



<b>Détection des pièges majeures</b>		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		1	Logique	6		
<b>Pré-requis 1 :</b>	Détection des pièges					
<b>Pré-requis 2 :</b>						
<b>Description</b>						
Permet de détecter les pièges 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"						
<b>Activation :</b>	hors combat seulement		<b>Coût en pts de fatigue :</b>	1		
<b>Annulé par :</b>			<b>Défense :</b>			
<b>Fréquence :</b>	a volonté					
<b>Pouvoirs rémunérateurs:</b>			<b>Répétition possible :</b>			
					<b>Augmentation 2</b>	
					<b>Augmentation 3</b>	
					<b>Augmentation A</b>	
					coûts en pts de fatigue -1	5
					<b>Augmentation B</b>	
					<b>Augmentation C</b>	
					<b>Augmentation X</b>	
					<b>Augmentation Y</b>	
					<b>Augmentation Z</b>	

<b>Détection du vol</b>		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		1	Logique	6		
<b>Pré-requis 1 :</b>						
<b>Pré-requis 2 :</b>						
<b>Description</b>						
Permet de détecter un tentative échoué de vol a la tire ( voir pouvoir). Vous devez voir la main du voleur lors des " roche-papier-ciseaux". Sur vous-même vous ne détecterer que les tentatives échoués.						
<b>Activation :</b>	réaction a autres pouvoirs		<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>Empathie</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	+ 1 x par scène	6
<b>Pré-requis 1 :</b>						
<b>Pré-requis 2 :</b>						
<b>Description</b>						
Permet de savoir si quelqu'un a menti lors de sa 2 dernières minutes de paroles...Dire "Empathie " et demander discrettement a la personne						
<b>Activation :</b>	hors combat seulement	<b>Cout en pts de fatigue :</b>				1
<b>Annulé par :</b>	Menteur	<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>Empathie II</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	+ 1 x par scène	6
<b>Pré-requis 1 :</b>	Empathie					
<b>Pré-requis 2 :</b>						
<b>Description</b>						
Permet de savoir si 2* personnes ont mentis lors de leurs 2 dernières minutes de paroles...Dire "Empathie II " et demander discrettement aux personnes						
<b>Activation :</b>	hors combat seulement	<b>Cout en pts de fatigue :</b>				1
<b>Annulé par :</b>	Menteur avancé	<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>						
+ 1 au chiffre avec astérique dans						
<b>Augmentation Y</b>						
+ 1 au chiffre avec astérique dans						
<b>Augmentation Z</b>						
+ 1 au chiffre avec astérique dans						



<b>Vision nocturne</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	Spirituel	6		
<b>Pré-requis 1 :</b>						
<b>Pré-requis 2 :</b>						
<b>Description</b>						
Permet de voir dans le noir en allumant une lampe de poche rouge. Vous ne devez pas éclairer dans le visage des gens						
<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>	

<b>Détection des pièges magiques</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>	Détection des pièges majeures					
<b>Pré-requis 2 :</b>						
<b>Description</b>						
Permet de détecter les pièges magiques et ultime. 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"						
<b>Activation :</b>	hors combat seulement	<b>Coût en pts de fatigue :</b>		2		
<b>Annulé par :</b>		<b>Défense :</b>				
<b>Fréquence :</b>	a volonté					
<b>Pouvoirs rémunérateurs:</b>		<b>Répétition possible :</b>				
					<b>Augmentation 2</b>	
					<b>Augmentation 3</b>	
					<b>Augmentation A</b>	coûts en pts de fatigue -1
					<b>Augmentation B</b>	10
					<b>Augmentation C</b>	
					<b>Augmentation X</b>	
					<b>Augmentation Y</b>	
					<b>Augmentation Z</b>	



<b>Perception supérieur II</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>	Perception supérieur					
<b>Pré-requis 2 :</b>						
<b>Description</b>						
Permet de voir les personnes camouflés ( 2) et la contrefaçon						
<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>	

<b>Perception supérieur III</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>	Perception supérieur II					
<b>Pré-requis 2 :</b>						
<b>Description</b>						
Permet de voir les personnes camouflés ( 3)						
<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>	

<b>Empathie IV</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>	Empathie II					
<b>Pré-requis 2 :</b>						
<b>Description</b>						
Permet de savoir si 5* personnes ont mentis lors de leurs 10 dernières minutes de paroles...Dire "Empathie IV " et demander discrètement aux personnes						
<b>Activation :</b>	hors combat seulement		<b>Cout en pts de fatigue :</b>	3		
<b>Annulé par :</b>	Maitre menteur		<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	25
					<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>	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	15
					<b>Augmentation Y</b>	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	15
					<b>Augmentation Z</b>	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	15

<b>Sixieme sens</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>	Combat aveugle					
<b>Pré-requis 2 :</b>	Perception supérieur					
<b>Description</b>						
Réduit de 1* les dégâts des attaques surprises et des pièges. Permet aussi de garder les yeux ouvert en combat ou pour marcher lorsque aveugler ( aucune course ou coup speciaux)						
<b>Activation :</b>	réaction a autres pouvoirs		<b>Cout en pts de fatigue :</b>	1		
<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>	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	15
					<b>Augmentation Y</b>	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	15
					<b>Augmentation Z</b>	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	15



<b>Spécialiste en combat aveugle</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>	Combat aveugle					
<b>Pré-requis 2 :</b>						
<b>Description</b>						
Permet de garder les yeux ouverts lorsque aveuglé. Permet aussi d'ouvrir les yeux pour marcher (non courir) dans les memes circonstances						
<b>Activation :</b>	réaction a autres pouvoirs	<b>Coût en pts de fatigue :</b>		2		
<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>	
					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>Ultravision</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	Spirituel	25		
<b>Pré-requis 1 :</b>	Vision nocturne					
<b>Pré-requis 2 :</b>						
<b>Description</b>						
Permet de voir completement dans le noir en allumant une lampe de poche rouge ou blanche. Le personnage est aussi immunise au pouvoir de noirceur. Vous ne devez pas éclairé dans le visage des gens						
<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>	

<b>Empathie V</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>	Empathie II						
<b>Pré-requis 2 :</b>							
<b>Description</b>							
Permet de savoir si 1* personnes ont mentis lors de leurs 15 dernières minutes de paroles...Dire "Empathie V " et demander discrètement a la personne							
<b>Activation :</b>	hors combat seulement	<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>			<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>	
						<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>	

<b>Perception surnaturel</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>	Perception supérieur III						
<b>Pré-requis 2 :</b>							
<b>Description</b>							
Permet de voir la vérité tel qu'elle est réellement. Lorsque que confronter a des pouvoir de type camouflage (5), des illusions ou deguisement ou changement de forme, dire (perception surnaturel) cela permet au personnage de voir la vérité, dure 1 scene							
<b>Activation :</b>	réaction a autres pouvoirs	<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>			<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>	