérateurs:		Répétition possible :		0		
					Augmentation 2	
					+1 x par scène	50
					Augmentation 3	
					fréquence= a volonté	100
					Augmentation A	
					coûts en pts de fatigue -1	20
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	

Silence de groupe II		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		4	Spirituel	50		
Pré-requis 1 :	silence de groupe					
Pré-requis 2 :						
Description						
Permet au personnage de rendre des ennemis silencieux pendant 3*0 secondes. Dire " silence" et pointer 3* ennemis à moins de 10 m.						
Activation :	en combat ou non	Cout en pts de fatigue :				4
Annulé par :		Défense :				
Fréquence :	3 x par scène					
Pouvoirs rémunérateurs:		Répétition possible :				0
Augmentation 1						
Augmentation 2						
Augmentation 3						
					fréquence= a volonté	100
Augmentation A						
					coûts en pts de fatigue -1	20
Augmentation B						
					coûts en pts de fatigue -1	20
Augmentation C						
					coûts en pts de fatigue -1	20
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

silence III		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		4	Spirituel	50		
Pré-requis 1 :	Silence					
Pré-requis 2 :						
Description						
Permet au personnage de rendre un ennemi silencieux pendant 5 minutes. Dire " silence" et pointé un ennemi.						
Activation :	en combat ou non	Cout en pts de fatigue :				3
Annulé par :		Défense :				
Fréquence :	3 x par scène					
Pouvoirs rémunérateurs:		Répétition possible :				0
Augmentation 1						
Augmentation 2						
Augmentation 3						
					fréquence= a volonté	100
Augmentation A						
					coûts en pts de fatigue -1	20
Augmentation B						
					coûts en pts de fatigue -1	20
Augmentation C						
Augmentation X						
Augmentation Y						
Augmentation Z						