

<b>Coup de projection avec arquebuse</b>		<b>Niveau</b>	<b>Type de pouvoir</b>	<b>Coûts en points de pouvoir</b>	<b>Augmentation 1</b>	<b>Coût de l'augmentation</b>
		1	Logique	6		
<b>Pré-requis 1:</b>	Maniement arquebuse Avance					
<b>Pré-requis 2:</b>						
<b>Description</b>						
Permet de projeter la victime a 3*m en plus des dégats réguliers.						
<b>Activation :</b>	en combat ou non	<b>Cout en pts de fatigue :</b>				1
<b>Annulé par :</b>	Stabilité	<b>Défense :</b>	Endurance 10			
<b>Fréquence :</b>	2 x par scène					
<b>Pouvoirs rémunérateurs:</b>	Non	<b>Répétition possible :</b>				0
					<b>Augmentation 1</b>	
					<b>Augmentation 2</b>	
					+1 x par scène	6
					<b>Augmentation 3</b>	
					fréquence= a volonté	12
					<b>Augmentation A</b>	
					coûts en pts de fatigue -1	5
					<b>Augmentation B</b>	
					<b>Augmentation C</b>	
					<b>Augmentation X</b>	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	5
					<b>Augmentation Y</b>	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	5
					<b>Augmentation Z</b>	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	5

<b>Coup engourdissant avec arquebuse</b>		<b>Niveau</b>	<b>Type de pouvoir</b>	<b>Coûts en points de pouvoir</b>	<b>Augmentation 1</b>	<b>Coût de l'augmentation</b>
		1	Logique	6		
<b>Pré-requis 1:</b>	Attaque spéciale avec arquebuse					
<b>Pré-requis 2:</b>						
<b>Description</b>						
Permet de faire un coup qui engourdit la jambe de la personne touchée. Celle-ci ne peut alors plus courir pendant 1* minute. Dire " engourdissant" et frapper la jambe de la personne.						
<b>Activation :</b>	en combat ou non	<b>Cout en pts de fatigue :</b>				1
<b>Annulé par :</b>	liberté d'action	<b>Défense :</b>	Endurance 10			
<b>Fréquence :</b>	2 x par scène					
<b>Pouvoirs rémunérateurs:</b>	Non	<b>Répétition possible :</b>				0
					<b>Augmentation 1</b>	
					<b>Augmentation 2</b>	
					+1 x par scène	6
					<b>Augmentation 3</b>	
					fréquence= a volonté	12
					<b>Augmentation A</b>	
					<b>Augmentation B</b>	
					<b>Augmentation C</b>	
					<b>Augmentation X</b>	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	5
					<b>Augmentation Y</b>	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	5
					<b>Augmentation Z</b>	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	5

<b>Maniement arquebuse</b>		<b>Niveau</b>	<b>Type de pouvoir</b>	<b>Coûts en points de pouvoir</b>	<b>Augmentation 1</b>	<b>Coût de l'augmentation</b>
		1	Logique	6		
<b>Pré-requis 1 :</b>						
<b>Pré-requis 2 :</b>						
<b>Description</b>						
Permet de se battre avec une arquebuse. Recharger prends 1 minutes. Fait 1 de dégats. Touche automatique a 2m ( si petard) ou sinon catalyseur						
<b>Activation :</b>	permanent	<b>Coût en pts de fatigue :</b>		0		
<b>Annulé par :</b>		<b>Défense :</b>				
<b>Fréquence :</b>	a volonté					
<b>Pouvoirs rémunérateurs:</b>		<b>Répétition possible :</b>		0		
					<b>Augmentation 2</b>	
					<b>Augmentation 3</b>	
					<b>Augmentation A</b>	
					<b>Augmentation B</b>	
					<b>Augmentation C</b>	
					<b>Augmentation X</b>	
					<b>Augmentation Y</b>	
					<b>Augmentation Z</b>	

<b>Recharge rapide</b>		<b>Niveau</b>	<b>Type de pouvoir</b>	<b>Coûts en points de pouvoir</b>	<b>Augmentation 1</b>	<b>Coût de l'augmentation</b>
		1	Logique	6		
<b>Pré-requis 1 :</b>	Maniement arquebuse					
<b>Pré-requis 2 :</b>						
<b>Description</b>						
Permet de recharger l'arquebuse ( petard obligatoire) dans le temps d'installer le petard au lieu de 1 min						
<b>Activation :</b>	permanent	<b>Coût en pts de fatigue :</b>		0		
<b>Annulé par :</b>		<b>Défense :</b>				
<b>Fréquence :</b>	a volonté					
<b>Pouvoirs rémunérateurs:</b>		<b>Répétition possible :</b>		0		
					<b>Augmentation 2</b>	
					<b>Augmentation 3</b>	
					<b>Augmentation A</b>	
					<b>Augmentation B</b>	
					<b>Augmentation C</b>	
					<b>Augmentation X</b>	
					<b>Augmentation Y</b>	
					<b>Augmentation Z</b>	

<b>Attaque étourdissante avec arquebuse</b>		<b>Niveau</b>	<b>Type de pouvoir</b>	<b>Coûts en points de pouvoir</b>	<b>Augmentation 1</b>	<b>Coût de l'augmentation</b>
		2	Logique	12		
<b>Pré-requis 1:</b>	Maniement arquebuse Avance					
<b>Pré-requis 2:</b>						
<b>Description</b>						
Coup à l'arquebuse qui oblige la victime à se battre à genou pour 30 secondes. Vous devez crier "étourdir" puis porter un coup si celui-ci touche la victime, elle est étourdie.( voir règles)						
<b>Activation :</b>	en combat ou non	<b>Cout en pts de fatigue :</b>				1
<b>Annulé par :</b>	Stabilité	<b>Défense :</b>	Endurance 15			
<b>Fréquence :</b>	2 x par scène					
<b>Pouvoirs rémunérateurs:</b>	Non	<b>Répétition possible :</b>				0
					<b>Augmentation 2</b>	
					+ 1 x par scène	12
					<b>Augmentation 3</b>	
					fréquence= a volonté	24
					<b>Augmentation A</b>	
					coûts en pts de fatigue -1	10
					<b>Augmentation B</b>	
					<b>Augmentation C</b>	
					<b>Augmentation X</b>	
					<b>Augmentation Y</b>	
					<b>Augmentation Z</b>	

<b>Attaque spéciale avec arquebuse</b>		<b>Niveau</b>	<b>Type de pouvoir</b>	<b>Coûts en points de pouvoir</b>	<b>Augmentation 1</b>	<b>Coût de l'augmentation</b>
		2	Logique	12		
<b>Pré-requis 1:</b>	Maniement arquebuse					
<b>Pré-requis 2:</b>						
<b>Description</b>						
Permet de faire des attaques spéciales avec un arquebuse. Le personnage doit acheter d autres pouvoirs						
<b>Activation :</b>	permanent	<b>Cout en pts de fatigue :</b>				0
<b>Annulé par :</b>		<b>Défense :</b>				
<b>Fréquence :</b>	permanent					
<b>Pouvoirs rémunérateurs:</b>	Non	<b>Répétition possible :</b>				0
					<b>Augmentation 2</b>	
					<b>Augmentation 3</b>	
					<b>Augmentation A</b>	
					<b>Augmentation B</b>	
					<b>Augmentation C</b>	
					<b>Augmentation X</b>	
					<b>Augmentation Y</b>	
					<b>Augmentation Z</b>	

<b>Attaque Surprise avec arquebuse</b>		<b>Niveau</b>	<b>Type de pouvoir</b>	<b>Coûts en points de pouvoir</b>	<b>Augmentation 1</b>	<b>Coût de l'augmentation</b>
		2	Logique	12		
<b>Pré-requis 1:</b>	Maniement arquebuse Avance					
<b>Pré-requis 2:</b>						
<b>Description</b>						
Permet de faire une attaque surprise ( voir regles) avec un arquebuse tenu a 2 mains. L'attaque surprise fera alors 2 points de dégats sans armure. Catalyseur obligatoire pour ce pouvoir						
<b>Activation :</b>	hors combat seulement		<b>Cout en pts de fatigue :</b>	1		
<b>Annulé par :</b>	s/o		<b>Défense :</b>			
<b>Fréquence :</b>	a volonté					
<b>Pouvoirs rémunérateurs:</b>	Non		<b>Répétition possible :</b>	0		
					<b>Augmentation 2</b>	
					<b>Augmentation 3</b>	
					<b>Augmentation A</b>	
					<b>Augmentation B</b>	
					<b>Augmentation C</b>	
					<b>Augmentation X</b>	
					<b>Augmentation Y</b>	
					<b>Augmentation Z</b>	

<b>Coup précis avec arquebuse</b>		<b>Niveau</b>	<b>Type de pouvoir</b>	<b>Coûts en points de pouvoir</b>	<b>Augmentation 1</b>	<b>Coût de l'augmentation</b>
		2	Logique	12	+ 1 x par scène	12
<b>Pré-requis 1:</b>	Maniement arquebuse Avance					
<b>Pré-requis 2:</b>						
<b>Description</b>						
Permet de faire un coup précis qui feras 1* point de dégat supplémentaire. Ne peut être fait qu'avec les arquebuse . Dire " précis" et frapper la cible.						
<b>Activation :</b>	en combat ou non		<b>Cout en pts de fatigue :</b>	1		
<b>Annulé par :</b>			<b>Défense :</b>			
<b>Fréquence :</b>	1 x par scène					
<b>Pouvoirs rémunérateurs:</b>	Non		<b>Répétition possible :</b>	0		
					<b>Augmentation 2</b>	12
					<b>Augmentation 3</b>	
					<b>Augmentation A</b>	
					coûts en pts de fatigue -1	10
					<b>Augmentation B</b>	
					<b>Augmentation C</b>	
					<b>Augmentation X</b>	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	10
					<b>Augmentation Y</b>	
					<b>Augmentation Z</b>	

<b>Distance accrue</b>		<b>Niveau</b>	<b>Type de pouvoir</b>	<b>Coûts en points de pouvoir</b>	<b>Augmentation 1</b>	<b>Coût de l'augmentation</b>	
<b>arquebuse</b>		2	Logique	12			
<b>Pré-requis 1:</b>	maniement de l'arquebuse						
<b>Pré-requis 2:</b>							
<b>Description</b>							
Permet de toucher en pointant a 5*m ( au lieu de 2) un individu avec arquebuse. Doit avoir arquebuse avec effet sonore et 1 minute de recharge par arme.							
<b>Activation :</b>	en combat ou non	<b>Cout en pts de fatigue :</b>		0			
<b>Annulé par :</b>		<b>Défense :</b>					
<b>Fréquence :</b>	a volonté						
<b>Pouvoirs rémunérateurs:</b>		<b>Répétition possible :</b>		0			
					<b>Augmentation 2</b>		
					<b>Augmentation 3</b>		
					<b>Augmentation A</b>		
					<b>Augmentation B</b>		
					<b>Augmentation C</b>		
					<b>Augmentation X</b>		
					<b>Augmentation Y</b>		
					<b>Augmentation Z</b>		

<b>Maniement arquebuse</b>		<b>Niveau</b>	<b>Type de pouvoir</b>	<b>Coûts en points de pouvoir</b>	<b>Augmentation 1</b>	<b>Coût de l'augmentation</b>	
<b>Avance</b>		2	Logique	12			
<b>Pré-requis 1:</b>	Maniement arquebuse						
<b>Pré-requis 2:</b>							
<b>Description</b>							
Permet au joueur de se battre avec une arquebuse en plus d avoir une autre arme en main ( une autre arquebuse ?). Le joueur peut combiner une attaque spéciale avec cette arme.							
<b>Activation :</b>	permanent	<b>Cout en pts de fatigue :</b>		0			
<b>Annulé par :</b>	s/o	<b>Défense :</b>					
<b>Fréquence :</b>	a volonté						
<b>Pouvoirs rémunérateurs:</b>		<b>Répétition possible :</b>		0			
					<b>Augmentation 2</b>		
					<b>Augmentation 3</b>		
					<b>Augmentation A</b>		
					<b>Augmentation B</b>		
					<b>Augmentation C</b>		
					<b>Augmentation X</b>		
					<b>Augmentation Y</b>		
					<b>Augmentation Z</b>		

<b>Assassinat a l'arquebuse</b>		<b>Niveau</b>	<b>Type de pouvoir</b>	<b>Coûts en points de pouvoir</b>	<b>Augmentation 1</b>	<b>Coût de l'augmentation</b>
		3	Logique	25		
<b>Pré-requis 1 :</b>	Attaque Surprise avancé avec arquebuse					
<b>Pré-requis 2 :</b>						
<b>Description</b>						
Permet de faire une attaque surprise ( voir regles) avec un arquebuse tenu a 2 mains. L'attaque surprise fera alors 5 points de dégats sans armure. Catalyseur obligatoire pour ce pouvoir						
<b>Activation :</b>	hors combat seulement	<b>Cout en pts de fatigue :</b>		1		
<b>Annulé par :</b>	s/o	<b>Défense :</b>				
<b>Fréquence :</b>	a volonté					
<b>Pouvoirs rémunérateurs:</b>	Non	<b>Répétition possible :</b>		0		
					<b>Augmentation 2</b>	
					<b>Augmentation 3</b>	
					<b>Augmentation A</b>	
					<b>Augmentation B</b>	
					<b>Augmentation C</b>	
					<b>Augmentation X</b>	
					<b>Augmentation Y</b>	
					<b>Augmentation Z</b>	

<b>Attaque Surprise avancé avec arquebuse</b>		<b>Niveau</b>	<b>Type de pouvoir</b>	<b>Coûts en points de pouvoir</b>	<b>Augmentation 1</b>	<b>Coût de l'augmentation</b>
		3	Logique	25		
<b>Pré-requis 1 :</b>	Attaque Surprise avec arquebuse					
<b>Pré-requis 2 :</b>						
<b>Description</b>						
Permet de faire une attaque surprise (voir regles) avec un arquebuse tenu a 2 mains. L'attaque surprise fera alors 3* points de dégats sans armure. Catalyseur obligatoire pour ce pouvoir						
<b>Activation :</b>	hors combat seulement	<b>Cout en pts de fatigue :</b>		0		
<b>Annulé par :</b>	s/o	<b>Défense :</b>				
<b>Fréquence :</b>	permanent					
<b>Pouvoirs rémunérateurs:</b>	Non	<b>Répétition possible :</b>		0		
					<b>Augmentation 2</b>	
					<b>Augmentation 3</b>	
					<b>Augmentation A</b>	
					<b>Augmentation B</b>	
					<b>Augmentation C</b>	
					<b>Augmentation X</b>	
					<b>Augmentation Y</b>	
					<b>Augmentation Z</b>	
						15

<b>Attaque très étourdissante avec arquebuse</b>		<b>Niveau</b>	<b>Type de pouvoir</b>	<b>Coûts en points de pouvoir</b>	<b>Augmentation 1</b>	<b>Coût de l'augmentation</b>
		3	Logique	25	+ 1 x par scène	25
<b>Pré-requis 1 :</b>	Attaque étourdissante avec arquebuse					
<b>Pré-requis 2 :</b>						
<b>Description</b>						
Coup qui oblige la victime à se défendre ( voir règle) a genou pour 30 secondes. Vous devez crier "étourdir plus" puis porter un coup si celui-ci touche la victime, elle est étourdie.						
<b>Activation :</b>	en combat ou non	<b>Coût en pts de fatigue :</b>		2		
<b>Annulé par :</b>	Stabilité	<b>Défense :</b>	Endurance 30			
<b>Fréquence :</b>	1 x par scène					
<b>Pouvoirs rémunérateurs:</b>	Non	<b>Répétition possible :</b>	0			
<b>Augmentation 2</b>						
+ 1 x par scène						
<b>Augmentation 3</b>						
fréquence= a volonté						
<b>Augmentation A</b>						
coûts en pts de fatigue -1						
<b>Augmentation B</b>						
<b>Augmentation C</b>						
<b>Augmentation X</b>						
<b>Augmentation Y</b>						
<b>Augmentation Z</b>						

<b>Coup paralysant avec arquebuse</b>		<b>Niveau</b>	<b>Type de pouvoir</b>	<b>Coûts en points de pouvoir</b>	<b>Augmentation 1</b>	<b>Coût de l'augmentation</b>
		3	Logique	25		25
<b>Pré-requis 1 :</b>	Attaque surprise avec arquebuse					
<b>Pré-requis 2 :</b>	Coupe Jarret avec arquebuse					
<b>Description</b>						
Permet de faire une attaque surprise avec arquebuse qui fera 2 de dégat et qui paralysera la victime 2 min ( voir paralysie)						
<b>Activation :</b>	hors combat seulement	<b>Coût en pts de fatigue :</b>		1		
<b>Annulé par :</b>	liberte action	<b>Défense :</b>				
<b>Fréquence :</b>	3 x par scène					
<b>Pouvoirs rémunérateurs:</b>	Non	<b>Répétition possible :</b>	0			
<b>Augmentation 2</b>						
<b>Augmentation 3</b>						
fréquence= a volonté						
<b>Augmentation A</b>						
<b>Augmentation B</b>						
<b>Augmentation C</b>						
<b>Augmentation X</b>						
<b>Augmentation Y</b>						
<b>Augmentation Z</b>						

<b>Coupe Jarret avec arquebuse</b>		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		3	Logique	25	+ 1 x par scène	25
<b>Pré-requis 1:</b>	Maniement arquebuse Avance					
<b>Pré-requis 2:</b>						
<b>Description</b>						
Permet de faire un coup a la jambe qui empeche la cible de se deplacer avec cette jambe. La personne devra boiter jusqu'à la réception de soin qui la guérisse totalement. Dire " coupe jarret" et frapper a la jambe.						
<b>Activation :</b>	en combat ou non	<b>Cout en pts de fatigue :</b>		1		
<b>Annulé par :</b>	Liberté d'action	<b>Défense :</b>	Endurance 20			
<b>Fréquence :</b>	1 x par scène					
<b>Pouvoirs rémunérateurs:</b>	Non	<b>Répétition possible :</b>	0			
					<b>Augmentation 2</b>	
					+ 1 x par scène	25
					<b>Augmentation 3</b>	
					fréquence= a volonté	50
					<b>Augmentation A</b>	
					<b>Augmentation B</b>	
					<b>Augmentation C</b>	
					<b>Augmentation X</b>	
					<b>Augmentation Y</b>	
					<b>Augmentation Z</b>	

<b>Désarmement avec arquebuse</b>		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		3	Logique	25	+ 1 x par scène	25
<b>Pré-requis 1:</b>	Attaque spéciale avec arquebuse					
<b>Pré-requis 2:</b>						
<b>Description</b>						
Permet de désarmer un adversaire de l'arme qu'il tient en main. Dire " désarmement" et frapper l'arme de l'adversaire près des mains avec un catalyseur. L'adversaire devra alors lance son arme 3 m dans un direction de son choix.						
<b>Activation :</b>	en combat ou non	<b>Cout en pts de fatigue :</b>		1		
<b>Annulé par :</b>	Arme de prédilection	<b>Défense :</b>	Dextérité 15			
<b>Fréquence :</b>	1 x par scène					
<b>Pouvoirs rémunérateurs:</b>		<b>Répétition possible :</b>	0			
					<b>Augmentation 2</b>	
					+1 x par scène	25
					<b>Augmentation 3</b>	
					fréquence= a volonté	50
					<b>Augmentation A</b>	
					coûts en pts de fatigue -1	15
					<b>Augmentation B</b>	
					<b>Augmentation C</b>	
					<b>Augmentation X</b>	
					<b>Augmentation Y</b>	
					<b>Augmentation Z</b>	



<b>Destruction de Bouclier avec arquebuse</b>		<b>Niveau</b>	<b>Type de pouvoir</b>	<b>Coûts en points de pouvoir</b>	<b>Augmentation 1</b>	<b>Coût de l'augmentation</b>
		3	Logique	25	+ 1 x par scène	25
<b>Pré-requis 1 :</b>	Maniement arquebuse Avance					
<b>Pré-requis 2 :</b>						
<b>Description</b>						
Permet de détruire le bouclier de la victime afin de le rendre inutilisable. Dire " destruction" et frapper sur le bouclier. Ne peut être fait qu'avec un arquebuse tenu à 2 main et un catalyseur qui touche le bouclier						
<b>Activation :</b>	en combat ou non	<b>Coût en pts de fatigue :</b>		2		
<b>Annulé par :</b>	Renforcement de bouclier	<b>Défense :</b>				
<b>Fréquence :</b>	1 x par scène					
<b>Pouvoirs rémunérateurs:</b>		<b>Répétition possible :</b>		0		
<b>Augmentation 2</b>						
+1 x par scène						
<b>Augmentation 3</b>						
fréquence= a volonté						
<b>Augmentation A</b>						
coûts en pts de fatigue -1						
<b>Augmentation B</b>						
<b>Augmentation C</b>						
<b>Augmentation X</b>						
<b>Augmentation Y</b>						
<b>Augmentation Z</b>						

<b>Coup paralysant majeur avec arquebuse</b>		<b>Niveau</b>	<b>Type de pouvoir</b>	<b>Coûts en points de pouvoir</b>	<b>Augmentation 1</b>	<b>Coût de l'augmentation</b>
		4	Logique	50		
<b>Pré-requis 1 :</b>	Assassinat à l'arquebuse					
<b>Pré-requis 2 :</b>	Coup paralysant avec arquebuse					
<b>Description</b>						
Permet de faire une attaque surprise qui fera 2 de dégât et qui paralysera la victime 10 min. La victime ne se déparalysera que si elle perd plus de 5 pv ( voir paralysie)						
<b>Activation :</b>	hors combat seulement	<b>Coût en pts de fatigue :</b>		2		
<b>Annulé par :</b>	liberté action	<b>Défense :</b>		Endurance 30		
<b>Fréquence :</b>	1 x par scène					
<b>Pouvoirs rémunérateurs:</b>	Non	<b>Répétition possible :</b>		0		
<b>Augmentation 2</b>						
<b>Augmentation 3</b>						
<b>Augmentation A</b>						
coûts en pts de fatigue -1						
<b>Augmentation B</b>						
<b>Augmentation C</b>						
<b>Augmentation X</b>						
<b>Augmentation Y</b>						
<b>Augmentation Z</b>						

<b>Maitre assassin avec arquebuse</b>		<b>Niveau</b>	<b>Type de pouvoir</b>	<b>Coûts en points de pouvoir</b>	<b>Augmentation 1</b>	<b>Coût de l'augmentation</b>
		4	Logique	50		
<b>Pré-requis 1:</b>	Assassinat avec arquebuse					
<b>Pré-requis 2:</b>						
<b>Description</b>						
Permet de faire une attaque surprise ( voir regles) avec un arquebuse tenu a 2 mains. L'attaque surprise fera alors 6* points de dégats sans armure. Catalyseur obligatoire pour ce pouvoir						
<b>Activation :</b>	hors combat seulement	<b>Cout en pts de fatigue :</b>		2		
<b>Annulé par :</b>		<b>Défense :</b>				
<b>Fréquence :</b>	1 x par scène					
<b>Pouvoirs rémunérateurs:</b>		<b>Répétition possible :</b>		0		
					<b>Augmentation 2</b>	
					<b>Augmentation 3</b>	
					<b>Augmentation A</b>	
					coûts en pts de fatigue -1	20
					<b>Augmentation B</b>	
					coûts en pts de fatigue -1	20
					<b>Augmentation C</b>	
					<b>Augmentation X</b>	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	20
					<b>Augmentation Y</b>	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	20
					<b>Augmentation Z</b>	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	20

<b>Meurtre avec arquebuse</b>		<b>Niveau</b>	<b>Type de pouvoir</b>	<b>Coûts en points de pouvoir</b>	<b>Augmentation 1</b>	<b>Coût de l'augmentation</b>
		5	Logique	100		
<b>Pré-requis 1:</b>	Maitre assassin avec arquebuse					
<b>Pré-requis 2:</b>						
<b>Description</b>						
Voir texte de Maitre assassin avec arquebuse sauf que l'attaque surprise achevera la victime sur un R-P-C reussi. Sinon - 8 pv sans armure. 1x par gn (voir scenariste)						
<b>Activation :</b>	hors combat seulement	<b>Cout en pts de fatigue :</b>		5		
<b>Annulé par :</b>		<b>Défense :</b>				
<b>Fréquence :</b>	special					
<b>Pouvoirs rémunérateurs:</b>	Oui 5 Pe/Gn	<b>Répétition possible :</b>		0		
					<b>Augmentation 2</b>	
					<b>Augmentation 3</b>	
					<b>Augmentation A</b>	
					<b>Augmentation B</b>	
					<b>Augmentation C</b>	
					<b>Augmentation X</b>	
					<b>Augmentation Y</b>	
					<b>Augmentation Z</b>	