

<b>Resistance a un élément I</b>			<b>Niveau</b>	<b>Type de pouvoir</b>	<b>Coûts en points de pouvoir</b>	<b>Augmentation 1</b>	<b>Coût de l'augmentation</b>	
			1	Endurance	6			
<b>Pré-requis 1 :</b>							<b>Augmentation 2</b>	
<b>Pré-requis 2 :</b>							<b>Augmentation 3</b>	
<b>Description</b>						<b>Augmentation A</b>		
Vous devez choisir un élément lors de la prise de ce pouvoir. Les dégâts de ce type élémentaire subis sont diminué de 1. ( répétition permet de choisir un autre élément)						<b>Augmentation B</b>		
<b>Activation :</b>	permanent	<b>Coût en pts de fatigue :</b>			0	<b>Augmentation C</b>		
<b>Annulé par :</b>			<b>Défense :</b>			<b>Augmentation X</b>		
<b>Fréquence :</b>	a volonté					<b>Augmentation Y</b>		
<b>Pouvoirs rémunérateurs:</b>			<b>Répétition possible :</b>	4		<b>Augmentation Z</b>		

<b>Coup élémentaire</b>			<b>Niveau</b>	<b>Type de pouvoir</b>	<b>Coûts en points de pouvoir</b>	<b>Augmentation 1</b>	<b>Coût de l'augmentation</b>	
			2	Spirituel	12	+ 1 x par scène	12	
<b>Pré-requis 1 :</b>							<b>Augmentation 2</b>	
<b>Pré-requis 2 :</b>							+1 x par scène	12
<b>Description</b>						<b>Augmentation 3</b>		
Lors de la prise du pouvoir, le personnage choisi 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)						fréquence= a volonté	24	
<b>Activation :</b>	en combat ou non	<b>Coût en pts de fatigue :</b>			1	<b>Augmentation A</b>		
<b>Annulé par :</b>			<b>Défense :</b>			coûts en pts de fatigue -1	10	
<b>Fréquence :</b>	1 x par scène					<b>Augmentation B</b>		
<b>Pouvoirs rémunérateurs:</b>	Non	<b>Répétition possible :</b>	4			<b>Augmentation C</b>		
						<b>Augmentation X</b>		
						<b>Augmentation Y</b>		
						<b>Augmentation Z</b>		

<b>Resistance a un élément</b>		<b>Niveau</b>	<b>Type de pouvoir</b>	<b>Coûts en points de pouvoir</b>	<b>Augmentation 1</b>	<b>Coût de l'augmentation</b>
<b>II</b>		2	Endurance	12		
<b>Pré-requis 1:</b>	resistance a un élément I				<b>Augmentation 2</b>	
<b>Pré-requis 2:</b>						
<b>Description</b>					<b>Augmentation 3</b>	
Vous devez choisir un élément lors de la prise de ce pouvoir. Les dégats de ce type élémentaire subis sont diminué de 2. ( répétition permet de choisir un autre élément)					<b>Augmentation A</b>	
<b>Activation :</b>	permanent	<b>Coût en pts de fatigue :</b>		0	<b>Augmentation B</b>	
<b>Annulé par :</b>		<b>Défense :</b>			<b>Augmentation C</b>	
<b>Fréquence :</b>	permanent				<b>Augmentation X</b>	
<b>Pouvoirs rémunérateurs:</b>		<b>Répétition possible :</b>		4	<b>Augmentation Y</b>	
					<b>Augmentation Z</b>	

<b>Resistance a un élément</b>		<b>Niveau</b>	<b>Type de pouvoir</b>	<b>Coûts en points de pouvoir</b>	<b>Augmentation 1</b>	<b>Coût de l'augmentation</b>
<b>III</b>		2	Endurance	12		
<b>Pré-requis 1:</b>	resistance a un élément II				<b>Augmentation 2</b>	
<b>Pré-requis 2:</b>						
<b>Description</b>					<b>Augmentation 3</b>	
Vous devez choisir un élément lors de la prise de ce pouvoir. Les dégats de ce type élémentaire subis sont diminué de 4 et les autres effets diminue de moitié. ( répétition permet de choisir un autre élément)					<b>Augmentation A</b>	
<b>Activation :</b>	permanent	<b>Coût en pts de fatigue :</b>		0	<b>Augmentation B</b>	
<b>Annulé par :</b>		<b>Défense :</b>			<b>Augmentation C</b>	
<b>Fréquence :</b>	permanent				<b>Augmentation X</b>	
<b>Pouvoirs rémunérateurs:</b>		<b>Répétition possible :</b>		4	<b>Augmentation Y</b>	
					<b>Augmentation Z</b>	

<b>Attaque élémentaire mineur de zone</b>		<b>Niveau</b>	<b>Type de pouvoir</b>	<b>Coûts en points de pouvoir</b>	<b>Augmentation 1</b>	<b>Coût de l'augmentation</b>
		3	Spirituel	25		
<b>Pré-requis 1:</b>	Coup élémentaire					
<b>Pré-requis 2:</b>						
<b>Description</b>						
Lors de la prise du pouvoir, le personnage choisi un type d'élément. Permet de lancer 1* catalyseur qui infligera 2 de dégats de l'élément à tous dans un rayon de 3 m, dire le nom de l'élément avant de lancer ; 5 sec entre chaque catalyseur si augmenté						
<b>Activation :</b>	en combat ou non	<b>Cout en pts de fatigue :</b>				1
<b>Annulé par :</b>		<b>Défense :</b>	Dextérité 15			
<b>Fréquence :</b>	special					
<b>Pouvoirs rémunérateurs:</b>	Non	<b>Répétition possible :</b>				4
<b>Augmentation 1</b>						
<b>Augmentation 2</b>						
<b>Augmentation 3</b>						
<b>Augmentation A</b>						
coûts en pts de fatigue -1					15	
<b>Augmentation B</b>						
<b>Augmentation C</b>						
<b>Augmentation X</b>						
+ 1 au chiffre avec astérique dans					15	
<b>Augmentation Y</b>						
<b>Augmentation Z</b>						

<b>Coup élémentaire amélioré</b>		<b>Niveau</b>	<b>Type de pouvoir</b>	<b>Coûts en points de pouvoir</b>	<b>Augmentation 1</b>	<b>Coût de l'augmentation</b>
		3	Spirituel	25		
<b>Pré-requis 1:</b>						
<b>Pré-requis 2:</b>						
<b>Description</b>						
Lors de la prise du pouvoir, le personnage choisi un type d'élément. Permet de faire un coup qui infligera des dégats de l'élément choisi. Dire " nom de l'élément" puis frapper pour 4* de dégats de l'élément choisi.(répétition: autre élément)						
<b>Activation :</b>	en combat ou non	<b>Cout en pts de fatigue :</b>				1
<b>Annulé par :</b>		<b>Défense :</b>				
<b>Fréquence :</b>	1 x par scène					
<b>Pouvoirs rémunérateurs:</b>	Non	<b>Répétition possible :</b>				4
<b>Augmentation 1</b>						
+ 1 x par scène					25	
<b>Augmentation 2</b>						
+1 x par scène					25	
<b>Augmentation 3</b>						
fréquence= a volonté					50	
<b>Augmentation A</b>						
coûts en pts de fatigue -1					15	
<b>Augmentation B</b>						
<b>Augmentation C</b>						
<b>Augmentation X</b>						
+ 1 au chiffre avec astérique dans					15	
<b>Augmentation Y</b>						
+ 1 au chiffre avec astérique dans					15	
<b>Augmentation Z</b>						

<b>Resistance aux éléments</b>		<b>Niveau</b>	<b>Type de pouvoir</b>	<b>Coûts en points de pouvoir</b>	<b>Augmentation 1</b>	<b>Coût de l'augmentation</b>
<b>I</b>		3	Endurance	25		
<b>Pré-requis 1:</b>	sans douleur					
<b>Pré-requis 2:</b>						
<b>Description</b>						
Les dégâts de type élémentaire subies sont réduit de 1						
<b>Activation :</b>	permanent	<b>Coût en pts de fatigue :</b>		0		
<b>Annulé par :</b>		<b>Défense :</b>				
<b>Fréquence :</b>	a volonté					
<b>Pouvoirs rémunérateurs:</b>		<b>Répétition possible :</b>		0		
					<b>Augmentation 2</b>	
					<b>Augmentation 3</b>	
					<b>Augmentation A</b>	
					<b>Augmentation B</b>	
					<b>Augmentation C</b>	
					<b>Augmentation X</b>	
					<b>Augmentation Y</b>	
					<b>Augmentation Z</b>	

<b>Résistance aux éléments</b>		<b>Niveau</b>	<b>Type de pouvoir</b>	<b>Coûts en points de pouvoir</b>	<b>Augmentation 1</b>	<b>Coût de l'augmentation</b>
<b>II</b>		3	Endurance	25		
<b>Pré-requis 1:</b>	résistance aux éléments I					
<b>Pré-requis 2:</b>						
<b>Description</b>						
Les dégâts de type élémentaire subies sont réduit de 3						
<b>Activation :</b>	permanent	<b>Coût en pts de fatigue :</b>		0		
<b>Annulé par :</b>		<b>Défense :</b>				
<b>Fréquence :</b>	permanent					
<b>Pouvoirs rémunérateurs:</b>		<b>Répétition possible :</b>		0		
					<b>Augmentation 2</b>	
					<b>Augmentation 3</b>	
					<b>Augmentation A</b>	
					<b>Augmentation B</b>	
					<b>Augmentation C</b>	
					<b>Augmentation X</b>	
					<b>Augmentation Y</b>	
					<b>Augmentation Z</b>	

<b>Resistance aux éléments</b>		<b>Niveau</b>	<b>Type de pouvoir</b>	<b>Coûts en points de pouvoir</b>	<b>Augmentation 1</b>	<b>Coût de l'augmentation</b>
<b>III</b>		3	Endurance	25		
<b>Pré-requis 1:</b>	Resistance aux éléments II				<b>Augmentation 2</b>	
<b>Pré-requis 2:</b>						
<b>Description</b>					<b>Augmentation 3</b>	
Les dégats de type élémentaire subies sont réduit de 5 et les autres effets réduits de moitié						
<b>Activation :</b>	permanent	<b>Coût en pts de fatigue :</b>		0	<b>Augmentation A</b>	
<b>Annulé par :</b>		<b>Défense :</b>				
<b>Fréquence :</b>	permanent				<b>Augmentation B</b>	
<b>Pouvoirs rémunérateurs:</b>		<b>Répétition possible :</b>		0	<b>Augmentation C</b>	
					<b>Augmentation X</b>	
					<b>Augmentation Y</b>	
					<b>Augmentation Z</b>	

<b>Attaque élémentaire majeur a distance</b>		<b>Niveau</b>	<b>Type de pouvoir</b>	<b>Coûts en points de pouvoir</b>	<b>Augmentation 1</b>	<b>Coût de l'augmentation</b>
		4	Spirituel	50	+ 1 x par scène	50
<b>Pré-requis 1:</b>	Coup élémentaire				<b>Augmentation 2</b>	
<b>Pré-requis 2:</b>					+1 x par scène	50
<b>Description</b>					<b>Augmentation 3</b>	
Lors de la prise du pouvoir, le personnage choisi un type d'élément. Permet de lancer 1* catalyseur qui infligera 3* de dégats de l'élément choisi à la personne touché, dire le nom de l'élément avant de lancer ; 5 sec entre chaque catalyseur si augmenté					fréquence= a volonté	100
<b>Activation :</b>	en combat ou non	<b>Coût en pts de fatigue :</b>		3	<b>Augmentation A</b>	
<b>Annulé par :</b>		<b>Défense :</b>	Dextérité 20		coûts en pts de fatigue -1	20
<b>Fréquence :</b>	1 x par scène				<b>Augmentation B</b>	
<b>Pouvoirs rémunérateurs:</b>	Non	<b>Répétition possible :</b>		4	coûts en pts de fatigue -1	20
					<b>Augmentation C</b>	
					<b>Augmentation X</b>	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	20
					<b>Augmentation Y</b>	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	20
					<b>Augmentation Z</b>	

<b>Déflagration élémentaire mineur de zone</b>			<b>Niveau</b>	<b>Type de pouvoir</b>	<b>Coûts en points de pouvoir</b>	<b>Augmentation 1</b>	<b>Coût de l'augmentation</b>
			4	Spirituel	50		
<b>Pré-requis 1 :</b>	Coup élémentaire						
<b>Pré-requis 2 :</b>	Résistance a un élément II						
<b>Description</b>							
Lors de la prise du pouvoir, le personnage choisi un type d'élément et avoir le coup élémentaire et la résistance correspondante. Permet de faire 2* de dégât élémentaire à tous 3 m* de rayon autour de soi							
<b>Activation :</b>	en combat ou non	<b>Coût en pts de fatigue :</b>			2		
<b>Annulé par :</b>			<b>Défense :</b>				
<b>Fréquence :</b>	1 x par scène						
<b>Pouvoirs rémunérateurs:</b>	Non		<b>Répétition possible :</b>				
						<b>Augmentation 2</b>	
						<b>Augmentation 3</b>	
						<b>Augmentation A</b>	
						coûts en pts de fatigue -1	20
						<b>Augmentation B</b>	
						<b>Augmentation C</b>	
						<b>Augmentation X</b>	
						+ 1 au chiffre avec astérique dans	20
						<b>Augmentation Y</b>	
						+ 1 au chiffre avec astérique dans	20
						<b>Augmentation Z</b>	

<b>Immunité a un élément</b>			<b>Niveau</b>	<b>Type de pouvoir</b>	<b>Coûts en points de pouvoir</b>	<b>Augmentation 1</b>	<b>Coût de l'augmentation</b>
			4	Endurance	50		
<b>Pré-requis 1 :</b>	résistance a un élément II						
<b>Pré-requis 2 :</b>							
<b>Description</b>							
Le personnage est immunisé a un élément complètement ( doit être choisi). Il ne subit pas les dégâts et effets spéciaux relié a cet élément ( répétition: éléments différents)							
<b>Activation :</b>	permanent		<b>Coût en pts de fatigue :</b>			0	
<b>Annulé par :</b>			<b>Défense :</b>				
<b>Fréquence :</b>	permanent						
<b>Pouvoirs rémunérateurs:</b>			<b>Répétition possible :</b>				
						<b>Augmentation 2</b>	
						<b>Augmentation 3</b>	
						<b>Augmentation A</b>	
						<b>Augmentation B</b>	
						<b>Augmentation C</b>	
						<b>Augmentation X</b>	
						<b>Augmentation Y</b>	
						<b>Augmentation Z</b>	

<b>Immunité aux éléments</b>		<b>Niveau</b>	<b>Type de pouvoir</b>	<b>Coûts en points de pouvoir</b>	<b>Augmentation 1</b>	<b>Coût de l'augmentation</b>
		5	Endurance	100		
<b>Pré-requis 1:</b>	Immunité à un élément				<b>Augmentation 2</b>	
<b>Pré-requis 2:</b>						
<b>Description</b>					<b>Augmentation 3</b>	
Le personnage est immunisé à tous les éléments complètement. Il ne subit pas les dégâts et effets spéciaux reliés aux éléments					<b>Augmentation A</b>	
					<b>Augmentation B</b>	
					<b>Augmentation C</b>	
					<b>Augmentation X</b>	
<b>Activation :</b>	permanent	<b>Coût en pts de fatigue :</b>		0	<b>Augmentation Y</b>	
<b>Annulé par :</b>		<b>Défense :</b>			<b>Augmentation Z</b>	
<b>Fréquence :</b>	permanent					
<b>Pouvoirs rémunérateurs:</b>		<b>Répétition possible :</b>		0		