

<b>Fabrication de pièges</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 fabriquer des pièges mineurs. Le personnage peut avoir 1* seul piège mineur actif à la fois. Cela prends 15 minutes fabriquer un piège et nécessite 1 composante. Voir liste des pièges mineurs						
<b>Activation :</b>	hors combat seulement	<b>Coût en pts de fatigue :</b>		1		
<b>Annulé par :</b>	Désarmement de pièges	<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>	
					<b>Augmentation B</b>	
					<b>Augmentation C</b>	
					<b>Augmentation X</b>	
					+ 1 au chiffre avec astérisque dans	5
					<b>Augmentation Y</b>	
					+ 1 au chiffre avec astérisque dans	5
					<b>Augmentation Z</b>	
					+ 1 au chiffre avec astérisque dans	5

<b>Fabrication de pièges majeurs</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>	Fabrication de pièges					
<b>Pré-requis 2 :</b>						
<b>Description</b>						
Permet de fabriquer des pièges majeurs. Le personnage peut avoir 1* seul piège majeur actif à la fois. Cela prends 15 minutes fabriquer un piège et nécessite 1 composantes. Voir liste des pièges majeurs						
<b>Activation :</b>	hors combat seulement	<b>Coût en pts de fatigue :</b>		2		
<b>Annulé par :</b>	Désarmement de pièges majeurs	<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	10
					<b>Augmentation B</b>	
					<b>Augmentation C</b>	
					<b>Augmentation X</b>	
					+ 1 au chiffre avec astérisque dans	10
					<b>Augmentation Y</b>	
					+ 1 au chiffre avec astérisque dans	10
					<b>Augmentation Z</b>	

<b>Fabrication de pièges</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>Ultimes</b>		2	Logique	12		
<b>Pré-requis 1 :</b>	Fabrication de pièges majeurs					
<b>Pré-requis 2 :</b>						
<b>Description</b>						
Permet de fabriquer des pièges ultimes. Le personnage peut avoir 1* seul piège ultime actif à la fois. Cela prends 15 minutes fabriquer un piège et nécessite 2 composantes ( une mineur, une majeur). Voir liste des pièges Ultimes						
<b>Activation :</b>	hors combat seulement	<b>Coût en pts de fatigue :</b>		2		
<b>Annulé par :</b>	Désarmorage de pièges magique	<b>Défense :</b>				
<b>Fréquence :</b>	1 x par scène					
<b>Pouvoirs rémunérateurs:</b>		<b>Répétition possible :</b>		0		
<b>Augmentation 1</b>						
<b>Augmentation 2</b>						
<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>Language naturel</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>						
<b>Pré-requis 2 :</b>						
<b>Description</b>						
Permet de communiquer de façon sommaire avec des créatures d'un type " animal ou végétale" pendant 15 minutes. EX : en activant le pouvoir le personnage pourra parler avec tous les rats mais pas les loups.						
<b>Activation :</b>	hors combat seulement	<b>Coût en pts de fatigue :</b>		1		
<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 1</b>						
<b>Augmentation 2</b>						
<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>						
<b>Augmentation Y</b>						
<b>Augmentation Z</b>						

<b>Pied forestier</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	Dextérité	12		
<b>Pré-requis 1:</b>						
<b>Pré-requis 2:</b>						
<b>Description</b>						
Permet au personnage d'éviter les pièges et effets de type enchevêtrement en forêt. Vous êtes considérés en forêt lorsque à moins de 10 m d'un arbre ET à plus de 10m de tout bâtiment. Annule l'effet sur vous seulement.						
<b>Activation :</b>	réaction à autres pouvoirs	<b>Coût en pts de fatigue :</b>		1		
<b>Annulé par :</b>		<b>Défense :</b>				
<b>Fréquence :</b>	3 x par scène					
<b>Pouvoirs rémunérateurs:</b>		<b>Répétition possible :</b>		0		
					<b>Augmentation 2</b>	
					<b>Augmentation 3</b>	
					fréquence= à 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>Piège de plus grande taille</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>	Fabrication de pièges mineurs					
<b>Pré-requis 2:</b>						
<b>Description</b>						
Vos pièges affecte 1* personne supplémentaire dans la zone						
<b>Activation :</b>	hors combat seulement	<b>Coût en pts de fatigue :</b>		0		
<b>Annulé par :</b>		<b>Défense :</b>				
<b>Fréquence :</b>	à 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>	
					+ 1 au chiffre avec astérisque dans	10
					<b>Augmentation Y</b>	
					+ 1 au chiffre avec astérisque dans	10
					<b>Augmentation Z</b>	

<b>Pièges accélérés</b>		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		2	Logique	12		
<b>Pré-requis 1:</b>	Fabrication de pièges mineurs					
<b>Pré-requis 2:</b>						
<b>Description</b>						
Permet de créer les pièges en 10 minutes de moins. ( Toujours minimum 1 minutes)						
<b>Activation :</b>	hors combat seulement		<b>Cout en pts de fatigue :</b>	1		
<b>Annulé par :</b>			<b>Défense :</b>			
<b>Fréquence :</b>	à volonté					
<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	10
					<b>Augmentation B</b>	
					<b>Augmentation C</b>	
					<b>Augmentation X</b>	
					<b>Augmentation Y</b>	
					<b>Augmentation Z</b>	

<b>Dressage de monstre</b>		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		3	Spirituel	25		
<b>Pré-requis 1:</b>	Connaissance des montres					
<b>Pré-requis 2:</b>						
<b>Description</b>						
Permet de dresser un monstre qui a très peu de logique. Lorsque le monstre est " sanglant" ( voir) dire "dressage" (entre chaque coup aussi) puis frapper 10 fois le monstre. Au dixième coup, le monstre sera considéré dressé par vous ( special)						
<b>Activation :</b>	en combat ou non		<b>Cout en pts de fatigue :</b>	3		
<b>Annulé par :</b>			<b>Défense :</b>			
<b>Fréquence :</b>	1 x par scène					
<b>Pouvoirs rémunérateurs:</b>	Oui 2 pe / Gn		<b>Répétition possible :</b>	0		
					<b>Augmentation 2</b>	
					<b>Augmentation 3</b>	
					<b>Augmentation A</b>	
					coûts en pts de fatigue -1	15
					<b>Augmentation B</b>	
					coûts en pts de fatigue -1	15
					<b>Augmentation C</b>	
					<b>Augmentation X</b>	
					<b>Augmentation Y</b>	
					<b>Augmentation Z</b>	

<b>Pièges indétectables</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>	Fabrication de pièges mineurs					
<b>Pré-requis 2:</b>						
<b>Description</b>						
Permet de rendre indétectable vos pièges que vous construisez sauf a ceux détenant une Perception surnaturel ( voir scénariste). Nécessite 15 min de plus pour le construire						
<b>Activation :</b>	hors combat seulement	<b>Cout en pts de fatigue :</b>		2		
<b>Annulé par :</b>	Perception surnaturel	<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>	
					<b>Augmentation B</b>	
					<b>Augmentation C</b>	
					<b>Augmentation X</b>	
					<b>Augmentation Y</b>	
					<b>Augmentation Z</b>	

<b>Pièges sanglants</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>	Fabrications de pièges mineurs					
<b>Pré-requis 2:</b>						
<b>Description</b>						
Ajoute 1* aux dégats des pièges que vous créé ( même si normalement il n'en font pas) Ajoute 5 minutes au temps de création						
<b>Activation :</b>	permanent	<b>Cout en pts de fatigue :</b>		1		
<b>Annulé par :</b>		<b>Défense :</b>				
<b>Fréquence :</b>	permanent					
<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
					<b>Augmentation B</b>	15
					<b>Augmentation C</b>	
					<b>Augmentation X</b>	+ 1 au chiffre avec astérique dans
					<b>Augmentation Y</b>	15
					<b>Augmentation Z</b>	

<b>Fusion dans les arbres</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	Spirituel	50	+ 1 x par scène	50
<b>Pré-requis 1 :</b>	Camouflage en nature I					
<b>Pré-requis 2 :</b>						
<b>Description</b>						
Permet au personnage d'entrer dans un arbre et d'y rester tant qu'il veut. Y entrer le guéris de 2 pv. Si quelqu'un attaque l'arbre, il expulsera le personnage après 50 point de dégâts tranchants ou 25 de feu. Le personnage sera alors expulsé et 4 dégâts						
<b>Activation :</b>	hors combat seulement		<b>Coût en pts de fatigue :</b>	4		
<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>						
+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>						
coûts en pts de fatigue -1						
<b>Augmentation C</b>						
coûts en pts de fatigue -1						
<b>Augmentation X</b>						
<b>Augmentation Y</b>						
<b>Augmentation Z</b>						

<b>Pièges multiples</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>	Fabrication de pièges mineurs					
<b>Pré-requis 2 :</b>						
<b>Description</b>						
Vous permet d'avoir autant de pièges actifs que désiré						
<b>Activation :</b>	permanent		<b>Coût en pts de fatigue :</b>	0		
<b>Annulé par :</b>			<b>Défense :</b>			
<b>Fréquence :</b>	permanent					
<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>						