

Defense "dextérité" de base		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						
Vous donne une dextérité égale a 6*. Lorsque que quelqu'un vous lance un sort ou pouvoir qui attaque votre dexterite et que votre défense est supérieur vous pouvez utiliser ce pouvoir en réaction aux sorts et pouvoirs en disant "dextérité" et l'ignorer						
Activation :	réaction a autres pouvoirs	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	5
					Augmentation Y	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	5
					Augmentation Z	

Defense "Endurance" de base		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		1	Endurance	6		
Pré-requis 1:						
Pré-requis 2:						
Description						
Vous donne une Endurance égale a 6*. Lorsque que quelqu'un vous lance un sort ou pouvoir qui attaque votre endurance et que votre défense est supérieur vous pouvez utiliser ce pouvoir en réaction aux sorts et pouvoirs en disant "endurance" et l'ignorer						
Activation :	réaction a autres pouvoirs	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	5
					Augmentation Y	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	5
					Augmentation Z	

Defense "Logique" de base		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						
Vous donne une Logique égale a 6*. Lorsque que quelqu'un vous lance un sort ou pouvoir qui attaque votre logique et que votre défense est supérieur vous pouvez utiliser ce pouvoir en réaction aux sorts et pouvoirs en disant "logique" et l'ignorer						
Activation :	réaction a autres pouvoirs	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	5
					Augmentation Y	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	5
					Augmentation Z	

Défense "spirituelle" de base		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						
Vous donne un spirituelle égale a 6*. Lorsque quelqu'un vous lance un sort ou pouvoir qui attaque votre spirituel et que votre défense est supérieur vous pouvez utiliser ce pouvoir en réaction aux sorts et pouvoirs en disant "spirituelle" et l'ignorer						
Activation :	réaction a autres pouvoirs	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	10
					Augmentation Y	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	10
					Augmentation Z	

Esquive de coup normaux		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						
Permet de ne pas tenir compte des dégâts d'un coup normal. Les coups magique, béni, maudit ou élémentaires qui ne font que 1 pdg sont normaux. Dire " esquive" après avoir reçu le coups. Ne fonctionne pas sur les coups spéciaux et les sorts						
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	
					Augmentation A	
					coûts en pts de fatigue -1	5
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	

Repos régénérateur		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		1	Endurance	6		
Pré-requis 1:	Repos					
Pré-requis 2:						
Description						
Permet au personnage de se guérir de 1 pv pour chaque heure de léger repos.						
Activation :	permanent	Coût en pts de fatigue :		0		
Annulé par :		Défense :				
Fréquence :	permanent					
Pouvoirs rémunérateurs:		Répétition possible :		0		
					Augmentation 2	
					Augmentation 3	
					Augmentation A	
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	

Combat aveugle		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		2	Logique	12		
Pré-requis 1 :						
Pré-requis 2 :						
Description						
Permet d'ouvrir les yeux pendant 10 sec. a chaque coup reçu lors d'aveuglement.						
Activation :	en combat ou non	Coût en pts de fatigue :		0		
Annulé par :		Défense :				
Fréquence :	permanent					
Pouvoirs rémunérateurs:	Non	Répétition possible :		0		
					Augmentation 2	
					Augmentation 3	
					Augmentation A	
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	

Courage		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 de résister au pouvoir de type "peur" et au peur magique de niveau 1-2-3 (équivaut défense spirituel 20) Pour contrer un effet dites : " courage "						
Activation :	réaction a autres pouvoirs	Coût en pts de fatigue :		1		
Annulé par :		Défense :				
Fréquence :	a volonté					
Pouvoirs rémunérateurs:	Non	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	

Courage supreme		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 de résister au pouvoir de type "effroi" et au peur magique de niv 4 et 5 (équivalent défense SS 40) Pour contrer un effet dites : " courage "						
Activation :	réaction a autres pouvoirs	Coût en pts de fatigue :		1		
Annulé par :		Défense :				
Fréquence :	a volonté					
Pouvoirs rémunérateurs:	Non	Répétition possible :		0		
					Augmentation 2	
					Augmentation 3	
					Augmentation A	
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	

Defense "dextérité" mineur		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		2	Dextérité	12		
Pré-requis 1:	Defense "dextérité" de base					
Pré-requis 2:						
Description						
Vous ajoute 6* a votre dextérité . Lorsque que quelqu'un vous lance un sort ou pouvoir qui attaque votre dexterite et que votre défense est supérieur vous pouvez utiliser ce pouvoir en réaction aux sorts et pouvoirs en disant "dextérité" et l'ignorer						
Activation :	réaction a autres pouvoirs	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 astérisque dans 10
					Augmentation Y	+ 1 au chiffre avec astérisque dans 10
					Augmentation Z	+ 1 au chiffre avec astérisque dans 10

Defense "Endurance"			Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
mineur			2	Endurance	12		
Pré-requis 1: Defense "Endurance" de base							
Pré-requis 2:							
Description						Augmentation 2	
Vous ajoutez 6* à votre Endurance. Lorsque que quelqu'un vous lance un sort ou pouvoir qui attaque votre endurance et que votre défense est supérieur vous pouvez utiliser ce pouvoir en réaction aux sorts et pouvoirs en disant "endurance" et l'ignorer						Augmentation 3	
						Augmentation A	
						Augmentation B	
						Augmentation C	
						Augmentation X	
Activation : réaction a autres pouvoirs						Augmentation X	+ 1 au chiffre avec astérisque dans
Annulé par :			Coût en pts de fatigue :				10
Fréquence : 3 x par scène			Défense :			Augmentation Y	+ 1 au chiffre avec astérisque dans
Pouvoirs rémunérateurs:			Répétition possible :			Augmentation Z	+ 1 au chiffre avec astérisque dans
							10

Defense "Logique"			Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
mineur			2	Logique	12		
Pré-requis 1: Defense "Logique" de base							
Pré-requis 2:							
Description						Augmentation 2	
Vous ajoutez 6* à votre Logique. Lorsque que quelqu'un vous lance un sort ou pouvoir qui attaque votre logique et que votre défense est supérieur vous pouvez utiliser ce pouvoir en réaction aux sorts et pouvoirs en disant "logique" et l'ignorer						Augmentation 3	
						Augmentation A	
						Augmentation B	
						Augmentation C	
						Augmentation X	
Activation : réaction a autres pouvoirs						Augmentation X	+ 1 au chiffre avec astérisque dans
Annulé par :			Coût en pts de fatigue :				10
Fréquence : a volonté			Défense :			Augmentation Y	+ 1 au chiffre avec astérisque dans
Pouvoirs rémunérateurs:			Répétition possible :			Augmentation Z	+ 1 au chiffre avec astérisque dans
							10

Défense "spirituelle"		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
mineur		2	Spirituel	12		
Pré-requis 1:	Defense "Spirituel" de base					
Pré-requis 2:						
Description					Augmentation 2	
Vous ajoutez 6* à votre spirituelle. Lorsque quelqu'un vous lance un sort ou pouvoir qui attaque votre spirituel et que votre défense est supérieure vous pouvez utiliser ce pouvoir en réaction aux sorts et pouvoirs en disant "spirituelle" et l'ignorer					Augmentation 3	
					Augmentation A	
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
Activation :	réaction a autres pouvoirs	Coût en pts de fatigue :		1	+ 1 au chiffre avec astérique dans	10
Annulé par :		Défense :			Augmentation Y	
Fréquence :	a volonté				+ 1 au chiffre avec astérique dans	10
Pouvoirs rémunérateurs:		Répétition possible :		0	Augmentation Z	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	10

Esprit fort		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					Augmentation 2	
Permet de résister à certains pouvoirs de type "charme" et insulte de niveau 1 à 2					Augmentation 3	
					Augmentation A	
					coûts en pts de fatigue -1	10
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
Activation :	réaction a autres pouvoirs	Coût en pts de fatigue :		1	Augmentation Y	
Annulé par :		Défense :				
Fréquence :	a volonté				Augmentation Z	
Pouvoirs rémunérateurs:		Répétition possible :		0		

Esprit Impénétrable		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		2	Spirituel	12		
Pré-requis 1:	Esprit fort					
Pré-requis 2:						
Description						
Permet de résister a certains pouvoir de type "charme" et insulte de niveau 1 a 5						
Activation :	réaction a autres pouvoirs	Coût en pts de fatigue :		2		
Annulé par :		Défense :				
Fréquence :	a volonté					
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	

esquive de coup speciaux		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		2	Dextérité	12		
Pré-requis 1:	esquive de coup normaux					
Pré-requis 2:						
Description						
Permet de ne pas tenir compte des dégats et effet d'un coup spécial. Dire " esquive" après avoir reçu le coups. Ne fonctionne pas sur les sorts et les pouvoirs " destruction de bouclier" et Coup Brise Armure et attaque surprise.						
Activation :	réaction a autres pouvoirs	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	
					coûts en pts de fatigue -1	10
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	

Fuite		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 :						
Pré-requis 2 :						
Description						
Permet au personnage de se sauver rapidement. Crier " fuite" et pointer une personne. Cette personne doit vous laisser courir 3* secondes sans bouger. Toutes les autres personnes arrêtent aussi.						
Activation :	en combat ou non	Coût en pts de fatigue :		2		
Annulé par :	Poursuite	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	1010
Augmentation Z						
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	

PV supplémentaire		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		2	Endurance	12		
Pré-requis 1 :						
Pré-requis 2 :						
Description						
Le personnage a 1 pv supplémentaire						
Activation :	permanent	Coût en pts de fatigue :		0		
Annulé par :		Défense :				
Fréquence :	permanent					
Pouvoirs rémunérateurs:		Répétition possible :		3		
Augmentation 2						
Augmentation 3						
Augmentation A						
Augmentation B						
Augmentation C						
Augmentation X						
Augmentation Y						
Augmentation Z						

Repos		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		2	Endurance	12		
Pré-requis 1 :						
Pré-requis 2 :						
Description						
Permet au personnage de récupérer plus rapidement de sa fatigue. Le personnage regagne 1* point de fatigue par 30 min de léger repos plutôt que par heure.						
Activation :	hors combat seulement	Coût en pts de fatigue :		0		
Annulé par :		Défense :				
Fréquence :	permanent					
Pouvoirs rémunérateurs:		Répétition possible :		0		
					Augmentation 2	
					Augmentation 3	
					Augmentation A	
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					+ 1 au chiffre avec astérisque dans	10
					Augmentation Y	
					+ 1 au chiffre avec astérisque dans	10
					Augmentation Z	

Resistance aux maladies		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		2	Endurance	12		
Pré-requis 1 :						
Pré-requis 2 :						
Description						
Le personnage a un organisme très fort. Il peut résister aux effets d'une maladie non magique. Lorsqu'il apprend qu'il contracte une maladie dire " résistance"						
Activation :	réaction a autres pouvoirs	Coût en pts de fatigue :		1		
Annulé par :		Défense :				
Fréquence :	a volonté					
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	

Résistance aux poisons		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		2	Endurance	12		
Pré-requis 1 :						
Pré-requis 2 :						
Description						
Le personnage a un organisme très fort. Il peut résister aux effets d'un poison. Lorsqu'il apprend qu'il contracte un poison dire " résistance". Cela diminue les dégâts de 2* ou retarde de 1* heure les effets sur le personnage (au choix)						
Activation :	réaction a autres pouvoirs	Coût en pts de fatigue :		1		
Annulé par :		Défense :				
Fréquence :	a volonté					
Pouvoirs rémunérateurs:		Répétition possible :		0		
					Augmentation 2	
					Augmentation 3	
					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	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	10

Sans douleur		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		2	Endurance	12		
Pré-requis 1 :	PV supplémentaire					
Pré-requis 2 :	Infatigable					
Description						
Permet au personnage de résister a la torture. Dire "sans douleur" et ignorer le pouvoir de torture. Le personnage peut également ne pas jouer la douleur lors de coup recus de moins de 3 de dégâts.						
Activation :	réaction a autres pouvoirs	Coût en pts de fatigue :		1		
Annulé par :		Défense :				
Fréquence :	a volonté					
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	

Defense "dextérité" majeur		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		3	Dextérité	25		
Pré-requis 1:	Defense "dextérité" de base					
Pré-requis 2:						
Description						
Vous ajoutez 12* à votre dextérité. Lorsque que quelqu'un vous lance un sort ou pouvoir qui attaque votre dextérité et que votre défense est supérieure vous pouvez utiliser ce pouvoir en réaction aux sorts et pouvoirs en disant "dextérité" et l'ignorer						
Activation :	réaction a autres pouvoirs	Coût en pts de fatigue :		1		
Annulé par :		Défense :				
Fréquence :	a volonté					
Pouvoirs rénumérateurs:		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	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	15

Défense "dextérité" sans fatigue		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		3	Dextérité	25		
Pré-requis 1:	Defense "dextérité" de base					
Pré-requis 2:						
Description						
Vous permet de vous " défendre" avec votre "dextérité" sans dépenser de point de fatigue						
Activation :	réaction a autres pouvoirs	Coût en pts de fatigue :		0		
Annulé par :		Défense :				
Fréquence :	3 x par scène					
Pouvoirs rénumérateurs:		Répétition possible :		0		
					Augmentation 2	
					Augmentation 3	
					fréquence= a volonté	50
					Augmentation A	
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	

Defense "Endurance" majeur		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		3	Endurance	25		
Pré-requis 1:	Defense "Endurance" de base					
Pré-requis 2:						
Description						
Vous ajoutez 12* à votre Endurance. Lorsque que quelqu'un vous lance un sort ou pouvoir qui attaque votre endurance et que votre défense est supérieur vous pouvez utiliser ce pouvoir en réaction aux sorts et pouvoirs en disant "endurance" et l'ignorer						
Activation :	réaction a autres pouvoirs	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	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	15

Défense "endurance" sans fatigue		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		3	Endurance	25		
Pré-requis 1:	Defense "Endurance" de base					
Pré-requis 2:						
Description						
Vous permet de vous " défendre" avec votre "endurance" sans dépenser de point de fatigue						
Activation :	réaction a autres pouvoirs	Coût en pts de fatigue :		0		
Annulé par :		Défense :				
Fréquence :	3 x par scène					
Pouvoirs rémunérateurs:		Répétition possible :		0		
					Augmentation 2	
					Augmentation 3	
					fréquence= a volonté	50
					Augmentation A	
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	

Defense "Logique" majeur		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		3	Logique	25		
Pré-requis 1:	Defense "Logique" de base				Augmentation 2	
Pré-requis 2:					Augmentation 3	
Description					Augmentation A	
Vous ajoutez 12* à votre Logique. Lorsque que quelqu'un vous lance un sort ou pouvoir qui attaque votre logique et que votre défense est supérieure vous pouvez utiliser ce pouvoir en réaction aux sorts et pouvoirs en disant "logique" et l'ignorer					Augmentation B	
Activation :	réaction a autres pouvoirs	Coût en pts de fatigue :		1	Augmentation C	
Annulé par :		Défense :			Augmentation X	+ 1 au chiffre avec astérisque dans 15
Fréquence :	a volonté				Augmentation Y	+ 1 au chiffre avec astérisque dans 15
Pouvoirs rémunérateurs:		Répétition possible :		0	Augmentation Z	+ 1 au chiffre avec astérisque dans 15

Défense "logique" sans fatigue		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		3	Logique	25		
Pré-requis 1:	Defense "Logique" de base				Augmentation 2	
Pré-requis 2:					Augmentation 3	fréquence= a volonté 50
Description					Augmentation A	
Vous permet de vous " défendre" avec votre "logique" sans dépenser de point de fatigue					Augmentation B	
Activation :	réaction a autres pouvoirs	Coût en pts de fatigue :		0	Augmentation C	
Annulé par :		Défense :			Augmentation X	
Fréquence :	3 x par scène				Augmentation Y	
Pouvoirs rémunérateurs:		Répétition possible :		0	Augmentation Z	

Défense "spirituelle"		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
majeur		3	Spirituel	25		
Pré-requis 1:	Defense "Spirituelle" de base					
Pré-requis 2:						
Description						
Vous ajoute 12* à votre spirituelle. Lorsque quelqu'un vous lance un sort ou pouvoir qui attaque votre spirituel et que votre défense est supérieur vous pouvez utiliser ce pouvoir en réaction aux sorts et pouvoirs en disant "spirituelle" et l'ignorer						
Activation :	réaction a autres pouvoirs	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						

Défense "spirituelle"		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
sans fatigue		3	Spirituel	25		
Pré-requis 1:	Défense "spirituelle" de base					
Pré-requis 2:						
Description						
Vous permet de vous " défendre" avec votre "spirituelle" sans dépenser de point de fatigue						
Activation :	réaction a autres pouvoirs	Coût en pts de fatigue :				0
Annulé par :		Défense :				
Fréquence :	3 x par scène					
Pouvoirs rémunérateurs:		Répétition possible :				0
Augmentation 2						
Augmentation 3						
					fréquence= a volonté	50
Augmentation A						
Augmentation B						
Augmentation C						
Augmentation X						
Augmentation Y						
Augmentation Z						

esquive magique I		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:	esquive de coup normaux					
Pré-requis 2:						
Description						
Permet de reduire de 1* les degats de la magie de toucher, de catalyseur ou de zone ou des pieges a dégats						
Activation :	réaction a autres pouvoirs	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						
Augmentation 3						
Augmentation A						
coûts en pts de fatigue -1						
Augmentation B						
Augmentation C						
Augmentation X						
+ 1 au chiffre avec astérique dans						
Augmentation Y						
Augmentation Z						

esquive magique II		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:	Esquive magique 1					
Pré-requis 2:						
Description						
Permet de diminuer par 3* les degats de zones de magie ou des pieges						
Activation :	réaction a autres pouvoirs	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						
Augmentation 3						
Augmentation A						
coûts en pts de fatigue -1						
Augmentation B						
Augmentation C						
Augmentation X						
+ 1 au chiffre avec astérique dans						
Augmentation Y						
Augmentation Z						

Forte vitalité		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		3	Endurance	25		
Pré-requis 1 :	PV supplémentaire II					
Pré-requis 2 :						
Description						
Le personnage a 2 pv supplémentaire						
Activation :	permanent	Coût en pts de fatigue :		0		
Annulé par :		Défense :				
Fréquence :	permanent					
Pouvoirs rémunérateurs:		Répétition possible :		3		
					Augmentation 2	
					Augmentation 3	
					Augmentation A	
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	

Immunité aux armes spéciales		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		3	Endurance	25		
Pré-requis 1 :	Immunités au armes normales					
Pré-requis 2 :						
Description						
En plus des armes normales, le personnage choisit un type d'arme auquel il est immunisé (bénit, Magique, maudit, ou un élément) Répétition permet de choisir un autre type						
Activation :	permanent	Coût en pts de fatigue :		0		
Annulé par :		Défense :				
Fréquence :	permanent					
Pouvoirs rémunérateurs:		Répétition possible :		6		
					Augmentation 2	
					Augmentation 3	
					Augmentation A	
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	

PV supplémentaire II		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		3	Endurance	25		
Pré-requis 1 :	PV supplémentaire					
Pré-requis 2 :						
Description						
Le personnage a 1 pv supplémentaire						
Activation :	permanent	Coût en pts de fatigue :			0	
Annulé par :		Défense :				
Fréquence :	permanent					
Pouvoirs rémunérateurs:		Répétition possible :		3		
					Augmentation 2	
					Augmentation 3	
					Augmentation A	
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	

Repos régénérateur II		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		3	Endurance	25		
Pré-requis 1 :	Repos					
Pré-requis 2 :	Repos régénérateur					
Description						
Permet au personnage de se guérir de 2* pv pour chaque heure de léger repos.						
Activation :	permanent	Coût en pts de fatigue :			0	
Annulé par :		Défense :				
Fréquence :	permanent					
Pouvoirs rémunérateurs:		Répétition possible :		0		
					Augmentation 2	
					Augmentation 3	
					Augmentation A	
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	+ 1 au chiffre avec astérisque dans 15
					Augmentation Y	+ 1 au chiffre avec astérisque dans 15
					Augmentation Z	

Resistance aux sorts I		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 de résister aux effets des sorts de niv 1-2 qui ne font aucun dommage physique (ex: charme, sommeil, paralysie, etc.) Dire "résiste" lorsque touché par un sort						
Activation :	réaction a autres pouvoirs	Coût en pts de fatigue :		2		
Annulé par :		Défense :				
Fréquence :	3 x par scène					
Pouvoirs rénumérateurs:		Répétition possible :		0		
					Augmentation 2	
					Augmentation 3	
					fréquence= a volonté	50
					Augmentation A	
					coûts en pts de fatigue -1	15
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	

Defense "dextérité" ultime		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		4	Dextérité	50		
Pré-requis 1:	Defense "dextérité" de base					
Pré-requis 2:						
Description						
Vous ajoute 20* à votre dextérité. Lorsque que quelqu'un vous lance un sort ou pouvoir qui attaque votre dextérité et que votre défense est supérieur vous pouvez utiliser ce pouvoir en réaction aux sorts et pouvoirs en disant "dextérité" et l'ignorer						
Activation :	réaction a autres pouvoirs	Coût en pts de fatigue :		1		
Annulé par :		Défense :				
Fréquence :	a volonté					
Pouvoirs rénumérateurs:		Répétition possible :		0		
					Augmentation 2	
					Augmentation 3	
					Augmentation A	
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					+ 1 au chiffre avec astérisque dans	20
					Augmentation Y	
					+ 1 au chiffre avec astérisque dans	20
					Augmentation Z	
					+ 1 au chiffre avec astérisque dans	20

Defense "Endurance" Utime		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		4	Endurance	50		
Pré-requis 1:	Defense "Endurance" de base					
Pré-requis 2:						
Description						
Vous ajoutez 20* à votre Endurance. Lorsque que quelqu'un vous lance un sort ou pouvoir qui attaque votre endurance et que votre défense est supérieur vous pouvez utiliser ce pouvoir en réaction aux sorts et pouvoirs en disant "endurance" et l'ignorer						
Activation :	réaction a autres pouvoirs	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 astérisque dans	20
					Augmentation Y	
					+ 1 au chiffre avec astérisque dans	20
					Augmentation Z	
					+ 1 au chiffre avec astérisque dans	20

Defense "Logique" Utime		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		4	Logique	50		
Pré-requis 1:	Defense "Logique" de base					
Pré-requis 2:						
Description						
Vous ajoutez 20* à votre Logique. Lorsque que quelqu'un vous lance un sort ou pouvoir qui attaque votre logique et que votre défense est supérieur vous pouvez utiliser ce pouvoir en réaction aux sorts et pouvoirs en disant "logique" et l'ignorer						
Activation :	réaction a autres pouvoirs	Coût en pts de fatigue :		1		
Annulé par :		Défense :				
Fréquence :	a volonté					
Pouvoirs rémunérateurs:		Répétition possible :		0		
					Augmentation 2	
					Augmentation 3	
					fréquence= a voloné	
					Augmentation A	
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					+ 1 au chiffre avec astérisque dans	10
					Augmentation Y	
					+ 1 au chiffre avec astérisque dans	10
					Augmentation Z	
					+ 1 au chiffre avec astérisque dans	10

Défense "spirituelle"		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
Ultime		4	Spirituel	50	Augmentation 2	
Pré-requis 1:	Defense "Spirituel" de base				Augmentation 3	
Pré-requis 2:					Augmentation A	
Description					Augmentation B	
Vous ajoute 20* à votre spirituelle. Lorsque quelqu'un vous lance un sort ou pouvoir qui attaque votre spirituel et que votre défense est supérieur vous pouvez utiliser ce pouvoir en réaction aux sorts et pouvoirs en disant "spirituelle" et l'ignorer					Augmentation C	
Activation :	réaction a autres pouvoirs	Coût en pts de fatigue :		1	Augmentation X	+ 1 au chiffre avec astérique dans 20
Annulé par :		Défense :			Augmentation Y	+ 1 au chiffre avec astérique dans 20
Fréquence :	a volonté				Augmentation Z	+ 1 au chiffre avec astérique dans 20
Pouvoirs rémunérateurs:		Répétition possible :		0		

Immunité aux armes normales		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		4	Endurance	50	Augmentation 2	
Pré-requis 1:	Sans douleur				Augmentation 3	
Pré-requis 2:					Augmentation A	
Description					Augmentation B	
Le personnage est immunisé a toutes les attaques dites normales. (seul les attaques magiques, bénites, maudites, ou élémentaires affecte le personnage)					Augmentation C	
Activation :	permanent	Coût en pts de fatigue :		0	Augmentation X	
Annulé par :	voir ci haut	Défense :			Augmentation Y	
Fréquence :	permanent				Augmentation Z	
Pouvoirs rémunérateurs:		Répétition possible :		0		

Interception magique		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		4	Spirituel	50		0
Pré-requis 1 :	Resistance aux sorts I					
Pré-requis 2 :	esquive magique I					
Description						
Permet si vous êtes capable de résister vous même au sort, (garce à resistance aux sorts ou esquive magique) d'annuler l'effet pour les autres cibles si le catalyseur vous touche directement au vol ou si l'incanteur peut toucher plus d'une personne et vous touche (mais pas ceux toucher avant vous).						
Activation :	réaction a autres pouvoirs	Coût en pts de fatigue :				3
Annulé par :		Défense :				
Fréquence :	3 x par scène					
Pouvoirs rémunérateurs:		Répétition possible :				0
					Augmentation 2	0
					Augmentation 3	0
					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	
						0
					Augmentation Y	
						0
					Augmentation Z	
						0

Interférence magique		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		4	Spirituel	50		0
Pré-requis 1 :	Interception magique					
Pré-requis 2 :						
Description						
Vous pouvez annuler un sort en touchant ou pointant a 3 m maximum un incanteur pendant ou immédiatement apres l'incantation. Le cout en point de fatigue est égale au niveau du sort						
Activation :	réaction a autres pouvoirs	Coût en pts de fatigue :				0
Annulé par :		Défense :				
Fréquence :	3 x par scène					
Pouvoirs rémunérateurs:		Répétition possible :				0
					Augmentation 2	0
					Augmentation 3	0
					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	
						0
					Augmentation Y	
						0
					Augmentation Z	
						0

Liberté d'action		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		4	Dextérité	50		
Pré-requis 1:	Esquive de coup normaux					
Pré-requis 2:						
Description						
Permet au personnage de ne pas voir ses mouvements gênés par d'autres pouvoirs. Dire " liberté d'action" Annule Attaque étourdissante, Capture, Coup engourdissant, Coupe jarret, et les sorts et pièges qui endorme, paralyse ou enchevêtre						
Activation :	réaction a autres pouvoirs	Coût en pts de fatigue :		3		
Annulé par :		Défense :				
Fréquence :	3 x par scène					
Pouvoirs rémunérateurs:		Répétition possible :		0		
					Augmentation 2	
					Augmentation 3	
					Augmentation A	100
					fréquence= a volonté	
					Augmentation A	20
					coûts en pts de fatigue -1	
					Augmentation B	20
					coûts en pts de fatigue -1	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	

Retour de sort I		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		4	Spirituel	50		
Pré-requis 1:	Esquive Magique 1					
Pré-requis 2:	Resistance aux sorts I					
Description						
Permet de relancer vers une autre cible un catalyseur capté en plein vol. Celle-ci subira les effets.						
Activation :	réaction a autres pouvoirs	Coût en pts de fatigue :		2		
Annulé par :		Défense :				
Fréquence :	a volonté					
Pouvoirs rémunérateurs:		Répétition possible :		0		
					Augmentation 2	
					Augmentation 3	
					Augmentation A	20
					coûts en pts de fatigue -1	
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	

Sans limite		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		4	Endurance	50		
Pré-requis 1:	Infatigable					
Pré-requis 2:						
Description						
Le personnage a une endurance sans limite. Il gagne 3 points de fatigue supplémentaires						
Activation :	permanent	Coût en pts de fatigue :		0		
Annulé par :		Défense :				
Fréquence :	permanent					
Pouvoirs rémunérateurs:		Répétition possible :		3		
					Augmentation 2	
					Augmentation 3	
					Augmentation A	
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	

esquive magique III		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		5	Dextérité	100	+ 1 x par scène	100
Pré-requis 1:	esquive magique I					
Pré-requis 2:						
Description						
Permet d'ignorer pour soi même les effets de sorts de toucher, a catalyseur ou de zone ou des pièges a dégâts						
Activation :	réaction a autres pouvoirs	Coût en pts de fatigue :		4		
Annulé par :		Défense :				
Fréquence :	1 x par scène					
Pouvoirs rémunérateurs:		Répétition possible :		0		
					Augmentation 2	+1 x par scène 100
					Augmentation 3	
					Augmentation A	coûts en pts de fatigue -1 25
					Augmentation B	coûts en pts de fatigue -1 25
					Augmentation C	coûts en pts de fatigue -1 25
					Augmentation X	
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	