

Liste des pouvoirs des paladins

Pouvoir		Cout Niv 1	
Amélioration d'armes en bois		2	
Description		Type de bonus	Temporaire
<p>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</p>			
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 astérisque dans la descriptions	3	+ 2 au chiffre avec astérisque 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	
Arme de prédilection		2	
Description		Type de bonus Défense	
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	
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 étourdissante		2	
Description		Type de bonus	
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	Activation		Défense
Fréquence	en combat ou non		Endurance mineure
1 x court repos	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Annulé par	Non		Combattants en force
Stabilité	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	
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	
		Type de bonus Défense	
Description			
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	
Aura de courage			
Fréquence		Activation	
1 x court repos		en combat ou non	
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	
fréquence devient 1 x par scène		5	
Niveau 6		Cout Niv 6	
Niveau 3		Cout Niv 3	
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions		2	
Niveau 5		Cout Niv 5	
Affecte "majeur" aussi		10	
Niveau 7		Cout Niv 7	

Pouvoir		Cout Niv 1	
Bouclier divin		3	
		Type de bonus Défense	
Description			
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	
Maniement de boucliers			
Fréquence		Activation	
1 x court repos		en combat ou non	
Annulé par		Composante matérielle requise	
		Non	
Niveau 2		Cout Niv 2	
pouvoir devient utilisable à volonté		5	
Niveau 4		Cout Niv 4	
Niveau 6		Cout Niv 6	
Niveau 3		Cout Niv 3	
Niveau 5		Cout Niv 5	
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 <input type="text" value="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	
Choix de pouvoirs de multiclasse		3	
Description		Type de bonus <input type="text"/>	
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	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
+ 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	
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	
Connaissances des sorts divins		1	
Description		Type de bonus <input type="text"/>	
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	
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	
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 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	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	
Destruction de Bouclier			
Fréquence		Activation	
1 x court repos		Défense	
Annulé par		Composante matérielle requise	
		Non	
Niveau 2		Cout Niv 2	
+ 1 x par court repos		3	
Niveau 4		Cout Niv 4	
Niveau 6		Cout Niv 6	
Niveau 3		Cout Niv 3	
+ 1 x par court repos		3	
Niveau 5		Cout Niv 5	
Niveau 7		Cout Niv 7	

Pouvoir		Cout Niv 1	
Coup vampirique		2	
Description		Type de bonus Temporaire	
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	
Coup divin			
Fréquence		Activation	
1 x court repos		en combat ou non	
Annulé par		Composante matérielle requise	
		Non	
Niveau 2		Cout Niv 2	
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions		3	
Niveau 4		Cout Niv 4	
+ 1 x par court repos		10	
Niveau 6		Cout Niv 6	
Niveau 3		Cout Niv 3	
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions		10	
Niveau 5		Cout Niv 5	
+ 1 x par court repos		10	
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	
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			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	en combat ou non		Dextérité mineure
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Stabilité	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
fréquence devient 3 x par scène	5		
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 possédés (dextérité, endurance ou spirituelle): vous permet désormais de résister aux pouvoirs et sorts qui demandent 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 initialisé. 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 "Endurance" à outrance		5	
Description		Type de bonus Altération de pouvoirs	
Vous perdez 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 résister lorsque 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			Défense
Fréquence	Activation		
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	
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	
Destruction de Bouclier		3	
Description		Type de bonus <input type="text" value="Temporaire"/>	
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	
Détection du bien		1	
Description		Type de bonus <input type="text"/>	
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	
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 maitre 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	
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	
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 <input type="text" value="Temporaire"/>	
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			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	hors combat seulement		
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	
Écriture de sorts divins sur parchemin		3	
Description		Type de bonus <input type="text"/>	
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	Lire et écrire		
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	
Empathie		1	
Description		Type de bonus	
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 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	3		
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	
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	
Étiquette naturelle		1	
Description		Type de bonus	
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	Pré-requis 3	
Géographie et démographie			
Fréquence	Activation	Défense	
permanent	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	
Expertise au bouclier		5	
Description		Type de bonus	
		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	
Force d'ogre		10	
Description		Type de bonus Permanent	
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	
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.			
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	
Permet de réparer 1* arme, 1* bouclier ou 1* point d'armure en métal brisé en 5 min. Doit être fait à une forge.			
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	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	
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	
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	
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 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
+ 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	
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	Activation		Défense
1 x court repos	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		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	
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.			
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 astérisque dans la descriptions	1	+ 2 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	
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	
Lire et écrire		1	
Description		Type de bonus <input type="text"/>	
Le personnage sait lire et écrire les langues qu'il parle.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
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	
Lumière divine		2	
Description		Type de bonus 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 de combat		3	
Description		Type de bonus Permanent	
Double le temps que dispose un incanteur 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	Activation		Défense
Fréquence	en combat ou non		
permanent	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	
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			
Fréquence	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	
<p>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.</p>			
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	
<p>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.</p>			
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	
Maniement 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 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 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 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	
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 astérisque dans la description	2	+ 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	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	
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 astérique dans la descriptions	2	+ 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 description	4		
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 gagnez les effets qu'un d'un seul pouvoir de méditation à la fois			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Méditation Mentale			
Fréquence	Activation		Défense
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 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	
Méditation totale		3	
Description		Type de bonus	
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	
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	
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	
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	
Prêtre Pacifiste		3	
Description		Type de bonus	
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	
Magie divine I			
Fréquence		Activation	
permanent		en combat ou non	
Annulé par		Composante matérielle requise	
		Non	
Niveau 2		Cout Niv 2	Niveau 3
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions		5	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions
Niveau 4		Cout Niv 4	Niveau 5
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la description		5	
Niveau 6		Cout Niv 6	Niveau 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	
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			
Fréquence	Activation		Défense
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 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		
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	
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 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	
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 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	
Résistance aux maladies		2	
Description		Type de bonus	
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	
		Type de bonus Défense	
Description			
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	
Vitalité Supérieur			
Fréquence		Activation	
a volonté		réaction a autres pouvoirs	
Annulé par		Composante matérielle requise	
		Non	
Niveau 2		Niveau 3	
Cout Niv 2		Cout Niv 3	
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions		+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	
1		1	
Niveau 4		Niveau 5	
Cout Niv 4		Cout Niv 5	
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions		+ 2 au chiffre avec astérique dans la description	
2		4	
Niveau 6		Niveau 7	
Cout Niv 6		Cout Niv 7	

Pouvoir		Cout Niv 1	
Sans douleur		2	
		Type de bonus Défense	
Description			
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	
Vitalité Supérieur			
Fréquence		Activation	
a volonté		réaction a autres pouvoirs	
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	
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	
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 soi-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 Temporaire	
Coup avec une arme de corps à corps qui inflige +1* aux dégâts et rend la victime sonnée pour 30 sec. (Dire sonnée) 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 sonnée, 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	
Attaque étourdissante			
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 au chiffre avec astérisque dans la descriptions		+ 1 x par court repos	
3		5	
Niveau 4		Niveau 5	
Cout Niv 4		Cout Niv 5	
+ 1 x par court repos			
5			
Niveau 6		Niveau 7	
Cout Niv 6		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	
Niveau 11			
Fréquence		Activation	
permanent		special	
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	
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 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	
Spécialiste de désarmement		3	
Description		Type de bonus 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 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	
Spécialiste des armes			
Fréquence		Activation	
permanent		en combat ou non	
Annulé par		Composante matérielle requise	
		Non	
Niveau 2		Cout Niv 2	
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions		3	
Niveau 4		Cout Niv 4	
Niveau 6		Cout Niv 6	
Niveau 3		Cout Niv 3	
+ 1 au chiffre avec astérique dans la description		3	
Niveau 5		Cout Niv 5	
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	
Sixième sens			
Fréquence		Activation	
a volonté		réaction a autres pouvoirs	
Annulé par		Composante matérielle requise	
		Non	
Niveau 2		Cout Niv 2	
Niveau 4		Cout Niv 4	
Niveau 6		Cout Niv 6	
Niveau 3		Cout Niv 3	
Niveau 5		Cout Niv 5	
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 astérique dans la descriptions	3	+ 2 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	
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 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		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	
Toucher de guérison		2	
Description		Type de bonus Temporaire	
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			
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
+ 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	
Vitalité Héroïque		3	
Description		Type de bonus	
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 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	4	+ 1 au chiffre avec astérique 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	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 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
Vitalité Suprême

Cout Niv 1

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