

Liste des pouvoirs : Roublardise, discrétions et subterfuges

Pouvoir		Cout Niv 1	
Contorsionniste		1	
		Type de bonus	Pouvoir
Description			
Permet de se libérer de tout lien non magique ou du pouvoir attacher.			
Pré-requis 1		Pré-requis 2	
Fréquence		Activation	
a volonté		hors combat seulement	
Annulé par		Composante matérielle requise	
		Non	
Niveau 2		Cout Niv 2	
Niveau 4		Cout Niv 4	
Niveau 6		Cout Niv 6	
Niveau 3		Cout Niv 3	
Niveau 5		Cout Niv 5	
Niveau 7		Cout Niv 7	

Pouvoir		Cout Niv 1	
Contorsionniste avancé		3	
Description		Type de bonus Altération de pouvoirs	
Permet de se détacher de lien magique et du pouvoir "capture".			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Contorsionniste			
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Roublardise, discrétions et subterfuges
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Contrefaçon		2	
Description		Type de bonus Connaissance	
Permet de reproduire un texte et l'écriture ou la signature de quelqu'un. On doit avoir un texte avec une copie de son écriture et de sa signature si on veut l'imiter. Nécessite 15 min de travail. Faire 2* petits "c" discrets au bas à droite de la feuille. Le nombre de C indique la difficulté de trouver la contrefaçon.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Lire et écrire			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Décryptage de runes magiques	Oui		Roublardise, discrétions et subterfuges
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	4		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Déguisement		2	
Description		Type de bonus Connaissance	
Permet après 5 min de déguisement de changer d'apparence (ou le temps réel si plus). La personne doit avoir 2 costumes de personnage distinct, incluant aussi le nécessaire pour changer son visage.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	hors combat seulement		Spirituel 6
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
perception surnaturel	Oui		Roublardise, discrétions et subterfuges
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Désamorçage de pièges		1	
Description		Type de bonus Pouvoir	
Permet de désamorcer un piège "mineur" que le personnage a détecté après 2 min d'effort.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fabrication de pièges	Détection des pièges		
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Roublardise, discrétions et subterfuges
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Affecte "majeur" aussi	2	Affecte "ultime" aussi	3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Affecte "magique" aussi	3		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Détection des pièges		1	
Description		Type de bonus Pouvoir	
Permet de détecter les pièges "mineurs" et "majeurs". Le personnage ne peut que marcher lentement et ne pas être en combat. Dire : "détecter" et se promener la main parallèle au sol en faisant des "8".			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence a volonté	Activation hors combat seulement		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise Non		Catégorie de pouvoir Roublardise, discrétions et subterfuges
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Affecte "ultime" aussi	3	Affecte "magique" aussi	3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Fabrication de pièges		1	
Description		Type de bonus Pouvoir	
Permet de fabriquer des pièges mineurs. Le personnage peut avoir 1* seul piège mineur actif à la fois. Fabriquer un piège prend 15 min et nécessite 1 composante. Voir liste des pièges mineurs.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence 1 x court repos	Activation hors combat seulement		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise Oui		Catégorie de pouvoir Roublardise, discrétions et subterfuges
Désarmage de pièges			
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	1	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Fabrication de pièges majeurs		3	
Description		Type de bonus Pouvoir	
Permet de fabriquer des pièges majeurs. Le personnage peut avoir 1* seul piège majeur actif à la fois. Fabriquer un piège prend 15 min et nécessite 2 composante. Voir liste des pièges majeurs.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fabrication de pièges			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Désarmorage de pièges majeurs	Oui		Roublardise, discrétions et subterfuges
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Fabrication de pièges ultimes		5	
Description		Type de bonus Pouvoir	
Permet de fabriquer des pièges ultimes. Le personnage peut avoir 1* seul piège ultime actif à la fois. Fabriquer un piège prend 15 min et nécessite 3 composantes . Voir liste des pièges ultimes.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fabrication de pièges majeurs			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Désarmorage de pièges magiques	Oui		Roublardise, discrétions et subterfuges
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3		
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Maître du vol à la tire		3	
Description		Type de bonus Pouvoir	
Permet de ne pas vous faire prendre contre une personne qui sait détecter le vol niv 1*. Dire : "maître vol à la tire et le niv du pouvoir" chaque fois que vous faites un vol à la tire. Seul une personne qui a détection du vol supérieur à votre niveau vous vois. Si c'est la personne que vous voulez vous devrez faire un RPC			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Vol à la tire			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Détection du vol	Non		Roublardise, discrétions et subterfuges
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	2	+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	2
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	2		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Piège de plus grande taille		1	
Description		Type de bonus Altération de pouvoirs	
Vos pièges affectent 1* personne supplémentaire dans la zone.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fabrication de pièges mineurs			
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Roublardise, discrétions et subterfuges
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	1	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	1
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Pièges accélérés		3	
Description		Type de bonus Altération de pouvoirs	
Permet de créer un piège en 10 min de moins. (Toujours minimum 1 min.)			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fabrication de pièges mineurs			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Roublardise, discrétions et subterfuges
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 x par court repos	1	+ 1 x par court repos	1
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Pièges indétectables		5	
Description		Type de bonus Altération de pouvoirs	
Permet de rendre indétectable un de vos pièges que vous construisez, sauf à ceux détenant une Perception surnaturelle (voir scénariste). Nécessite 15 min de plus pour le construire.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fabrication de pièges mineurs			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Perception surnaturel	Non		Roublardise, discrétions et subterfuges
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Pièges multiples		5	
Description		Type de bonus Altération de pouvoirs	
Vous permet d'avoir autant de pièges actifs que désiré.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fabrication de pièges mineurs			
Fréquence permanent	Activation permanent		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Roublardise, discrétions et subterfuges
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Pièges sanglants		3	
Description		Type de bonus Altération de pouvoirs	
Ajoute 1* aux dégâts des pièges que vous créez (même si normalement, il n'en font pas). Ajoute 5 min au temps de création.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fabrications de pièges mineurs			
Fréquence permanent	Activation permanent		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Roublardise, discrétions et subterfuges
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	5		
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Vol à la tire		1	
Description		Type de bonus Pouvoir	
<p>Pour effectuer un pouvoir de type "vol à la tire", le personnage doit discrètement tenir l'objet qu'il désire ouvrir pendant 6 sec. Après quoi, il indique à la victime son action. La victime doit ouvrir l'objet touché et laisser le voleur y fouiller/prendre quelque chose durant 6 sec.</p>			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Détection du vol	Non		Roublardise, discrétions et subterfuges
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
pouvoir devient utilisable à volonté	5		
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7