

Attacher		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 d'attacher et d'immobiliser une créature matérielle. La personne ne peut se détacher a moins d'avoir la compétence contorsionniste. Briser les liens de la personne attachée avec une arme tranchante ou du feu lui fera 1 points de dégats.						
Activation :	hors combat seulement	Cout en pts de fatigue :		0		
Annulé par :	Contorsionniste	Défense :				
Fréquence :	a volonté					
Pouvoirs rémunérateurs:	Non	Répétition possible :				
					Augmentation 2	
					Augmentation 3	
					Augmentation A	
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	

Contorsionniste		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		1	Dextérité	6		
Pré-requis 1 :						
Pré-requis 2 :						
Description						
Permet de se liberer de tous lien non magique ou du pouvoir attacher (voir)						
Activation :	hors combat seulement	Cout en pts de fatigue :		2		
Annulé par :		Défense :				
Fréquence :	a volonté					
Pouvoirs rémunérateurs:	Non	Répétition possible :		0		
					Augmentation 2	
					Augmentation 3	
					Augmentation A	coûts en pts de fatigue -1
					Augmentation B	5
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	

Désarmorage de pièges			Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
			1	Dextérité	6		
Pré-requis 1 :	Fabrication de pièges						
Pré-requis 2 :	Détection des pièges						
Description							
Permet de désarmer un piège mineur que le personnage a détecté après 1 minutes d'effort							
Activation :	hors combat seulement		Coût en pts de fatigue :				1
Annulé par :			Défense :				
Fréquence :	a volonté						
Pouvoirs rémunérateurs:			Répétition possible :				
						Augmentation 2	
						Augmentation 3	
						Augmentation A	
						coûts en pts de fatigue -1	5
						Augmentation B	
						Augmentation C	
						Augmentation X	
						Augmentation Y	
						Augmentation Z	

Saut			Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
			1	Dextérité	6		
Pré-requis 1 :							
Pré-requis 2 :							
Description							
Permet de faire un bond equivalent a 2 pas sans elan ou 4 avec elan sans tomber. Peut etre utilise en combat. Dire " saut" et les ennemis doivent vous laisser faire vos pas dans une direction ou il n y a pas d'ennemi							
Activation :	en combat ou non		Coût en pts de fatigue :				1
Annulé par :			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	
						Augmentation B	
						Augmentation C	
						Augmentation X	
						Augmentation Y	
						Augmentation Z	

Serrurier majeur**		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		1	Dextérité	6		
Pré-requis 1:	Serrurier					
Pré-requis 2:						
Description						
Permet d'ouvrir les serrure de type majeur. Nécessite 5 minutes et des composantes						
Activation :	hors combat seulement		Coût en pts de fatigue :			1
Annulé par :			Défense :			
Fréquence :	3 x par scène					
Pouvoirs rémunérateurs:	Oui 4 Pa /Gn		Répétition possible :			0
					Augmentation 2	
					Augmentation 3	
					Augmentation A	
					coûts en pts de fatigue -1	5
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	

Serrurier**		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		1	Dextérité	6		
Pré-requis 1:						
Pré-requis 2:						
Description						
Permet d'ouvrir les serrure de type mineur. Nécessite 5 minutes et des composantes						
Activation :	hors combat seulement		Coût en pts de fatigue :			1
Annulé par :			Défense :			
Fréquence :	3 x par scène					
Pouvoirs rémunérateurs:	Oui 2 pa / Gn		Répétition possible :			0
					Augmentation 2	
					Augmentation 3	
					Augmentation A	
					coûts en pts de fatigue -1	5
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	

Vol à la tire		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		1	Dextérité	6	+ 1 x par scène	6
Pré-requis 1:						
Pré-requis 2:						
Description						
Voir regles de vol a la tire						
Activation :	hors combat seulement	Coût en pts de fatigue :		1		
Annulé par :	Défense :					
Fréquence :	1 x par scène					
Pouvoirs rémunérateurs:	Oui 1 Pe/GN	Répétition possible :		0		
					Augmentation 2	
					+1 x par scène	6
					Augmentation 3	
					Augmentation A	
					coûts en pts de fatigue -1	5
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	

Désarmorage de pièges majeurs		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		2	Dextérité	12		
Pré-requis 1:	Désarmorage de pièges					
Pré-requis 2:	Détection des pièges majeures					
Description						
Permet de désarmer un piège majeur que le personnage a détecté après 1 minutes d'effort						
Activation :	hors combat seulement	Coût en pts de fatigue :		1		
Annulé par :	Défense :					
Fréquence :	a volonté					
Pouvoirs rémunérateurs:	Oui 2 pa / Gn	Répétition possible :				
					Augmentation 2	
					Augmentation 3	
					Augmentation A	
					coûts en pts de fatigue -1	10
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	

Saut avance		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		2	Dextérité	12	+ 1 x par scène	12
Pré-requis 1:	saut					
Pré-requis 2:						
Description						
Permet de faire un bond equivalent a 3 pas sans elan ou 6 avec elan sans tomber. Peut etre utilise en combat. Dire " saut" et les ennemis doivent vous laisser faire vos pas dans une direction ou il n y a pas d'ennemi						
Activation :	en combat ou non		Coût en pts de fatigue :	1		
Annulé par :			Défense :			
Fréquence :	1 x par scène					
Pouvoirs rénumérateurs:			Répétition possible :	0		
Augmentation 2						
+1 x par scène						
Augmentation 3						
Augmentation A						
Augmentation B						
Augmentation C						
Augmentation X						
Augmentation Y						
Augmentation Z						

Vol à la tire avancé		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		2	Dextérité	12	+ 1 x par scène	12
Pré-requis 1:	Vol à la tire					
Pré-requis 2:						
Description						
Voir regles de vol a la tire. Vous reussisez en cas de gain ou égalité au R-P-C						
Activation :	hors combat seulement		Coût en pts de fatigue :	1		
Annulé par :			Défense :			
Fréquence :	1 x par scène					
Pouvoirs rénumérateurs:	Oui 2 pe / Gn		Répétition possible :	0		
Augmentation 2						
+1 x par scène						
Augmentation 3						
Augmentation A						
coûts en pts de fatigue -1						
Augmentation B						
Augmentation C						
Augmentation X						
Augmentation Y						
Augmentation Z						

Contorsionniste avancé		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		3	Dextérité	25		
Pré-requis 1 :	Contorsionniste					
Pré-requis 2 :						
Description						
Permet de se détacher de lien magique.						
Activation :		Coût en pts de fatigue :		3		
Annulé par :		Défense :				
Fréquence :	a volonté					
Pouvoirs rémunérateurs:	Non		Répétition possible :		0	
					Augmentation 2	
					Augmentation 3	
					Augmentation A	
					coûts en pts de fatigue -1	15
					Augmentation B	
					coûts en pts de fatigue -1	15
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	

Désarmorage de pièges magiques		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		3	Dextérité	25		
Pré-requis 1 :	Désarmorage de pièges majeurs					
Pré-requis 2 :	Détection des pièges magiques					
Description						
Permet de désarmer un piège ultime ou magique que le personnage a détecté après 3 minutes d'effort						
Activation :	hors combat seulement		Coût en pts de fatigue :		2	
Annulé par :		Défense :				
Fréquence :	a volonté					
Pouvoirs rémunérateurs:	Oui 4 Pa /Gn		Répétition possible :		0	
					Augmentation 2	
					Augmentation 3	
					Augmentation A	
					coûts en pts de fatigue -1	15
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	

Maitre des sauts		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		3	Dextérité	25	+ 1 x par scène	25
Pré-requis 1:	saut avance					
Pré-requis 2:						
Description						
Permet de faire un bond equivalent a 5 pas sans elan ou 10 avec elan sans tomber. Peut etre utilise en combat. Dire " saut" et les ennemis doivent vous laisser faire vos pas dans une direction ou il n y a pas d'ennemi						
Activation :	permanent	Coût en pts de fatigue :		2		
Annulé par :		Défense :				
Fréquence :	1 x par scène					
Pouvoirs rémunérateurs:		Répétition possible :		0		
					Augmentation 2	
					+1 x par scène	25
					Augmentation 3	
					Augmentation A	
					coûts en pts de fatigue -1	15
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	

Maitre Serrurier**		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		3	Dextérité	25	+1 x par scène	25
Pré-requis 1:	Serrurier avancé					
Pré-requis 2:						
Description						
Permet d'ouvrir tout type de serrure même magique. Nécessite 5 minutes						
Activation :	hors combat seulement	Coût en pts de fatigue :		3		
Annulé par :		Défense :				
Fréquence :	1 x par scène					
Pouvoirs rémunérateurs:	Oui 3 Pe /Gn	Répétition possible :		0		
					Augmentation 2	
					+1 x par scène	25
					Augmentation 3	
					Augmentation A	
					coûts en pts de fatigue -1	15
					Augmentation B	
					coûts en pts de fatigue -1	15
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	

Serrurier Pro**		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		3	Dextérité	25		
Pré-requis 1:	Serrurier majeur					
Pré-requis 2:						
Description					Augmentation A	
Permet d'ouvrir les serrure de type ultime. Nécessite 5 minutes et des composantes					coûts en pts de fatigue -1	15
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	
Activation :	hors combat seulement	Coût en pts de fatigue :		2		
Annulé par :		Défense :				
Fréquence :	3 x par scène					
Pouvoirs rémunérateurs:	Oui 6 Pa/ Gn	Répétition possible :		0		