

Liste des pouvoirs des voleurs

Pouvoir		Cout Niv 1	
Alchimie durable		1	
		Type de bonus <input type="text"/>	
Description			
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	
Herboristerie durable			
Fréquence		Activation	
1 x par scène		hors combat seulement	
Annulé par		Composante matérielle requise	
		Oui	
Niveau 2		Cout Niv 2	
		Niveau 3	
		Cout Niv 3	
Niveau 4		Cout Niv 4	
		Niveau 5	
		Cout Niv 5	
Niveau 6		Cout Niv 6	
		Niveau 7	
		Cout Niv 7	

Pouvoir		Cout Niv 1	
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 astérique dans la descriptions	2	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2

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

Pouvoir		Cout Niv 1	
Ambidextrie		4	
Description		Type de bonus	
Permet de combattre avec 2 armes à une main en même temps.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Maniement d'armes courtes à une main			
Fréquence	Activation	Défense	
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
s/o	Non	Combat avec dextérité	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Analyse de points faibles		1	
Description		Type de bonus	
Permet de connaître un des points faibles de la créature qui se bat après 1 min d'observation (demander discrètement à la créature après son combat (pnj seulement, ne pas interrompre)). Ne fonctionne que sur certaines créatures. Ne dévoile qu'un seul point faible.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Connaissance des montres			
Fréquence	Activation	Défense	
1 x par scène	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
s/o	Non	Connaissances	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
pouvoir devient utilisable à volonté	2		
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Arme de prédilection		2	
Description		Type de bonus Défense	
Empêche, avec le type d'arme choisie, le désarmement, ou que notre arme soit détruite par une attaque ou un sort qui détruit les armes. Vous devez dire "prédilection" pour contrer l'effet (répétition permet de choisir un nouvelle arme).			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	réaction a autres pouvoirs		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Combat avec dextérité
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 x par scène	1	pouvoir devient utilisable à volonté	2
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Assassinat		8	
Description		Type de bonus Altération de pouvoirs	
Permet lorsque vous faite le pouvoir d'attaque surprise (voir règles) avec une arme courte perforante ou tranchante d'ajouter 1* points de dégâts sans armure. Vous ne pouvez ajouter ce bonus qu'une fois par scène par personnage/ créature			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Attaque Surprise	Niveau 7		
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Combat avec dextérité
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	8	+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	8
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	10	+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	10
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Attacher		1	
Description		Type de bonus	
Permet d'attacher et d'immobiliser une créature matérielle. La personne ne peut se détacher à moins d'avoir la compétence contorsionniste ou la bonne défense dextérité. Briser les liens de la personne attachée avec une arme tranchante ou du feu lui fera 1 point de dégâts. (Svp ne pas laisser de personnes attachées seules)			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	hors combat seulement		Dextérité mineure
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Contorsionniste	Non		Compétences générales
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
La défense requise augmente à 'majeure'	2	La défense requise augmente à 'ultime'	3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Attaque spéciale - armes à distance		5	
Description		Type de bonus	
Permet de faire les attaques spéciales nécessitant une arme de corps à corps avec une arme à distance à la place. (excepté les attaques surprises)			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Maniement d'armes à distance	Activation		Défense
Fréquence	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Combat aux armes à distance
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

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

Pouvoir		Cout Niv 1	
Attaque surprise sanglante		5	
Description		Type de bonus Altération de pouvoirs	
Permet de modifier une attaque surprise que vous faites avec une arme courte perforante ou tranchante. La personne en plus des dégats, recoit l'effet saignement: Ces dégats ne peuvent être soigner qu'après 15 minutes de repos.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Attaque Surprise			
Fréquence 1 x long repos	Activation		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise Non		Catégorie de pouvoir
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

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

Pouvoir		Cout Niv 1	
Bombe Alchimique		5	
Description		Type de bonus <input type="text"/>	
Permet d'avoir accès à une liste exclusive de potions qui imite des sortilèges offensifs. Lors de prise de ce pouvoir, le personnage apprend 2* recettes de bombes alchimiques. Ces potions ainsi créées devront être agitée vigoureusement et de façon visible pendant 6 secondes, puis lancée sur la cible (lancer un catalyseur). Chaque potion prend 15 min de création et les composantes. Les bombes alchimiques ne deviennent pas périmées après 24h			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Alchimie majeur			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Oui		Artisans et professions
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	2	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	2
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la description	3	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la description	3
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Chasseur / dépeceur		2	
Description		Type de bonus	
Grâce à ce pouvoir, vous pouvez faire de l'exploration à la recherche de cuir pour les maroquiniers et de viande pour les cuisiniers. Cela consiste à chercher activement pendant 15 min dans une forêt dense. Grâce à cette règle, vous pouvez chercher dans la zone même si les scénaristes ni ont rien caché. Après 15 min actives, voir scénariste. Notes : Vous pouvez faire de l'exploration seulement 1 fois par GN. Après cela, vous avez épuisé ce qu'il y a à trouver dans la zone ou vous êtes. *Peux aussi avoir des usages scénaristiques pour récolter des ingrédients ou composante rare sur certaines créatures.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x par GN	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Artisans et professions
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 x par Gn	1	+ 1 x par Gn	3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Choix de pouvoirs de multiclasse		3	
Description		Type de bonus	
Vous permet de gagner 2* points universelles à dépenser dans la liste universelle des pouvoirs			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Compétences générales
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 2 au chiffre avec astérisque dans la description	3	+ 2 au chiffre avec astérisque dans la description	3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 2 au chiffre avec astérisque dans la description	3	+ 2 au chiffre avec astérisque dans la description	3
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Combat aveugle		1	
Description		Type de bonus Défense	
Permet d'ouvrir les yeux pendant 10 sec à chaque coup reçu lors d'aveuglement ou noirceur. Dire 'combat aveugle' lorsqu'on ouvre les yeux			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	réaction a autres pouvoirs		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Combat avec dextérité
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Contorsionniste		1	
Description		Type de bonus Défense	
Permet de se libérer de tout lien non magique ou du pouvoir attacher. Donne l'équivalent de dextérité ultime contre les liens non magiques et ne prends pas une de vos utilisations de défense dextérité. Dire 'contorsionniste' et obliger qu'on vous détaches.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Roublardise, discrétions et subterfuges
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Contorsionniste avancé		3	
Description		Type de bonus <input type="text" value="Altération de pouvoirs"/>	
Permet au contorsionniste de se libérer aussi de tout lien magique, du pouvoir attacher et capture, des enchevêtrements ou des toiles d'araignées. Donne l'équivalent de dextérité ultime et ne prends pas une de vos utilisations de défense dextérité. Dire 'contorsionniste' et obliger qu'on vous détache ou quitter la capture immédiatement.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Contorsionniste			
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Roublardise, discrétions et subterfuges
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Contrefaçon		2	
Description		Type de bonus <input type="text"/>	
Permet de reproduire un texte et l'écriture ou la signature de quelqu'un. On doit avoir un texte avec une copie de son écriture et de sa signature si on veut l'imiter. Nécessite 15 min de travail. Faire 2* petits "c" discrets au bas à droite de la feuille. Le nombre de C indique la difficulté de trouver la contrefaçon.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Lire et écrire			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Décryptage de runes magiques	Oui		Roublardise, discrétions et subterfuges
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec 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	4		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Coup assomant		2	
Description		Type de bonus Altération de pouvoirs	
Permet de faire une attaque surprise (voir règles) qui, au lieu de faire les dégâts de l'attaque surprise, fait 1 de dégât sans armure. Ensuite, si la victime a moins de PV restants que le reste des dégâts que l'attaque surprise aurait dû faire, elle tombe "assomée" 5 min. Doit être fait avec une arme contondante. Une personne assommée n'a absolument pas conscience de son environnement. Elle se réveille à la première attaque ou lorsque quelqu'un s'acharne à la réveiller pendant 1 min.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Attaque surprise			
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	en combat ou non		Endurance majeure
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Combat avec dextérité
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Coup engourdissant		2	
Description		Type de bonus Temporaire	
Permet de faire un coup à la jambe de la personne touchée. Dire : "engourdissant" et frapper la jambe de la personne. Celle-ci subit l'effet ralenti, si elle est touchée à la jambe. Lorsqu'un personnage subit l'effet 'ralenti', il ne peut plus courir pendant 1* minutes			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	en combat ou non		Endurance mineure
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Liberté d'action	Non		Combattants en force
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	1	+ 2 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	2
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
pouvoir devient utilisable à volonté	10		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

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

Pouvoir		Cout Niv 1	
Coup surprise paralysant		5	
Description		Type de bonus Attaque surprise	
Permet de faire une attaque surprise qui fera 3 de dégât sans armure et qui donnera l'effet paralysie à la victime. Lorsqu'un personnage subit l'effet 'paralysie', il doit demeurer immobile mais il est conscient de son environnement. À moins d'avis contraire la paralysie cesse à la première attaque reçue ou après 2 minutes.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Coupe-jarret			
Fréquence	Activation		Défense
1 x long repos	hors combat seulement		Endurance majeure
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
liberte action	Non		Combat avec dextérité
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 x par long repos	5		
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Coup surprise paralysant majeur		5	
Description		Type de bonus Attaque surprise	
Permet de faire une attaque surprise qui fera 4 de dégât et qui donnera l'effet paralysie à la victime. La victime ne déparalysera que si elle perd plus de 5 PV (voir paralysie).Lorsqu'un personnage subit l'effet 'paralysie', il doit demeurer immobile mais il est conscient de son environnement. La paralysie cesse lorsque le personnage aura reçu un total de 5 points de dégats ou plus ou après 5 minutes.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Coup surprise paralysant	Niveau 11		
Fréquence	Activation		Défense
1 x long repos	hors combat seulement		Endurance majeure
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
liberte action	Non		Combat avec dextérité
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Coupe-jarret		3	
Description		Type de bonus Attaque surprise	
Permet une attaque surprise à la jambe avec une arme tranchante à une main. Celle-ci fait 1 * de dégât sans armure et elle subit l'effet ralenti jusqu'à la réception de soins qui la guérissent totalement.Dire : "coupe-jarret" et frapper à la jambe. La défense protège contre l'effet seulement pas les dégats. Lorsqu'un personnage subit l'effet 'ralenti', il ne peut plus courir			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Attaque Surprise			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	en combat ou non		Endurance mineure
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Liberté d'action	Non		Combat avec dextérité
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 x par scène	3	+ 1 x par scène	3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Création de poison majeur		3	
Description		Type de bonus	
Permet de créer une dose de poison majeur à partir de certains ingrédients en 15 min. Vous connaissez tous les poisons majeurs. Demander la liste à l'aubergiste			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Création de poison mineur			
Fréquence	Activation	Défense	
1 x par scène	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Oui	Artisans et professions	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Création de poison mineur		2	
Description		Type de bonus	
Permet de créer une dose de poison mineur à partir de certains ingrédients en 15 min. Vous connaissez tous les poisons mineurs. Demander la liste à l'aubergiste			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Herboristerie			
Fréquence	Activation	Défense	
1 x par scène	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Oui	Artisans et professions	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

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

Pouvoir		Cout Niv 1	
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 "dextérité" à outrance		5	
Description		Type de bonus Altération de pouvoirs	
Vous perdez lorsque vous avez déjà utilisé toutes vos utilisations de votre défense dextérité de l'utiliser à nouveau, vous pouvez le faire mais cela vous coûtera 1 pv pour éviter l'effet. (Le 1 pv ne peut être réduit d'aucune manière)			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Défense "dextérité" mineure			
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	réaction a autres pouvoirs		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Défenses et endurance
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Défense "dextérité" mineure		1	
Description		Type de bonus Défense	
Vous donne une défense 'dextérité' mineure. Vous permet d'esquiver lorsque quelqu'un vous lance un sort ou utilise un pouvoir testant vos reflexes et que votre défense est égale ou supérieure. Vous pouvez utiliser alors ce pouvoir en réaction aux sorts et pouvoirs en disant "dextérité mineure" et l'ignorer.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	réaction a autres pouvoirs		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Défenses et endurance
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 x par court repos	2	+ 1 x par court repos	3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
fréquence devient 3 x par scène	3		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Déguisement		2	
Description		Type de bonus	
Permet après 5 min de déguisement de changer d'apparence (ou le temps réel si plus). La personne doit avoir 2 costumes de personnage distinct, incluant aussi le nécessaire pour changer son visage.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	hors combat seulement		Spirituelle ultime
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
perception surnaturel	Oui		Roublardise, discrétions et subterfuges
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Désarmement		3	
Description		Type de bonus Temporaire	
Permet de désarmer un adversaire de l'arme qu'il tient en main. Frapper l'arme une fois puis dire : "désarmement" et frapper une deuxième fois l'arme de l'adversaire. L'adversaire devra alors lancer son arme 5 m dans une direction de son choix.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Coup précis			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	en combat ou non		Dextérité majeure
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Arme de prédilection	Non		Combat avec dextérité
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 x par scène	1	+ 1 x par scène	1
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Détection du vol		1	
Description		Type de bonus Défense	
Permet de détecter toute tentative de vol à la tire niv 1*. Vous devez voir le voleur lorsqu'il dit discrètement à la cible qu'il utilise son pouvoir. Si il est maître en vol à la tire vous devez dépasser son niveau pour le détecter. Si la tentative de vol à la tire est contre vous : vous avez 1 chance de détecter le voleur avant qu'il ne vous vole en gagnant un RPC (roche-papier-ciseaux). En cas d'égalité, le voleur n'est pas pris mais n'a rien pu prendre non plus.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	réaction a autres pouvoirs		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Artisans et professions
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	1	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	1
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	1	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	1
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Détection et Désamorçage de pièges		3	
Description		Type de bonus	
Permet de détecter les pièges "mineurs" et "majeurs" . Le personnage ne peut que marcher lentement et ne pas être en combat. Dire : "détecter" et se promener la main parallèle au sol en faisant des "8". Permet aussi de désamorcer un piège que le personnage a détecté après 2 min d'effort.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence a volonté	Activation hors combat seulement		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise Non		Catégorie de pouvoir Roublardise, discrétions et subterfuges
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Affecte " ultime " aussi	3	Affecte " magique " aussi	4
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Dons des langues		2	
Description		Type de bonus	
Permet de parler avec toute créature qui est dotée d'intelligence pendant 5 min. La conversation sera tout de même limitée à de courtes phrases ou de courts mots.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence a volonté	Activation hors combat seulement		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise Non		Catégorie de pouvoir Connaissances
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Duelliste		5	
Description		Type de bonus Temporaire	
Vous provoquer quelqu'un en duel au début de la scène qui est 'hors-combat'. Pendant cette scène, vous devez vous battre avec une seule arme à une main (pas d'arme ou bouclier dans l'autre main) : Vous donne 3 prochains coups à + 1 de dégâts (bonus temporaire) (dire "duel" à chaque coups) Vous donne aussi 2 utilisation supplémentaire d'esquive de coup normaux contre cette personne uniquement.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Esquive de coups normaux			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
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	
Esquive de coups normaux		2	
Description		Type de bonus Défense	
Permet de ne pas tenir compte des dégâts d'un coup normal avec une arme ou arme naturelle. Un coup normal est un coup que l'adversaire n'a ajouté aucun préfixe autre que magique ou divin après ses dégâts. Dire : "esquive" après avoir reçu le coup. Ne fonctionne pas sur les coups spéciaux et les sorts. Ne peut pas être fait si on porte des morceaux d'armure lourde.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Combat avec dextérité
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 x par scène	3	+ 1 x par scène	3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Esquive de coups spéciaux		3	
Description		Type de bonus Défense	
Permet de ne pas tenir compte des dégâts et effets d'un coup spécial avec une arme ou arme naturelle. Dire : "esquive" après avoir reçu le coup. Ne fonctionne pas sur les sorts et les pouvoirs "destruction de bouclier" et "Coup Brise Armure" et tous types d'attaque surprise. Ne peut pas être fait si on porte des morceaux d'armure lourde.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
esquive de coup normaux			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	réaction a autres pouvoirs		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Combat avec dextérité
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 x par scène	5		
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Esquive magique		3	
Description		Type de bonus Défense	
Permet de réduire de 1* les dégâts de la magie de toucher, de catalyseur ou de zones ou des pièges à dégâts. Ne peut pas être fait si on porte des morceaux d'armure lourde. Si l'attaque fait 0 de dégâts grâce à l'esquive on évite aussi les autres effets (dire : "esquive magique").			
Pré-requis 1		Pré-requis 2	
Esquive de coup normaux			
Fréquence		Activation	
2 x par court repos		réaction a autres pouvoirs	
Annulé par		Composante matérielle requise	
		Non	
Niveau 2		Cout Niv 2	
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions		2	
Niveau 3		Cout Niv 3	
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions		2	
Niveau 4		Cout Niv 4	
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions		2	
Niveau 5		Cout Niv 5	
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions		2	
Niveau 6		Cout Niv 6	
+ 1 x par court repos		2	
Niveau 7		Cout Niv 7	

Pouvoir		Cout Niv 1	
Étiquette naturelle		1	
Description		Type de bonus	
Le personnage sait comment se conduire dans des nouveaux milieux... Vous commencez avec une feuille d'information sur les normes de conduite avec les dignitaires des nombreux royaumes.			
Pré-requis 1		Pré-requis 2	
Géographie et démographie			
Fréquence		Activation	
permanent		hors combat seulement	
Annulé par		Composante matérielle requise	
		Non	
Niveau 2		Cout Niv 2	
Niveau 3		Cout Niv 3	
Niveau 4		Cout Niv 4	
Niveau 5		Cout Niv 5	
Niveau 6		Cout Niv 6	
Niveau 7		Cout Niv 7	

Pouvoir		Cout Niv 1	
Évaluation des objets de valeur		1	
Description		Type de bonus	
Permet de connaître la valeur de la plupart des objets non-magiques (voir scénariste).			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Lire et écrire			
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Artisans et professions
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Évaluation des objets magiques		1	
Description		Type de bonus	
Permet de connaître la valeur de la plupart des objets magiques (voir scénariste). Le personnage doit connaître les propriétés exactes de l'objet pour en identifier la valeur.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Évaluation des objets de valeur			
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Artisans et professions
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Expert des donjons		2	
Description		Type de bonus <input type="text" value="Altération de pouvoirs"/>	
Ce pouvoir n'est utilisable que dans les zones en jeu dites de "donjon". Vous avez, durant le donjon, 2* points qui peuvent être utilisés de la façon suivante, chacune coûtant 1 point: détecter les pièges ou portes secrètes sur une surface, escalader une paroi sans tomber, attraper un objet échappé, réussir un saut sans tomber (max 4 pas)			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	special		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Compétences générales
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec 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

Pouvoir		Cout Niv 1	
Fabrication de mécanisme de piège		2	
Description		Type de bonus <input type="text"/>	
Vous êtes capable de fabriquer des mécanismes de pièges. Si vous ne faites aucun autre métier entre les GN, vous pouvez débiter un scénario avec 1* mécanismes de pièges.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Artisans et professions
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	2	+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	1
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Fabrication de pièges		1	
Description		Type de bonus	
Permet de fabriquer des pièges mineurs. Le personnage peut avoir 1 seul piège mineur actif à la fois. Fabriquer un piège prend 15 min et nécessite 1 composante. Voir liste des pièges mineurs.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Désarmorage de pièges	Oui		Roublardise, discrétions et subterfuges
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Fabrication de pièges majeurs		3	
Description		Type de bonus	
Permet de fabriquer des pièges majeurs. Le personnage peut avoir 1 seul piège majeur actif à la fois. Fabriquer un piège prend 15 min et nécessite 2 composante. Voir liste des pièges majeurs.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fabrication de pièges	Activation		Défense
Fréquence	hors combat seulement		
1 x par scène	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Annulé par	Oui		Roublardise, discrétions et subterfuges
Désarmorage de pièges majeurs	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Fabrication de pièges ultimes		5	
Description		Type de bonus <input type="text" value="Altération de pouvoirs"/>	
Permet de fabriquer des pièges ultimes. Le personnage peut avoir 1 seul piège ultime actif à la fois. Fabriquer un piège prend 15 min et nécessite 3 composantes . Voir liste des pièges ultimes.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fabrication de pièges majeurs			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Désarmorage de pièges magiques	Oui		Roulardise, discrétions et subterfuges
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Géographie et démographie		1	
Description		Type de bonus <input type="text"/>	
Le personnage connaît bien la carte du monde et les différents peuples. Peut débiter le scénario avec une feuille d'infos.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Lire et écrire			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Connaissances
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Grande force		1	
Description		Type de bonus	
Vous êtes très fort, peut servir dans les donjons et certains cas scénaristique. Vous permet aussi de transporter une personne inconsciente. Vous devez mettre un bras sur l'épaule opposée de la personne transportée, et elle aussi. Les deux devez marcher au même rythme. Vous ne pouvez rien faire d'autre quand vous transportez quelqu'un.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence a volonté	Activation		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Compétences générales
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Herboristerie		2	
Description		Type de bonus	
Permet de concocter des boissons et onguents d'herboristerie dans des fioles qu'on se procure en jeu. Le personnage connaît les potions herboristiques de bases (voir scénariste). Chaque recette prends 5 minutes, mais on peut faire plusieurs doses de la recette en même temps. (coûte plus d'ingrédients) On peut aussi faire la potion dans autre chose qu'une fiole pris en jeu (un bol par exemple) mais elle devra alors être consommée immédiatement.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Connaissance des plantes	Activation		Défense
Fréquence 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	
Insulte		2	
Description		Type de bonus	
Le personnage doit insulter la victime pendant 10 sec. Ensuite, il lui lance un catalyseur. S'il touche, la victime aura l'effet provocation pour 1*minute. Lorsqu'un personnage subit l'effet 'provocation', il doit foncer avec rage vers la personne l'ayant provoqué. Il attaquera celle-ci avec ses armes ou armes naturelles en priorité de tout autre ennemi.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	hors combat seulement		Spirituelle mineure
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sociales et Bardiques
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	1	+ 1 x par court repos	2
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 x par court repos	2		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Insulte de groupe		3	
Description		Type de bonus <input type="text" value="Altération de pouvoirs"/>	
Le personnage doit insulter 3* victimes pointées à moins de 10 m pendant 30 sec. Les victimes auront l'effet provocation pour 1*minute. Lorsqu'un personnage subit l'effet 'provocation', il doit foncer avec rage vers la personne l'ayant provoqué. Il attaquera celle-ci avec ses armes ou armes naturelles en priorité de tout autre ennemi.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Insulte			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	hors combat seulement		Spirituelle majeure
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sociales et Bardiques
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2	fréquence devient 1 x par scène	2
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Insulte permanente		5	
Description		Type de bonus <input type="text"/>	
Le personnage doit insulter la victime pendant 5 min. Ensuite, il lui lance un catalyseur. S'il touche, la victime devra subir l'effet provocation chaque fois qu'elle le croise. Il sera son pire ennemi. Seule la magie ou la mort (achevé) peut annuler cet effet (malédiction). Lorsqu'un personnage subit l'effet 'provocation', il doit foncer avec rage vers la personne l'ayant provoqué. Il attaquera celle-ci avec ses armes ou armes naturelles en priorité de tout autre ennemi.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Insulte			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par GN	hors combat seulement		Spirituelle majeure
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sociales et Bardiques
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Intimidation		2	
Description		Type de bonus	
Permet de discuter 10 sec avec des gens et de les intimider. Pointez une 1* personne qui vous a entendu à moins de 10 m et celle-ci aura l'effet intimidé pendant 1 scène. Lorsqu'un personnage subit l'effet 'intimidé', il est libre de ces actes mais ne fera aucune action agressive contre vous. L'effet est rompu sur ce personnage lorsqu'il est attaqué par l'intimidateur.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	hors combat seulement		Spirituelle mineure
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sociales et Bardiques
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 2 au chiffre avec 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	
Intimidation durable		5	
Description		Type de bonus	
Permet de discuter 30 sec avec des gens et de les intimider. Pointez une 1* personne qui vous a entendu à moins de 10 m et celle-ci aura l'effet intimidé pendant tous le GN. Lorsqu'un personnage subit l'effet 'intimidé', il est libre de ces actes mais ne fera aucune action agressive contre vous. L'effet est rompu sur ce personnage lorsqu'il est attaqué par l'intimidateur.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Intimidation	Niveau 7		
Fréquence	Activation		Défense
1 x long repos	hors combat seulement		Spirituelle majeure
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sociales et Bardiques
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Joallier		3	
Description		Type de bonus	
<p>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.</p>			
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	
Langue supplémentaire		1	
Description		Type de bonus	
<p>Permet de connaître 1 langue supplémentaire.(ex. mon perso parle Ogre)</p>			
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	
Liberté d'action		5	
Description		Type de bonus <input type="text" value="Défense"/>	
Permet au personnage de ne pas voir ses mouvements gênés par d'autres pouvoirs. Dire : "liberté d'action" annule Attaque étourdissante, Capture, Coup engourdissant, Coupe-jarret, et les sorts et pièges qui ralentissent, endorment, paralysent ou enchevêtrent. Vous n'évitez pas les dégats recus ainsi. Ceci ne vous fait pas dépenser vos autres défenses			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Esquive de coups spéciaux	Niveau 7		
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	réaction a autres pouvoirs		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Défenses et endurance
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 x par court repos	2	+ 1 x par court repos	3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Lire et écrire		1	
Description		Type de bonus <input type="text"/>	
Le personnage sait lire et écrire les langues qu'il parle.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Connaissances
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Maître du vol à la tire		2	
Description		Type de bonus	
Permet de ne pas vous faire prendre contre une personne qui sait détecter le vol niv 1*. Dire : "maître vol à la tire et le niv du pouvoir" chaque fois que vous faites un vol à la tire. Seul une personne qui a détection du vol supérieur à votre niveau vous vois. Si c'est la personne que vous voulez vous devrez faire un RPC (roche-papier-ciseaux)			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Vol à la tire			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Détection du vol	Non		Roulardise, discrétions et subterfuges
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	1	+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	1
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	1		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
aniement d'armes : Bâtons et dagues seulement		0	
Description		Type de bonus	
Permet l'utilisation de la dague et du bâton. Ces armes font 1 points de dégâts de base.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Compétences générales
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Maniement d'armes à distance		1	
Description		Type de bonus	
Permet d'utiliser les armes de jet, arcs et arbalètes. Les armes de jet font 1 points de dégâts de base et les arcs et arbalète font 2 points de dégâts de base			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence permanent	Activation permanent		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Combat aux armes à distance
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Maniement d'armes longues à une main		1	
Description		Type de bonus	
Permet l'utilisation d'armes longues à une main et du bâton. Ces armes font 1 points de dégâts de base.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Maniement d'armes courtes à une main			
Fréquence 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	
Marchand spécialiste du marché		2	
Description		Type de bonus	
Vous pouvez commencer le scénario avec une feuille d'information sur le prix des cargaisons			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Évaluation des objets de valeur			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par GN			
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Artisans et professions
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
	0		0
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
	0		0
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
	0		0

Pouvoir		Cout Niv 1	
Menteur		1	
Description		Type de bonus	
		Défense	
Permet de mentir sans être détecté par une personne. Votre niveau de menteur de base est 2*. Lorsque quelqu'un vous demande si vous avez menti en utilisant "Empathie", répondez-lui que vous avez dit la vérité si votre niveau de menteur est plus élevé que celui de l'empathie.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Empathie	Non		Sociales et Bardiques
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 2 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	2	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	2
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Mutisme		3	
Description		Type de bonus <input type="text" value="Attaque surprise"/>	
Permet de faire une attaque surprise qui fait 3 * de dégât sans armure et empêche la cible de parler pour 2* min. Seuls des sons inaudibles faibles sortiront de la bouche de la victime (aucun sort ou pouvoir nécessitant la parole). Dire : "mutisme" et frapper en attaque surprise. Doit être fait avec une arme tranchante à une main.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Attaque Surprise			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	hors combat seulement		Endurance mineure
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Combat avec dextérité
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la 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	
Pêcheur		2	
Description		Type de bonus <input type="text"/>	
Grâce à ce pouvoir, vous pouvez faire de l'exploration de la rivière à la recherche de poissons pour les cuisiniers. Cela consiste à chercher activement pendant 15 min dans une forêt dense. Grâce à cette règle, vous pouvez chercher dans la zone même si les scénaristes ni ont rien caché. Après 15 min actives, voir scénariste. Notes : Vous pouvez faire de l'exploration seulement 1 fois par GN. *Peux aussi avoir des usages scénaristiques pour récolter des ingrédients ou composante rare.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x par GN			
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Oui		Artisans et professions
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 x par Gn	1	+ 1 x par Gn	3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
	0		0
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
	0		0

Pouvoir		Cout Niv 1	
Piège de plus grande taille		1	
Description		Type de bonus Altération de pièges	
Vos pièges affectent 1* personne supplémentaire et zone est agrandie de 1*m par 1*m.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fabrication de pièges mineurs			
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Roublardise, discrétions et subterfuges
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Pièges accélérés		3	
Description		Type de bonus Altération de pouvoirs	
Permet de créer un piège en 10 min de moins. (Toujours minimum 1 min.)			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fabrication de pièges mineurs			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Roublardise, discrétions et subterfuges
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 x par court repos	1	+ 1 x par court repos	1
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Pièges indétectables		5	
Description		Type de bonus <input type="text" value="Altération de pièges"/>	
Permet de rendre indétectable un de vos pièges que vous construisez, sauf à ceux détenant une Perception surnaturelle (voir scénariste). Nécessite 15 min de plus pour le construire.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fabrication de pièges mineurs	Niveau 7		
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Perception surnaturel	Non		Roublardise, discrétions et subterfuges
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Pièges multiples		5	
Description		Type de bonus <input type="text"/>	
Vous permet d'avoir 3 pièges actifs de plus des catégories de votre choix.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fabrication de pièges mineurs			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Roublardise, discrétions et subterfuges
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Pièges sanglants		3	
Description		Type de bonus <input type="text" value="Altération de pièges"/>	
Ajoute 1* aux dégâts des pièges que vous créez (même si normalement, il n'en font pas). Ajoute 5 min au temps de création.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fabrications de pièges mineurs			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Roublardise, discrétions et subterfuges
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 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	
Pilleur de tombes		2	
Description		Type de bonus <input type="text"/>	
Permet exploration pour trouver divers objets sur les cadavres d'un cimetière. Exploration possible 1 x par GN (voir Guide du joueur). *Peux aussi avoir des usages scénaristiques pour récolter des ingrédients ou composante rare.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x par GN	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Artisans et professions
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 x par Gn	1	+ 1 x par Gn	3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Port d'armures légères		1	
Description		Type de bonus Permanent	
Permet le port d'armures légères. (Voir règles armures, armes et boucliers.)			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence permanent	Activation permanent		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Compétences générales
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Position défensive		3	
Description		Type de bonus Temporaire	
Une fois par court repos vous pouvez vous mettre en position défensive pour le durée d'une scène si vous avez 2 armes corps à corps en main. Criez, 'position défensive' vous gagnez 1* armure temporaire qui sera perdu à la fin de la scène si non utilisé.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Ambidextrie			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos			
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	3		
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
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 vestigesobsidius@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	
Serrurier		1	
Description		Type de bonus	
Permet d'ouvrir les serrures de niveau 1* . Nécessite 5 min et des composantes.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
3 x par scène	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Oui		Artisans et professions
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	2	+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	4
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Sixième sens		3	
Description		Type de bonus Défense	
Réduit de 2* les dégâts des attaques surprises et des pièges (toujours minimum 1 dégât). Permet aussi de garder les yeux ouverts en combat ou pour marcher lorsque aveuglé (aucune course ou coups spéciaux n'est par contre permis). Lorsque affecté, par un piège ou attaque surprise, dire 'sixième sens'. A partir du niv 4 de sixième sens, vous évité aussi les autres effets des pièges ou attaque surprise (ex, sonner ou paralysie)			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Combat aveugle			
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	réaction a autres pouvoirs		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Compétences générales
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3	+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	5

Pouvoir		Cout Niv 1	
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	
Spécialiste de désarmement		3	
Description		Type de bonus Altération de pouvoirs	
Permet de désarmer un adversaire de l'arme qu'il tient en main. Dire : " Spécialiste du désarmement" et frapper 2 fois l'arme de l'adversaire près des mains. L'adversaire devra alors lancer son arme 10 m dans un direction de son choix.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Désarmement			
Fréquence 1 x court repos	Activation en combat ou non		Défense Dextérité ultime
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Spécialiste des armes	Non		Combat avec dextérité
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Spécialiste de la pêche		3	
Description		Type de bonus	
Permet de relancer les dés 1 fois lors de l'exploration comme pêcheur			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Pêcheur			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par GN			
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Artisans et professions
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Spécialiste des armes		3	
Description		Type de bonus	
Empêche le désarmement, ou que notre arme soit détruite par une attaque (même magique) qui détruit les armes. Vous devez dire : "spécialiste" pour contrer l'effet. L'ennemi qui a tenté de vous désarmer ou briser votre arme subira 1 point de dégâts (sauf s'il vous a lancé un sort).			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Arme de prédilection			
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Combat avec dextérité
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Spécialiste en combat aveugle		2	
Description		Type de bonus Défense	
Permet de garder les yeux ouverts lorsque aveuglé pour se battre. Dire 'spécialiste aveugle' lors de l'aveuglement. Permet aussi d'ouvrir les yeux pour marcher lentement (non courir) dans les mêmes circonstances. Permet de faire les coups de base et les pouvoirs qui ne demande pas de se déplacer (comme charge) même lorsque aveuglé (sauf attaque surprise). Vous ne pouvez pas lire ainsi.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Sixième sens			
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	réaction a autres pouvoirs		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Combat avec dextérité
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Stratégiste		3	
Description		Type de bonus Temporaire	
Permet de créer un plan en vue d'une attaque. Le plan doit être expliqué durant 2 min. Il doit se passer dans une zone de 20 m x 20 m définie et définir des ennemis précis. 5 alliés auront + 1 aux dégâts aux 2* prochains coups portés dans la prochaine heure contre les ennemis définies dans cette zone.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Connaissances
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3	+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Style de combat : duelliste		10	
Description		Type de bonus Permanent	
Lorsque vous vous battez avec une seule arme à une main (pas d'arme ou bouclier dans l'autre main) : vos dégats augmentent de 1. De plus, les pouvoirs qui nécessitent un coup avec une arme et qui ont une défense 'mineure' pour les contrer, voient celle-ci augmenter à 'majeur'			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Arme de prédilection	Niveau 7		
Fréquence	Activation		Défense
permanent	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Combat avec dextérité
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Style de combat: combat à 2 armes		10	
Description		Type de bonus Permanent	
Lorsque vous vous battez avec deux armes en main (vous devez bien sur être ambidextre) : vos dégats augmentent de 1. De plus, les pouvoirs qui nécessitent un coup avec une arme et qui ont une défense 'mineure' pour les contrer, voient celle-ci augmenter à 'majeur'			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Arme de prédilection	Niveau 7		
Fréquence	Activation		Défense
permanent	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Combat avec dextérité
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Torture		1	
Description		Type de bonus	
Permet au personnage d'en torturer un autre pendant 5 min. La victime perd 1* PV après les 5 min. Si elle est vivante, elle devra répondre de façon précise à 1* question posée.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
sans douleur	Non		Compétences générales
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

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

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

Pouvoir		Cout Niv 1	
Vol à la tire		1	
Description		Type de bonus	
Pour effectuer un pouvoir de type "vol à la tire", le personnage doit discrètement tenir l'objet qu'il désire ouvrir pendant 6 sec. Après quoi, il indique à la victime son action. La victime doit ouvrir l'objet touché et laisser le voleur y fouiller/prendre quelque chose durant 6 sec.			
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
Détection du vol	Non		Roublardise, discrétions et subterfuges
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
pouvoir devient utilisable à volonté	3		
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7