

# Liste des pouvoirs exclusifs d'Obsidius

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Abjurateur 2*</b>		5	
Description		Type de bonus	Altération de sorts
Tous les sorts lancés par le personnage de type abjuration sont comme incantés 2 niveau supérieur sans coût supplémentaire en PM. Vous pouvez incanter les sorts de 2 niveaux supérieurs à ceux normalement permis avec ce pouvoir.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Abjurateur 1			
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	
<b>Abjurateur 3*</b>		10	
Description		Type de bonus <input type="text" value="Altération de sorts"/>	
Tous les sorts lancés par le personnage de type Abjuration coûtent 1 PM de moins.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Abjurateur 2*			
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	
<b>Alchimie ultime*</b>		5	
Description		Type de bonus <input type="text"/>	
Permet de concocter des boissons et onguents d'Alchimie niv 3. Avec le pouvoir, vous connaissez 2* types de potions niv. 3. Chaque potion niv. 3 prend 15 min de création et les composantes.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Alchimie majeur			
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	3	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	3	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	3
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	3	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	3

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Amélioration d'armes en bois durable*</b>		10	
Description		Type de bonus Altération de pouvoirs	
Permet à l'ébéniste de rendre une arme corps a corps en bois plus efficace à l'aide de ciseaux de tailles. Nécessite 30 min de travail. Augmente les dégâts + 1 (type permanent) de l'arme travaillée pour la durée du scénario. Nécessite 1 bois de qualité supérieur			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Amélioration d'armes			
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	
<b>Amélioration d'armes en fer durable*</b>		10	
Description		Type de bonus Altération de pouvoirs	
Permet au forgeron de rendre une arme une arme une arme corps a corps en fer plus efficace à l'aide d'une forge et de matériaux. Nécessite 30 min de travail. Augmente les dégâts + 1 (type permanent) de l'arme travaillée pour la durée du scénario. Nécessite 5 unités de minerai rouge.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Amélioration d'armes			
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	
<b>Arme de pacte spirituelle avancé*</b>		3	
Description		Type de bonus Altération de pouvoirs	
Vous pouvez choisir une arme magique que vous possédez à la fin d'un GN comme votre arme "spirituelle" pour le prochain GN. Les autres règles d'arme de pacte s'appliquent. Si vous êtes inconscient,( 0 pv) on peut faire dissipation de la magie pour récupérer l'arme magique sur vous.			
Pré-requis 1		Pré-requis 2	
Arme de pacte spirituelle			
Fréquence		Activation	
1 x par GN		special	
Annulé par		Composante matérielle requise	
		Non	
		Catégorie de pouvoir	
		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	
<b>Arme de pacte spirituelle*</b>		5	
Description		Type de bonus Permanent	
Permet entre les GN de choisir 1* arme non magique qui sera votre arme "spirituelle" jusqu'à votre mort ou jusqu'à ce que vous le refaisiez sur une autre arme. Mettre un bandeau rouge sur le pommeau pour bien l'identifier. Celle-ci frappera "Divin" à volonté. Lorsque vous lâchez l'arme, elle réapparaît dans votre main, donc vous ne pouvez être désarmé. Lorsque vous n'avez pas l'arme en main, elle disparaît (la mettre à votre ceinture). Vous êtes considéré avoir la capacité de manier cette arme. Vous pouvez choisir un arc, une arbalète, ou toute arme de corps à corps mais pas les armes de jet.			
Pré-requis 1		Pré-requis 2	
Sorcellerie I			
Fréquence		Activation	
1 x par GN		special	
Annulé par		Composante matérielle requise	
		Non	
		Catégorie de pouvoir	
		Sorcellerie, runes et magie innée	
Niveau 2		Cout Niv 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	
<b>Armes naturelles*</b>		2	
Description		Type de bonus Permanent	
Permet au joueur de se battre avec des cornes ou des griffes. Les griffes ou cornes (costume) doivent être molles et dépasser de 10 cm à 30 cm des mains du joueur. Répétition permet de choisir l'autre élément (donc, cornes et griffes).			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence a volonté	Activation permanent		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise Non		Catégorie de pouvoir Nature, Animaux et Créatures
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Attaque Surprise - armes à distance*</b>		5	
Description		Type de bonus Attaque surprise	
Permet au personnage d'utiliser les pouvoirs suivants avec des armes à distance s'il les possède : attaque surprise et assassinat. Le personnage doit acheter séparément les pouvoirs.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Maniement d'armes à distance	Activation hors combat seulement		Défense
Fréquence a volonté	Composante matérielle requise Non		Catégorie de pouvoir Combat aux armes à distance
Annulé par s/o	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	
<b>Bouclier anti-rayon*</b>		5	
Description		Type de bonus Défense	
Permet de bloquer un sort a catalyseur ou au toucher avec son bouclier sans en subir les effets. Dire ' Bouclier' et l'effet ne s'applique pas pour vous mais s'applique pour les autres si ca s'applique à une zone			
Pré-requis 1		Pré-requis 2	
Style de combat : arme et bouclier			
Fréquence		Activation	
1 x court repos		Défense	
Annulé par		Composante matérielle requise	
		Non	
Niveau 2		Cout Niv 2	
+ 1 x par court repos		4	
		Niveau 3	
		+ 1 x par court repos	
Niveau 4		Cout Niv 4	
		Niveau 5	
Niveau 6		Cout Niv 6	
		Niveau 7	
		Cout Niv 7	

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Capture*</b>		3	
Description		Type de bonus Temporaire	
Permet de faire une "capture" avec une arme courte tranchante sous la gorge et l'attaquant doit surprendre sa cible. La victime doit alors lâcher ce qu'elle tient en main et est prisonnière (les 2 peuvent marcher seulement). Si la victime tente de s'évader, (possible après 30 sec seulement) 2* dégâts sans armure (défense réussie = 0 dégât si la victime s'évade après 30 sec).			
Pré-requis 1		Pré-requis 2	
Attaque Surprise			
Fréquence		Activation	
1 x par scène		hors combat seulement	
Annulé par		Composante matérielle requise	
Contorsionniste avancé		Non	
Niveau 2		Cout Niv 2	
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions		2	
		Niveau 3	
		+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	
Niveau 4		Cout Niv 4	
		Niveau 5	
Niveau 6		Cout Niv 6	
		Niveau 7	
		Cout Niv 7	

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Changeur de forme</b>		2	
Description		Type de bonus	
Permet à la personne de changer de forme, ex.: homme-rat (un personnage ne peut avoir qu'une autre forme). Répétition permet de choisir une seconde forme. Nécessite d'avoir le costume pour se changer. La transformation prend le temps du changement de costume. Changer de forme guérit de 0* pv à la fin de la transformation. On ne peut choisir qu'une créature que nous avons déjà vue ( donc voir scénariste avant de choisir forme)			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	special		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Perception surnaturel	Non		Nature, Animaux et Créatures
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
fréquence devient 1 x par scène	3	+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Chant de désespoir*</b>		5	
Description		Type de bonus	
Permet d'affecter jusqu'à 2* victimes choisies qui entendent le chant (voir lexique) depuis 10 sec. Les victimes sont désespérées et font 1* point de dégâts de moins (sort d'attaque et pouvoirs spéciaux inclus) minimum 0.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Chant de peur			Défense
Fréquence	Activation		Spirituelle ultime
1 x court repos	en combat ou non		Catégorie de pouvoir
Annulé par	Composante matérielle requise		Sociales et Bardiques
Contre chant	Non		
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	5	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	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	
<b>Coffre dimensionnelle*</b>		5	
Description		Type de bonus	
<p>Permet de faire disparaître un coffre de 1* pied x 1* pied x 1* pied dans un espace extradimensionnel. Il y reste jusqu'à ce que vous, ou une personne disant le mot de passe choisi invoque le coffre ou à la fin du GN. À ce moment, le coffre ré-apparaît. Mettre une note "hors jeu" sur le coffre après avoir fait 'disparaître' le coffre. Demandez un jeton à la scénaristique et cachez le à l'endroit ou vous avez fais 'disparaître' le coffre. Un dissipation de la magie sur cette endroit le feras aussi re-apparaître.</p>			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Poche dimensionnelle			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Oui		Sorcellerie, runes et magie innée
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 x par court repos	5	+ 1 x par court repos	3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
fréquence devient 1 x par scène	3		0
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
	0		0

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Corps intemporel*</b>		2	
Description		Type de bonus	
<p>Votre corps vieillit très lentement. À chaque 10 années, votre corps vieillit de 1 an.</p>			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Résistance aux maladies			
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	
<b>Coup divin*</b>		2	
Description		Type de bonus	Type de dégat
Permet de faire un coup qui infligera des dégâts "divins". Dire : "divin" puis frapper. Déclarer vos dégâts habituels à la victime en ajoutant "divin". Peut être fait avec n'importe quel type d'arme.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
3 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	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	
<b>Coup élémentaire amélioré*</b>		4	
Description		Type de bonus	Altération de pouvoirs
Lors de la prise du pouvoir, le personnage choisit un type d'élément. (Doit être le même que son coup élémentaire) Permet d'améliorer un coup élémentaire qui infligera +2* de dégâts lors de ce coup. Dire : "nom de l'élément" et les dégâts (répétition : autre élément avec une autre arme).			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Coup élémentaire			Défense
Fréquence	Activation		
1 x court repos	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Affinités aux éléments
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	3	+ 1 x par court repos	6
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Coup élémentaire*</b>		2	
Description		Type de bonus	Type de dégat
Lors de la prise du pouvoir, le personnage choisit un type d'élément. Permet de frapper à volonté de l'élément choisi avec l'arme de son choix pendant une scène. Dire: "nom de l'élément" puis frapper pour 1 ou 2 de dégâts fixes de l'élément choisi (arme à 1 main=1, arme à 2 main et arc =2) (répétition : autre élément). N'affecte qu'une seule arme, sauf si le pouvoir est pris 2 fois pour affecter 2 armes tenues en même temps. Ne peut être cumuler à aucun autres pouvoirs qui altère les dégats sauf si spécifier dans le pouvoir qu'il altère ce pouvoir.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Affinités aux éléments
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	
<b>Coup magique*</b>		2	
Description		Type de bonus	Type de dégat
Permet de faire un coup qui infligera des dégâts "magiques". Dire : "frappe magique" puis frapper. Déclarer vos dégâts habituels à la victime en ajoutant "magique". Peut être utilisé avec n'importe quel type d'arme.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
3 x par scène	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sorcellerie, runes et magie innée
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
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	
<b>Coup paralysant majeur*</b>		5	
Description		Type de bonus <b>Temporaire</b>	
Permet de faire une attaque avec griffes ou cornes qui fera +2 de dégats et qui donnera l'effet paralysie à la victime Lorsqu'un personnage subit l'effet 'paralysie', il doit demeurer immobile mais il est conscient de son environnement. La paralysie cesse lorsque le personnage aura reçu un total de 5 points de dégats ou plus ou après 5 minutes. Une personne ne peut être paralysée avec ce pouvoir par la même personne 2 fois dans la même scène			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
<b>Coup paralysant*</b>			
Fréquence	Activation		Défense
1 x long repos	en combat ou non		Endurance majeure
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
liberte action	Non		Nature, Animaux et Créatures
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 x par long repos	5	+ 1 x par long repos	5
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Coup paralysant*</b>		5	
Description		Type de bonus <b>Temporaire</b>	
Permet de faire une attaque avec griffes ou cornes qui ajoutera l'effet paralysie à la victime 2 min. Lorsqu'un personnage subit l'effet 'paralysie', il doit demeurer immobile mais il est conscient de son environnement. À moins d'avis contraire la paralysie cesse à la première attaque reçue ou après 2 minutes. Une personne ne peut être paralysée avec ce pouvoir par la même personne 2 fois dans la même scène			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
<b>Armes naturelles*</b>			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	en combat ou non		Endurance majeure
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
liberte action	Non		Nature, Animaux et Créatures
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 x par court repos	3	+ 1 x par court repos	3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Création de poison ultime*</b>		5	
Description		Type de bonus	
Permet de créer une dose de poison ultime à partir de certains ingrédients en 15 min. Vous connaissez tous les poisons ultimes. Demander la liste à l'aubergiste			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Création de poison majeur			
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	
<b>Cri de guerre*</b>		5	
Description		Type de bonus	
Doit crier 10 sec très fort. Permet de sélectionner les 3* personnes le plus proches qui vous ont entendu. Celles-ci doivent être à moins de 10 m. Elles subissent 1* de dégât sans armure et sont affectées par l'effet peur pour une scène Lorsqu'un personnage subit l'effet 'peur', il doit 'acter' la peur. Elle se joue de deux façons différentes : 1- Le personnage fuit de la façon la plus directe la source de la peur 2- Le personnage entre dans un état de catatonie et n'est plus conscient de son environnement, il est paralysé par la peur. Si la personne apeurée reçoit des dégâts par la source de la peur, l'effet s'arrête pour lui.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	en combat ou non		Spirituelle majeure
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Contre-chant	Non		Sociales et Bardiques
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	5	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	5
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Divination 2*</b>		5	
Description		Type de bonus <b>Altération de sorts</b>	
Tous les sorts lancés par le personnage de type Divination sont comme incantés 2 niveaux supérieurs sans coût supplémentaire en PM. Vous pouvez incanter les sorts déjà connus de 2 niveaux supérieurs à ceux normalement permis avec ce pouvoir.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Divination 1			
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	
<b>Divination 3*</b>		10	
Description		Type de bonus <b>Altération de sorts</b>	
Tous les sorts lancés par le personnage de type Divination coûtent 1 PM de moins.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Divination 2*			
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	
<b>Dressage de monstre*</b>		3	
Description		Type de bonus <b>Temporaire</b>	
Permet de dresser un monstre qui a très peu d'intelligence. Lorsque le monstre est "sanglant" (voir lexique), dire : "dressage" (entre chaque coup aussi) puis frapper 5 fois le monstre (aucun dégât par coup, le dire au monstre). Au cinquième coup, le monstre sera considéré dressé par vous (spécial)			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Connaissance des montres			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par GN	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Nature, Animaux et Créatures
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Enchantement 2*</b>		5	
Description		Type de bonus <b>Altération de sorts</b>	
Tous les sorts lancés par le personnage de type Enchantement sont comme incantés 2 niveaux supérieurs sans coût supplémentaire en PM. Vous pouvez incanter les sorts de 2 niveaux supérieurs à ceux normalement permis avec ce pouvoir.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Enchantement 1			
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	
<b>Enchantement 3*</b>		10	
Description		Type de bonus Altération de sorts	
Tous les sorts lancés par le personnage de type Enchantement coûtent 1 PM de moins.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Enchantement 2*			
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
	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	
<b>Évocation 2*</b>		5	
Description		Type de bonus Altération de sorts	
Tous les sorts lancés par le personnage de type transmutation sont comme incantés 2 niveaux supérieurs sans coût supplémentaire en PM. Vous pouvez incanter les sorts de 2 niveaux supérieurs à ceux normalement permis avec ce pouvoir.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Évocation 1			
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	
<b>Évocation 3*</b>		10	
Description		Type de bonus <b>Altération de sorts</b>	
Tous les sorts lancés par le personnage de type Évocation coûtent 1 PM de moins.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Évocation 2*			
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	
<b>Force de géant*</b>		10	
Description		Type de bonus <b>Permanent</b>	
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 1 corps en même temps que vous battre avec l'autre main ou courir.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Force d'ogre	Niveau 11		
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	
<b>Frappe d'antimagie*</b>		6	
Description		Type de bonus	Type de dégat
Permet au personnage de canaliser une ancienne force qui traverse les résistances de tout ennemi. Vous ajoutez "antimagie" à tous vos attaques avec des armes. Les créatures qui ont des résistances à des types d'armes en particulier (normal, divin) ne pourront diminuer les dégâts venant de ces coups. Pour ce faire, l'arme utilisée ne doit faire l'objet d'aucune altération magique temporaire ou permanente. Permet aussi de frapper les gens dans des cercles de protections ou dans des sanctuaires divins ou druidiques			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence permanent	Activation en combat ou non		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	
<b>Immunité aux armes normales*</b>		5	
Description		Type de bonus	
Le personnage est immunisé à toutes les attaques dites normales (seules les attaques magiques,divins, poison, élémentaires ou abjuration magique affectent le personnage). Vous devez avertir la personne au 2ème coup reçu que ces armes semblent de pas vous blesser.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Sans douleur	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
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Interférence magique*</b>		5	
Description		Type de bonus Défense	
Vous pouvez annuler un sort en touchant ou pointant à 3 m maximum un incantateur pendant ou immédiatement après l'incantation. Dire 'Interférence magique'			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Interception magique	Niveau 7		
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	réaction a autres pouvoirs		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Défenses et endurance
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 x par court repos	3	+ 1 x par court repos	3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Lame arcane II*</b>		5	
Description		Type de bonus Temporaire	
Avec ce pouvoir, le mage peut incanter des sorts sans tenir son grimoire en main lorsqu'il se bat avec n'importe quelle arme de corps a corps ou 1 arme et un bouclier. De plus, il pourra dire l'incantation suivante: Eteh Torkuz Ussof (coûte 2 PM) et le prochain coup portée avec son arme durant la scène fera +2 dégat magique , dire lame arcane et les dégats magique. Pour finir, tout sort visant à enchanter n'importe qu'elle arme qu'il tient durera jusqu'au prochain court repos tant qu'il a l'arme en main.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Lame 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	
<b>Lame arcane III*</b>		10	
Description		Type de bonus <input type="text" value="Altération de sorts"/>	
Le lanceur de sort avec ce pouvoir pourra toucher avec son arme pour décharger tout sorts dans les 10 secondes suivants l'incantation (au lieu de toucher avec la main ou un catalyseur). Le coup fera 1 de dégâts magique (dégâts fixe non altérable) et ensuite subit l'effet du sort.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Lame arcane II*			
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	
<b>Magie arcane IV*</b>		9	
Description		Type de bonus <input type="text"/>	
Permet au personnage de faire de la magie arcane de niv 4. Vous gagnez 2 PM et vous devez choisir 2* sort connu de niv 4 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 4 au coût de 4 PM.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Magie arcane III			
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 astérisque dans la descriptions	4	+ 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 descriptions	4	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	4
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	4	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	4

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Magie arcane V*</b>		10	
Description		Type de bonus	
<p>Permet au personnage de faire de la magie arcane de niv 5. Vous gagnez 1 PM et vous devez choisir 2* sort connu de niv 5 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 5 au coût de 5 PM.</p>			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Magie arcane IV			
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 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
+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	5	+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	5

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Magie divine IV*</b>		9	
Description		Type de bonus	
<p>Permet au personnage de faire de la magie arcane de niv 4. Vous gagnez aussi 2 PM et vous devez choisir 2* sort connu de niv 4 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 4 au coût de 4 PM.</p>			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Magie divine III			
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 description	4	+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	4
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
+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	4	+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	4

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Magie divine V*</b>		10	
Description		Type de bonus	
<p>Permet au personnage de faire de la magie divine de niv 5. Vous gagnez aussi 1 PM et vous devez choisir 2* sort connu de niv 5 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 5 au coût de 5 PM.</p>			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Magie divine IV			
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	5	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	5
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	5	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	5	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	5

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Magie druidique IV*</b>		9	
Description		Type de bonus	
<p>Permet au personnage de faire de la magie druidique de niv 4. Vous gagnez aussi 6 PM et vous devez choisir 1* sort connu de niv 4 de la liste druidique. Pour ce faire, vous devez aussi avoir un totem en main ou dessiné sur une arme, un bouclier ou un vêtement que vous portez. Lorsque vous faites de la magie druidique, vous ne devez pas porter d'armure plus que légère, sinon vous subissez une pénalité de 1 point de magie supplémentaire pour les armures moyennes et 2 pour les armures lourdes. Permet aussi de faire vos sorts connus de niveaux inférieurs comme des sorts niv 4 au coût de 4 PM.</p>			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Magie druidique III			
Fréquence	Activation		Défense
	special		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Druidiques et esprits
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	5	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	5
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	5	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Magie druidique V*</b>		10	
Description		Type de bonus	
Permet au personnage de faire de la magie druidique de niv 5. Vous gagnez aussi 6 PM et vous devez choisir 1* sort connu de niv 5 de la liste druidique. Pour ce faire, vous devez aussi avoir un totem en main ou dessiné sur une arme, un bouclier ou un vêtement que vous portez. Lorsque vous faites de la magie druidique, vous ne devez pas porter d'armure plus que légère, sinon vous subissez une pénalité de 1 point de magie supplémentaire pour les armures moyennes et 2 pour les armures lourdes. Permet aussi de faire vos sorts connus de niveaux inférieurs comme des sorts niv 5 au coût de 5 PM.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Magie druidique IV			
Fréquence	Activation		Défense
	special		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Druidiques et esprits
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	6	+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	6
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	6	+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	6
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Magie inactive*</b>		-2	
Description		Type de bonus	
Malus- Le personnage ne tolère pas d'être visé par des sortilèges divins ou arcanes, ou par de la sorcellerie, même s'ils sont bénéfiques. Il craint la magie. Il ne laissera personne de son plein gré le cibler avec un sort. Il tolère la magie druidique, même s'il ne l'apprécie pas beaucoup.			
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	
<b>Malédiction bondissante*</b>		3	
Description		Type de bonus Altération de pouvoirs	
Lorsque vous faites une malédiction et que la cible tombe inconsciente, vous pouvez "transférer" la malédiction sur 1* personne à moins de 5 m de la cible que vous voyez. Elle aura les mêmes malus que la première cible. Si vous avez décidé d'achever la première cible, vous ne pouvez pas faire "rebondir" la malédiction. Vous ne pourrez pas achever la nouvelle cible non plus.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Malédiction			
Fréquence	Activation		Défense
1 x long repos	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sorcellerie, runes et magie innée
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3		
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Malédiction*</b>		5	
Description		Type de bonus Temporaire	
Permet de pointer un personne à 10 m. Celle-ci est maudite par vous pour la prochaine scène. Elle a -1 de dégâts à ses 3* prochains coups et vous + 1 de dégâts à vos 3* prochains coups ou sorts contre elle. De plus, si elle tombe inconsciente suite à des dégâts dans la même scène, vous pouvez l'achever à distance et regagner 2* PV.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Sorcellerie de base			
Fréquence	Activation		Défense
1 x long repos	en combat ou non		Spirituelle majeure
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sorcellerie, runes et magie innée
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	5	pouvoir devient utilisable 1 x par court repos	3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Malus Racial : Hobbit*</b>		0	
Description		Type de bonus	
Les hobbits ne peuvent en aucun temps porter d'armure lourde ou de bouclier plus grand que le bouclier de poing même si leur classe le permet. La durée de leur court repos est augmentée de 15 minutes pour eux et un court repos doit comprendre 'une collation'. S'il ne mange pas durant le court repos, il ne gagne pas les bénéfices.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
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	
<b>Malus racial, Nain*</b>		0	
Description		Type de bonus	
Les nains ne peuvent prendre aucun pouvoir d'esquive (tout pouvoir qui a le terme esquive dedans). De plus, s'ils obtiennent des pouvoirs de 'Magie arcane' ou 'Sorcellerie' ils gagnent 1 PM de moins à chaque pouvoir.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
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	
<b>Malus racial, Orque*</b>		0	
Description		Type de bonus	
Les orques sont moins en phase avec la magie de toute sorte, de ce fait, s'ils obtiennent des pouvoirs de 'Magie arcane', 'Magie divine', 'Magie druidique' ou 'Sorcellerie', ils gagnent 1 PM de moins à chaque pouvoir. De plus, ils ne pourront jamais gagner le niveau 'V' de chaque pouvoir ci haut, ni ceux nommés 'réserve magique suprême'. (Récupérer l'équivalent du coût en points de classes si gagné)			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
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	
<b>Malus racial: Gobelins*</b>		0	
Description		Type de bonus	
Les gobelins sont moins en phase avec la magie de toute sorte, de ce fait, s'ils obtiennent des pouvoirs de 'Magie arcane', 'Magie divine', 'Magie druidique' ou 'Sorcellerie', ils gagnent 1 PM de moins à chaque pouvoir. De plus, les Gobelins ne peuvent en aucun temps porter d'armes à 2 mains (incluant le bâton), ni de pavois, même si leur classe le permet.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
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	
<b>Meurtre sanglant*</b>		10	
Description		Type de bonus Altération de pouvoirs	
Permet de modifier une attaque surprise que vous faites avec une arme courte perforante ou tranchante. La personne en plus des dégats, recoit l'effet saignement: Ces dégats ne peuvent être soigner qu'après 15 minutes de repos. Aussi, si ces dégats ne sont pas soignés en 30 min vous tombé inconscient ( 0 pv).			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Attaque surprise sanglante*			
Fréquence	Activation		Défense
1 x long repos			
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	
<b>Meurtre*</b>		5	
Description		Type de bonus Altération de pouvoirs	
Permet, une fois par GN, de faire une attaque surprise spéciale (voir règles) avec n'importe quelle arme courte tranchante ou perforante. Vous devez avoir passé minimum 15 min en continu durant le GN à étudier votre cible avant de passer à l'acte. Ce pouvoir se cumule avec tout pouvoir de type attaque surprise, excluant coup assomant. Pour votre coup spécial, vous aurez + 3* aux dégâts.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Assassinat			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par GN	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Combat avec dextérité
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	5	+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	5
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	5	+ 2 au chiffre avec astérique dans la description	5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
+ 2 au chiffre avec astérique dans la description	5		

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>MultiClassé*</b>		0	
Description		Type de bonus	
Lorsque vous gagnez ce pouvoir, ajouté le à votre fiche de personnage. À chaque fois que vous devez gagner des points de classes grâce à cette option de Multi-Classes, inscrivez dans la colonne 'Coût en point de classe' le nombre total gagné (en négatif). Ex vous gagné 4 points de classe, inscrivez -4 dans la colonne coût			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
	0		0
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
	0		0
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
	0		0

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Noirceur*</b>		3	
Description		Type de bonus	
Permet de conjurer une zone de noirceur qui suivra un individu partout. La victime est aveuglée pendant 30 sec. Lorsque aveuglé, le joueur ferme les yeux et n'a pas le droit de les ouvrir, à moins de posséder une habileté le lui permettant. Dire : "noirceur" et lancer un catalyseur sur la victime.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	en combat ou non		Spirituelle majeure
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Lumiere divine	Non		Sorcellerie, runes et magie innée
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
fréquence devient 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	
<b>Objets magiques inactifs*</b>		-2	
Description		Type de bonus	
Malus- Le personnage ne tolère pas la magie. Par conséquent, il transporte les objets magiques seulement si le but est de les détruire. Il ne peut tirer aucun effet bénéfique d'un objet magique ou parchemin. Il tolérera par contre les objets druidiques et les potions d'herboristerie de base seulement.			
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	
<b>Perception surnaturelle*</b>		5	
Description		Type de bonus	
Permet de voir la vérité telle qu'elle est réellement. Lorsque que confronté à des illusions, déguisements ou changements de forme, dire : "perception surnaturelle". Dure 1 scène. 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 tous niveaux ( Des 'c' discrets au bas de la lettre). Peut avoir des utilités scénaristique ou en donjon.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence 1 x court repos	Activation réaction a autres pouvoirs		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Nature, Animaux et Créatures
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
pouvoir devient utilisable à volonté	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	
<b>Poche dimensionnelle*</b>		5	
Description		Type de bonus	
Permet de faire disparaître le contenu d'une de vos poches dans un espace extradimensionnel. Il y reste jusqu'à ce que vous dites le mot de passe choisi ou à la fin du GN. À ce moment, le contenu ré-apparaît. Demandez un 'ziploc' incrit poche dimensionnelle à la scénaristique. Si vous êtes mort (achevé), une dissipation de la magie sur cette poche la fera aussi re-apparaître. Vous pouvez avoir 1* seule poche ainsi.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos			
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		
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Protection avancée d'autrui*</b>		5	
Description		Type de bonus	
Permet lorsque vous utiliserez le pouvoir 'protection d'autrui' d'utiliser vos pouvoirs de défenses pour empêcher les effets ou dégâts d'affecter la personne protégée. Cela utilise 'votre utilisation' de la défense. Si un pouvoir allait vous affecter les 2 et que vous avez 2 utilisations restantes, vous pouvez vous protéger les 2. Dire 'Protection' en plus de la défense			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Protection d'autrui			Défense
Fréquence	Activation		
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	
<b>Protection divine</b>		5	
Description		Type de bonus <b>Temporaire</b>	
Permet d'invoquer la protection de son dieu afin qu'il punisse ceux qui vous frappent. Lorsque vous activez ce pouvoir, dire : "(nom du dieu), accorde-moi ta protection divine". Pendant une scène, vous "réfléter" 1* de dommage divin pour les 10 premiers coups reçus durant la scène.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Magie divine III			
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	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	
<b>Rage de l'ours</b>		5	
Description		Type de bonus <b>Altération de pouvoirs</b>	
Permet 1 x par court repos d'ajouter les avantages suivants lors d'une rage : subir 1 point de dégât de moins de tout dégât avec des armes. (exclut les éléments)			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Rage			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Nature, Animaux et Créatures
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Rage de l'ours améliorée</b>		10	
Description		Type de bonus Altération de pouvoirs	
Permet de subir 1 point de dégât supplémentaire de moins de tout dégât avec des armes lors de votre Rage de l'ours pour une réduction totale de 2. (exclut les éléments)			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Rage de l'ours	Niveau 11		
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Nature, Animaux et Créatures
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Rage du caribou*</b>		5	
Description		Type de bonus Altération de pouvoirs	
Permet 1 x par court repos d'ajouter les avantages suivants lors d'une rage : Permet de faire des charges projetantes à volonté: Après un course de 5m faire un coup à + 1* de dégâts qui projete l'adversaire de 3*m. ( endurance mineur) Dire 'charge projetante' à chaque coup ( Bonus temporaire)			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Rage			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Nature, Animaux et Créatures
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	5	+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	5
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Rage du loup*</b>		5	
Description		Type de bonus Altération de pouvoirs	
Permet 1 x par court repos d'ajouter les avantages suivants lors d'une rage : Permet de désigner 2* personnes que vous voyées au début d'une rage qui auront les avantages suivants : - Vous ne les attaquerez pas, les reconnaissant comme vos alliés. - Ils auront de + 1 dégâts ( bonus temporaire) s'ils attaquent au corps à corps une cible qui est à moins de 3 m de vous. ( ils doivent dire "Loup" à chaque coup)			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Rage			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Nature, Animaux et Créatures
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	2	+ 2 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	
<b>Rage frénétique améliorée*</b>		10	
Description		Type de bonus Altération de pouvoirs	
Permet durant votre rage frénétique de vous faire à volonté des coups à + 2 de dégâts au lieu de +1 (Bonus temporaire) Dire : "rage" et votre dégât à chaque coup touché. Un personnage en rage frénétique attaque la personne la plus proche, qu'elle soit ennemi ou alliée. La rage se termine à la fin de la durée, ou lorsqu'il n'y a plus personne de visible.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Rage frénétique*	Niveau 11		
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
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7



Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Rage frénétique*</b>		5	
Description		Type de bonus <input type="text" value="Altération de pouvoirs"/>	
Permet 1 x par court repos d'ajouter les avantages suivants lors d'une rage : vous pouvez faire à volonté des coups à + 1 de dégâts ( Bonus temporaire) Dire : "rage" et votre dégât à chaque coup touché. Un personnage en rage frénétique attaque la personne la plus proche, qu'elle soit ennemi ou alliée. La rage se termine à la fin de la durée, ou lorsqu'il n'y a plus personne de visible.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Rage			
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
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Régénération*</b>		10	
Description		Type de bonus <input type="text"/>	
Permet au personnage de se régénérer 2* PV par 5 min. Les dégâts de feu ou d'acide subis ne régénèrent pas et nécessitent d'autres types de soin. Vous ne pouvez être achevé que par du feu ou de l'acide. Régénérer de la mort fait que vous devez faire un court repos avant d'utiliser tous coups spéciaux			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Vitalité suprême			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Nature, Animaux et Créatures
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec 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 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	5		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Renforcement d'armure de cuir durable*</b>		5	
Description		Type de bonus Altération de pouvoirs	
Permet au maroquinier de renforcer une armure de cuir pour tout le scénario. Augmente la valeur d'armure de 1* pour tout le scénario. Protège l'armure contre le 1* "coup brise armure" durant le scénario. Dire" renforcement". Nécessite 30 min de travail et 1 unité de cuir de qualité supérieur. Non cumulable avec Renforcement d'armure de cuir			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Renforcement d'armure de cuir			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Oui		Artisans et professions
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la 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	
<b>Renforcement d'armure de métal durable*</b>		5	
Description		Type de bonus Altération de pouvoirs	
Permet au forgeron que le renforcement d'armure métallique dure pour tout le scénario. Augmente la valeur d'armure de 1* pour tout le scénario. Protège l'armure contre le 1* "coup brise armure" durant le scénario. Dire" renforcement". Nécessite 30 min de travail et 1 unité de minerai bleu. Non cumulable avec Renforcement d'armure de métal			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Renforcement d'armure de métal			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Oui		Artisans et professions
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la 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	
<b>Renforcement de bouclier de bois durable*</b>		2	
Description		Type de bonus Altération de pouvoirs	
Permet à l'ébéniste de renforcer un bouclier de bois. Immunise le bouclier contre tous les coups reçus de "Destruction de Bouclier" durant le scénario. Nécessite 30 min de travail et 15 unités de bois ou 1 unité de bois de qualité supérieur.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Renforcement de bouclier de bois			
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	
<b>Renforcement de bouclier durable*</b>		2	
Description		Type de bonus Type de dégât	
Permet au forgeron de renforcer un bouclier métallique. Immunise le bouclier contre tous les coups reçus de "Destruction de Bouclier" durant le scénario. Nécessite 30 min de travail et 3 unité de minerai rouge.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Renforcement de bouclier			
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	
<b>Résistance à un élément*</b>		2	
Description		Type de bonus Défense	
Vous devez choisir un élément lors de la prise de ce pouvoir. Les dégâts de ce type élémentaire subis sont diminués de 2*. Si les dégâts sont diminués à 0, vous ne subissez pas les autres effets du sort/pouvoir ( répétition permet de choisir un autre élément). Dire ' résistance à l'élément choisi' lorsque vous subissez des dégâts de ce type			
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		Affinités aux éléments
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
La résistance devient une immunité	3		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Résistance aux énergies divines*</b>		3	
Description		Type de bonus Défense	
Les dégâts de ce type divins subis sont diminués de 2*. Si les dégâts sont diminués à 0, vous ne subissez pas les autres effets du sort/pouvoir. Dire ' résistance divine' lorsque vous subissez des dégâts de ce type			
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		Divins et spirituelle
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2	+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
La résistance devient une immunité	4		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Santé de fer*</b>		5	
Description		Type de bonus Défense	
Le personnage développe un organisme très fort. Il peut résister aux effets des maladies même magiques. Lorsqu'il apprend qu'il contracte une maladie, dire : "santé de fer". Donne ou augmente la résistance aux poisons de 2.' Dire résistance aux poisons. Le corps du personnage ne vieillit que de 1 an tous les 3 ans. Il pourra donc vivre très vieux.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Résistance aux maladies			
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Défenses et endurance
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Sorcellerie IV*</b>		9	
Description		Type de bonus	
Permet au personnage de faire de la Sorcellerie de niv 4.Vous gagnez aussi 6 PM. Vous devez choisir 1* sort connu de niv 4 de la liste Sorcellerie. Le premier sort connu de chaque niveau doit obligatoirement être celui dans le tableau sorts connus de la classe Warlock en lien avec votre Patron. Lorsque vous faites de la sorcellerie, vous ne devez pas porter d'armure plus que légère, sinon vous subissez une pénalité de 1 PM supplémentaire pour les armures moyennes et 2 pour les armures lourdes. Permet aussi de faire vos sorts connus de niveaux inférieurs comme des sorts niv 4 au coût de 4 PM.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Sorcellerie III			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	special		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sorcellerie, runes et magie innée
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la description	5	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la description	5
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la description	5		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Sorcellerie V*</b>		10	
Description		Type de bonus	
Permet au personnage de faire de la Sorcellerie de niv 5. Vous gagnez aussi 6 PM. Vous devez choisir 1* sort connu de niv 5 de la liste Sorcellerie. Le premier sort connu de chaque niveau doit obligatoirement être celui dans le tableau sorts connus bonis de la classe Warlock en lien avec votre Patron. Lorsque vous faites de la sorcellerie, vous ne devez pas porter d'armure plus que légère, sinon vous subissez une pénalité de 1 PM supplémentaire pour les armures moyennes et 2 pour les armures lourdes. Permet aussi de faire vos sorts connus de niveaux inférieurs comme des sorts niv 5 au coût de 5 PM.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Sorcellerie IV			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	special		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sorcellerie, runes et magie innée
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	6	+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	6
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Soumission*</b>		5	
Description		Type de bonus	
Après 6 sec de concentration les yeux fermés, permet de prendre contrôle de l'esprit d'une personne. Dire : "soumission" et lancer un catalyseur. La victime touchée devient "l'esclave" du personnage pendant 2* min. Pouvoir de type "charme". Lorsque sous l'effet d'un pouvoir de type "charme", le joueur reste conscient de l'environnement et peut se méfier des autres (sauf le charmeur). Il peut se défendre et attaquer. Le sort est rompu lorsque le charmé est attaqué par le charmeur ou que ce dernier lui suggère de faire une action mettant clairement sa vie en danger.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Attaques mentales améliorées			
Fréquence	Activation		Défense
1 x long repos	en combat ou non		Spirituelle majeure
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sorcellerie, runes et magie innée
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 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	
<b>Spécialiste d'une arme à distance*</b>		10	
Description		Type de bonus Permanent	
Vous choisissez un type d'arme à distance lorsque vous choisissez ce pouvoir. Vous gagnez les pouvoirs suivants lorsque vous vous battez avec cette arme : les dégats augmentent de 1. Vous gagnez 1* armure temporaire lorsque vous commencez 1 scène de combat avec cette arme (premiers dégâts subis).			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Style de combat : armes à distance			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Combat aux armes à distance
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3	+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Spécialiste d'une arme à 2 mains*</b>		10	
Description		Type de bonus Permanent	
Vous choisissez un type d'arme à 2 mains lorsque vous choisissez ce pouvoir. Vous gagnez les pouvoirs suivants lorsque vous vous battez avec cette arme : les dégats augmentent de 1. Vous gagnez 1* armure temporaire lorsque vous commencez 1 scène de combat avec cette arme (premiers dégâts subis).			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Style de combat : armes à 2 mains			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Combattants en force
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3	+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Spécialiste d'une arme à une main*</b>		10	
Description		Type de bonus Permanent	
Vous choisissez un type d'arme à une main lorsque vous choisissez ce pouvoir. Vous gagnez les pouvoirs suivants lorsque vous vous battez avec cette arme : les dégâts 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 astérisque dans la descriptions		3	
Niveau 4		Cout Niv 4	
Niveau 6		Cout Niv 6	
Niveau 3		Cout Niv 3	
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la description		3	
Niveau 5		Cout Niv 5	
Niveau 7		Cout Niv 7	

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Tome de pacte spirituel*</b>		5	
Description		Type de bonus Altération de sorts	
Votre Patron vous fait don d'un grimoire magique. Il ne peut être volé ou détruit car quand le Warlock le lâche, il devient éthéré et réapparaît quand il le commande. Il est lié magiquement à lui. Vous pouvez inscrire 3* sorts connus de niv 1 et plus dedans. Entre les GN, vous pouvez changer les sorts qu'il contient (avertir la scénaristique). Lorsque vous incantez l'un de ces sorts en ayant le grimoire ouvert à la bonne page, vous avez l'un des choix suivants : 1- un bonus de + 1 aux dégâts ou du soin du sort sur la première cible touchée par le sort; 2- double la durée du sort; 3- Augmenter les défenses requises contre ce sort à 'majeur'			
Pré-requis 1		Pré-requis 2	
Sorcellerie I			
Fréquence		Activation	
		special	
Annulé par		Composante matérielle requise	
		Non	
Niveau 2		Cout Niv 2	
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions		2	
Niveau 4		Cout Niv 4	
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions		2	
Niveau 6		Cout Niv 6	
Niveau 3		Cout Niv 3	
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions		2	
Niveau 5		Cout Niv 5	
Niveau 7		Cout Niv 7	



Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Transmutation 2*</b>		5	
Description		Type de bonus Altération de sorts	
Tous les sorts lancés par le personnage de type transmutation sont comme incantés 2 niveau supérieur sans coût supplémentaire en PM. Vous pouvez incanter les sorts de 2 niveaux supérieurs à ceux normalement permis avec ce pouvoir.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Transmutation 1			
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	
<b>Transmutation 3*</b>		10	
Description		Type de bonus Altération de sorts	
Tous les sorts lancés par le personnage de type Transmutation coûtent 1 PM de moins.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Transmutation 2*	Transmutation 2		
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	
<b>Versatilité*</b>		0	
Description		Type de bonus	
Le personnage gagne 3 points universels à dépenser			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
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	
<b>Voyage dimensionnel longue distance*</b>		5	
Description		Type de bonus	
Permet de faire des voyages dans une autre dimension. Dire : "voyage" et lever les 2 bras dans les airs; vous êtes disparu pour tous. Vous pouvez faire 300 mètres, mais devez voir la destination. Vous êtes sonné 15 sec après le voyage et vous pouvez vous défendre seulement.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Voyage dimensionnel			
Fréquence	Activation		Défense
1 x long repos	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Perception surnaturel	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	
<b>Voyage dimensionnel*</b>		5	
Description		Type de bonus	
Permet de faire des voyages dans une autre dimension. Dire : "voyage" et lever les 2 bras dans les airs; vous êtes disparu pour tous. Vous pouvez faire 100 mètre, mais devez voir la destination. Vous êtes sonné 15 sec après le voyage et vous pouvez 'se défendre' seulement.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Perception surnaturel	Non		Sorcellerie, runes et magie innée
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 x par court repos	3	fréquence devient 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	
<b>Vulnérabilité à l'acide*</b>		0	
Description		Type de bonus	
Le personnage est vulnérable à l'acide et subit 1 point de dégat suppl. de tout dégat de cet élément. Annule pour une scène la régénération du personnage si applicable suite à des dégats de cet élément. De plus, il ne peut pas faire de magie de l'élément auquel il est vulnérable			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
permanent			
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Malus de Background
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la description	0		
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Vulnérabilité à l'électricité*</b>		0	
Description		Type de bonus	
Le personnage est vulnérable à l'électricité et subit 1* point de dégât suppl. de tout dégât de cet élément. Annule pour une scène la régénération du personnage si applicable suite à des dégâts de cet élément. De plus, il ne peut pas faire de magie de l'élément auquel il est vulnérable			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence permanent	Activation		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Malus de Background
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la description	0		
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Vulnérabilité au feu*</b>		0	
Description		Type de bonus	
Le personnage est vulnérable au feu et subit 1* point de dégât suppl. de tout dégât de cet élément. Annule pour une scène la régénération du personnage si applicable suite à des dégâts de cet élément. De plus, il ne peut pas faire de magie de l'élément auquel il est vulnérable			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence permanent	Activation		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Malus de Background
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la description	0		
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Vulnérabilité au froid*</b>		0	
Description		Type de bonus	
Le personnage est vulnérable au froid et subit 1* point de dégât suppl. de tout dégât de cet élément. Annule pour une scène la régénération du personnage si applicable suite à des dégâts de cet élément. De plus, il ne peut pas faire de magie de l'élément auquel il est vulnérable			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence permanent	Activation		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Malus de Background
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	0		
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Vulnérabilité aux énergies divines*</b>		0	
Description		Type de bonus	
Le personnage est vulnérable aux dégâts "divins" et subit 1* point de dégât suppl. de tout dégât divin. Annule pour une scène la régénération du personnage si applicable suite à des dégâts de ce type. De plus, il ne peut pas faire de magie de l'élément auquel il est vulnérable			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence permanent	Activation		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Malus de Background
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	0		
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7