

INSECTOPIA - AIDE DE JEU - RÉSUMÉ CAPACITÉS

Caractéristique	Capacité	Descriptif	Fluide
Aile	Ailé	Peut voler. Vitesse en vol = Aile +2.	0
	Contorsion	Si adv. tente de vous saisir, résultat de son attaque : -1 niv. couleur.	1
	Déplacement silencieux	Si mouvement silencieux, +1 niv. couleur au test.	1
	Flottant	Peut flotter sans effort. Vitesse de nage = Aile. Plongée possible pendant Métabolisme minute(s).	0
	Fouisseur	Peut s'enfouir dans une terre meuble. Laisse une galerie de taille équivalente à Chitine.	0
	Musicien	Membres stridulants ou organe permettant d'émettre des sons.	0
	Parure du danger	Sur créatures (Plumes, Sangchauds, Ecailles ou Insectes) voulant dévorer le personnage, test de Peur (test opposition Mandibule, cf p.275).	0
	Quatre mains	Possède des mains articulées.	0
	Rampant	Vitesse au sol = Aile +1.	0
	Sauteur	Possibilité de saut décuplée. Portée du bond = Carac. Aile x10. Pour Crinar et Crinelle, possibilité d'attaque spéciale au corps à corps : Test de Prédateur, dégâts = Chitine.	0
	Vitesse surnaturelle	Vitesse en vol = Carac. Aile +3.	0
	Voltigeur	Pour les manoeuvres en vol, +1 niv. couleur au test.	1

INSECTOPIA - AIDE DE JEU - RÉSUMÉ CAPACITÉS

Caractéristique	Capacité	Descriptif	Fluide
Antenne	Antennes ramifiées	Test repérage ouïe ou odorat, +1 niv. couleur au test.	1
	Crache-acide	Propulsion acide : test de Tir. Dégâts = Température att. - Chitine déf.	1
	Jet de toile	Propulsion toile à distance : test de Tir. Difficulté pour s'en extirper = Soie du lanceur (ou Température pour Intre souillé)	1
	Lance-dard	Propulsion de dard : test de Tir. Dégâts = Température att. - Température déf. Dégâts empoisonnés (cf. p.276)	1
	Lien animal	Pour calmer un animal (éviter le conflit), +1 niv. couleur au test.	1
	Mimétisme	Si un adversaire tente une détection quand le personnage est immobile en espace naturel, -1 niv. couleur test adverse.	0
	Parure de séduction	Si test de Séduction, +1 niv. couleur au test.	1
	Perception chimique hors du commune	Si test de Phéromones, +1 niv. couleur au test.	1
	Pestilence	Test opposition Température. Si réussite sur Sangchauds, Plumes et Ecailles : fuite. Si réussite sur intres et insectes : malus aux actions (blatte bleue : supprime 1 action, verte : 2 actions, rouge : 3 actions). Pestilence dure 1 tour, portée : 10 insètres.	1
	Rostre hypertrophié	Peut déployer un rostre de 10 insètres max. permettant de saisir un adv. et de le ramener à ses pièces buccales. Test Prédateur.	0
	Vision de Syrphe	Si attaque à distance adv., -1 niv. couleur au test. Bonus en Agilité pour esquive pluie de grêle, piétinement créature, etc.	1
	Vision infrarouge	Annule Mimétisme adv. Si recherche active être vivant, diff. test = Antenne adv. - Température adv.	0

INSECTOPIA - AIDE DE JEU - RÉSUMÉ CAPACITÉS

Caractéristique	Capacité	Descriptif	Fluide
Esprit	Aura magique	Test Sphère magique, +1 niv. couleur au test.	1
	Bonne étoile	En début de scénario, pioche 2x les blattes de chance, garde tirage qu'il souhaite.	0
	Commandant suprême	Peut donner une blatte d'actions à autre intre, pour qu'il joue à votre place.	2
	Contrôle de la bête	Ignore les tests de Conscience pour savoir si la bestialité dépasse l'intellect (dévorer un adv., etc.). Vous choisissez si vous le faites.	0
	Électrique	Peut dégager des arcs électriques, portée 10 insètres. Effet paralysant : Test opposition Température. Si réussite att., déf. paralysé pour le reste du tour. Réussite améliorée : 2tr, réussite critique : 3tr.	1
	Écran mental	Peut anticiper les tentatives de lecture de pensées ou perceptions empathiques. Test du lanceur : -1 niv. couleur au test. (Pas d'immunisation)	1
	Leader né	Peut donner ses blattes de chances à un autre intre, lors d'actions.	0
	Macrocéphale	Modification Carac. : Esprit +2 / Température -1.	0
	Omniscient	Si test de connaissance, +1 niv. couleur au test de Conscience.	1
	Psyché	Accorde les mêmes possibilités que la Sphère Esprit des jeteurs de sort psyché, mais test opposition Esprit (pvr Ecran mental contre automatiquement ce pvr).	1
	Résistance psychique	Si attaque adv. utilisant l'Esprit, -1 niv. couleur au test adv.	1
	Voyageur Spectral	Peut voyager et faire voyager par les plans du Payolave. Test Esprit vs ND (comme sort altération) dépendant de la distance, la durée, le nb de cibles. Conscience des cibles s'ajoute au ND.	1

INSECTOPIA - AIDE DE JEU - RÉSUMÉ CAPACITÉS

Caractéristique	Capacité	Descriptif	Fluide
Mandibule	Danse de guerre	Peut intimider adv. par "danse de combat". Test opposition Mandibule, bonus +1 niv. couleur pour danseur.	1
	Dard	Peut attaquer au dard (test Prédateur). Dégâts = Température att. - Température déf. Inocule du venin (cf p.276)	1
	Escrimeur	Sur un test de Mêlée, +1 niv. couleur au test.	1
	Frénésie	En cas de blessure interne, peut lancer frénésie : +1 niv. couleur aux tests d'Initiative, Mêlée et Prédateur MAIS Défense = 0. Pour en sortir : test opposition Conscience vs Instinct (choix Deus).	2
	Griffes acérées	Possède des griffes puissantes. Dégâts griffes = Chitine.	0
	Membres crantés	Pour une saisie, +1 niv. couleur au test de Prédateur.	1
	Morsure venimeuse	Morsure (test Prédateur) inoculant du venin (cf p.276). Dégâts = Température att. - Température déf.	1
	Piqueur-suceur	Si attaque au rostre, peut absorber le fluide vital. Sur intre, si cible non inanimée ou endormie, test Prédateur. Dégâts et nbre pts fluide volés : test opposition Température. Si absorption sur Blafard, contamination.	1
	Monstrueux	Impose test Peur (opposition Mandibule, cf p.275) aux intres lors de sa rencontre.	0
	Pugnace	Ignore le malus d'un point lié à la première blessure interne.	0
	Ravisseuses	Si attaque avec ravisseuses, +1 niv. couleur à la première blatte d'Initiative. Dégâts ravisseuses = Chitine.	0
	Téméraire	Peut obtenir bonus +1 niv. couleur aux tests de Peur ou Terreur.	1

INSECTOPIA - AIDE DE JEU - RÉSUMÉ CAPACITÉS

Caractéristique	Capacité	Descriptif	Fluide
Chitine	Chitine renforcée	Nombre points d'Impact = Résistance +2	0
	Colosse	Modification Carac. : +1 Chitine & +1 Impact / -1 Température.	0
	Défenses	Possède des défenses acérées. Dégâts défenses = Chitine +1.	0
	Élytres	Possède des élytres. +1 Impact. Protection intégrale des ailes hors vol. Vitesse en vol = Aile +1 (au lieu de +2).	0
	Épines	Exosquelette hérissé d'épines. Peut donner un malus -1 niv. couleur à attaque adv. au contact (Mêlée ou Prédateur).	1
	Force de titan	Baisse les malus d'armure d'un cran. Double les scores de lever, porter, soulever. Bonus en attaque : +1 blatte au test.	1
	Ignifugé	Bonus au tests de résistance au feu : +2 blattes.	0
	Mandibules hypertrophiées	Possède des mandibules géantes. Dégâts mandibules = Chitine +1. Diff. à parler.	0
	Membres allongés	Si attaque au contact, +1 niv. couleur à la première blatte d'Initiative.	0
	Pinces démesurées	Possède une ou plusieurs paires de pinces (membres antérieurs/abdomen). Dégâts pinces = Chitine. Bonus +1 niv. couleur pour immobilisation (Comp. Blocage).	0
	Régénération accrue	Si test Chrysalide pour récupérer blessure interne ou mutilation, +1 blatte au test.	0
	Résistance à la Souillure	Pour test résistance à la souillure, +1 niv. couleur test Résistance. Coût utilisation des capacités : -1pt fluide (minimum 1).	1

INSECTOPIA - AIDE DE JEU - RÉSUMÉ CAPACITÉS

Caractéristique	Capacité	Descriptif	Fluide
Température	Amphibien	Peut respirer sous l'eau pendant Température minutes (temps de repos équiv.).	0
	Anticipation	Pour tests d'Init., +1 blatte au tirage, mais non gardée (permet de choisir couleur).	0
	Catalyseur de chaleur	Peut maintenir la température des personnages à proximité pendant 1h. Compense au maximum 2pts de température.	1
	Cire	Peut sécréter de la cire (cf p.276). Utilisable pour soins ou constructions.	1
	Métabolisme accru	Peut coaguler instantanément : si inconscience, ne meurt pas de perte de lymphe.	0
	Microbe	Modification Carac. : +1 Température / -1 Chitine.	0
	Mutagène	Pour acheter une nouvelle capacité avec blattes d'EXP, peut utiliser blattes rouges.	0
	Neuf vies	Nombre points Blessures internes = Métabolisme +2.	0
	Pouvoir renforcé	Pour test dégâts Capacité, +1 niv.couleur.	2
	Résistance au froid	Résistance au froid = 2x Température (au lieu d'1x).	0
	Sang acide	Si personnage subit dégâts d'un test ayant donné blatte verte ou bleue, sa lymphe éclabousse l'adv. qui subit des dégâts (test opposition Température +2 blessé vs Chitine éclaboussé).	0
	Soie	Peut produire de la soie. Résistance de la toile et diff. pour la repérer ou s'en extirper = Comp. Soie (Température pour intre souillé).	1