

Liste universelle des pouvoirs d'Obsidius

Pouvoir		Cout Niv 1	
Abjurateur 1		5	
Description		Type de bonus	Altération de sorts
Tous les sorts lancés par le personnage de type Abjuration sont comme incantés 1 niveau supérieur sans coût supplémentaire en PM. Vous pouvez incanter les sorts d'un niveau supérieur à ceux normalement permis avec ce pouvoir.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Magie arcane I			
Fréquence	Activation	Défense	
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Magie arcane	
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	
Alchimie durable		1	
Description		Type de bonus	
Permet de faire des créations herboristes et alchimiques qui vont se conserver plus que 24 h. Nécessite d'ajouter des ingrédients et le double du temps de création. Ajoutez 1 ingrédient noir 'N' à la fin de la formule			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Herboristerie durable			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Oui		Artisans et professions
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	
Alchimie majeur		3	
Description		Type de bonus	
Permet de concocter des boissons et onguents d'Alchimie niv 2. Avec le pouvoir, vous connaissez 3* types de potions niv. 2. Chaque potion niv. 2 prend 10 min de création et les composantes.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Alchimie mineur			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Oui		Artisans et professions
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	2	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	2
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	2	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	2
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	2	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	2

Pouvoir		Cout Niv 1	
Alchimie mineur		2	
Description		Type de bonus	
Permet de concocter des boissons et onguents d'Alchimie niv 1. Avec le pouvoir, vous connaissez 4* types de potions niv. 1. Chaque potion niv. 1 prend 5 min de création et les composantes. Grâce à ce pouvoir vous pouvez identifier toutes potions / poisons dans des fioles (liste disponible avec aubergiste)			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Herboristerie			
Fréquence	Activation		Défense
3 x par scène	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Oui		Artisans et professions
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
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	1	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	1
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	1	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	1

Pouvoir		Cout Niv 1	
Ambidextrie		4	
Description		Type de bonus	
Permet de combattre avec 2 armes à une main en même temps.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Maniement d'armes courtes à une main			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
s/o	Non		Combat avec dextérité
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	
Amélioration d'armes en bois		2	
Description		Type de bonus Temporaire	
Permet à l'ébéniste de rendre une arme corps a corps en bois plus efficace à l'aide de ciseaux de tailles. Nécessite 15 min de travail. Augmente les dégâts de 1 de l'arme travaillée pour les 3* prochains coups portés durant le scénario. Dire' améliorée' lorsque l'on porte le coup. Nécessite 5 bûches			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Ébénisterie			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
s/o	Oui		Artisans et professions
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3	+ 2 au chiffre avec astérique 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	
Amélioration d'armes en fer		2	
Description		Type de bonus Temporaire	
Permet au forgeron de rendre une arme corps a corps en fer plus efficace à l'aide d'une forge et de matériaux. Nécessite 15 min de travail. Augmente les dégâts de 1 de l'arme travaillée pour les 3* prochains coups portés durant le scénario. Dire' améliorée' lorsque l'on porte le coup. Nécessite 1 unité de minerai rouge.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Forgeron			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
s/o	Oui		Artisans et professions
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3	+ 2 au chiffre avec astérique 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	
Amélioration de projectiles		2	
Description		Type de bonus <input type="text" value="Temporaire"/>	
Permet à l'ébéniste de rendre 3* flèches en bois plus efficace à l'aide de ciseaux de tailles. Nécessite 15 min de travail. Augmente les dégâts de 1 des flèches travaillées pour le prochain coup porté avec chacune d'elle durant le scénario. Dire 'améliorée' lorsque l'on porte le coup. Nécessite 5 bûches			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Forgeron			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
s/o	Oui		Artisans et professions
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3	+ 2 au chiffre avec astérique 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	
Analyse de points faibles		1	
Description		Type de bonus <input type="text"/>	
Permet de connaître un des points faibles de la créature qui se bat après 1 min d'observation (demander discrètement à la créature après son combat (pnj seulement, ne pas interrompre)). Ne fonctionne que sur certaines créatures. Ne dévoile qu'un seul point faible.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Connaissance des montres			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
s/o	Non		Connaissances
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
pouvoir devient utilisable à volonté	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	
Apprentissage de sort sur parchemin		3	
Description		Type de bonus	
Prend 1 heure pour apprendre un nouveau sort d'un parchemin permanent seulement (voir scénariste). Le mage ne peut apprendre que des sorts niv 3* et moins. Vous ne pouvez apprendre qu'un sort par Gn de cette façon.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Magie arcane II			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par GN	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Oui		Magie arcane
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	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	
Arme de prédilection		2	
Description		Type de bonus	
Empêche, avec le type d'arme choisie, le désarmement, ou que notre arme soit détruite par une attaque ou un sort qui détruit les armes. Vous devez dire "prédilection" pour contrer l'effet (répétition permet de choisir un nouvelle arme).			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	réaction a autres pouvoirs		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Combat avec dextérité
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 x par scène	1	pouvoir devient utilisable à volonté	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	
Assassinat		8	
Description		Type de bonus <input type="text" value="Altération de pouvoirs"/>	
Permet lorsque vous faite le pouvoir d'attaque surprise (voir règles) avec une arme courte perforante ou tranchante d'ajouter 1* points de dégâts sans armure. Vous ne pouvez ajouter ce bonus qu'une fois par scène par personnage/ créature			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Attaque Surprise	Niveau 7		
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Combat avec dextérité
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	8	+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	8
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	10	+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	10
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Astrologie		1	
Description		Type de bonus <input type="text"/>	
Permet aussi de faire un rituel d'observation des étoiles (donc la nuit) de 15 min. Après, le scénariste répondra vaguement à une question générale.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x long repos	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
s/o	Non		Connaissances
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	
Attacher		1	
Description		Type de bonus	
Permet d'attacher et d'immobiliser une créature matérielle. La personne ne peut se détacher à moins d'avoir la compétence contorsionniste ou la bonne défense dextérité. Briser les liens de la personne attachée avec une arme tranchante ou du feu lui fera 1 point de dégâts. (Svp ne pas laisser de personnes attachées seules)			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	hors combat seulement		Dextérité mineure
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Contorsionniste	Non		Compétences générales
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
La défense requise augmente à 'majeure'	2	La défense requise augmente à 'ultime'	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	
Attaque élémentaire à distance		3	
Description		Type de bonus	
Lors de la prise du pouvoir, le personnage choisi un type d'élément (doit être le même que sa résistance à un élément). Permet de dire haut et fort le nom de l'élément et lancer 1* catalyseur qui infligera 3 de dégâts de l'élément choisi à la personne touchée. Dire le nom de l'élément avant de lancer la catalyseur; 5 sec entre chaque catalyseur si augmenté.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Résistance à un élément			Défense
Fréquence	Activation		Dextérité mineure
1 x court repos	en combat ou non		Catégorie de pouvoir
Annulé par	Composante matérielle requise		Affinités aux éléments
	Non		
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 x par court repos	3	+ 1 x par court repos	3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
devient utilisable à volonté	10		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Attaque élémentaire de zone		5	
Description		Type de bonus Temporaire	
Lors de la prise du pouvoir, le personnage choisit un type d'élément et doit choisir le même que son attaque élémentaire en cône. Permet de faire 2* de dégât élémentaire à tous 3 m* de rayon autour de soi.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Attaque élémentaire en cône	Niveau 7		
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	en combat ou non		Dextérité majeure
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Affinités aux éléments
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	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	
Attaque élémentaire en cône		5	
Description		Type de bonus Temporaire	
Lors de la prise du pouvoir, le personnage choisi un type d'élément (le même que son attaque élémentaire à distance). Permet de pointer les 3* personnes les plus près devant dans un cône de 90 degré (max 3*M de distance) de lui qui recevront 2 de dégâts de l'élément. Dire le nom de l'élément avant de pointer;			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Attaque élémentaire à distance			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	en combat ou non		Dextérité mineure
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Affinités aux éléments
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	2		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Attaque étourdissante		2	
Description		Type de bonus Temporaire	
Coup avec une arme corps à corps qui oblige la victime à se battre à genoux pour 30 sec. Vous devez crier "étourdir" puis porter un coup si celui-ci touche la victime, elle est étourdie. Une personne avec Stabilité peut ignorer l'effet.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Coup puissant			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	en combat ou non		Endurance mineure
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Stabilité	Non		Combattants en force
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
fréquence devient 3 x par scène	3		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Attaque mentale		3	
Description		Type de bonus Temporaire	
Permet de lancer un catalyseur pour faire une attaque mentale après 6 sec de concentration les yeux fermés. L'attaque fait 2* de dommage sans armure.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Défense "spirituelle" mineure			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	en combat ou non		Spirituelle mineure
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sorcellerie, runes et magie innée
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	2	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	5
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
fréquence devient 1 x par scène	5	+ 2 x par scène	5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Attaque mentale d'aveuglement		3	
Description		Type de bonus Temporaire	
Après 6 sec de concentration les yeux fermés, vous devez dire : "aveuglement" et lancer un catalyseur sur une personne. Si le catalyseur la touche, elle subit 0 de dégât sans armure et celle-ci est aveuglée 1 minutes (voir règles). Pouvoir de type "attaque mentale".			
Pré-requis 1		Pré-requis 2	
Attaque mentale étourdissante			
Fréquence		Activation	
1 x court repos		en combat ou non	
Annulé par		Composante matérielle requise	
		Non	
Niveau 2		Niveau 3	
Cout Niv 2		Cout Niv 3	
+ 1 x par court repos		+ 1 x par court repos	
2		2	
Niveau 4		Niveau 5	
Cout Niv 4		Cout Niv 5	
Niveau 6		Niveau 7	
Cout Niv 6		Cout Niv 7	

Pouvoir		Cout Niv 1	
Attaque mentale de mutisme		3	
Description		Type de bonus Temporaire	
Après 6 sec de concentration les yeux fermés, vous devez dire : "silence" et lancer un catalyseur sur une personne. Si le catalyseur la touche, elle subit 0 de dégât sans armure et celle-ci est muette pour 1* minutes (voir règles). Pouvoir de type "attaque mentale".			
Pré-requis 1		Pré-requis 2	
Attaque mentale			
Fréquence		Activation	
1 x court repos		en combat ou non	
Annulé par		Composante matérielle requise	
		Non	
Niveau 2		Niveau 3	
Cout Niv 2		Cout Niv 3	
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions		+ 1 x par court repos	
2		2	
Niveau 4		Niveau 5	
Cout Niv 4		Cout Niv 5	
+ 1 x par court repos		fréquence devient 3 x par scène	
2		5	
Niveau 6		Niveau 7	
Cout Niv 6		Cout Niv 7	

Pouvoir		Cout Niv 1	
Attaque mentale étourdissante		2	
Description		Type de bonus Temporaire	
Permet de lancer un catalyseur pour faire une attaque mentale après 6 sec de concentration les yeux fermés qui fera 0 de dégât sans armure et qui oblige la victime à se battre à genoux pour 30 sec. Une personne avec Stabilité peut ignorer l'effet.			
Pré-requis 1		Pré-requis 2	
Attaque mentale			
Fréquence		Activation	
1 x court repos		en combat ou non	
Annulé par		Composante matérielle requise	
Stabilité		Non	
Niveau 2		Niveau 3	
Cout Niv 2		Cout Niv 3	
+ 1 x par court repos		+ 1 x par court repos	
1		1	
Niveau 4		Niveau 5	
Cout Niv 4		Cout Niv 5	
Niveau 6		Niveau 7	
Cout Niv 6		Cout Niv 7	

Pouvoir		Cout Niv 1	
Attaque spéciale - armes à distance		5	
Description		Type de bonus Altération de pouvoirs	
Permet de faire les attaques spéciales nécessitant une arme de corps à corps avec une arme à distance à la place. (excepté les attaques surprises)			
Pré-requis 1		Pré-requis 2	
Maniement d'armes à distance			
Fréquence		Activation	
permanent		permanent	
Annulé par		Composante matérielle requise	
		Non	
Niveau 2		Niveau 3	
Cout Niv 2		Cout Niv 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	
Attaque Surprise		3	
Description		Type de bonus Attaque surprise	
Permet de faire une attaque surprise (voir règles) avec n'importe quelle arme de corps à corps. L'attaque surprise fera alors 3* points de dégats sans armure.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence a volonté	Activation hors combat seulement		Défense
Annulé par s/o	Composante matérielle requise Non		Catégorie de pouvoir Combat avec dextérité
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	6	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	6
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	6	+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	6
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Attaque surprise sanglante		5	
Description		Type de bonus Altération de pouvoirs	
Permet de modifier une attaque surprise que vous faites avec une arme courte perforante ou tranchante. La personne en plus des dégats, recoit l'effet saignement: Ces dégats ne peuvent être soigner qu'après 15 minutes de repos.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Attaque Surprise			
Fréquence 1 x long repos	Activation		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise Non		Catégorie de pouvoir
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	
Attaques mentales améliorées		5	
Description		Type de bonus Altération de pouvoirs	
Permet d'augmenter vos dégats d'attaques mentales de 1*. (attaque mentale, attaque mentale étourdissante et attaque mentale aveuglante)			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Attaque mentale étourdissante			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sorcellerie, runes et magie innée
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	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	
Attaques mentales rapides		5	
Description		Type de bonus Altération de pouvoirs	
Permet de faire les pouvoirs d'attaques mentales avec 3 sec de concentration en moins.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Attaques mentales améliorées			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sorcellerie, runes et magie innée
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	
Aura de courage		3	
Description		Type de bonus Défense	
Permet de désigner jusqu'à 3* personnes dans une zone de 10 m qui bénéficieront d'une résistance aux pouvoirs de type peur et peur magique équivalente au pouvoir 'courage' du personnage pour une scène. Si les personnes quittent la zone autour de celui qui active le pouvoir, elles perdent la protection. Les personnes doivent dire 'courage' quand elles résistent à un effet de peur			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Courage			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Divins et spirituelle
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
fréquence devient 1 x par scène	5		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Aura de peur		3	
Description		Type de bonus Temporaire	
Permet de faire peur à 3* personnes que vous pointez dans un rayon de 10 m au moment d'activer le pouvoir. Votre simple vue leur fait peur. Durée 1 scène. La peur se joue de deux façons différentes : 1- Le personnage fuit de la façon la plus directe la source de la peur 2- Le personnage entre dans un état de catatonie et n'est plus conscient de son environnement, il est paralysé par la peur. Si la personne apeurée recoit des dégats par la source de la peur, l'effet s'arrête pour lui.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Peur			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	en combat ou non		Spirituelle mineure
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Courage	Non		Divins et spirituelle
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3	+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
fréquence devient 1 x par scène	5		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Aura de protection		5	
Description		Type de bonus Défense	
Permet de désigner jusqu'à 2* personnes dans une zone de 10 m qui bénéficieront d'une armure naturelle temporaire de 2* (premiers dégâts reçus) et de résister à 1* effets mineur (équivalent défenses à endurance, dextérité ou spirituelle mineure) lorsqu'ils sont à moins de 10 m du personnage. Dire 'aura de protection' pour éviter l'effet mineur. Si les personnes quittent la zone, elles perdent la protection. N'affecte pas le personnage lui-même. Dure 1 scène			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Aura de courage			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Divins et spirituelle
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
fréquence devient 1 x par scène	5	Affecte "majeur" aussi	10
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Aveuglement		3	
Description		Type de bonus Temporaire	
Vous devez dire : "coup aveuglant" et frapper une personne. Si le coup la touche, celle-ci est aveuglée 30 sec. Lorsque aveuglé, le joueur ferme les yeux et n'a pas le droit de les ouvrir, à moins de posséder un pouvoir lui permettant de le faire. Vous ne pouvez aveugler le même personnage qu'une fois par scène si augmenter			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Coup précis			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	en combat ou non		Dextérité mineure
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Combat avec dextérité
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 x par court repos	3	+ 1 x par court repos	3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
pouvoir devient utilisable à volonté	10		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Aveuglement longue durée		5	
Description		Type de bonus <input type="text" value="Temporaire"/>	
Après 6 sec de concentration les yeux fermés, vous devez dire : "aveuglement longue durée" et lancer un catalyseur sur une personne. Si le catalyseur la touche, celle-ci est aveuglée pendant 1h ou jusqu'à guérison des afflications (voir règles).			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Attaque mentale d'aveuglement			
Fréquence	Activation		Défense
1 x long repos	en combat ou non		Spirituelle majeure
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sorcellerie, runes et magie innée
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	
Bombe Alchimique		5	
Description		Type de bonus <input type="text"/>	
Permet d'avoir accès à une liste exclusive de potions qui imite des sortilèges offensifs. Lors de prise de ce pouvoir, le personnage apprend 2* recettes de bombes alchimiques. Ces potions ainsi créées devront être agitée vigoureusement et de façon visible pendant 6 secondes, puis lancée sur la cible (lancer un catalyseur). Chaque potion prend 15 min de création et les composantes. Les bombes alchimiques ne deviennent pas périmées après 24h			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Alchimie majeur			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Oui		Artisans et professions
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	2	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	2
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la description	3	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la description	3
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Bouclier des esprits		3	
Description		Type de bonus	
Permet de conjurer un bouclier invisible des esprits sur une personne pointée à 5 m qui bénéficiera d'une armure naturelle temporaire de 2* (premiers dégâts reçus) pour une scène. Peut être fait sur soi-même. Ne peut être fait 2 fois sur la même personne dans la même scène.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Magie druidique de base			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Druidiques et esprits
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	2	+ 1 x par court repos	3
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
+ 1 x par court repos	3		

Pouvoir		Cout Niv 1	
Bouclier divin		3	
Description		Type de bonus	
Permet au personnage de rendre son bouclier "incassable" pour 1 scène en faisant une prière à un dieu/culte de 10 syllabes. Ne peut être fait sur le bouclier d'un autre. Si le personnage lâche le bouclier, le pouvoir s'arrête. Si quelqu'un brise votre bouclier avec un pouvoir/sort, dire 'Bouclier divin'			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Maniement de boucliers			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Divins et spirituelle
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

Pouvoir		Cout Niv 1	
Bûcheron		2	
Description		Type de bonus	
Permet d'identifier les types de bois, vous êtes capables de trouver dans les bois des morceaux de bois de qualité supérieure servant à fabriquer les meilleurs bâtons, bouclier et arcs ainsi que ceux à usage courant. Vous pouvez faire de l'exploration seulement 1 fois par GN. Grâce à cette règle, vous pouvez chercher dans la zone même si les scénaristes ni ont rien caché. Après 15 min actives, voir scénariste. Notes : Après cela, vous avez épuisé ce qu'il y a à trouver dans la zone ou vous êtes. *Peux aussi avoir des usages scénaristiques pour récolter des ingrédients ou composante rare sur certaines créatures.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x par GN	special		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Artisans et professions
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 x par Gn	1	+ 1 x par Gn	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	
Bûcheron spécialiste		3	
Description		Type de bonus	
Permet de relancer les dés 1 fois lors de chaque exploration comme bûcheron.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Bûcheron			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par GN	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Artisans et professions
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	
Chant de courage		2	
Description		Type de bonus Défense	
Permet d'affecter jusqu'à 3* personnes choisies qui entendent le chant (voir lexique) depuis 10 sec et plus, du pouvoir courage (Donne l'équivalent d'une 'défense spirituelle mineure' pour résister aux pouvoirs et sorts de type "peur"). Pour contrer un effet, dire : "courage". Utilisable à volonté sans dépenser vos utilisations de 'défense spirituelle'.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Contre chant	Non		Sociales et Bardiques
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2	+ 2 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	
Chant de guérison		4	
Description		Type de bonus Temporaire	
Permet de désigner jusqu'à 3* personnes qui entendent le chant (voir lexique) depuis 5 min minimum. Ceux-ci regagnent 2* PV. L'effet est doublé près de l'obsidius.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Chant de courage			Défense
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	hors combat seulement		Spirituelle mineure
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Contre-chant	Non		Sociales et Bardiques
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	
Chant de joie		2	
Description		Type de bonus Temporaire	
Permet d'affecter jusqu'à 3* personnes choisies qui entendent le chant (voir lexique) depuis 10 sec et plus de l'effet joie. Lorsqu'un personnage subit l'effet 'joie', il doit agir de façon plus amicale qu'à l'habituelle avec tous les gens en général et être plus 'négociable' que dans ses habitudes. Permet, entre autres, à quelqu'un de tolérer un 'ennemi juré. Sous un effet de joie celui-ci ne voudra pas se battre à moins d'être attaqué ou de voir un bon ami être attaqué.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	hors combat seulement		Spirituelle mineure
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
contre chant	Non		Sociales et Bardiques
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	1	+ 2 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	2		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Chant de peur		3	
Description		Type de bonus Temporaire	
Permet d'affecter jusqu'à 3* personnes choisies qui entendent le chant (Voir lexique) depuis 10 sec et plus de l'effet peur tant qu'ils vous entendent chanter ou jouer. Lorsqu'un personnage subit l'effet 'peur', il doit 'acter' la peur. Elle se joue de deux façons différentes : 1- Le personnage fuit de la façon la plus directe la source de la peur 2- Le personnage entre dans un état de catatonie et n'est plus conscient de son environnement, il est paralysé par la peur. Si la personne apeurée reçoit des dégâts par la source de la peur, l'effet s'arrête pour lui.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	en combat ou non		Spirituelle majeure
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
contre chant	Non		Sociales et Bardiques
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	2		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Chant de rage		5	
Description		Type de bonus <input type="text" value="Temporaire"/>	
Permet d'affecter jusqu'à 2* personnes choisies qui entendent le chant (voir lexique) depuis 10 sec et plus, de l'effet rage pour 30 sec. Ne fonctionne pas sur des gens déjà en combat. Lorsqu'un personnage subit l'effet 'rage', il doit attaquer avec ses armes ou armes naturelles, la personne qui est la plus proche qu'il soit ennemi ou allié et ce jusqu'à la fin de la rage. En rage, vous ne pouvez utiliser les pouvoirs d'attaque surprise, pas plus que faire des sorts. Les sorts actifs avant la rage le demeure (mais pas le barde à moins que celui-ci vous attaque).			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Chant de peur			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	hors combat seulement		Spirituelle mineure
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Contre-chant	Non		Sociales et Bardiques
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	
Chant de repos		5	
Description		Type de bonus <input type="text"/>	
Permet de désigner jusqu'à 3* personnes qui entendent le chant (voir lexique) depuis 5 min minimum. Ceux-ci peuvent faire leur court repos en 30 minutes s'ils respectent les conditions. (le court repos débute lors du début la chanson) Celui qui fait le chant de repos ne pas bénéficier de son repos pendant cette période. (Voir descriptions des chants dans le lexique des règles)			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Chant de guérison			
Fréquence	Activation		Défense
1 x long repos	hors combat seulement		Spirituelle mineure
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Contre-chant	Non		Sociales et Bardiques
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
	0		0
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
	0		0

Pouvoir		Cout Niv 1	
Chant de sommeil		4	
Description		Type de bonus Temporaire	
Permet de désigner jusqu'à 1* personne qui entend le chant (voir lexique) depuis 10 secondes minimum de l'effet inconscient. L'effet dure 1 min. Lorsqu'un personnage subit l'effet 'inconscient', il est complètement inconscient de son environnement. Il se 'réveille' à la première attaque ou lorsque quelqu'un s'acharne à le ramener conscient pendant 2 minute.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Chant de joie			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	en combat ou non		Spirituelle mineure
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sociales et Bardiques
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	4	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	5
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	
Charge		1	
Description		Type de bonus Temporaire	
Crier "charge" permet de faire une charge de 10 m et de porter un coup qui fera 1 *point de dégâts supplémentaire s'il touche la victime.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
2 x par scène	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Combattants en force
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	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	
Charge projetante		3	
Description		Type de bonus Altération de pouvoirs	
Permet de cumuler le pouvoir "coup de projection" à tous vos pouvoirs de charge.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Coup de projection			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Combattants en force
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	
Charge spontanée		3	
Description		Type de bonus Altération de pouvoirs	
Permet de faire une charge de seulement 5 m au lieu de 10 m.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Charge			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Combattants en force
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 x par scène	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	
Chasseur / dépeceur		2	
Description		Type de bonus	
Grâce à ce pouvoir, vous pouvez faire de l'exploration à la recherche de cuir pour les maroquiniers et de viande pour les cuisiniers. Cela consiste à chercher activement pendant 15 min dans une forêt dense. Grâce à cette règle, vous pouvez chercher dans la zone même si les scénaristes ni ont rien caché. Après 15 min actives, voir scénariste. Notes : Vous pouvez faire de l'exploration seulement 1 fois par GN. Après cela, vous avez épuisé ce qu'il y a à trouver dans la zone ou vous êtes. *Peux aussi avoir des usages scénaristiques pour récolter des ingrédients ou composante rare sur certaines créatures.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x par GN	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Artisans et professions
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 x par Gn	1	+ 1 x par Gn	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	
Chercheur spécialiste en gemme		5	
Description		Type de bonus	
Permet au lieu de lancer les dés 1 fois par gn lors de l'exploration comme mineur de choisir de trouver 1 gemme a la place.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Spécialiste des mines			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par GN			
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Artisans et professions
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
	0		0
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
	0		0
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
	0		0

Pouvoir		Cout Niv 1	
Chercheur spécialiste en herbes		3	
Description		Type de bonus <input type="text" value="Altération de pouvoirs"/>	
Permet au lieu de lancer les dés 1 fois par gn lors de l'exploration comme cueilleur de plantes de choisir de trouver 2 herbes rouges de votre choix.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Spécialiste des plantes			
Fréquence	Activation	Défense	
1 x par GN			
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Artisans et professions	
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	
Chercheur spécialiste en herbes rares		5	
Description		Type de bonus <input type="text"/>	
Permet au lieu de lancer les dés 1 fois par gn lors de l'exploration comme cueilleur de plantes de choisir de trouver 2 herbes bleus de votre choix.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Chercheur spécialiste en herbes			
Fréquence	Activation	Défense	
1 x par GN			
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Artisans et professions	
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	
Choix de pouvoirs de multiclasse		3	
Description		Type de bonus	
Vous permet de gagner 2* points universelles à dépenser dans la liste universelle des pouvoirs			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence permanent	Activation permanent		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Compétences générales
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 2 au chiffre avec astérique dans la description	3	+ 2 au chiffre avec astérique dans la description	3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 2 au chiffre avec astérique dans la description	3	+ 2 au chiffre avec astérique dans la description	3
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Combat aveugle		1	
Description		Type de bonus	
Permet d'ouvrir les yeux pendant 10 sec à chaque coup reçu lors d'aveuglement ou noirceur. Dire 'combat aveugle' lorsqu'on ouvre les yeux			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence a volonté	Activation réaction a autres pouvoirs		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Combat avec dextérité
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	
Communication avec les esprits		1	
Description		Type de bonus	
Permet de se concentrer afin de ressentir 1* esprit et de communiquer avec lui pour 15 min.			
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
	Non		Druidiques et esprits
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
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	1		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Communication avec les morts		4	
Description		Type de bonus	
Permet de se concentrer afin de discuter pendant une scène avec l'esprit d'une personne morte dont vous avez une partie du corps que vous touché. Le mort peut dire ce qu'il veut.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Communication avec les esprits			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Druidiques et esprits
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
fréquence devient 1 x par scène	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	
Concentration		2	
Description		Type de bonus <input type="text" value="Défense"/>	
Permet à l'incantateur ou au barde de continuer à incanter son sort, son chant ou son rituel malgré le coup reçu jusqu'à concurrence de 3* points de dégâts dans la même scène. Si vous recevez un coup dire concentration et continuez votre incantation			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	réaction a autres pouvoirs		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Coup déconcentrant	Non		Magie générale pour tous lanceurs de sor
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2	+ 2 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	2	+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2		

Pouvoir		Cout Niv 1	
Connaissance des artéfacts		1	
Description		Type de bonus <input type="text"/>	
Permet d'étudier un artéfact (15 min) afin d'en obtenir beaucoup d'information (voir scénariste). Vous devez avoir moyen de faire une identification magique sur l'objet, soit vous ou un collaborateur.			
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
	Non		Connaissances
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	
Connaissance des monstres		1	
Description		Type de bonus	
Permet d'identifier certaines créatures et d'en connaître les caractéristiques principales (demander discrètement à la créature). Il est possible que vous débutiez certains scénarios avec une feuille d'information.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Connaissances
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	
Connaissance des plantes		2	
Description		Type de bonus	
Permet d'identifier les plantes et leurs facultés. Le personnage peut faire de l'exploration 1 fois par GN. L'exploration consiste à chercher activement des herbes pendant 15 min dans une forêt dense. Durant ces 15 min, vous devez cueillir 5 types de plantes/feuilles différentes. Grâce à cette règle, vous pouvez chercher dans la zone même si les scénaristes ni ont rien caché. Après 15 min actives, voir scénariste. Après cela, vous avez épuisé ce qu'il y a à trouver dans la zone ou vous êtes. *Peux aussi avoir des usages scénaristique pour récolter des ingrédients ou composante rare sur certaines créatures.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x par GN	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Oui		Artisans et professions
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 x par Gn	1	+ 1 x par Gn	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	
Connaissances des sorts arcanes /sorciers		1	
Description		Type de bonus	
Permet d'identifier un sort arcanes ou sorcellerie niv 1 à 3* qui vient d'être lancé et d'en connaître les caractéristiques principales. Il est possible que vous débutiez certains scénarios avec une feuille d'information.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Lire et écrire			
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Magie arcanes
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 2 au chiffre avec astérique dans la description	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	
Connaissances des sorts divins		1	
Description		Type de bonus	
Permet d'identifier un sort divins niv 1 ou 2* qui vient d'être lancé et d'en connaître les caractéristiques principales. Il est possible que vous débutiez certains scénarios avec une feuille d'information.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Divins et spirituelle
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 2 au chiffre avec astérique dans la description	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	
Connaissances des sorts druidiques		1	
Description		Type de bonus	
Permet d'identifier un sort druidique niv 1 ou 2* qui vient d'être lancé et d'en connaître les caractéristiques principales. Il est possible que vous débutiez certains scénarios avec une feuille d'information.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence a volonté	Activation en combat ou non		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise Non		Catégorie de pouvoir Druidiques et esprits
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 2 au chiffre avec astérique dans la description	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	
Connexion magique		1	
Description		Type de bonus	
Permet au personnage de régénérer sa magie plus rapidement. Le personnage regagne 1*PM par 30 min plutôt que par heure de court repos. L'effet est doublé près de l'Obsidius			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence permanent	Activation hors combat seulement		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise Non		Catégorie de pouvoir Sorcellerie, runes et magie innée
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	3	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3

Pouvoir		Cout Niv 1	
Conteur envoûtant		2	
Description		Type de bonus Temporaire	
Le conteur désigne après 2 min à raconter une histoire, 3* victimes qui l'écoutais qui serot prise d'un effet de charme. (peut aussi être fait avec un chant, voir lexique) Celles-ci doivent l'écouter attentivement pour 5 min. Lorsqu'un personnage est sous l'effet d'un pouvoir de type 'charme', il reste conscient de l'environnement et peut continuer à se méfier des autres personnes (sauf du 'charmeur'). Il priorisera par contre d'écouter le conteur. L'effet est rompu lorsque le charmé est attaqué par le charmeur.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	hors combat seulement		Spirituelle mineure
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sociales et Bardiques
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
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	1		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Contorsionniste		1	
Description		Type de bonus Défense	
Permet de se libérer de tout lien non magique ou du pouvoir attacher. Donne l'équivalent de dextérité ultime contre les liens non magiques et ne prends pas une de vos utilisations de défense dextérité. Dire 'contorsionniste' et obliger qu'on vous détaches.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
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	
Contorsionniste avancé		3	
Description		Type de bonus Altération de pouvoirs	
Permet au contorsionniste de se libérer aussi de tout lien magique, du pouvoir attacher et capture, des enchevêtrements ou des toiles d'araignées. Donne l'équivalent de dextérité ultime et ne prends pas une de vos utilisations de défense dextérité. Dire 'contorsionniste' et obliger qu'on vous détache ou quitter la capture immédiatement.			
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	
Contre-chant		3	
Description		Type de bonus Défense	
Permet grâce à un chant (voir lexique) d'affecter jusqu'à 3* personne choisies par le barde. Annule immédiatement les effets des chants ou cris sur le barde et après 10 sec pour les autres. S'il est frappé, ou si une personne n'entend plus la mélodie, le contre-chant s'annule. Dire 'contre-chant' et ignoré les effets du chant			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sociales et Bardiques
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 2 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	2	+ 2 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	2
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 2 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	2		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Contre-charge		1	
Description		Type de bonus Altération de pouvoirs	
Permet lors de la réception de charges de riposter avec une attaque qui + 1* dégats (type temporaire). Après avoir 'parer' le coup, vous pouvez riposter avec votre arme en criant : "contre-charge" et les dégats.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Réception de charge			
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	réaction a autres pouvoirs		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Combattants en force
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	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	
Contre-charme		3	
Description		Type de bonus Altération de pouvoirs	
Permet de renverser l'effet de charme sur le lanceur du pouvoir ou sort. Pour ce faire, vous devez d'abord avoir assez de défense pour y résister vous-même. Une fois que vous y avez résisté, vous dites à l'attaquant que vous lui retournez l'effet. Il peut lui aussi y résister.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Défense spirituelle			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	réaction a autres pouvoirs		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Magie générale pour tous lanceurs de sor
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 x par court repos	2	+ 1 x par court repos	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	
Contrefaçon		2	
Description		Type de bonus	
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	
Coup assomant		2	
Description		Type de bonus	
Permet de faire une attaque surprise (voir règles) qui, au lieu de faire les dégâts de l'attaque surprise, fait 1 de dégât sans armure. Ensuite, si la victime a moins de PV restants que le reste des dégâts que l'attaque surprise aurait dû faire, elle tombe "assommée" 5 min. Doit être fait avec une arme contondante. Une personne assommée n'a absolument pas conscience de son environnement. Elle se réveille à la première attaque ou lorsque quelqu'un s'acharne à la réveiller pendant 1 min.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Attaque surprise			
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	en combat ou non		Endurance majeure
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Combat avec dextérité
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	
Coup Brise armure		5	
Description		Type de bonus Temporaire	
Permet de faire un coup qui brisera l'armure de l'équivalent de dégât de l'arme + 3. Ne fait pas perdre de PV à la victime. Dire : "brise armure" et frapper.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Coup puissant			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Combattants en force
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 x par court repos	3	+ 1 x par court repos	2
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
fréquence devient 3 x par scène	5		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Coup de projection		1	
Description		Type de bonus Temporaire	
Permet avec une arme de corps à corps de projeter la victime à 3m en plus des dégâts réguliers. La personne subit aussi l'effet croc en jambe : elle doit tomber au sol (2 pieds, 2 coudes au sol). Stabilité permet d'ignorer cet effet.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Coup puissant			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	en combat ou non		Endurance mineure
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Stabilité	Non		Combattants en force
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 x par scène	1	+ 1 x par scène	1
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
fréquence= a volonté	5		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Coup de sacrifice		3	
Description		Type de bonus	Temporaire
Le personnage dit "sacrifice" très fort et perd 1 PV (jouer la douleur) qui ne pourra pas être guérie avant la fin de la scène. Ensuite, le prochain coup porté dans les 10 sec suivantes, s'il touche, fera + 2* de dégâts et le coup sera considéré comme dégâts divins. Corps à corps seulement.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Coup divin			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Divins et spirituelle
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3	pouvoir devient utilisable à volonté	10
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Coup déconcentrant		2	
Description		Type de bonus	Altération de pouvoirs
Permet de faire en sorte que l'incantateur de sort ou le barde perde son incantation ou son chant même s'il a le pouvoir concentration. Cumulable avec tous pouvoirs de charge ou coup puissant. Dire : "déconcentrant" puis frapper.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Combattants en force
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 x par scène	2	+1 x par scène	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	
Coup engourdissant		2	
Description		Type de bonus Temporaire	
Permet de faire un coup à la jambe de la personne touchée. Dire : "engourdissant" et frapper la jambe de la personne. Celle-ci subit l'effet ralenti, si elle est touchée à la jambe. Lorsqu'un personnage subit l'effet 'ralenti', il ne peut plus courir pendant 1* minutes			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	en combat ou non		Endurance mineure
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Liberté d'action	Non		Combattants en force
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	1	+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
pouvoir devient utilisable à volonté	10		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Coup précis		2	
Description		Type de bonus Temporaire	
Permet de faire un coup précis qui fera 1* point de dégât supplémentaire. Ne peut être fait qu'avec les armes à une main ou armes naturelles. Dire : "précis" et frapper la cible.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
esquive de coup speciaux	Non		Combat avec dextérité
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 x par scène	3	+ 1 x par scène	3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	10		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Coup puissant		2	
Description		Type de bonus Temporaire	
Permet de faire un coup puissant qui fera +1* point de dégât. Ne peut être fait qu'avec les armes longues à une main ou à deux mains (ou armes naturelles). Dire : "puissant" et frapper la cible.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Combattants en force
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	5	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	5
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 x par scène	10	+ 1 x par scène	10
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Coup résonant		4	
Description		Type de bonus Temporaire	
Permet de porter un coup directement sur un bouclier avec une arme contondante ou à 2 mains. Ce coup fait 1 de dégât fixe sans armure. (aucune modification possible)			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Destruction de Bouclier			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos			
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 x par court repos	3	+ 1 x par court repos	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	
Coup surprise paralysant		5	
Description		Type de bonus Attaque surprise	
Permet de faire une attaque surprise qui fera 3 de dégât sans armure et qui donnera l'effet paralysie à la victime. Lorsqu'un personnage subit l'effet 'paralysie', il doit demeurer immobile mais il est conscient de son environnement. À moins d'avis contraire la paralysie cesse à la première attaque reçue ou après 2 minutes.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Coupe-jarret			
Fréquence	Activation		Défense
1 x long repos	hors combat seulement		Endurance majeure
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
liberte action	Non		Combat avec dextérité
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 x par long repos	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	
Coup surprise paralysant majeur		5	
Description		Type de bonus Attaque surprise	
Permet de faire une attaque surprise qui fera 4 de dégât et qui donnera l'effet paralysie à la victime. La victime ne déparalysera que si elle perd plus de 5 PV (voir paralysie).Lorsqu'un personnage subit l'effet 'paralysie', il doit demeurer immobile mais il est conscient de son environnement. La paralysie cesse lorsque le personnage aura reçu un total de 5 points de dégats ou plus ou après 5 minutes.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Coup surprise paralysant	Niveau 11		
Fréquence	Activation		Défense
1 x long repos	hors combat seulement		Endurance majeure
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
liberte action	Non		Combat avec dextérité
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	
Coup vampirique		2	
		Type de bonus Temporaire	
Description			
Permet de faire un coup qui fera +1* de dégâts de type divins et qui guérira le personnage de 1* PV. Dire : "vampirique" puis frapper la cible. On ne peut dépasser son maximum de PV avec ce pouvoir.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Coup divin			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Divins et spirituelle
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	10
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 x par court repos	10	+ 1 x par court repos	10
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Coupe-jarret		3	
		Type de bonus Attaque surprise	
Description			
Permet une attaque surprise à la jambe avec une arme tranchante à une main. Celle-ci fait 1 * de dégât sans armure et elle subit l'effet ralenti jusqu'à la réception de soins qui la guérissent totalement. Dire : "coupe-jarret" et frapper à la jambe. La défense protège contre l'effet seulement pas les dégâts. Lorsqu'un personnage subit l'effet 'ralenti', il ne peut plus courir			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Attaque Surprise			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	en combat ou non		Endurance mineure
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Liberté d'action	Non		Combat avec dextérité
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 x par scène	3	+ 1 x par scène	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	
Courage		2	
Description		Type de bonus Défense	
Vous donne l'équivalent d'une 'défense spirituelle mineure' pour résister aux pouvoirs et sorts de type "peur". Pour contrer un effet, dire : "courage". Utilisable à volonté sans dépenser vos utilisations de 'défense spirituelle'			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	réaction a autres pouvoirs		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Divins et spirituelle
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Équivaut maintenant à la défense majeure	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	
Courage légendaire		2	
Description		Type de bonus Défense	
Vous donne l'équivalent d'une 'défense spirituelle ultime' pour résister aux pouvoirs et sorts de type "peur". Pour contrer un effet, dire : "courage légendaire". Utilisable à volonté sans dépenser vos utilisations de 'défense spirituelle'			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Courage	Niveau 11		
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	réaction a autres pouvoirs		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Divins et spirituelle
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	
Création de poison majeur		3	
Description		Type de bonus	
Permet de créer une dose de poison majeur à partir de certains ingrédients en 15 min. Vous connaissez tous les poisons majeurs. Demander la liste à l'aubergiste			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Création de poison mineur			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Oui		Artisans et professions
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	
Création de poison mineur		2	
Description		Type de bonus	
Permet de créer une dose de poison mineur à partir de certains ingrédients en 15 min. Vous connaissez tous les poisons mineurs. Demander la liste à l'aubergiste			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Herboristerie			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Oui		Artisans et professions
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	
Cri de ralliement		7	
Description		Type de bonus Temporaire	
Doit crier 5 sec très fort. Permet de sélectionner jusqu'à 3* personnes qui vous ont entendu à moins de 10 m. Cela annule toute peur mineure (équivalent à défense spirituelle mineure) sur elles et elles ont + 1 aux 1* prochains coups effectués dans les 5 prochaines min. (Expliquer le pouvoir à vos alliés avant le combat pour éviter les hors-jeux.)			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Contre chant	Non		Sociales et Bardiques
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	3	Équivaut maintenant à la défense majeure	3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	3	Équivaut maintenant à la défense ultime	3
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Cri insupportable		5	
Description		Type de bonus Temporaire	
Doit crier 5 sec très fort et choisir 1* personne pointée à 5 m max qui subit l'effet douleur tant que le personnage crie. Lorsqu'un personnage subit l'effet douleur, il tombe au sol et se tord de douleur au sol. Il peut quand même esquiver les coups			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Cri perçant	Niveau 7		
Fréquence	Activation		Défense
1 x long repos	en combat ou non		Spirituelle majeure
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
contre chant	Non		Sociales et Bardiques
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
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Cri perçant		2	
Description		Type de bonus Temporaire	
Doit crier 5 sec très fort. Permet de lancer 1 catalyseur sur une cible. S'il touche la victime, elle subit 2 de dégâts sans armure.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Contre chant	Non		Sociales et Bardiques
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 x par scène	2	+ 1 x par scène	2
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
pouvoir devient utilisable à volonté	10		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Croc en jambe		4	
Description		Type de bonus Temporaire	
Permet de faire un coup avec une arme corps à corps qui absolument toucher derrière la jambe. Le coup fait + 1 dégât et fait l'effet 'croc en jambe' : la personne tombe au sol (2 pieds, 2 coudes au sol)			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Coup précis	Activation		Défense
Fréquence	en combat ou non		Dextérité mineure
1 x court repos	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Annulé par	Non		Combat avec dextérité
Stabilité			
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 x par court repos	3	+ 1 x par court repos	3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
fréquence devient 3 x par scène	5		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Cryomancie		5	
Description		Type de bonus Altération de sorts	
Permet d'ajouter 1 aux dégâts de froid de tout sort de sorcellerie, arcane ou druidique de niv 1 et plus.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence permanent	Activation permanent		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Magie générale pour tous lanceurs de sor
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	
Cryomancie avancé		10	
Description		Type de bonus Altération de sorts	
Permet d'ajouter 1 aux dégâts de froid de tout sort de sorcellerie, arcane ou druidique de niv 1 et plus. Se cumule avec le pouvoir Cryomancie			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Cryomancie	Niveau 11		
Fréquence permanent	Activation permanent		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Magie générale pour tous lanceurs de sor
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	
Décryptage		2	
Description		Type de bonus	
Permet après 15 min passées à observer des runes non-magiques de les déchiffrer (voir scénariste).			
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
	Non		Connaissances
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	
Décryptage de runes magiques		3	
Description		Type de bonus	
Permet après 15 min passées à observer des runes magiques de les déchiffrer (voir scénariste). Permet également d'utiliser les parchemins magiques de niv 1-2*. Permet également de déceler la contrefaçon: après 15 min passées à observer attentivement un document altéré ou une fausse lettre dont on a une autre copie d'écriture de la personne / sceau, vous trouver la contrefaçon de niv 1*. (Un 'c' discret au bas de la lettre)			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Decryptage			
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sorcellerie, runes et magie innée
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	
Défense améliorée: majeure		5	
Description		Type de bonus Altération de pouvoirs	
Altère un de vos pouvoirs de défense mineur possédé (dextérité, endurance ou spirituelle): vous permet désormais de résister aux pouvoirs et sorts qui demande une résistance majeure. Vous pouvez utiliser alors ce pouvoir en réaction aux sorts et pouvoirs en disant "défense X majeure" et l'ignorer. La fréquence d'utilisation demeure la même que votre pouvoir initialé Répétition permet de prendre ce pouvoir pour une autre défense possédée.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
permanent	réaction a autres pouvoirs		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Défenses et endurance
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	
Défense améliorée: ultime		7	
Description		Type de bonus Altération de pouvoirs	
Altère un de vos pouvoirs de défense majeure possédé (dextérité, endurance ou spirituelle): vous permet désormais de résister aux pouvoirs et sorts qui demande une résistance majeure. Vous pouvez utiliser alors ce pouvoir en réaction aux sorts et pouvoirs en disant "défense X ultime" et l'ignorer. La fréquence d'utilisation demeure la même que votre pouvoir initialé Répétition permet de prendre ce pouvoir pour une autre défense possédée.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Défense améliorée: majeure	Niveau 11		
Fréquence	Activation		Défense
permanent	réaction a autres pouvoirs		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Défenses et endurance
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	
Défense "dextérité" à outrance		5	
Description		Type de bonus Altération de pouvoirs	
Vous permer lorsque vous avez déjà utilisé toute vos utilisations de votre défense dextérité de l'utiliser à nouveau, vous pouvez le faire mais cela vous coutera 1 pv pour éviter l'effet. (Le 1 pv ne peut être réduit d'aucune manière)			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Défense "dextérité" mineure			
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	réaction a autres pouvoirs		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Défenses et endurance
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	
Défense "dextérité" mineure		1	
Description		Type de bonus Défense	
Vous donne une défense 'dextérité' mineure. Vous permet d'esquiver lorsque quelqu'un vous lance un sort ou utilise un pouvoir testant vos reflexes et que votre défense est égale ou supérieure. Vous pouvez utiliser alors ce pouvoir en réaction aux sorts et pouvoirs en disant "dextérité mineure" et l'ignorer.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	réaction a autres pouvoirs		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Défenses et endurance
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 x par court repos	2	+ 1 x par court repos	3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
fréquence devient 3 x par scène	3		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Défense "Endurance" à outrance		5	
Description		Type de bonus	Altération de pouvoirs
Vous permer lorsque vous avez déjà utilisé toute vos utilisations de votre défense endurance de l'utiliser à nouveau, vous pouvez le faire mais cela vous coutera 1 pv pour éviter l'effet. (Le 1 pv ne peut être réduit d'aucune manière)			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Défense "Endurance" mineure			
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	réaction a autres pouvoirs		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Défenses et endurance
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	
Défense "Endurance" mineure		1	
Description		Type de bonus	Défense
Vous donne une défense 'Endurance' mineure.Vous permet de résisterlorsque quelqu'un vous lance un sort ou utilise un pouvoir qui met à l'épreuve votre endurance et que votre défense est égale ou supérieure. Vous pouvez utiliser alors ce pouvoir en réaction aux sorts et pouvoirs en disant "endurance mineur" et l'ignorer.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	réaction a autres pouvoirs		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Défenses et endurance
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 x par court repos	2	+ 1 x par court repos	3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
fréquence devient 3 x par scène	3		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Défense "spirituelle" à outrance		5	
Description		Type de bonus Altération de pouvoirs	
Vous permer lorsque vous avez déjà utilisé toute vos utilisations de votre défense spirituelle de l'utiliser à nouveau, vous pouvez le faire mais cela vous coutera 1 pv pour éviter l'effet. (Le 1 pv ne peut être réduit d'aucune manière)			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Défense "spirituelle" mineure			
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	réaction a autres pouvoirs		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Défenses et endurance
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	
Défense "spirituelle" mineure		1	
Description		Type de bonus Défense	
Vous donne une défense 'spirituelle' mineure.Vous permet de résister lorsque quelqu'un vous lance un sort ou utilise un pouvoir qui attaque votre esprit et que votre défense est égale ou supérieure. Vous pouvez utiliser alors ce pouvoir en réaction aux sorts et pouvoirs en disant "spirituelle mineur" et l'ignorer.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	réaction a autres pouvoirs		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Défenses et endurance
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 x par court repos	2	+ 1 x par court repos	3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
fréquence devient 3 x par scène	3		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Défenses contre les ennemis préférés		3	
Description		Type de bonus <input type="text" value="Altération de pouvoirs"/>	
Vous êtes entraîné à vous défendre contre une des races que vous avez choisi comme vos ennemis préférés. Vos défenses (vous devez en posséder) contre un ennemi de cette race seront augmenté d'un rang. (si votre défense est mineur, devient majeur et si majeur devient ultime) Répétition permet de choisir une autre race.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Ennemis préférés			
Fréquence	Activation		Défense
	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Défenses et endurance
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	
Déguisement		2	
Description		Type de bonus <input type="text"/>	
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		Spirituelle ultime
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	
Demande d'audience		1	
Description		Type de bonus	
Permet au personnage d'obtenir une audience rapide avec un Noble présent en jeu (pnj seulement). On ne peut utiliser ce pouvoir qu'une fois par scénario par Noble. Il peut arriver des circonstances en jeu qui font que le Noble ne pourra vous rencontrer.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Étiquette naturelle			
Fréquence	Activation		Défense
	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sociales et Bardiques
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	
Désarmement		3	
Description		Type de bonus	
Temporaire			
Permet de désarmer un adversaire de l'arme qu'il tient en main. Frapper l'arme une fois puis dire : "désarmement" et frapper une deuxième fois l'arme de l'adversaire. L'adversaire devra alors lancer son arme 5 m dans une direction de son choix.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Coup précis			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	en combat ou non		Dextérité majeure
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Arme de prédilection	Non		Combat avec dextérité
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 x par scène	1	+ 1 x par scène	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	
Destruction d'artéfacts		5	
Description		Type de bonus	
Permet de détruire les artéfacts en sa possession. Le temps nécessaire et le matériel nécessaire dépendent de l'objet, voir scénariste. Si vous avez le pouvoir "fabrication de poussière magique", vous pouvez convertir l'artéfact détruit en poussière magique (1/3).			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Destruction d'objets magiques	Niveau 7		
Fréquence	Activation	Défense	
1 x court repos	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Oui	Artisans et professions	
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	
Destruction de Bouclier		3	
Description		Type de bonus	
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 une arme contondante ou à 2 mains.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Coup puissant			
Fréquence	Activation	Défense	
1 x court repos	en combat ou non	Dextérité majeure	
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
Renforcement de bouclier	Non	Combattants en force	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 x par court repos	2	+ 1 x par court repos	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	
Destruction d'objets magiques		3	
Description		Type de bonus	
Permet de détruire les objets magiques en sa possession. Le temps nécessaire et le matériel nécessaire dépendent de l'objet, voir scénariste. Si vous avez le pouvoir "fabrication de poussière magique", vous pouvez convertir l'objet détruit en poussière magique (1*/3).			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Oui		Artisans et professions
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	5	+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	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	
Détection de la magie		2	
Description		Type de bonus	
Permet de détecter si un objet est magique. Le personnage doit tenir sa main à 15 cm au dessus de l'objet et se concentrer durant 1 min.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sorcellerie, runes et magie innée
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	
Détection du bien		1	
Description		Type de bonus	
Permet de demander discrètement si un personnage est "BON". Celui-ci doit répondre la vérité, à moins qu'il ne réussisse sa défense spirituelle, auquel cas il répond: "défense spirituelle".			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	hors combat seulement		Spirituelle mineure
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Divins et spirituelle
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
pouvoir devient utilisable à volonté	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	
Détection du mal		1	
Description		Type de bonus	
Permet de demander discrètement si un personnage est "mauvais". Celui-ci doit répondre la vérité, à moins qu'il ne réussisse sa défense spirituelle, auquel cas il répond: "défense spirituelle"			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	hors combat seulement		Spirituelle mineure
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Divins et spirituelle
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
pouvoir devient utilisable à volonté	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	
Détection du vol		1	
Description		Type de bonus Défense	
Permet de détecter toute tentative de vol à la tire niv 1*. Vous devez voir le voleur lorsqu'il dit discrètement à la cible qu'il utilise son pouvoir. Si il est maître en vol a la tire vous devez dépasser son niveau pour le détecter. Si la tentative de vol à la tire est contre vous : vous avez 1 chance de détecter le voleur avant qu'il ne vous vole en gagnant un RPC (roche-papier-ciseaux). En cas d'égalité, le voleur n'est pas pris mais n'a rien pu prendre non plus.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	réaction a autres pouvoirs		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Artisans et professions
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
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	1	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	1
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Détection et Désamorçage de pièges		3	
Description		Type de bonus	
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". Permet aussi de désamorcer un piège que le personnage a détecté après 2 min d'effort.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
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" ultime" aussi	3	Affecte "magique" aussi	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	
Diplomate		2	
Description		Type de bonus	
Oblige 1* personne pointée à 5m maximum, à vous écouter pendant 2*min.(effet de charme) Ne fonctionne pas sur ennemis jurés ou créatures sans intelligence. Lorsqu'un personnage est sous l'effet d'un pouvoir de type 'charme', il reste conscient de l'environnement et peut continuer à se méfier des autres personnes (sauf du 'charmeur'). L'effet est rompu lorsque le charmé est attaqué par le charmeur.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	hors combat seulement		Spirituelle mineure
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sociales et Bardiques
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2	+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
fréquence devient 1 x par scène	3		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Divination 1		5	
Description		Type de bonus	
Tous les sorts lancés par le personnage de type Divination sont comme incantés 1 niveau supérieur sans coût supplémentaire en PM. Vous pouvez incanter les sorts d'un niveau supérieur à ceux normalement permis avec ce pouvoir.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Magie arcane I			Défense
Fréquence	Activation		
a volonté	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Magie arcane
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	
Dons des langues		2	
Description		Type de bonus	
Permet de parler avec toute créature qui est dotée d'intelligence pendant 5 min. La conversation sera tout de même limitée à de courtes phrases ou de courts mots.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Connaissances
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	
Duelliste		5	
Description		Type de bonus	
Vous provoquer quelqu'un en duel au début de la scène qui est 'hors-combat'. Pendant cette scène, vous devez vous battre avec une seule arme à une main (pas d'arme ou bouclier dans l'autre main) : Vous donne 3 prochains coups à + 1 de dégâts (bonus temporaire) (dire "duel" à chaque coups) Vous donne aussi 2 utilisation supplémentaire d'esquive de coup normaux contre cette personne uniquement.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Esquive de coups normaux	Activation		Défense
Fréquence	hors combat seulement		
1 x court repos	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Annulé par	Non		
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	
Ébénisterie		1	
Description		Type de bonus	
Permet de réparer 1 arc, 1 bâton ou 1 bouclier brisé en 5 min de travail.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
3 x par scène	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Oui		Artisans et professions
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	
Ébénisterie supérieur		3	
Description		Type de bonus	
Permet aussi de créer des objets de bois de qualité supérieure prêts à être enchantés comme des bâtons, des arcs ou des boucliers. Tout d'abord, l'objet servant à être enchanté doit être fabriqué par un artisan qui choisit sa puissance possible (le PP) et qui crée un objet. Créer/augmenter un objet prend 30 min par bois de qualité supérieure et donne 3 PP.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Ébénisterie	Activation		Défense
Fréquence	hors combat seulement		
1 x court repos	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Annulé par	Oui		Artisans et professions
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	
Écriture de sort arcane sur parchemin		3	
Description		Type de bonus	
Prend 15 min pour écrire un sort connu sur un parchemin spécial seulement (acheté en jeu). Coûte les points de magie au mage égale au niveau du sort et nécessite des composantes. (coût x 2 les PM pour parchemin durable)			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Magie arcane II			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Oui		Magie arcane
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	
Écriture de sort de sorcier sur parchemin		3	
Description		Type de bonus	
Vous devez bien savoir lire et écrire pour prendre ce pouvoir. Prend 15 min pour écrire un sort connu sur un parchemin spécial seulement (acheté en jeu). Coûte les points de magie au sorcier égale à 2 fois le niveau du sort et nécessite des composantes. (coût x 3 pour parchemin durable)			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Sorcellerie III			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos			
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Oui		Sorcellerie, runes et magie innée
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	
Écriture de sorts divins sur parchemin		3	
Description		Type de bonus	
Prend 15 min pour écrire un sort connu sur un parchemin spécial seulement (acheté en jeu). Coûte les points de magie au prêtre égale au niveau du sort et nécessite des composantes. (coût 2x les PM pour parchemin durable)			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Magie divine II			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Oui		Divins et spirituelle
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	
Électromancie		5	
Description		Type de bonus	
Permet d'ajouter 1 aux dégâts d'électricité de tout sort de sorcellerie, arcane ou druidique de niv 1 et plus.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
Annulé par	permanent		
	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Magie générale pour tous lanceurs de sor
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	
Électromancie avancé		10	
Description		Type de bonus <input type="text" value="Altération de sorts"/>	
Permet d'ajouter 1* aux dégâts d'électricité de tout sort de sorcellerie, arcane ou druidique de niv 1 et plus. Se cumule avec le pouvoir Électromancie			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Électromancie	Niveau 11		
Fréquence	Activation		Défense
	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Magie générale pour tous lanceurs de sor
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	
Empathie		1	
Description		Type de bonus <input type="text"/>	
Permet de savoir si 1* personnes a menti lors de ses 2* dernières minutes de parole. Dire : "Empathie 1*" et demander discrètement à la personne. Si une personne a un niveau de menteur plus élevé, elle n'est pas détectée.			
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
Menteur	Non		Sociales et Bardiques
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	1	+ 2 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	2
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
pouvoir devient utilisable à volonté	3		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Enchantement 1		5	
Description		Type de bonus <input type="text" value="Altération de sorts"/>	
Tous les sorts lancés par le personnage de type enchantement sont comme incantés 1 niveau supérieur sans coût supplémentaire en PM. Vous pouvez incanter les sorts d'un niveau supérieur à ceux normalement permis avec ce pouvoir.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Magie arcane I			
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Magie arcane
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	
Enchantement arcane d'artefacts		2	
Description		Type de bonus <input type="text"/>	
Permet de fabriquer des objets magiques sans limitation dans la création. Le temps et le matériel requis dépendent de l'objet. Voir scénaristes			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Enchantement arcane d'objets majeurs	Niveau 11		
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	special		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Oui		Magie arcane
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	
Enchantement arcane d'objets majeurs		2	
Description		Type de bonus	
Permet de fabriquer des objets magiques majeurs (50 ME max). Le temps et le matériel requis dépendent de l'objet. Voir scénaristes			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Enchantement arcane d'objet mineur			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	special		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Oui		Magie arcane
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	
Enchantement arcane d'objets mineurs		3	
Description		Type de bonus	
Permet de fabriquer des objets magiques mineurs (20 ME max). Le temps et le matériel requis dépendent de l'objet. Voir scénaristes			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Écriture de sort arcane sur parchemin			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	special		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Oui		Magie arcane
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	
Enchantement d'artefacts de sorcier		2	
Description		Type de bonus	
Permet de fabriquer des objets magiques sans limitation dans la création. Le temps et le matériel requis dépendent de l'objet. Voir scénaristes			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Enchantement d'objets majeurs de sorcier	Niveau 11		
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	special		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Oui		Sorcellerie, runes et magie innée
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	
Enchantement divin d'artefacts		2	
Description		Type de bonus	
Permet de fabriquer des objets magiques sans limitation dans la création. Le temps et le matériel requis dépendent de l'objet. Voir scénaristes			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Enchantement divin d'objets majeurs	Niveau 11		
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	special		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Divins et spirituelle
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
	0		0
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
	0		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Enchantement divin d'objets majeurs		2	
Description		Type de bonus	
Permet de fabriquer des objets magiques majeurs (50 ME max). Le temps et le matériel requis dépendent de l'objet. Voir scénaristes			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Enchantement divin d'objets mineurs			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	special		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Divins et spirituelle
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
	0		0
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
	0		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Enchantement divin d'objets mineurs		5	
Description		Type de bonus	
Permet de fabriquer des objets magiques mineurs (20 ME max). Le temps et le matériel requis dépendent de l'objet. Voir scénaristes			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Ecriture de sort divins sur parchemin			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	special		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Divins et spirituelle
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
	0		0
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
	0		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Enchantement d'objets majeurs de sorcier		2	
Description		Type de bonus	
Permet de fabriquer des objets magiques majeurs (50 ME max). Le temps et le matériel requis dépendent de l'objet. Voir scénaristes			
Pré-requis 1		Pré-requis 2	
Enchantement d'objets mineurs de sorcier			
Fréquence		Activation	
1 x court repos		special	
Annulé par		Composante matérielle requise	
		Oui	
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	
Enchantement d'objets mineurs de sorcier		5	
Description		Type de bonus	
Permet de fabriquer des objets magiques mineurs (20 ME max). Le temps et le matériel requis dépendent de l'objet. Voir scénaristes			
Pré-requis 1		Pré-requis 2	
Écriture de sort de Sorcier sur parchemin			
Fréquence		Activation	
1 x court repos		special	
Annulé par		Composante matérielle requise	
		Oui	
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	
Ennemis jurés		5	
Description		Type de bonus Permanent	
<p>Vous haïssez une race en particulier et vous êtes entraîné à vous battre contre celle-ci. Lors de la prise de ce pouvoir, vous devez choisir une des races suivantes qui est votre ennemi préféré : Humain, Nain, Orque, Gobelin, Elfe, Elfe des ténèbres, Homme-Animal, Hobbit, Drakéide, animation, abérration, fée, élémentaux, bêtes, dragons, esprit du mal, céleste. (même que ennemis préférés). Tous vos coups contre un ennemi de cette race feront + 1*. (Dire nom de la race) à chaque coup frappé. Vous ne pouvez choisir votre propre race. Vous ne pourrez être plus de 2 min dans une même bâtisse que quelqu'un de cette race sous peine de vouloir l'attaquer.</p>			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Ennemis préférés	Niveau 7		
Fréquence	Activation	Défense	
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Compétences générales	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	10		
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Ennemis préférés		3	
Description		Type de bonus Temporaire	
<p>Vous vous êtes entraîné à vous battre contre une race en particulier. Lors de la prise de ce pouvoir, vous devez choisir une des races suivantes : Humain, Nain, Orque, Gobelin, Elfe, Elfe des ténèbres, Homme-Animal, Hobbit, Drakéide, monstres animés, abérration, fée, élémentaux, bêtes, dragons, esprit du mal, célestes. Vos 3* premiers coups par scène contre un ennemi de cette race feront + 1 (dire : "nom de la race"). Si la personne n'est pas de cette race, ca lui fera seulement les dégats de base. Vous ne pouvez choisir votre propre race. Répétition permet de choisir une autre race.</p>			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Connaissance des montres			
Fréquence	Activation	Défense	
1 x court repos	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Compétences générales	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	1	+ 2 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	
Esprit perspicace		1	
Description		Type de bonus	
Le personnage a droit à 1* indice après 1* min de réflexion pour une énigme. ** Voir scénaristes**			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Lire et écrire			
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Compétences générales
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	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	
Esprit protecteur des morts		5	
Description		Type de bonus	
Permet à 1* personne que vous touchée,(autre que vous) après 5 min de prière aux esprits, devient protégée contre une mort certaine pour tout le Gn. Elle bénéficie de chacun de ces bonus 1x chaque durant le GN: 1- Si la personne tombe à 0 PV ou moins, elle se relève à 1 PV au bout de 2 min. 2- Si elle meurt (achevée) pendant la durée du sort, elle peut regagner son corps. Cela peut avoir des conséquences en jeu. La personne se réveille au bout de 15 min à 1 PV - 0 PM. Dans les 2 cas, elle à tout de même oublié la dernière scène.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Magie druidique IV			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par GN	special		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Druidiques et esprits
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 2 au chiffre avec astérique dans la description	10		
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Esquive de coups normaux		2	
Description		Type de bonus Défense	
Permet de ne pas tenir compte des dégâts d'un coup normal avec une arme ou arme naturelle. Un coup normal est un coup que l'adversaire n'a ajouté aucun préfixe autre que magique ou divin après ses dégâts. Dire : "esquive" après avoir reçu le coup. Ne fonctionne pas sur les coups spéciaux et les sorts. Ne peut pas être fait si on porte des morceaux d'armure lourde.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Combat avec dextérité
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 x par scène	3	+ 1 x par scène	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	
Esquive de coups spéciaux		3	
Description		Type de bonus Défense	
Permet de ne pas tenir compte des dégâts et effets d'un coup spécial avec une arme ou arme naturelle. Dire : "esquive" après avoir reçu le coup. Ne fonctionne pas sur les sorts et les pouvoirs "destruction de bouclier" et "Coup Brise Armure" et tous types d'attaque surprise. Ne peut pas être fait si on porte des morceaux d'armure lourde.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
esquive de coup normaux			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	réaction a autres pouvoirs		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Combat avec dextérité
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 x par scène	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	
Esquive magique		3	
Description		Type de bonus <input type="text" value="Défense"/>	
Permet de réduire de 1* les dégâts de la magie de toucher, de catalyseur ou de zones ou des pièges à dégâts. Ne peut pas être fait si on porte des morceaux d'armure lourde. Si l'attaque fait 0 de dégâts grâce à l'esquive on évite aussi les autres effets (dire : "esquive magique").			
Pré-requis 1		Pré-requis 2	
Esquive de coup normaux			
Fréquence		Activation	
2 x par court repos		réaction a autres pouvoirs	
Annulé par		Composante matérielle requise	
		Non	
Niveau 2		Cout Niv 2	
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions		2	
Niveau 3		Cout Niv 3	
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions		2	
Niveau 4		Cout Niv 4	
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions		2	
Niveau 5		Cout Niv 5	
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions		2	
Niveau 6		Cout Niv 6	
+ 1 x par court repos		2	
Niveau 7		Cout Niv 7	

Pouvoir		Cout Niv 1	
Étiquette naturelle		1	
Description		Type de bonus <input type="text"/>	
Le personnage sait comment se conduire dans des nouveaux milieux... Vous commencez avec une feuille d'information sur les normes de conduite avec les dignitaires des nombreux royaumes.			
Pré-requis 1		Pré-requis 2	
Géographie et démographie			
Fréquence		Activation	
permanent		hors combat seulement	
Annulé par		Composante matérielle requise	
		Non	
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	
Évaluation des objets de valeur		1	
Description		Type de bonus	
Permet de connaître la valeur de la plupart des objets non-magiques (voir scénariste).			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Lire et écrire			
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Artisans et professions
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	
Évaluation des objets magiques		1	
Description		Type de bonus	
Permet de connaître la valeur de la plupart des objets magiques (voir scénariste). Le personnage doit connaître les propriétés exactes de l'objet pour en identifier la valeur.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Évaluation des objets de valeur			
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Artisans et professions
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	
Évocation 1		5	
Description		Type de bonus Altération de sorts	
Tous les sorts lancés par le personnage de type Évocation sont comme incantés 1 niveau supérieur sans coût supplémentaire en PM. Vous pouvez incanter les sorts d'un niveau supérieur à ceux normalement permis avec ce pouvoir.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Magie arcane I			
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Magie arcane
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	
Expert des donjons		2	
Description		Type de bonus Altération de pouvoirs	
Ce pouvoir n'est utilisable que dans les zones en jeu dites de "donjon". Vous avez, durant le donjon, 2* points qui peuvent être utilisés de la façon suivante, chacune coûtant 1 point: détecter les pièges ou portes secrètes sur une surface, escalader une paroi sans tomber, attraper un objet échappé, réussir un saut sans tomber (max 4 pas)			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	special		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Compétences générales
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	1	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	2
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	1	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	2
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Expertise au bouclier		5	
Description		Type de bonus <input type="text" value="Temporaire"/>	
Une fois par court repos, vous pouvez activé cette expertise pour 15 min. Lorsque vous le faites dire 'Expertise du bouclier'. Pendant toute la durée (que vous ne pouvez réduire), vous focusez sur la défense plutôt que l'attaque. Vos dégats sont réduits de 1 mais vous gagnez 3* points d'armures temporaires.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Style de combat : arme et bouclier			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos			
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	3	+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	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 mécanisme de piège		2	
Description		Type de bonus <input type="text"/>	
Vous êtes capable de fabriquer des mécanismes de pièges. Si vous ne faites aucun autre métier entre les GN, vous pouvez débiter un scénario avec 1* mécanismes de pièges.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Artisans et professions
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	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	
Fabrication de pièges		1	
Description		Type de bonus	
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	Activation		Défense
1 x par scène	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Désarmorage de pièges	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	
Fabrication de pièges majeurs		3	
Description		Type de bonus	
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	Activation		Défense
Fréquence	hors combat seulement		
1 x par scène	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Annulé par	Oui		Roublardise, discrétions et subterfuges
Désarmorage de pièges majeurs	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	
Fabrication de pièges ultimes		5	
Description		Type de bonus <input type="text" value="Altération de pouvoirs"/>	
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 composants . 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
Désarmorage de pièges magiques	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	
Fabrication de poussière magique		3	
Description		Type de bonus <input type="text"/>	
Permet de créer de la poussière magique à partir de minéraux rares et gemmes (voir scénariste). Les gemmes courants donnent 2 doses après 15 min. Permet aussi de récolter de la poussière magique lors de la destruction d'objets magiques en sa possession ou à partir de certaines créatures magiques.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Joallier			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Oui		Artisans et professions
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	
Fabrications de parchemins		3	
Description		Type de bonus	
Vous êtes capable de fabriquer des parchemins. Si vous ne faites aucun autre métier entre les GN, vous pouvez débiter un scénario avec 5* feuilles de parchemin non permanentes. Vous pouvez aussi, en jeu, transformer 3* feuilles de parchemin non permanentes en feuilles permanentes en 1 scène. Pour cela, vous aurez besoin 1 ration de poussière magique.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x long repos	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Artisans et professions
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	
Force d'ogre		10	
Description		Type de bonus	
Permet d'ajouter 1 à tous les dégâts corps à corps avec arme longue à 1 main, armes à 2 mains ou armes naturelles. Vous pouvez aussi désormais transporter 2 corps en même temps (voir grande force)			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Sonner	Niveau 7		
Fréquence	Activation		Défense
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Combattants en force
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	
Forge de qualité supérieure		3	
Description		Type de bonus	
<p>Permet de créer un objet de qualité supérieure qui sera prêt à être enchanté: Un bouclier en métal, une arbalète, une arme en métal ou une armure ou bijou de métal. Tout d'abord, l'objet servant à être enchanté doit être fabriqué par un artisan qui choisit sa puissance possible (le PP) et qui crée un objet. Créer/augmenter un objet prend 45 min par 5 minerais rouge et donne 2 PP. Créer/augmenter un objet prend 30 min par minerai bleu et donne 3 PP.</p>			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Forgeron			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Oui		Artisans et professions
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	
Forgeron		1	
Description		Type de bonus	
<p>Permet de réparer 1* arme, 1* bouclier ou 1* point d'armure en métal brisé en 5 min. Doit être fait à une forge.</p>			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
3 x par scène	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Oui		Artisans et professions
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	2	+ 1 au chiffre avec astérisque 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	
Fusion dans les arbres		5	
Description		Type de bonus	
Permet au personnage d'entrer dans un arbre et d'y rester aussi longtemps qu'il le veut. Y entrer le guérit de 2* PV. Si quelqu'un attaque l'arbre, il expulsera le personnage après 50 points de dégâts tranchants ou 25 de feu. Le personnage sera alors expulsé et recevra 4 dégâts sans armure. Lever les 2 bras et rester a vue de l'arbre pendant que vous y demeurez. L'incantateur caché ainsi ne peut être vu qu'avec vision véritable.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Pied forestier	Niveau 7		
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Nature, Animaux et Créatures
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la description	2	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la description	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	
Géographie et démographie		1	
Description		Type de bonus	
Le personnage connaît bien la carte du monde et les différents peuples. Peut débiter le scénario avec une feuille d'infos.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Lire et écrire			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Connaissances
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	
Géomancie		5	
Description		Type de bonus Altération de sorts	
Permet d'ajouter 1 aux dégâts d'acide de tout sort de sorcellerie, arcane ou druidique de niv 1 et plus.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence permanent	Activation		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Magie générale pour tous lanceurs de sor
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	
Géomancie avancé		10	
Description		Type de bonus Altération de sorts	
Permet d'ajouter 1 aux dégâts d'acide de tout sort de sorcellerie, arcane ou druidique de niv 1 et plus. Se cumule avec le pouvoir Géomancie			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Géomancie	Niveau 11		
Fréquence permanent	Activation		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Magie générale pour tous lanceurs de sor
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	
Grande force		1	
Description		Type de bonus	
Vous êtes très fort, peut servir dans les donjons et certains cas scénaristique. Vous permet aussi de transporter une personne inconsciente. Vous devez mettre un bras sur l'épaule opposée de la personne transportée, et elle aussi. Les deux devez marcher au même rythme. Vous ne pouvez rien faire d'autre quand vous transportez quelqu'un.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence a volonté	Activation		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Compétences générales
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	
Herboristerie		2	
Description		Type de bonus	
Permet de concocter des boissons et onguents d'herboristerie dans des fioles qu'on se procure en jeu. Le personnage connaît les potions herboristiques de bases (voir scénariste). Chaque recette prends 5 minutes, mais on peut faire plusieurs doses de la recette en même temps. (coûte plus d'ingrédients) On peut aussi faire la potion dans autre chose qu'une fiole pris en jeu (un bol par exemple) mais elle devra alors être consommée immédiatement.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Connaissance des plantes			
Fréquence 1 x par scène	Activation hors combat seulement		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Oui		Artisans et professions
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	
Herboristerie durable		1	
Description		Type de bonus	
Permet de faire des créations herboristes qui vont se conserver plus que 24 h. Nécessite d'ajouter des ingrédients et le double du temps de création. Ajoutez 1 ingrédient noir 'N' à la fin de la formule			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Herboristerie			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Oui		Artisans et professions
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	
Histoire ancienne		1	
Description		Type de bonus	
Le personnage connaît beaucoup d'histoires du passé du monde. Peut débiter le scénario avec une feuille d'infos.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Lire et écrire			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Connaissances
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	
Identification magique		3	
Description		Type de bonus	
Permet au personnage, après avoir passé 15 min à observer sans dérangement, les mains à 15 cm de l'objet, de définir ses propriétés magiques. Ne fonctionne pas sur les artefacts.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Détection de la magie			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sorcellerie, runes et magie innée
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	
Incantation en armure		2	
Description		Type de bonus Permanent	
Diminue la pénalité en point de magie de 1* lorsque le personnage incante un sort en portant une armure.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		magie générale pour tous lanceurs de sor
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	1	+ 1 au chiffre avec astérisque 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	
Incantation en marchant		2	
Description		Type de bonus Permanent	
Permet d'incanter un sort en marchant lentement.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence a volonté	Activation permanent		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise Non		Catégorie de pouvoir Magie générale pour tous lanceurs de sor
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	
Infatigable		3	
Description		Type de bonus Permanent	
Diminue la durée requise des courts repos à 45* minutes. De plus, la personne est immunisé à l'effet 'fatigué' et certains effets de fatigue comme second souffle , par exemple. (N'affecte pas la fatigue après la rage)			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence 1 x court repos	Activation permanent		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise Non		Catégorie de pouvoir Défenses et endurance
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
-15 aux chiffres avec *	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	
Inspiration de joie		2	
Description		Type de bonus	
<p>Inspire la joie à 2* personnes pointées à 5 m qui vous ont écouté pendant 1 min. Ne fonctionne pas sur ennemis jurés ou sur des créatures non intelligentes. Les personnes ont l'effet joie pendant 5 min. Lorsqu'un personnage subit l'effet 'joie', il doit agir de façon plus amicale qu'à l'habituelle avec tous les gens en général et être plus 'négociable' que dans ses habitudes. Permet, entre autres, à quelqu'un de tolérer un 'ennemi juré. Sous un effet de joie celui-ci ne voudra pas se battre à moins d'être attaqué ou de voir un bon ami être attaqué.</p>			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Diplomate			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	hors combat seulement		Spirituelle mineure
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sociales et Bardiques
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	1	+ 2 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	
Insulte		2	
Description		Type de bonus	
<p>Le personnage doit insulter la victime pendant 10 sec. Ensuite, il lui lance un catalyseur. S'il touche, la victime aura l'effet provocation pour 1*minute. Lorsqu'un personnage subit l'effet 'provocation', il doit foncer avec rage vers la personne l'ayant provoqué. Il attaquera celle-ci avec ses armes ou armes naturelles en priorité de tout autre ennemi.</p>			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	hors combat seulement		Spirituelle mineure
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sociales et Bardiques
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	1	+ 1 x par court repos	2
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 x par court repos	2		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Insulte de groupe		3	
Description		Type de bonus <input type="text" value="Altération de pouvoirs"/>	
Le personnage doit insulter 3* victimes pointées à moins de 10 m pendant 30 sec. Les victimes auront l'effet provocation pour 1*minute. Lorsqu'un personnage subit l'effet 'provocation', il doit foncer avec rage vers la personne l'ayant provoqué. Il attaquera celle-ci avec ses armes ou armes naturelles en priorité de tout autre ennemi.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Insulte			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	hors combat seulement		Spirituelle majeure
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sociales et Bardiques
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2	fréquence devient 1 x par scène	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	
Insulte permanente		5	
Description		Type de bonus <input type="text"/>	
Le personnage doit insulter la victime pendant 5 min. Ensuite, il lui lance un catalyseur. S'il touche, la victime devra subir l'effet provocation chaque fois qu'elle le croise. Il sera son pire ennemi. Seule la magie ou la mort (achevé) peut annuler cet effet (malédiction). Lorsqu'un personnage subit l'effet 'provocation', il doit foncer avec rage vers la personne l'ayant provoqué. Il attaquera celle-ci avec ses armes ou armes naturelles en priorité de tout autre ennemi.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Insulte			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par GN	hors combat seulement		Spirituelle majeure
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sociales et Bardiques
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	
Interception magique		3	
Description		Type de bonus <input type="text" value="Défense"/>	
Permet, si vous êtes capable de résister vous-même au sort (grâce à résistance aux sorts ou une autre défense), d'annuler l'effet pour les autres cibles si le catalyseur vous touche directement au vol ou si l'incantateur peut toucher plus d'une personne et vous touche (mais pas ceux touchés avant vous). Dépense l'utilisation de votre autre défense aussi. Dire 'interception magique'			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Résistance aux sorts			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	réaction a autres pouvoirs		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Défenses et endurance
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	
Intimidation		2	
Description		Type de bonus <input type="text"/>	
Permet de discuter 10 sec avec des gens et de les intimider. Pointez une 1* personne qui vous a entendu à moins de 10 m et celle-ci aura l'effet intimidé pendant 1 scène. Lorsqu'un personnage subit l'effet 'intimidé', il est libre de ces actes mais ne fera aucune action agressive contre vous. L'effet est rompu sur ce personnage lorsqu'il est attaqué par l'intimidateur.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	hors combat seulement		Spirituelle mineure
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sociales et Bardiques
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 2 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	3	+ 2 au chiffre avec astérisque 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	
Intimidation durable		5	
Description		Type de bonus	
Permet de discuter 30 sec avec des gens et de les intimider. Pointez une 1* personne qui vous a entendu à moins de 10 m et celle-ci aura l'effet intimidé pendant tous le GN. Lorsqu'un personnage subit l'effet 'intimidé', il est libre de ces actes mais ne fera aucune action agressive contre vous. L'effet est rompu sur ce personnage lorsqu'il est attaqué par l'intimidateur.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Intimidation	Niveau 7		
Fréquence	Activation		Défense
1 x long repos	hors combat seulement		Spirituelle majeure
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sociales et Bardiques
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	
Joallier		3	
Description		Type de bonus	
Permet de créer des bijoux de qualité supérieure ou sertir d'autres objets qui seront prêts à être enchantés. Tout d'abord, l'objet servant à être enchanté doit être fabriqué par un artisan qui choisit sa puissance possible (le PP) et qui crée un objet. Créer/augmenter un objet prend 60 min par 5 minerais rouge et donne 2 PP. Créer/augmenter un objet prend 45 min par minerai bleu et donne 3 PP. Créer/augmenter un objet prend 45 min par minerai noir et donne 30 PP.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Évaluation des objets de valeurs			
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Artisans et professions
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	
Lame arcane I		5	
Description		Type de bonus <input type="text" value="Temporaire"/>	
Avec ce pouvoir, le mage peut incanter des sorts sans tenir son grimoire en main lorsqu'il se bat qu'avec 1 arme à une main et pas de bouclier ou autre arme en main. De plus, il pourra dire l'incantation suivante: Torkuz Ussof (coûte 1 PM) et le prochain coup portée avec son arme durant la scène fera +1 dégat magique , dire lame arcane et les dégats magique. Pour finir, tout sort visant à enchanter son arme durera jusqu'au prochain court repos tant qu'il a l'arme en main.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Magie arcane I			
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Magie arcane
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	
Langage naturel		1	
Description		Type de bonus <input type="text"/>	
Permet de communiquer de façon sommaire avec des créatures d'un type "animal" ou "végétal" après 2 min d'effort.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Nature, Animaux et Créatures
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	
Langue supplémentaire		1	
Description		Type de bonus	
Permet de connaître 1 langue supplémentaire.(ex. mon perso parle Ogre)			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence permanent	Activation permanent		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Connaissances
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	
Liberté d'action		5	
Description		Type de bonus	
Permet au personnage de ne pas voir ses mouvements gênés par d'autres pouvoirs. Dire : "liberté d'action" annule Attaque étourdissante, Capture, Coup engourdissant, Coupe-jarret, et les sorts et pièges qui ralentissent, endorment, paralysent ou enchevêtrent. Vous n'évitez pas les dégats recus ainsi. Ceci ne vous fait pas dépenser vos autres défenses			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Esquive de coups spéciaux	Niveau 7		
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	réaction a autres pouvoirs		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Défenses et endurance
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 x par court repos	2	+ 1 x par court repos	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	
Lire et écrire		1	
Description		Type de bonus	
Le personnage sait lire et écrire les langues qu'il parle.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence permanent	Activation permanent		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Connaissances
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	
Lumière		1	
Description		Type de bonus	
Permet d'allumer une "lampe de poche" qui fait office de lumière magique. Celle-ci doit être pointée vers le sol en tout temps. On ne peut pas la prêter. Si éteinte, on doit attendre 15 minutes avant de pouvoir la réalumer.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence 1 x par scène	Activation hors combat seulement		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sorcellerie, runes et magie innée
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	
Lumière divine		2	
Description		Type de bonus <input type="text" value="Défense"/>	
Permet d'allumer une "lampe de poche" qui fait office de lumière magique. Celle-ci doit être pointée vers le sol en tout temps. On ne peut pas la prêter. Si éteinte, on doit attendre 15 minutes avant de pouvoir la réalumer. Permet aussi d'annuler les effets de noirceur sur 3 personnes pointées. Dire : "lumière divine" .			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Divins et spirituelle
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
pouvoir devient utilisable à volonté	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	
Magie arcane de base		3	
Description		Type de bonus <input type="text"/>	
Permet au personnage de faire de la magie arcane de niveau 0. Vous devez choisir 2* sort connus de niv 0 de la liste arcane.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Magie arcane
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	1	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	1
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	1	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	1
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	1	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	1

Pouvoir		Cout Niv 1	
Magie arcane I		5	
Description		Type de bonus	
<p>Permet au personnage de faire de la magie arcane de niv 1. Vous gagnez aussi 3 point de magie. Vous devez choisir 2* sort connu de niv 1 de la liste arcane. Pour ce faire, vous devez aussi avoir un grimoire en main avec les sorts connus inscrits dedans lorsque vous incantez le sort (ou un focus magique). Lorsque vous faites de la magie arcane, vous ne devez pas porter d'armure, sinon vous subissez une pénalité de 1 point de magie supplémentaire pour les armures légères, 2 pour les armures moyennes et 3 pour les armures lourdes.</p>			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Magie arcane de base			
Fréquence	Activation		Défense
	special		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Magie arcane
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
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	1	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	1
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	1	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	1

Pouvoir		Cout Niv 1	
Magie arcane II		5	
Description		Type de bonus	
<p>Permet au personnage de faire de la magie arcane de niv 2. Vous gagnez aussi 2 point de magie. Vous devez choisir 2* sort connu de niv 2 de la liste arcane. Pour ce faire, vous devez aussi avoir un grimoire en main avec les sorts connus inscrits dedans lorsque vous incantez le sort (ou un focus magique). Lorsque vous faites de la magie arcane, vous ne devez pas porter d'armure, sinon vous subissez une pénalité de 1 point de magie supplémentaire pour les armures légères, 2 pour les armures moyennes et 3 pour les armures lourdes. Permet aussi de faire vos sorts connus de niveaux inférieurs comme des sorts niv 2 au coût de 2 PM.</p>			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Magie arcane			
Fréquence	Activation		Défense
	special		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Magie arcane
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
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	1	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	1	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2

Pouvoir		Cout Niv 1	
Magie arcane III		7	
Description		Type de bonus	
Permet au personnage de faire de la magie arcane de niv 3. Vous gagnez 2 PM et vous devez choisir 2* sort connu de niv 3 de la liste arcane. Pour ce faire, vous devez aussi avoir un grimoire en main avec les sorts connus inscrits dedans lorsque vous incantez le sort (ou un focus magique). Lorsque vous faites de la magie arcane, vous ne devez pas porter d'armure, sinon vous subissez une pénalité de 1 point de magie supplémentaire pour les armures légères, 2 pour les armures moyennes et 3 pour les armures lourdes. Permet aussi de faire vos sorts connus de niveaux inférieurs comme des sorts niv 3 au coût de 3 PM.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Magie arcane II	Niveau 7		
Fréquence	Activation		Défense
	special		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Magie arcane
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	3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3

Pouvoir		Cout Niv 1	
Magie de combat		3	
Description		Type de bonus	
Double le temps que dispose un incantateur avant de "déclencher" son sort avec un toucher ou un catalyseur. (maximum 12 sec au lieu de 6)			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Concentration			
Fréquence	Activation		Défense
permanent			
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		
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	
Magie divine de base		3	
Description		Type de bonus	
Permet au personnage de faire de la magie divine de niv 0. Vous devez choisir 2* sort connu de niv 0 de la liste divine. Vous devez aussi choisir un dieu que vous prierez dans le document des dieux. Le premier sort choisi de chaque niveau doit être celui dans le tableau sorts connus de la classe prêtre en lieu avec votre dieu. Pour ce faire, vous devez aussi avoir un symbole de votre dieu en main ou inscrit sur une arme, un bouclier ou un vêtement que vous portez.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation permanent		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise Non		Catégorie de pouvoir Divins et spirituelle
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	1	+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	1
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	1	+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	1
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	1	+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	1

Pouvoir		Cout Niv 1	
Magie divine I		5	
Description		Type de bonus	
Permet au personnage de faire de la magie divine de niv 1. Vous gagnez aussi 3 PM et vous devez choisir 2* sort connus de niv 1 de la liste divine. Le premier sort choisi de chaque niveau doit être celui dans le tableau sorts connus de la classe prêtre en lieu avec votre dieu. Pour ce faire, vous devez aussi avoir un symbole de votre dieu en main ou inscrit sur une arme, un bouclier ou un vêtement que vous portez. Lorsque vous faites de la magie divine, vous ne devez pas porter d'armure lourde, sinon vous subissez une pénalité de 1 point de magie supplémentaire.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Magie divine de base	Activation special		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise Non		Catégorie de pouvoir Divins et spirituelle
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
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	1	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	1
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	1	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	1

Pouvoir		Cout Niv 1	
Magie divine II		5	
Description		Type de bonus	
Permet au personnage de faire de la magie divine de niv 2. Vous gagnez aussi 2 PM et vous devez devez choisir 2* sort connus de niv 2 de la liste divine. Le premier sort choisi de chaque niveau doit être celui dans le tableau sorts connus de la classe prêtre en lieu avec votre dieu. Lorsque vous faites de la magie divine, vous ne devez pas porter d'armure lourde, sinon vous subissez une pénalité de 1 point de magie supplémentaire. Permet aussi de faire vos sorts connus de niveaux inférieurs comme des sorts niv 2 au coût de 2 PM.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Magie divine I			
Fréquence	Activation		Défense
	special		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Divins et spirituelle
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
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	1	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	1	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2

Pouvoir		Cout Niv 1	
Magie divine III		7	
Description		Type de bonus	
Permet au personnage de faire de la magie divine de niv 3. Vous gagnez aussi 2 PM et vous devez devez choisir 2* sort connu de niv 3 de la liste divine. Le premier sort choisi de chaque niveau doit être celui dans le tableau sorts connus de la classe prêtre en lieu avec votre dieu. Lorsque vous faites de la magie divine, vous ne devez pas porter d'armure lourde, sinon vous subissez une pénalité de 1 point de magie supplémentaire. Permet aussi de faire vos sorts connus de niveaux inférieurs comme des sorts niv 3 au coût de 3 PM.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Magie divine II	Niveau 7		
Fréquence	Activation		Défense
	special		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Divins et spirituelle
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	3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3

Pouvoir		Cout Niv 1	
Magie druidique de base		3	
Description		Type de bonus	
Permet au personnage de faire de la magie druidique de niv 0. Vous devez choisir 1* sort connu de niv 0 de la liste druidique. Pour ce faire, vous devez aussi avoir un totem en main ou dessiné sur une arme, un bouclier ou un vêtement que vous portez.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation permanent		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise Non		Catégorie de pouvoir Druidiques et esprits
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	2	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Magie druidique I		5	
Description		Type de bonus	
Permet au personnage de faire de la magie druidique de niv 1. Vous gagnez aussi 4 PM. Vous devez choisir 2* sort connu de niv 1 de la liste druidique. Pour ce faire, vous devez aussi avoir un totem en main ou dessiné sur une arme, un bouclier ou un vêtement que vous portez. Lorsque vous faites de la magie druidique, vous ne devez pas porter d'armure plus que légère, sinon vous subissez une pénalité de 1 point de magie supplémentaire pour les armures moyennes et 2 pour les armures lourdes.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Magie druidique de base			
Fréquence	Activation special		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise Non		Catégorie de pouvoir Druidiques et esprits
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	1
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	1
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Magie druidique II		5	
Description		Type de bonus	
Permet au personnage de faire de la magie druidique de niv 2. Vous gagnez aussi 4 PM. Vous devez choisir 1* sort connu de niv 2 de la liste druidique. Pour ce faire, vous devez aussi avoir un totem en main ou dessiné sur une arme, un bouclier ou un vêtement que vous portez. Lorsque vous faites de la magie druidique, vous ne devez pas porter d'armure plus que légère, sinon vous subissez une pénalité de 1 point de magie supplémentaire pour les armures moyennes et 2 pour les armures lourdes. Permet aussi de faire vos sorts connus de niveaux inférieurs comme des sorts niv 2 au coût de 2 PM.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Magie druidique I			
Fréquence	Activation		Défense
	special		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Druidiques et esprits
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	2
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Magie druidique III		6	
Description		Type de bonus	
Permet au personnage de faire de la magie druidique de niv 3. Vous gagnez aussi 3 PM et vous devez choisir 1* sort connu de niv 3 de la liste druidique. Pour ce faire, vous devez aussi avoir un totem en main ou dessiné sur une arme, un bouclier ou un vêtement que vous portez. Lorsque vous faites de la magie druidique, vous ne devez pas porter d'armure plus que légère, sinon vous subissez une pénalité de 1 point de magie supplémentaire pour les armures moyennes et 2 pour les armures lourdes. Permet aussi de faire vos sorts connus de niveaux inférieurs comme des sorts niv 3 au coût de 3 PM.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Magie druidique II	Niveau 7		
Fréquence	Activation		Défense
	special		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Druidiques et esprits
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	4	+ 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	4	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Maître du vol à la tire		2	
Description		Type de bonus	
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 (roche-papier-ciseaux)			
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		Roulardise, discrétions et subterfuges
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	1	+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	1
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	1		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
aniement d'armes : Bâtons et dagues seulement		0	
Description		Type de bonus	
Permet l'utilisation de la dague et du bâton. Ces armes font 1 points de dégâts de base.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Compétences générales
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	
Maniement d'armes à 2 mains		1	
Description		Type de bonus	
Permet l'utilisation de toutes armes de corps à corps à 1 ou 2 mains qui respectent les règlements de la sections armes et armures. Les armes à 2 mains, à l'exception du bâton, font 2 points de dégâts de base.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Maniement d'armes longues à une main			
Fréquence permanent	Activation permanent	Défense	
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Compétences générales	
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	
Maniement d'armes à distance		1	
Description		Type de bonus	
Permet d'utiliser les armes de jet, arcs et arbalètes. Les armes de jet font 1 points de dégâts de base et les arcs et arbalète font 2 points de dégâts de base			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Fréquence permanent	Activation permanent	Défense	
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Combat aux armes à distance	
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	
Maniement d'armes courtes à une main		1	
Description		Type de bonus	
Permet l'utilisation d'armes courtes à une main et du bâton. Ces armes font 1 points de dégâts de base.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence permanent	Activation permanent		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Compétences générales
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	
Maniement d'armes exotiques		1	
Description		Type de bonus	
Permet l'utilisation d'armes exotiques. Celles-ci doivent être approuvées par la scénaristique. Toutes armes qui ne respecte pas les longueurs approuvés dans la section armes des règles est considérées exotiques. Nécessite les maniement d'arme à 2 mains comme pré-requis pour les armes exotiques à 2 mains.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Maniement d'armes longues à une main			
Fréquence permanent	Activation permanent		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Compétences générales
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	
Maniement d'armes longues à une main		1	
Description		Type de bonus	
Permet l'utilisation d'armes longues à une main et du bâton. Ces armes font 1 points de dégâts de base.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Maniement d'armes courtes à une main			
Fréquence	Activation	Défense	
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Compétences générales	
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	
Maniement de boucliers		1	
Description		Type de bonus	
Permet l'utilisation de boucliers (voir règles armures, armes et boucliers)..			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Fréquence	Activation	Défense	
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Compétences générales	
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	
Maniement de pavois		1	
Description		Type de bonus	
Permet l'utilisation de Pavois (voir règles armures, armes et boucliers). Lors du port du Pavois, le personnage ne peut pas courir, ni faire de charge. Il ne peut qu'utiliser des armes courtes avec celui-ci.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Maniement de boucliers			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Compétences générales
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	
Marchand spécialiste du marché		2	
Description		Type de bonus	
Vous pouvez commencer le scénario avec une feuille d'information sur le prix des cargaisons			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Évaluation des objets de valeur			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par GN			
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Artisans et professions
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
	0		0
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
	0		0
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
	0		0

Pouvoir		Cout Niv 1	
Maroquinier / Tanneur		1	
Description		Type de bonus	
Permet de réparer 1* point d'armure de cuir/fourrure brisée en 5 min. Permet aussi de bouillir 5 morceaux de cuir pour en faire un morceau de cuir de qualité supérieure en 15 min.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
3 x par scène	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Artisans et professions
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	2	+ 1 au chiffre avec astérisque 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	
Maroquinier de qualité supérieure		3	
Description		Type de bonus	
Permet de créer des objets de cuir de qualité supérieure prêts à être enchantés. Tout d'abord, l'objet servant à être enchanté doit être fabriqué par un artisan qui choisit sa puissance possible (le PP) et qui crée un objet. Créer/augmenter un objet prend 30 min par cuir de qualité supérieure et donne 3 PP.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Maroquinier / Tanneur			
Fréquence	Activation		Défense
	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Artisans et professions
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
	0		0
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
	0		0
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
	0		0

Pouvoir		Cout Niv 1	
Médecin		4	
Description		Type de bonus	
Permet de guérir les blessures physiques qu'un individu a subies en 15 min. Vous devez appliquer des bandages sur l'individu et le "soigner" pendant 15 min. Il doit ensuite demeurer assis calmement pendant ce temps. L'individu regagne 4* PV perdus. À la place de guérir vous pouvez purger un poison mineur ou les effets secondaires de la surconsommation de potion. On ne peut se soigner soi-même avec ce pouvoir. Près de l'Obsidius, la récupération double.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Soigneur			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Artisans et professions
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	
Médecin de combat		2	
Description		Type de bonus	
Permet de prendre 1 minute pour faire respirer un baume de votre concoction à quelqu'un d'inconscient. Cela le ramène à 1 pv. Permet aussi de réveiller quelqu'un d'assomer ou d'endormis magiquement.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Soigneur			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Artisans et professions
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 x par scène	2	+ 1 x par scène	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	
Médecin spécialiste		8	
Description		Type de bonus	
Permet de guérir les blessures physiques qu'un individu a subies en 15 min. Vous devez appliquer des bandages sur l'individu et le "soigner" pendant 15 min. Il doit ensuite demeurer assis calmement pendant ce temps. L'individu regagne tous ses PV perdus. De plus, permet aussi de purger soit : un poison majeur, un effet d'atrophie ou les effets secondaires de la surconsommation de potion. Permet de remplacer les effets ci haut afin de soigner les maladies non magiques à la place. On ne peut se soigner soi-même avec ce pouvoir.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Médecin			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Artisans et professions
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 x par court repos	3	+ 1 x par court repos	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	
Méditation magique		1	
Description		Type de bonus	
Permet de méditer afin de récupérer 1* PM après 15 min de méditation ininterrompues. Magie Arcane + Sorcellerie : concentré assis sans parole Magie Druidique + Divins: peut être prière immobile. En méditation, vous êtes conscient de l'entourage. Près de l'Obsidius, la récupération double. Lorsque vous méditer, vous ne gagner les effets qu'un d'un seul pouvoir de méditation à la fois			
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
	Non		Magie générale pour tous lanceurs de sor
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	2	+ 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 description	4		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Méditation mentale		3	
Description		Type de bonus	
Permet de méditer 30* minutes afin de bénéficier des effets d'un court repos. En méditation, vous êtes conscient de l'entourage. Lorsque vous méditer, vous ne gagner les effets qu'un d'un seul pouvoir de méditation à la fois			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x long repos	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Compétences générales
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
-15 aux chiffres avec *	3	fréquence devient 1 x par scène	10
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Méditation physique		1	
Description		Type de bonus	
Permet au personnage de méditer afin de guérir ses blessures physiques et de récupérer 1* PV après 15 min de méditation ininterrompues. En méditation, vous êtes conscient de l'entourage. Près de l'Obsidius, la récupération double. Lorsque vous méditer, vous ne gagner les effets qu'un d'un seul pouvoir de méditation à la fois			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Méditation Mentale			Défense
Fréquence	Activation		
1 x par scène	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Compétences générales
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	3	+ 1 au chiffre avec astérisque 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	
Méditation totale		3	
Description		Type de bonus Altération de pouvoirs	
Permet de méditer afin de récupérer les bénéfices de tous les types de méditation en même temps. En méditation, vous êtes conscient de l'entourage.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Méditation Mentale			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Compétences générales
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	
Menteur		1	
Description		Type de bonus Défense	
Permet de mentir sans être détecté par une personne. Votre niveau de menteur de base est 2*. Lorsque quelqu'un vous demande si vous avez menti en utilisant "Empathie", répondez-lui que vous avez dit la vérité si votre niveau de menteur est plus élevé que celui de l'empathie.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Empathie	Non		Sociales et Bardiques
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 2 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	2	+ 1 au chiffre avec astérisque 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	
Métamorphe		3	
Description		Type de bonus	
Permet à la personne de changer de forme à volonté. Ex. : rat ou fée. Nécessite d'avoir le costume pour se changer. La transformation prend le temps du changement de costume. Changer de forme guérit de 0* PV à la fin de la transformation (max 1x par scène). On ne peut choisir qu'une créature que nous avons déjà vue			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
changeur de forme			
Fréquence	Activation	Défense	
1 x par scène	special		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
Perception surnaturel	Non	Nature, Animaux et Créatures	
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	
Mineur		2	
Description		Type de bonus	
Permet d'identifier les métaux et leurs facultés ainsi que d'avoir une idée approximative de la solidité d'une galerie de mine. Le personnage peut faire de l'exploration dans une mine s'il possède un pic ou une pelle. L'exploration consiste à chercher activement pendant 15 min dans une mine trouvée en jeu. Grâce à cette règle, vous pouvez chercher dans la zone même si les scénaristes ni ont rien caché. Après vos 15 min de recherches actives, voir scénariste. Vous pouvez faire de l'exploration seulement 1 fois par GN. Après cela, vous avez épuisé ce qu'il y a à trouver dans la zone ou vous			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Fréquence	Activation	Défense	
1 x par GN	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Artisans et professions	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 x par Gn	1	+ 1 x par Gn	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	
Musicien envoûtant		3	
Description		Type de bonus Temporaire	
Le musicien désigne après 1 min de chant (voir lexique), 3* victimes qui l'écoute depuis le début. Elles doivent l'écouter attentivement pour 5 minutes supplémentaires. Les victimes sont sous l'effet d'un charme: elles restent conscientes de l'environnement et peuvent continuer à se méfier des autres personnes (sauf du 'charmeur'). L'effet est rompu lorsque le charmé est attaqué par le charmeur.			
Pré-requis 1		Pré-requis 2	
Conteur envoûtant			
Fréquence		Activation	
1 x court repos		hors combat seulement	
Annulé par		Composante matérielle requise	
Contre chant		Non	
Niveau 2		Cout Niv 2	
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions		1	
Niveau 4		Cout Niv 4	
Niveau 6		Cout Niv 6	
Niveau 3		Cout Niv 3	
		+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	
		1	
Niveau 5		Cout Niv 5	
Niveau 7		Cout Niv 7	

Pouvoir		Cout Niv 1	
Mutisme		3	
Description		Type de bonus Attaque surprise	
Permet de faire une attaque surprise qui fait 3 * de dégât sans armure et empêche la cible de parler pour 2* min. Seuls des sons inaudibles faibles sortiront de la bouche de la victime (aucun sort ou pouvoir nécessitant la parole). Dire : "mutisme" et frapper en attaque surprise. Doit être fait avec une arme tranchante à une main.			
Pré-requis 1		Pré-requis 2	
Attaque Surprise			
Fréquence		Activation	
1 x par scène		hors combat seulement	
Annulé par		Composante matérielle requise	
		Non	
Niveau 2		Cout Niv 2	
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions		5	
Niveau 4		Cout Niv 4	
Niveau 6		Cout Niv 6	
Niveau 3		Cout Niv 3	
		+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	
		5	
Niveau 5		Cout Niv 5	
Niveau 7		Cout Niv 7	

Pouvoir		Cout Niv 1	
Onde de choc		5	
Description		Type de bonus	Type de dégat
Permet de donner un coup au sol avec une arme contondante ou une arme à 2 mains. Toutes les personnes à 3m tombent au sol (effet croc en jambe: 2 pieds et 2 coudes au sol) et subissent 1* point de dégat à cause de la chute			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Force d'ogre			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos			Endurance majeure
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Stabilité	Non		Combattants en force
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	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	
Optimisation d'armure		2	
Description		Type de bonus	Permanent
Le personnage en combat sait mieux se positionner afin que son armure soit plus efficace. Pour utiliser ce pouvoir, le personnage doit avoir au moins 1* armure. Ajoute 1* point d'armure temporaire. On récupère les points temporaires de ce pouvoir en réparant son armure au complet. On ne peut gagner un bonus supérieur à l'armure de base. Ex. : un personnage avec un plastron en métal et un casque en métal à 5 d'armure, il ne peut pas optimiser son armure de plus de 5.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Port d'armures légères			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Compétences générales
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	3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3

Pouvoir		Cout Niv 1	
Ordre		2	
Description		Type de bonus Temporaire	
Permet au personnage de donner un ordre simple en deux mots qui doit inclure un verbe et ne pas demander à la personne de volontairement se blesser. Il lance ensuite 1* catalyseur. S'il touche, la personne doit obéir pendant 1* min. Celle-ci doit bien sûr comprendre la langue parlée. L'effet est rompu lorsqu'une personne sous l'effet du pouvoir subit une attaque.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	hors combat seulement		Spirituelle mineure
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sorcellerie, runes et magie innée
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	2	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
fréquence devient 1 x par scène	3		

Pouvoir		Cout Niv 1	
Ordre complexe		4	
Description		Type de bonus Temporaire	
Permet au personnage de donner l'ordre d'exécuter une seule action en dix mots maximum qui doit inclure un verbe et ne pas demander à la personne de volontairement se blesser. Il lance ensuite 1* catalyseur. S'il touche, la personne doit obéir pendant 1* min. Celle-ci doit bien sûr comprendre la langue parlée. L'effet est rompu lorsqu'une personne sous l'effet du pouvoir subit une attaque			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Ordre			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	hors combat seulement		Spirituelle mineure
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sorcellerie, runes et magie innée
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	2	fréquence devient 1 x par scène	5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Peau renforcie		3	
Description		Type de bonus	Permanent
Le personnage a la peau tellement dure que cela lui confère l'équivalent d'une armure de 1*. Pour "régénérer" son armure naturelle, le personnage doit se guérir en entier et passer 5 minutes à se reposer.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Vitalité Supérieur			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Nature, Animaux et Créatures
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	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	
Pêcheur		2	
Description		Type de bonus	
Grâce à ce pouvoir, vous pouvez faire de l'exploration de la rivière à la recherche de poissons pour les cuisiniers. Cela consiste à chercher activement pendant 15 min dans une forêt dense. Grâce à cette règle, vous pouvez chercher dans la zone même si les scénaristes ni ont rien caché. Après 15 min actives, voir scénariste. Notes : Vous pouvez faire de l'exploration seulement 1 fois par GN. *Peux aussi avoir des usages scénaristiques pour récolter des ingrédients ou composante rare.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x par GN			
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Oui		Artisans et professions
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 x par Gn	1	+ 1 x par Gn	3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
	0		0
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
	0		0

Pouvoir		Cout Niv 1	
Peur		2	
Description		Type de bonus Temporaire	
Permet de donner l'effet de peur à 1 personne touchée. Dire : "peur" et toucher la personne. Lorsqu'un personnage subit l'effet 'peur', il doit 'acter' la peur. Elle se joue de deux façons différentes : 1- Le personnage fuit de la façon la plus directe la source de la peur 2- Le personnage entre dans un état de catatonie et n'est plus conscient de son environnement, il est paralysé par la peur. Si la personne apeurée reçoit des dégâts par la source de la peur, l'effet s'arrête pour lui.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	en combat ou non		Spirituelle mineure
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Courage	Non		Sorcellerie, runes et magie innée
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 x par court repos	2	+ 1 x par court repos	2
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
fréquence devient 3 x par scène	5		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Pied forestier		2	
Description		Type de bonus Défense	
Permet au personnage d'éviter les pièges au sol (équivalent dextérité majeur) et tout effets de type enchevêtrement en forêt. Vous êtes considéré en forêt lorsque à moins de 5 m d'au moins 3 arbres. Annule l'effet sur vous seulement, dire 'pied forestier'			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	réaction a autres pouvoirs		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Nature, Animaux et Créatures
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

Pouvoir		Cout Niv 1	
Piège de plus grande taille		1	
Description		Type de bonus Altération de pièges	
Vos pièges affectent 1* personne supplémentaire et zone est agrandie de 1*m par 1*m.			
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	2	+ 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	
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 <input type="text" value="Altération de pièges"/>	
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	Niveau 7		
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	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 <input type="text"/>	
Vous permet d'avoir 3 pièges actifs de plus des catégories de votre choix.			
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		3	
Description		Type de bonus <input type="text" value="Altération de pièges"/>	
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	
Fabrications de pièges mineurs			
Fréquence		Activation	
permanent		permanent	
Annulé par		Composante matérielle requise	
		Non	
Niveau 2		Niveau 3	
Cout Niv 2		Cout Niv 3	
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions		5	
Niveau 4		Niveau 5	
Cout Niv 4		Cout Niv 5	
Niveau 6		Niveau 7	
Cout Niv 6		Cout Niv 7	

Pouvoir		Cout Niv 1	
Pilleur de tombes		2	
Description		Type de bonus <input type="text"/>	
Permet exploration pour trouver divers objets sur les cadavres d'un cimetière. Exploration possible 1 x par GN (voir Guide du joueur). *Peux aussi avoir des usages scénaristiques pour récolter des ingrédients ou composante rare.			
Pré-requis 1		Pré-requis 2	
Fréquence		Activation	
1 x par GN		hors combat seulement	
Annulé par		Composante matérielle requise	
		Non	
Niveau 2		Niveau 3	
Cout Niv 2		Cout Niv 3	
+ 1 x par Gn		+ 1 x par Gn	
Niveau 4		Niveau 5	
Cout Niv 4		Cout Niv 5	
Niveau 6		Niveau 7	
Cout Niv 6		Cout Niv 7	

Pouvoir		Cout Niv 1	
Port d'armures légères		1	
Description		Type de bonus Permanent	
Permet le port d'armures légères. (Voir règles armures, armes et boucliers.)			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence permanent	Activation permanent		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Compétences générales
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	
Port d'armures lourdes		1	
Description		Type de bonus Permanent	
Permet le port d'armures légères, moyennes ou lourdes. (Voir règles armures, armes et boucliers.) Empêche l'utilisation des compétences d'esquives et esquive de coups spéciaux, même si ceux-ci viennent d'un effet magique.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Port d'armures moyennes			
Fréquence permanent	Activation permanent		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Compétences générales
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	
Port d'armures moyennes		1	
Description		Type de bonus	
Permet le port d'armures légères ou moyennes. (Voir règles armures, armes et boucliers.)			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Port d'armures légères			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Compétences générales
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	
Position défensive		3	
Description		Type de bonus	
Une fois par court repos vous pouvez vous mettre en position défensive pour le durée d'une scène si vous avez 2 armes corps à corps en main. Criez, ' position défensive' vous gagnez 1* armure temporaire qui sera perdu à la fin de la scène si non utilisé.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Ambidextrie			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos			
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	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	
Prêtre Pacifiste		3	
Description		Type de bonus Altération de sorts	
Tous les sort de guérison du prêtre augmentent de 2*. Cependant, celui-ci ne peut faire aucune action offensive et peut seulement se défendre. Si, pour une raison ou une autre, il utilise volontairement une arme ou un sort qui blesse, il perd les avantages de ce pouvoir jusqu'à pénitence (voir scénariste). Ce bonus n'est pas doublé à l'obsidius			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Magie divine I			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Divins et spirituelle
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	5
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	5		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Prière		2	
Description		Type de bonus Altération de pouvoirs	
Permet de créer une zone de prière de 1 m x 1 m par personne ayant le pouvoir prière lors de méditation magique. Les personnages méditant dans la zone gagneront +1 PM par personne (incluant elle-même) ayant le pouvoir prière dans la zone pendant la méditation. Les priants doivent être du même culte pour gagner ce bonus. Près de l'Obsidius, la récupération double.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Magie divine I			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Divins et spirituelle
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	
Prière aux esprits		2	
Description		Type de bonus Altération de pouvoirs	
Permet de créer une zone de prière de 1 m x 1 m par personne ayant le pouvoir prière aux esprits lors de méditation magique. Les personnages méditant dans la zone gagneront +1 PM par personne (incluant elle-même) ayant le pouvoir prière aux esprits dans la zone pendant la méditation. Près de l'Obsidius, la récupération double.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Magie druidique I			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Druidiques et esprits
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	
Professeur		5	
Description		Type de bonus	
Grâce à ce pouvoir vous pouvez enseigner des pouvoirs que vous maîtrisez à 1* autre personne. Pour ce faire vous devez avoir au minimum 3 niveaux dans le pouvoir (sauf si le pouvoir ne se rend pas au niveau 3, il devra être au maximum). Vous devez passer 10 séances de 15 minutes non-interrompu avec l'élève à lui enseigner le pouvoir. Vous ne pouvez enseigner qu'un seul pouvoir par GN. Vous ne pouvez enseigner que le 1er niveau de chaque pouvoir. À la fin des 10 formations, vous lui remettez un parchemin qu'il donnera à la scénaristique. Il pourra acheter le pouvoir comme si celui-ci était un pouvoir de classe ou si le pouvoir était déjà dans la			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Lire et écrire			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par GN	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Connaissances
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	3	+ 1 au chiffre avec astérisque 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	
Prolongation de chant		5	
Description		Type de bonus Altération de pouvoirs	
Permet de prolonger les effets d'un chant après que le barde eut cessé de chanter/jouer de la musique. La cible doit avoir entendu le barde jouer /chanter au minimum 1 min avant. Prolonge de 1* min les effets après la fin de la mélodie.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	special		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sociales et Bardiques
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
+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Protection d'autrui		3	
Description		Type de bonus Temporaire	
Permet, si le personnage porte un bouclier, de protéger une personne à moins de 3 m de vous. Au début d'une scène, avant de porter votre premier coup, vous pouvez "donner" jusqu'à 3* points possédés de votre armure à cette personne (l'aviser avant la scène). Elle doit rester à moins de 3 m de vous pour pouvoir utiliser ces points d'armure qui seront les premiers à être utilisés. Vous perdez ces points d'armures donnés.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Maniement de boucliers			Défense
Fréquence	Activation		
1 x court repos	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Défenses et endurance
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
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	1		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Pyromancie		5	
Description		Type de bonus Altération de sorts	
Permet d'ajouter 1 aux dégâts de tout sort de feu de sorcellerie, arcane ou druidique de niv 1 et plus.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence permanent	Activation permanent		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Magie générale pour tous lanceurs de sor
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	
Pyromancie avancé		10	
Description		Type de bonus Altération de sorts	
Permet d'ajouter 1 aux dégâts de tout sort de feu de sorcellerie, arcane ou druidique de niv 1 et plus. Se cumule avec le pouvoir Pyromancie			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Pyromancie	Niveau 11		
Fréquence permanent	Activation permanent		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Magie générale pour tous lanceurs de sor
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	
Rage		3	
Description		Type de bonus Défense	
Permet d'entrer en rage en poussant un grand cri. Ensuite tant que vous portez un coup sur une personne à toutes les 20 sec. max., ou poursuivez à la course un adversaire, vous demeurez en rage pour un maximum de 2 min*. Vos 3* prochains coups feront + 1 de dégâts (bonus temporaire) (dire "rage" à chaque coups). Après la rage, vous serez fatigué pendant une scène durant laquelle vous ne pourrez que marcher ou "se défendre". Durant la rage, la personne gagne les défenses endurance et spirituelle mineure. (aucune utilisation de la défense, à volonté)			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Combattants en force
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3	+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 x par court repos	2	+ 1 x par court repos	2
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
fréquence devient 1 x par scène	2		

Pouvoir		Cout Niv 1	
Rage à réaction		5	
Description		Type de bonus Défense	
Permet, lorsque vous subissez un effet mental de peur ou charme mineur ou majeur, d'entrez en rage à la place de subir l'effet. Dire: 'rage à reactions'. Vous devez avoir un pouvoir de rage de disponible pour déclencher cet effet. Vous allez attaquez la source de la peur ou du charme en premier jusqu'à ce quelle soit inconsciente et ensuite votre rage continu.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Rage			
Fréquence	Activation		Défense
	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Combattants en force
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Équivaut maintenant à la défense ultime	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	
Rage persistante		3	
Description		Type de bonus Altération de pouvoirs	
Lorsque vous entrez en rage, vous pouvez le demeurer pour toute la scène.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Rage			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Combattants en force
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	
Rage sans fatigue		3	
Description		Type de bonus Altération de pouvoirs	
Permet 1 x par long repos de ne pas avoir les effets de la fatigue après une rage. Ne fonctionne pas après une rage frénétique			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Infatigable			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	réaction a autres pouvoirs		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Combattants en force
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
pouvoir devient utilisable à volonté	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	
Rage Terrifiante		4	
Description		Type de bonus Altération de pouvoirs	
Permet une fois par court repos, lorsque vous entrer en rage de faire l'effet peur à 3* personnes que vous pointez dans un rayon de 10 m au moment d'activer le pouvoir. Votre simple vue leur fait peur. Durée 1 scène. Lorsqu'un personnage subit l'effet 'peur', il doit 'acter' la peur. Elle se joue de deux façons différentes : 1- Le personnage fuit de la façon la plus directe la source de la peur 2- Le personnage entre dans un état de catatonie et n'est plus conscient de son environnement, il est paralysé par la peur. Si la personne apeurée reçoit des dégâts par la source de la peur, l'effet s'arrête pour lui.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Rage			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos			Spirituelle mineure
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Courage	Non		
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 2 au chiffre avec astérique dans la description	3	+ 2 au chiffre avec astérique dans la description	3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
pouvoir devient utilisable à volonté	3		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Réception de charge		2	
Description		Type de bonus Défense	
Permet de réduire les dégâts de 2* lorsqu'un adversaire vous charge. Vous devez l'avoir entendu dire "charge XXX" pour activer le pouvoir. Vous devez mettre un genou par terre et vous mettre en position défensive avec un bouclier, 2 armes ou une arme à 2 mains. Dire 'réception de charge'			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	réaction a autres pouvoirs		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Combattants en force
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
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Recherche d'informations		2	
Description		Type de bonus	
Vous pouvez aussi poser 1* question de 15 mots max. par écrit au scénariste à la fin d'un scénario. Vous aurez la réponse au scénario suivant. Tous doivent être faites en format 'word' et envoyé par courriel à vestigesobdus@hotmail.com et cela 7 jours avant le début du prochain événement			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Géographie et démographie			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par GN	special		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Connaissances
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	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	
Renforcement d'armure de cuir		2	
Description		Type de bonus	
Permet au maroquinier de renforcer une armure de cuir. Donne + 1* point d'armure temporaire à l'armure de cuir. Les points d'armure temporaires seront les premiers à partir. Nécessite 15 min de travail et 1* unité de cuir			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Maroquinier / Tanneur			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Oui		Artisans et professions
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 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	
Renforcement d'armure de métal		2	
Description		Type de bonus	
Permet au forgeron de renforcer une armure métallique. Donne + 2* point d'armure temporaire à l'armure métallique. Les points d'armure temporaires seront les premiers à partir. Nécessite 15 min de travail et 1* unité de minerai rouge.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Forgeron			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Oui		Artisans et professions
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 description	2		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Renforcement de bouclier		3	
Description		Type de bonus	
Permet au forgeron de renforcer un bouclier métallique. Immunise le bouclier contre les 2* prochains coups reçus de "Destruction de Bouclier" durant le scénario. Nécessite 15 min de travail et 1 unité de minerai rouge.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Forgeron			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Oui		Artisans et professions
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 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	
Renforcement de bouclier de bois		3	
Description		Type de bonus	
Permet à l'ébéniste de renforcer un bouclier de bois. Nécessite 15 min de travail. Immunise le bouclier contre les 2* prochains coups recus de "Destruction de Bouclier" durant le scénario. Nécessite 5 unité de bois.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Ébénisterie			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Oui		Artisans et professions
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 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	
Repos régénérateur		1	
Description		Type de bonus	
Permet au personnage de se guérir de 1* PV à la fin d'un court repos. Près de l'Obsidius, la récupération double.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Vitalité héroïque			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Compétences générales
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 description	2	+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	3
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	3		

Pouvoir		Cout Niv 1	
Réserve magique des mages		1	
Description		Type de bonus	
Donne 1* PM supplémentaires.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Magie arcane I			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Magie arcane
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	1	+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	1
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	1	+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	1
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	1	+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	1

Pouvoir		Cout Niv 1	
Réserve magique des sorciers		1	
Description		Type de bonus	
Donne 2* PM supplémentaires.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Sorcellerie I			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sorcellerie, runes et magie innée
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 2 au chiffre avec astérique dans la description	1	+ 2 au chiffre avec astérique dans la description	1
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 2 au chiffre avec astérique dans la description	1		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Réserve magique divine		1	
Description		Type de bonus	
Donne 1* PM supplémentaires.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Magie divine I			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Divins et spirituelle
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	1	+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	1
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	1	+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	1
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	1	+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	1

Pouvoir		Cout Niv 1	
Réserve magique druidique		1	
Description		Type de bonus	
Donne 2* PM supplémentaires.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Magie druidique I			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Druidiques et esprits
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 2 au chiffre avec astérique dans la description	1	+ 2 au chiffre avec astérique dans la description	1
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 2 au chiffre avec astérique dans la description	1		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Réserve magique supérieur des mages		2	
Description		Type de bonus	
Donne 2* PM supplémentaires.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Réserve magique des mages			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Magie arcane
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 2 au chiffre avec astérique dans la description	2	+ 2 au chiffre avec astérique dans la description	2
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 2 au chiffre avec astérique dans la description	2		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Réserve magique supérieur des sorciers		1	
Description		Type de bonus	
Donne 1* PM supplémentaires.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Réserve magique des sorciers			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sorcellerie, runes et magie innée
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	1	+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	1
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	1	+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	1
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	1	+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	1

Pouvoir		Cout Niv 1	
Réserve magique supérieur divine		2	
Description		Type de bonus	
Donne 2* PM supplémentaires.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Réserve magique divine			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Divins et spirituelle
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 2 au chiffre avec astérique dans la description	2	+ 2 au chiffre avec astérique dans la description	2
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 2 au chiffre avec astérique dans la description	2		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Réserve magique supérieur druidique		1	
Description		Type de bonus	
Donne 1* PM supplémentaires.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Réserve magique druidique			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Druidiques et esprits
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	1	+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	1
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	1	+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	1
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	1	+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	1

Pouvoir		Cout Niv 1	
Réserve magique suprême des mages		4	
Description		Type de bonus	
Donne 2* PM supplémentaires.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Réserve magique supérieur des mages			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Magie arcane
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 2 au chiffre avec astérique dans la description	4	+ 2 au chiffre avec astérique dans la description	4
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 2 au chiffre avec astérique dans la description	4	+ 2 au chiffre avec astérique dans la description	4
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Réserve magique suprême des sorciers		3	
Description		Type de bonus	
Donne 2* PM supplémentaire.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Réserve magique supérieur des sorciers			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sorcellerie, runes et magie innée
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 2 au chiffre avec astérique dans la description	3	+ 2 au chiffre avec astérique dans la description	3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 2 au chiffre avec astérique dans la description	3	+ 2 au chiffre avec astérique dans la description	3
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
+ 2 au chiffre avec astérique dans la description	3	+ 2 au chiffre avec astérique dans la description	3

Pouvoir		Cout Niv 1	
Réserve magique suprême divine		4	
Description		Type de bonus	
Donne 2* PM supplémentaires.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Réserve magique supérieur divine			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Divins et spirituelle
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 2 au chiffre avec astérique dans la description	4	+ 2 au chiffre avec astérique dans la description	4
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 2 au chiffre avec astérique dans la description	4	+ 2 au chiffre avec astérique dans la description	4
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Réserve magique suprême druidique		3	
Description		Type de bonus	
Donne 2* PM supplémentaire.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Magie druidique I			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Druidiques et esprits
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 2 au chiffre avec astérique dans la description	3	+ 2 au chiffre avec astérique dans la description	3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 2 au chiffre avec astérique dans la description	3	+ 2 au chiffre avec astérique dans la description	3
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
+ 2 au chiffre avec astérique dans la description	3	+ 2 au chiffre avec astérique dans la description	3

Pouvoir		Cout Niv 1	
Résistance aux maladies		2	
Description		Type de bonus Défense	
Le personnage a un organisme très fort. Il peut résister aux effets d'une maladie non magique. Lorsqu'il apprend qu'il contracte une maladie, dire : "résistance aux maladies".			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Vitalité Supérieur			
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	réaction a autres pouvoirs		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Défenses et endurance
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	
Résistance aux poisons		2	
Description		Type de bonus Défense	
Le personnage a un organisme très fort. Il peut résister aux effets d'un poison. Lorsqu'il apprend qu'il contracte un poison, dire : "résistance". Cela diminue les dégâts de 2* ou retarde de 1 heure les effets sur le personnage (au choix). Permet aussi de boire 0* potions de plus par long repos sans effet spéciaux. Au niv. 5 le personnage n'a plus de limite de potions par GN			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Vitalité Supérieur			
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	réaction a autres pouvoirs		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Défenses et endurance
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	1	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	1
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	2	+ 2 au chiffre avec astérisque dans la description	4
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Résistance aux sorts		5	
Description		Type de bonus Défense	
Permet de résister aux effets d'un sort qui ne fait aucun dommage physique (ex. : charme, sommeil, paralysie, etc.) Dire: "résistance aux sorts" lorsque touché par un sort. Équivaut à défense endurance, dextérité et spirituelle 'mineure' contre les sorts seulement.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	réaction a autres pouvoirs		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Défenses et endurance
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 x par scène	3	+ 1 x par scène	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	
Résistance aux sorts avancé		10	
Description		Type de bonus Altération de pouvoirs	
Vous permet d'améliorer vos défenses à 'majeur' lorsque vous utilisez le pouvoir 'résistance aux sorts'.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Résistance aux sorts			Défense
Fréquence	Activation		
permanent	réaction a autres pouvoirs		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Défenses et endurance
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	
Résistance totale aux sorts		10	
Description		Type de bonus Altération de pouvoirs	
Vous permet d'améliorer vos défenses à 'ultime' lorsque vous utilisez le pouvoir 'résistance aux sorts'.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Résistance aux sorts avancé	Niveau 11		
Fréquence	Activation		Défense
permanent	réaction a autres pouvoirs		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Défenses et endurance
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	
Retour de sort		3	
Description		Type de bonus Défense	
Permet de relancer vers une autre cible un catalyseur capté en plein vol auquel vous pouvez résister. Celle-ci subira les effets. Dire la défense utilisé + retour de sort			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Résistance aux sorts			
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	réaction a autres pouvoirs		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Défenses et endurance
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	
Ritualiste I		2	
Description		Type de bonus	
Permet au personnage de faire des rituels niv 1. Vous connaissez 1* rituel niv 1. Pour utiliser ce pouvoir, vous devez ensuite acheter des PM avec des pouvoirs. Lorsque vous faites des rituels, vous ne devez pas porter d'armure plus que légère, sinon vous subissez une pénalité de 1 PM supplémentaire pour les armures moyennes et 2 pour les armures lourdes. Spécial: Si vous participez très activement à un rituel I en jeu (dépenser au moins 50% des PM requis) vous pourrez l'ajouter à vos rituels connus gratuitement.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Sciences occultes			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Druidiques et esprits
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	2	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	1
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	2	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	1
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	2	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	1

Pouvoir		Cout Niv 1	
Ritualiste II		3	
Description		Type de bonus	
Permet au personnage de faire des rituels niv 2. Vous connaissez 1* rituel niv 2. Lorsque vous faites des rituels, vous ne devez pas porter d'armure plus que légère, sinon vous subissez une pénalité de 1 PM supplémentaire pour les armures moyennes et 2 pour les armures lourdes. Spécial: Si vous participez très activement à un rituel II en jeu (dépenser au moins 50% des PM requis) vous pourrez l'ajouter à vos rituels connus en dépensant 1 point de classe seulement.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Ritualiste I			
Fréquence	Activation		Défense
permanent			
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Druidiques et esprits
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la description	3	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la description	2
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la description	3	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la description	2
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la description	3		

Pouvoir		Cout Niv 1	
Ritualiste III		5	
Description		Type de bonus	
Permet au personnage de faire des rituels niv 3. Vous connaissez 1* rituel niv 3. Lorsque vous faites des rituels, vous ne devez pas porter d'armure plus que légère, sinon vous subissez une pénalité de 1 PM supplémentaire pour les armures moyennes et 2 pour les armures lourdes. Spécial: Si vous participer très activement à un rituel III en jeu (dépenser au moins 50% des PM requis) vous pourrez l'ajouter à vos rituels connus en dépensant 2 points de classe seulement.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Ritualiste II			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Druidiques et esprits
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	4
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	5	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	4
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Sans douleur		2	
Description		Type de bonus	
Permet au personnage de résister à la torture et à l'effet 'douleur'. Dire : "sans douleur" et ignorer le pouvoir de torture ou douleur.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Vitalité Supérieur			
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	réaction a autres pouvoirs		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Défenses et endurance
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	
Savoir Versatile 0		2	
Description		Type de bonus	
Permet à l'incantateur d'ajouter 1* sort de n'importe quelle classe de niv 0 dans la liste de sorts qu'il connaît et peut utiliser. Vous pouvez ignorer les pré-requis.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Magie arcane de base			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sociales et Bardiques
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	+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	2
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Savoir Versatile 1		2	
Description		Type de bonus	
Permet à l'incantateur d'ajouter 1* sort de n'importe quelle classe de niv 1 dans la liste de sorts qu'il connaît et peut utiliser. Vous pouvez ignorer les pré-requis.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Magie arcane I			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sociales et Bardiques
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	+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	2
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Savoir Versatile 2		3	
Description		Type de bonus	
Permet à l'incantateur d'ajouter 1* sort de n'importe quelle classe de niv 2 dans la liste de sorts qu'il connaît et peut utiliser. Vous pouvez ignorer les pré-requis.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Magie arcane II			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sociales et Bardiques
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	3	+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	3		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Savoir Versatile 3		4	
Description		Type de bonus	
Permet à l'incantateur d'ajouter 1* sort de n'importe quelle classe de niv 3 dans la liste de sorts qu'il connaît et peut utiliser. Vous pouvez ignorer les pré-requis.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Magie arcane III			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sociales et Bardiques
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	4	+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	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	
Savoir Versatile 4		6	
Description		Type de bonus	
Permet à l'incantateur d'ajouter 1* sort de n'importe quelle classe de niv 4 dans la liste de sorts qu'il connaît et peut utiliser. Vous pouvez ignorer les pré-requis.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Magie arcane IV			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sociales et Bardiques
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	6		
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Savoir Versatile 5		7	
Description		Type de bonus	
Permet à l'incantateur d'ajouter 1* sort de n'importe quelle classe de niv 5 dans la liste de sorts qu'il connaît et peut utiliser. Vous pouvez ignorer les pré-requis.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Magie arcane V			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sociales et Bardiques
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	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	
Sciences occultes		1	
Description		Type de bonus	
Permet de débiter le scénario avec une feuille d'information lorsque pertinent. Permet de comprendre certains rituels et leurs aboutissements (voir scénariste).			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Connaissances
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	
Scrutation de l'esprit		5	
Description		Type de bonus	
Permet après 5 sec de concentration les yeux fermés de toucher une personne avec les 2 mains sur la tête. Celle-ci figera sur place et ne pourra attaquer le scrutateur.(au premier dégat recu, mets fin au pouvoir) Le scrutateur posera 1 question précise à laquelle la victime devra répondre la vérité (dans l'oreille du scrutateur), car le scrutateur va chercher la réponse dans sa tête. Après la scrutation, vous serez sonné 30 sec. Lorsque sonné, vous devez vous mettre à genou pour 30 secondes et ne pouvez que vous retirez du combat, mais la parade et l'esquive peuvent être utilisés.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Attaque mentale mineur			
Fréquence	Activation		Défense
1 x long repos	hors combat seulement		Spirituelle majeure
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sorcellerie, runes et magie innée
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	
Second souffle		3	
Description		Type de bonus Temporaire	
Permet au personnage en cours de combat de s'insuffler du courage lorsque blessé. Crier : "second souffle". Vous gagnez 2* PV temporaire: À la fin de la scène vous perdez les pv temporaires inutilisés et vous serez fatigué pendant une scène durant laquelle vous ne pourrez que marcher ou "se défendre".			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Combattants en force
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	
Sentir la magie		2	
Description		Type de bonus Altération de pouvoirs	
Permet de détecter tous les objets magiques visibles dans la zone en se concentrant. En activant ce pouvoir, vous pouvez l'utiliser pendant 2* min. Durant toute la durée du sort, vous pouvez demander aux gens autour de vous s'ils portent des objets magiques visibles. Vous pouvez aussi crier et demander s'il y a des créatures animées magiquement à 10 m de vous. Vous pouvez aussi demander à une créature pointée discrètement si elle porte un/des objets magiques visibles. Une épée magique à la main ou au fourreau sera visible, de même qu'une potion à la ceinture, mais pas un médaillon derrière un vêtement ou un anneau sous un gant.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Détection de la magie			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sorcellerie, runes et magie innée
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	1	+ 2 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	
Serrurier		1	
Description		Type de bonus	
Permet d'ouvrir les serrures de niveau 1* . Nécessite 5 min et des composantes.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
3 x par scène	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Oui		Artisans et professions
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	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	
Sixième sens		3	
Description		Type de bonus	
Réduit de 2* les dégâts des attaques surprises et des pièges (toujours minimum 1 dégât). Permet aussi de garder les yeux ouverts en combat ou pour marcher lorsque aveuglé (aucune course ou coups spéciaux n'est par contre permis). Lorsque affecté, par un piège ou attaque surprise, dire 'sixième sens'. A partir du niv 4 de sixième sens, vous évité aussi les autres effets des pièges ou attaque surprise (ex, sonner ou paralysie)			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Combat aveugle			Défense
Fréquence	Activation		
a volonté	réaction a autres pouvoirs		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Compétences générales
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3	+ 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	2	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3	+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	5

Pouvoir		Cout Niv 1	
Soigneur		1	
Description		Type de bonus	
Permet de guérir les blessures physiques qu'un individu a subies. Vous devez appliquer 2 bandages de min 2 cm x 10 cm sur l'individu pendant 1 min. Il doit ensuite demeuré assis calmement pendant 1 scène. L'individu regagne 1*PV perdu. On ne peut se soigner sois-même avec ce pouvoir. Près de l'Obsidius, la récupération double.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
3 x par scène	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Oui		Artisans et professions
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
pouvoir devient utilisable à volonté	3		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Sonner		5	
Description		Type de bonus	
Coup avec une arme de corps à corps qui inflige +1* aux dégâts et rend la victime sonnée pour 30 sec. (Dire sonné) Lorsqu'un personnage subit l'effet 'sonné', il doit se mettre à genou pour 30 secondes et il ne peut que parer les coups avec ses armes ou bouclier. Il ne peut donner aucun coup ni faire de sort. Pendant qu'il est sonné, il ne peut pas utiliser de défense 'dextérité'. Une personne avec Stabilité peut ignorer l'effet "sonné". Ne peut être fait 2 fois sur le même personnage dans la même scène			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Attaque étourdissante			Défense
Fréquence	Activation		Endurance majeure
1 x court repos	en combat ou non		Catégorie de pouvoir
Annulé par	Composante matérielle requise		Combattants en force
Stabilité	Non		
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3	+ 1 x par court repos	5
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 x par court repos	5		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Sorcellerie de base		3	
		Type de bonus <input type="text"/>	
Description <input type="text"/>			
Permet au personnage de faire de la Sorcellerie de niv 0. Vous devez choisir 1* sort connu de niv 0 de la liste Sorcellerie. Vous devez aussi choisir un Patron dans la classe "Warlock" qui vous accordera vos sorts. Le premier sort connu de chaque niveau doit obligatoirement être celui dans le tableau sorts connus de la classe Warlock en lien avec votre Patron			
Pré-requis 1		Pré-requis 2	
Fréquence		Activation	
permanent		permanent	
Annulé par		Composante matérielle requise	
		Non	
Niveau 2		Cout Niv 2	
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions		2	
Niveau 4		Cout Niv 4	
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions		2	
Niveau 6		Cout Niv 6	

Pouvoir		Cout Niv 1	
Sorcellerie I		5	
		Type de bonus <input type="text"/>	
Description <input type="text"/>			
Permet au personnage de faire de la Sorcellerie de niv 1. Vous gagnez aussi 4 PM. Vous devez choisir 2* sort connu de niv 1 de la liste Sorcellerie. Le premier sort connu de chaque niveau doit obligatoirement être celui dans le tableau sorts connus de la classe Warlock en lien avec votre Patron. Lorsque vous faites de la sorcellerie, vous ne devez pas porter d'armure plus que légère, sinon vous subissez une pénalité de 1 PM supplémentaire pour les armures moyennes et 2 pour les armures lourdes.			
Pré-requis 1		Pré-requis 2	
Sorcellerie de base			
Fréquence		Activation	
permanent		special	
Annulé par		Composante matérielle requise	
		Non	
Niveau 2		Cout Niv 2	
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions		2	
Niveau 4		Cout Niv 4	
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions		2	
Niveau 6		Cout Niv 6	

Pouvoir		Cout Niv 1	
Sorcellerie II		5	
Description		Type de bonus	
Permet au personnage de faire de la Sorcellerie de niv 2. Vous gagnez aussi 4 PM. Vous devez choisir 1* sort connu de niv 2 de la liste Sorcellerie. Le premier sort connu de chaque niveau doit obligatoirement être celui dans le tableau sorts connus de la classe Warlock en lien avec votre Patron. Lorsque vous faites de la sorcellerie, vous ne devez pas porter d'armure plus que légère, sinon vous subissez une pénalité de 1 PM supplémentaire pour les armures moyennes et 2 pour les armures lourdes. Permet aussi de faire vos sorts connus de niveaux inférieurs comme des sorts niv 2 au coût de 2 PM.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Sorcellerie I			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	special		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sorcellerie, runes et magie innée
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	2
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3		

Pouvoir		Cout Niv 1	
Sorcellerie III		6	
Description		Type de bonus	
Permet au personnage de faire de la Sorcellerie de niv 3. Vous gagnez aussi 3 PM. Vous devez choisir 1* sort connu de niv 3 de la liste Sorcellerie. Le premier sort connu de chaque niveau doit obligatoirement être celui dans le tableau sorts connus de la classe Warlock en lien avec votre Patron. Lorsque vous faites de la sorcellerie, vous ne devez pas porter d'armure plus que légère, sinon vous subissez une pénalité de 1 PM supplémentaire pour les armures moyennes et 2 pour les armures lourdes. Permet aussi de faire vos sorts connus de niveaux inférieurs comme des sorts niv 3 au coût de 3 PM.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Sorcellerie II	Niveau 7		
Fréquence	Activation		Défense
permanent	special		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sorcellerie, runes et magie innée
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	4	+ 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	4	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Sort à distance		3	
Description		Type de bonus Altération de sorts	
Permet de choisir un sort lorsque vous choisissez ce pouvoir. Vous permet de transformer un sort qui est à 'toucher' en sort de catalyseur. Le coût en Pm augmente de 2 pour le sort. Répétition permet de choisir un autre sort			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence a volonté	Activation		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Magie générale pour tous lanceurs de sor
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	
Sort de pacte amplifié		4	
Description		Type de bonus Altération de sorts	
Vous permet de choisir un sort niv 0 connu. Vos dégâts avec ce sort augmentent de 1 sur la première cible. Si un sort vous donne plusieurs coups ou catalyseurs, seul le premier est augmenté. Répétition permet de choisir un autre sort.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Sorcellerie I			
Fréquence permanent	Activation special		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sorcellerie, runes et magie innée
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	
Sort de pacte de prédilection		12	
Description		Type de bonus Altération de sorts	
Vous permet de choisir un sort niv 0 connu avec lequel vous avez le pouvoir sort de pacte amplifié. Vos dégâts avec ce sort augmentent de 2 sur la première cible.(au lieu de 1) Si un sort vous donne plusieurs coups ou catalyseurs, seul le premier est augmenté.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Sort de pacte amplifié	Niveau 11		
Fréquence	Activation		Défense
permanent	special		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sorcellerie, runes et magie innée
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	
Sort de prédilection		5	
Description		Type de bonus Altération de sorts	
Permet de choisir un sort connu par l'incantateur parmi vos sorts préférés. Ce sort lui coûtera désormais 2 PM de moins (au lieu de 1). Un sort peu atteindre 0 PM à lancer.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Sort préféré	Niveau 11		
Fréquence	Activation		Défense
	special		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Magie générale pour tous lanceurs de sor
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	
Sort pénétrant les défenses		3	
Description		Type de bonus Altération de sorts	
<p>Vous devez choisir avec ce pouvoir, 1 sort connu qui nécessite une défense mineure pour y résister. Augmente le niveau d'attaque du sort , le rendant plus difficile à défier. Le sort choisi nécessitent désormais une défense 'majeure' pour y résister. Le sort coûtera 1 PM supplémentaire lorsque utilisé ainsi. Répétition permet de choisir 1 autre sort.</p>			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence permanent	Activation special		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sorcellerie, runes et magie innée
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	
Sort pénétrant les défenses avancé		5	
Description		Type de bonus Altération de sorts	
<p>Vous devez choisir avec ce pouvoir, 1 sort connu qui nécessite une défense majeure pour y résister. Augmente le niveau d'attaque du sort , le rendant plus difficile à défier. Le sort choisi nécessitent désormais une défense 'ultime' pour y résister. Le sort coûtera 1 PM supplémentaire lorsque utilisé ainsi. Répétition permet de choisir 1 autre sort. (Se combine avec sort pénétrant les défenses au coût de de +2 PM)</p>			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Niveau 11			
Fréquence permanent	Activation special		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Magie générale pour tous lanceurs de sor
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	
Sort persistant		4	
Description		Type de bonus Altération de sorts	
Vous devez choisir 1 sort connu avec ce pouvoir. Vous permet d'augmenter leur durée jusqu'au prochain court repos pour les sorts dont vous êtes la cible. Si fait sur une cible consentante, le sort durera 1 h. Répétition permet de choisir 1 autre sort. Vous devez incanter le sort 4 fois (chaque fois coûte les PM). Ces PM ne pourront être récupérés que lorsque vous prendrez un court repos.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence a volonté	Activation en combat ou non		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Magie générale pour tous lanceurs de sor
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	
Sort préféré		3	
Description		Type de bonus Altération de sorts	
Permet de choisir un sort connu par l'incantateur. Ce sort lui coûtera désormais 1 PM de moins (répétition permet de choisir un autre sort avec le même effet). Un sort peu atteindre 0 PM à lancer.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation special		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Magie générale pour tous lanceurs de sor
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	
Sort prolongé		3	
Description		Type de bonus <input type="text" value="Altération de sorts"/>	
Vous devez choisir 1 sort connu avec ce pouvoir. Vous permet d'augmenter leur durée (x2*) . Utilisable seulement sur les sorts qui ont pour cible vous ou une cible consentante. Répétition permet de choisir 1 autre sort. Le sort coutera 1 Pm supplémentaire utilisé ainsi			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence permanent	Activation special		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise Non		Catégorie de pouvoir Magie générale pour tous lanceurs de sor
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	
Souffleur de verre		2	
Description		Type de bonus <input type="text"/>	
Vous êtes capable de fabriquer des fioles en verre. Si vous ne faites aucun autre métier entre les GN, vous pouvez débiter un scénario avec 2 fioles.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence 1 x par GN	Activation hors combat seulement		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise Non		Catégorie de pouvoir Artisans et professions
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	4	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	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	
Spécialisation de pouvoir avancé		5	
Description		Type de bonus Altération de pouvoirs	
Permet de choisir un pouvoir que vous avez qui nécessite une défense majeure pour y résister. Augmente le niveau d'attaque de votre pouvoir le rendant plus difficile à défier. Le pouvoir choisi nécessitent désormais une défense 'ultime' pour y résister. Répétition permet de choisir un autre pouvoir. (Se combine avec spécialisation d'un pouvoir)			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Niveau 11			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	special		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Compétences générales
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	
Spécialisation d'un pouvoir		3	
Description		Type de bonus Altération de pouvoirs	
Permet de choisir un pouvoir que vous avez qui nécessite une défense mineure pour y résister. Augmente le niveau d'attaque de votre pouvoir le rendant plus difficile à défier. Le pouvoir choisi nécessitent désormais une défense 'majeur' pour y résister. . Répétition permet de choisir un autre pouvoir.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Compétences générales
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	
Spécialiste de désarmement		3	
Description		Type de bonus <input type="text" value="Altération de pouvoirs"/>	
Permet de désarmer un adversaire de l'arme qu'il tient en main. Dire : " Spécialiste du désarmement" et frapper 2 fois l'arme de l'adversaire près des mains. L'adversaire devra alors lancer son arme 10 m dans un direction de son choix.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Désarmement			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	en combat ou non		Dextérité ultime
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Spécialiste des armes	Non		Combat avec dextérité
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	
Spécialiste de la chasse		3	
Description		Type de bonus <input type="text"/>	
Permet de relancer les dés 1 fois lors de l'exploration comme chasseur			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x par GN			
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Artisans et professions
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	
Spécialiste de la pêche		3	
Description		Type de bonus	
Permet de relancer les dés 1 fois lors de l'exploration comme pêcheur			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Pêcheur			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par GN			
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Artisans et professions
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	
Spécialiste des armes		3	
Description		Type de bonus	
Empêche le désarmement, ou que notre arme soit détruite par une attaque (même magique) qui détruit les armes. Vous devez dire : "spécialiste" pour contrer l'effet. L'ennemi qui a tenté de vous désarmer ou briser votre arme subira 1 point de dégâts (sauf s'il vous a lancé un sort).			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Arme de prédilection			
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Combat avec dextérité
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	
Spécialiste des mines		3	
Description		Type de bonus	
Permet de relander les dés 1 fois lors de l'exploration comme Mineur			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Mineur			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par GN			
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Artisans et professions
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	
Spécialiste des plantes		3	
Description		Type de bonus	
Permet de relander les dés 1 fois lors de l'exploration comme cueilleur de plantes			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Connaissance des plantes			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par GN			
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Artisans et professions
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	
Spécialiste d'une arme exotique*		10	
Description		Type de bonus Permanent	
Vous choisissez un type d'arme exotique lorsque vous choisissez ce pouvoir. Vous gagnez les pouvoirs suivants lorsque vous vous battez avec cette arme : les dégats augmentent de 1. Vous gagnez 1* armure temporaire lorsque vous commencez 1 scène de combat avec cette arme (premiers dégâts subis).			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Spécialiste des armes			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Combattants en force
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 description	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	
Spécialiste en combat aveugle		2	
Description		Type de bonus Défense	
Permet de garder les yeux ouverts lorsque aveuglé pour se battre. Dire 'spécialiste aveugle' lors de l'aveuglement. Permet aussi d'ouvrir les yeux pour marcher lentement (non courir) dans les mêmes circonstances. Permet de faire les coups de base et les pouvoirs qui ne demande pas de se déplacer (comme charge) même lorsque aveuglé (sauf attaque surprise). Vous ne pouvez pas lire ainsi.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Sixième sens			
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	réaction a autres pouvoirs		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Combat avec dextérité
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	
Spectacle lucratif		3	
Description		Type de bonus Temporaire	
Oblige ceux vous ayant écouté pendant au moins 5 min à vous donner 1* Pièce s'il le possède. La personne doit avoir fait un spectacle divertissant (musique, chant, acrobatie, etc.). On ne peut affecter la même personne 2 fois durant le même GN.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	hors combat seulement		Spirituelle mineure
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sociales et Bardiques
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	
Stabilité		1	
Description		Type de bonus Défense	
Permet au personnage de rester ferme sur sa position. Annule entre autres les effets suivants : attaque étourdissante, sonner et coup de projection. Vous donne l'équivalent de 'défense endurance mineur' pour résister aux pouvoirs et sorts de type "qui vous déplace ou affecte votre déplacement". Pour contrer un effet, dire : "stabilité". Utilisable à volonté sans dépenser vos utilisations de 'défense endurance'.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Combattants en force
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Équivaut maintenant à la défense majeure	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	
Stabilité légendaire		3	
Description		Type de bonus Défense	
Permet au personnage de rester ferme sur sa position. Annule entre autres les effets suivants : attaque étourdissante, sonner et coup de projection. Vous donne l'équivalent de 'défense endurance ultime' pour résister aux pouvoirs et sorts de type "qui vous déplace ou affecte votre déplacement". Pour contrer un effet, dire : "stabilité". Utilisable à volonté sans dépenser vos utilisations de 'défense endurance'.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Stabilité	Niveau 11		
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Combattants en force
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	
Stratégiste		3	
Description		Type de bonus Temporaire	
Permet de créer un plan en vue d'une attaque. Le plan doit être expliqué durant 2 min. Il doit se passer dans une zone de 20 m x 20 m définie et définir des ennemis précis. 5 alliés auront + 1 aux dégâts aux 2* prochains coups portés dans la prochaine heure contre les ennemis définies dans cette zone.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Connaissances
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 2 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	3	+ 2 au chiffre avec astérisque 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	
Style de combat : armes à distance		10	
Description		Type de bonus Permanent	
Lorsque vous vous battez avec un arc ou une arbalète : vos dégats augmentent de 1. De plus, les pouvoirs qui nécessitent un coup avec une arme et qui ont une défense 'mineure' pour les contrer, voient celle-ci augmenter à 'majeur'			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Attaque spéciale - armes à distance*	Niveau 7		
Fréquence	Activation		Défense
permanent	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Combat aux armes à distance
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	
Style de combat : duelliste		10	
Description		Type de bonus Permanent	
Lorsque vous vous battez avec une seule arme à une main (pas d'arme ou bouclier dans l'autre main) : vos dégats augmentent de 1. De plus, les pouvoirs qui nécessitent un coup avec une arme et qui ont une défense 'mineure' pour les contrer, voient celle-ci augmenter à 'majeur'			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Arme de prédilection	Niveau 7		
Fréquence	Activation		Défense
permanent	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Combat avec dextérité
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	
Style de combat : arme et bouclier		10	
Description		Type de bonus Permanent	
Lorsque vous vous battez avec une arme à une main et un bouclier : vos dégâts augmentent de 1. De plus, les pouvoirs qui nécessitent un coup avec une arme et qui ont une défense 'mineure' pour les contrer, voient celle-ci augmenter à 'majeur'			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Arme de prédilection	Niveau 7		
Fréquence	Activation		Défense
permanent	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Combattants en force
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	
Style de combat : armes à 2 mains		10	
Description		Type de bonus Permanent	
Lorsque vous vous battez avec une arme à 2 mains : vos dégâts augmentent de 1. De plus, les pouvoirs qui nécessitent un coup avec une arme et qui ont une défense 'mineure' pour les contrer, voient celle-ci augmenter à 'majeur'			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Destruction de Bouclier	Niveau 7		
Fréquence	Activation		Défense
permanent	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Combattants en force
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	
Style de combat: combat à 2 armes		10	
Description		Type de bonus Permanent	
Lorsque vous vous battez avec deux armes en main (vous devez bien sur être ambidextre) : vos dégats augmentent de 1. De plus, les pouvoirs qui nécessitent un coup avec une arme et qui ont une défense 'mineure' pour les contrer, voient celle-ci augmenter à 'majeur'			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Arme de prédilection	Niveau 7		
Fréquence	Activation		Défense
permanent	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Combat avec dextérité
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	
Substitution d'énergie		5	
Description		Type de bonus Altération de sorts	
Vous devez choisir 1 élément(feu, acide,froid, électricité) avec ce pouvoir. Lorsque vous incanter un sort qui fait des dégats d'éléments vous pouvez substituer l'élément du sort par celui choisi dans ce pouvoir. Le sort coûtera 1 PM supplémentaire lorsque utilisé ainsi. Les autres effets du sort demeure inchangé. Répétition permet de choisir 1 autre élément.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
permanent	special		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Druidiques et esprits
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	
Torture		1	
Description		Type de bonus	
Permet au personnage d'en torturer un autre pendant 5 min. La victime perd 1* PV après les 5 min. Si elle est vivante, elle devra répondre de façon précise à 1* question posée.			
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
sans douleur	Non		Compétences générales
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	
Toucher de guérison		2	
Description		Type de bonus	
Permet au personnage de guérir les blessures physiques après avoir touché la cible pendant 1 min. La cible regagne 2* PV.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Magie divine de base	Activation		Défense
Fréquence	hors combat seulement		
1 x court repos	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Annulé par	Non		Divins et spirituelle
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	1
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2	+ 1 x par court repos	2
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
+ 1 x par court repos	2		

Pouvoir		Cout Niv 1	
Transfert de sang		2	
Description		Type de bonus Temporaire	
Permet au personnage de guérir les blessures physiques en se les transférant à lui-même. Après avoir touché la cible pendant 1 min, elle regagne 2* PV et le soignant lui en perd 1.(ne peut être réduit). Les points de vie perdus ne peuvent être pris dans les points de vie temporaires.			
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
	Non		Divins et spirituelle
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	4
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 2 x par scène	3		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Transfert de santé		2	
Description		Type de bonus Temporaire	
Permet au personnage de guérir la fatigue et les maladies (même magique)en se les transférant à lui-même. Après avoir touché la cible pendant 5 min, elle est guérie de ses maladies. Le personnage, lui, contracte les maladies. Si le personnage peut y résister, il ne subit pas la maladie.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Transfert de sang	Activation		Défense
Fréquence	hors combat seulement		
1 x court repos	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Annulé par	Non		Divins et spirituelle
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	
Transfert suprême		3	
Description		Type de bonus Altération de pouvoirs	
Permet au personnage de guérir la cible après l'avoir touchée pendant 5 min. Elle regagne 3* PV et est guérie de ses maladies, poisons, fatigue ou afflictions qui eux sont transférés au personnage soignant qui perd 3 pv aussi.. Si le personnage peut y résister, il ne subit pas la maladie ou le poison. Les points de vie perdus ne peuvent être pris dans les points de vie temporaires.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Transfert de santé	Niveau 7		
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Divins et spirituelle
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 2 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	
Transfert total		5	
Description		Type de bonus Temporaire	
Permet au personnage de guérir la cible totalement de ses maladies, poisons ou effets négatifs physiques après l'avoir touchée 5 min.(même les membres tranchés autres que la tête) Elle regagne aussi tous ses PV . Le personnage, quant à lui, perd 5 PV et tombe "assommé" (voir lexique) pour 15 min. Il ne sera pas réveillable d'aucune façon. Les points de vie perdus ne peuvent être pris dans les points de vie temporaires.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Transfert suprême			
Fréquence	Activation		Défense
1 x long repos	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Divins et spirituelle
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	
Transmutation 1		5	
Description		Type de bonus <input type="text" value="Altération de sorts"/>	
Tous les sorts lancés par le personnage de type transmutation sont comme incantés 1 niveau supérieur sans coût supplémentaire en PM. Vous pouvez incanter les sorts d'un niveau supérieur à ceux normalement permis avec ce pouvoir.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Magie arcane I			
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Magie arcane
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	
Vitalité Héroïque		3	
Description		Type de bonus <input type="text"/>	
Le personnage a 1* PV supplémentaire.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Vitalité Supérieur			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Défenses et endurance
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la description	3	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la description	3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la description	4	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la description	4
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Vitalité Supérieur		2	
Description		Type de bonus	
Le personnage a 1* PV supplémentaire.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence permanent	Activation permanent		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Défenses et endurance
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	+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	2
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Vitalité Suprême		5	
Description		Type de bonus	
Le personnage a 1* PV supplémentaire.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Vitalité héroïque	Niveau 7		
Fréquence permanent	Activation permanent		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Défenses et endurance
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	5	+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	5
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	5	+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Vol à la tire		1	
Description		Type de bonus	
<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	3		
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7