

Liste des pouvoirs: Roublardise, discrétions et subterfuges

Pouvoir		Cout Niv 1	
Contorsionniste		2	
Description		Cout en points de fatigue 2	
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		Niveau 3	
Cout Niv 2		Cout Niv 3	
coûts en pts de fatigue -1		3	
Niveau 4		Niveau 5	
Cout Niv 4		Cout Niv 5	
Niveau 6		Niveau 7	
Cout Niv 6		Cout Niv 7	

Pouvoir		Cout Niv 1	
Contorsionniste avancé		5	
Description		Cout en points de fatigue	2
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
coûts en pts de fatigue -1	4		
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		3	
Description		Cout en points de fatigue	1
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	3	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	5		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Déguisement		3	
Description		Cout en points de fatigue	1
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 a volonté	Activation hors combat seulement		Défense Spirituel 6
Annulé par perception surnaturel	Composante matérielle requise Oui		Catégorie de pouvoir Roublardise, discrétions et subterfuges
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
coûts en pts de fatigue -1	4		
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		2	
Description		Cout en points de fatigue	1
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 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 "majeur" aussi	3	Affecte "ultime" aussi	3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Affecte "magique" aussi	5	coûts en points de fatigue -1	3
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Détection des pièges		2	
Description		Cout en points de fatigue	1
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	4
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
coûts en points de fatigue -1	3		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Fabrication de pièges		2	
Description		Cout en points de fatigue	1
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 par scène	Activation hors combat seulement		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise Oui		Catégorie de pouvoir Roublardise, discrétions et subterfuges
Désarmorage de pièges			
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3	coûts en pts de fatigue -1	5
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	5		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Fabrication de pièges majeurs		3	
Description		Cout en points de fatigue	2
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 par scène	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Désarmement de pièges majeurs	Oui		Roublardise, discrétions et subterfuges
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
coûts en pts de fatigue -1	4	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	4
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	5		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Fabrication de pièges ultimes		3	
Description		Cout en points de fatigue	2
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 par scène	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Désarmement de pièges magiques	Oui		Roublardise, discrétions et subterfuges
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
coûts en pts de fatigue -1	4	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	7
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		5	
Description		Cout en points de fatigue	
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 descriptions	3	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Piège de plus grande taille		3	
Description		Cout en points de fatigue	
		0	
Vos pièges affectent 1* personne supplémentaire dans la zone.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Fabrication de pieges 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	5	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	7
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		Cout en points de fatigue	1
Permet de créer les pièges en 10 min de moins. (Toujours minimum 1 min.) Coûte 1 PF supplémentaire			
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
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		Cout en points de fatigue	2
Permet de rendre indétectables vos pièges que vous construisez, sauf à ceux détenant une Perception surnaturelle (voir scénariste). Nécessite 15 min de plus pour le construire. Coûte 2 PF supplémentaire			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Fabrication de pièges mineurs			
Fréquence	Activation	Défense	
1 x par scène	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
coûts en pts de fatigue -1	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	
Pièges multiples		10	
Description		Cout en points de fatigue	0
Vous permet d'avoir autant de pièges actifs que désiré.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Fabrication de pièges mineurs			
Fréquence	Activation	Défense	
permanent	permanent		
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		5	
Description		Cout en points de fatigue	1
Ajoute 1* aux dégâts des pièges que vous créez (même si normalement, il n'en font pas). Ajoute 5 min au temps de création. Coûte 1 PF supplémentaire			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Fabrications de pièges mineurs			
Fréquence	Activation	Défense	
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Roublardise, discrétions et subterfuges	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
coûts en pts de fatigue -1	6	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	6
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	6		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Vol à la tire		2	
Description		Cout en points de fatigue	1
<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	8	coûts en points de fatigue -1	4
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7