

Liste des pouvoirs des mages

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	
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	
Astrologie		1	
Description		Type de bonus	
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	
Bombe Alchimique		5	
Description		Type de bonus	
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	
Choix de pouvoirs de multiclasse		3	
		Type de bonus	
Description			
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	
Concentration		2	
		Type de bonus	
Description		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 1 x par scène	Activation réaction a autres pouvoirs		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Coup déconcentrant	Non		agie 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	
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	Activation		Défense
Fréquence	en combat ou non		
a volonté	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Annulé par	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	
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		Roulardise, 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	
Cryomancie		5	
Description		Type de bonus	
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	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
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 <input type="text" value="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	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
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 <input type="text"/>	
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	
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 "spirituelle" à outrance		5	
Description		Type de bonus Altération de pouvoirs	
Vous perdez 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	
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 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 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
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
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la description	5	+ 1 au chiffre avec astérisque 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	
Divination 1		5	
Description		Type de bonus <input type="text" value="Altération de sorts"/>	
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			
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	
Dons des langues		2	
Description		Type de bonus <input type="text"/>	
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	
Ébénisterie supérieur		3	
Description		Type de bonus	
<p>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.</p>			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Ébénisterie			
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	
Écriture de sort arcane sur parchemin		3	
Description		Type de bonus	
<p>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)</p>			
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	
Électromancie		5	
Description		Type de bonus Altération de sorts	
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 permanent		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Niveau 2	Non		Magie générale pour tous lanceurs de sor
	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 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 permanent		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Niveau 2	Non		Magie générale pour tous lanceurs de sor
	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 1		5	
Description		Type de bonus	
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	
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	
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 astérisque dans la descriptions	2	+ 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	
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	
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	
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	
Fabrication de poussière magique		3	
Description		Type de bonus	
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 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	
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	
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	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	
Géomancie avancé		10	
Description		Type de bonus <input type="text" value="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	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	
Herboristerie		2	
Description		Type de bonus <input type="text"/>	
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	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	
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	
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 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	
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		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	
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	
Joallier		3	
Description		Type de bonus <input type="text"/>	
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	
Langue supplémentaire		1	
Description		Type de bonus <input type="text"/>	
Permet de connaître 1 langue supplémentaire.(ex. mon perso parle Ogre)			
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	
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	
Magie arcane de base		3	
Description		Type de bonus	
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 permanent		Défense
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	
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 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	
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 1 x par scène	Activation hors combat seulement		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	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	
Professeur		5	
Description		Type de bonus	
Grâce à ce pouvoir vous pouvez enseignez des pouvoirs que vous maitrisez 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 passez 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 1 er 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	Activation		Défense
Fréquence	hors combat seulement		
1 x par GN	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Annulé par	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	
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	
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	
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 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 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	
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			
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	
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	
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	
Sort à distance		3	
Description		Type de bonus	
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	Activation		Défense
a volonté			
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 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	
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.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
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 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 nécessite 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 +2 PM)</p>			
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		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	
<p>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.</p>			
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		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		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise		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	
Sort prolongé		3	
Description		Type de bonus 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		Catégorie de pouvoir
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 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	
Souffleur de verre		2	
Description		Type de bonus	
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	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 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 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	
Transmutation 1		5	
Description		Type de bonus 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 a volonté	Activation permanent		Défense
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 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