

Liste des pouvoirs des rangers

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	
Maniement d'armes courtes à une main		Défense	
Fréquence		Activation	
permanent		permanent	
Annulé par		Composante matérielle requise	
s/o		Non	
Niveau 2		Cout Niv 2	
Niveau 4		Cout Niv 4	
Niveau 6		Cout Niv 6	
Niveau 3		Cout Niv 3	
Niveau 5		Cout Niv 5	
Niveau 7		Cout Niv 7	

Pouvoir		Cout Niv 1	
Amélioration d'armes en bois		2	
Description		Type de bonus Temporaire	
Permet à l'ébéniste de rendre une arme corps a corps en bois plus efficace à l'aide de ciseaux de tailles. Nécessite 15 min de travail. Augmente les dégâts de 1 de l'arme travaillée pour les 3* prochains coups portés durant le scénario. Dire 'améliorée' lorsque l'on porte le coup. Nécessite 5 bûches			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Ébénisterie			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
s/o	Oui		Artisans et professions
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3	+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	5
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Amélioration de projectiles		2	
Description		Type de bonus Temporaire	
Permet à l'ébéniste de rendre 3* flèches en bois plus efficace à l'aide de ciseaux de tailles. Nécessite 15 min de travail. Augmente les dégâts de 1 des flèches travaillées pour le prochain coup porté avec chacune d'elle durant le scénario. Dire 'améliorée' lorsque l'on porte le coup. Nécessite 5 bûches			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Forgeron			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
s/o	Oui		Artisans et professions
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3	+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	5
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Analyse de points faibles		1	
Description		Type de bonus	
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	
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	
Astrologie		1	
Description		Type de bonus	
Permet aussi de faire un rituel d'observation des étoiles (donc la nuit) de 15 min. Après, le scénariste répondra vaguement à une question générale.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x long repos	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
s/o	Non		Connaissances
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

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

Pouvoir		Cout Niv 1	
Attaque étourdissante		2	
Description		Type de bonus Temporaire	
Coup avec une arme corps à corps qui oblige la victime à se battre à genoux pour 30 sec. Vous devez crier "étourdir" puis porter un coup si celui-ci touche la victime, elle est étourdie. Une personne avec Stabilité peut ignorer l'effet.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Coup puissant			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	en combat ou non		Endurance mineure
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Stabilité	Non		Combattants en force
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 x par court repos	1	+ 1 x par court repos	1
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
fréquence devient 3 x par scène	3		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Attaque spéciale - armes à distance		5	
Description		Type de bonus Altération de pouvoirs	
Permet de faire les attaques spéciales nécessitant une arme de corps à corps avec une arme à distance à la place. (excepté les attaques surprises)			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Maniement d'armes à distance			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	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	
Aveuglement		3	
Description		Type de bonus Temporaire	
Vous devez dire : "coup aveuglant" et frapper une personne. Si le coup la touche, celle-ci est aveuglée 30 sec. Lorsque aveuglé, le joueur ferme les yeux et n'a pas le droit de les ouvrir, à moins de posséder un pouvoir lui permettant de le faire. Vous ne pouvez aveugler le même personnage qu'une fois par scène si augmenter			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Coup précis			
Fréquence 1 x court repos	Activation en combat ou non		Défense Dextérité mineure
Annulé par	Composante matérielle requise Non		Catégorie de pouvoir 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	
Bûcheron		2	
Description		Type de bonus	
Permet d'identifier les types de bois, vous êtes capables de trouver dans les bois des morceaux de bois de qualité supérieure servant à fabriquer les meilleurs bâtons, bouclier et arcs ainsi que ceux à usage courant. Vous pouvez faire de l'exploration seulement 1 fois par GN. Grâce à cette règle, vous pouvez chercher dans la zone même si les scénaristes ni ont rien caché. Après 15 min actives, voir scénariste. Notes : Après cela, vous avez épuisé ce qu'il y a à trouver dans la zone ou vous êtes. *Peux aussi avoir des usages scénaristiques pour récolter des ingrédients ou composante rare sur certaines créatures.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x par GN	special		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Artisans et professions
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 x par Gn	1	+ 1 x par Gn	3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Bûcheron spécialiste		3	
Description		Type de bonus	
Permet de relancer les dés 1 fois lors de chaque exploration comme bûcheron.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Bûcheron			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par GN	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Artisans et professions
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Charge		1	
Description		Type de bonus Temporaire	
Crier "charge" permet de faire une charge de 10 m et de porter un coup qui fera 1 *point de dégâts supplémentaire s'il touche la victime.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
2 x par scène	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Combattants en force
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	4
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Charge projetante		3	
Description		Type de bonus Altération de pouvoirs	
Permet de cumuler le pouvoir "coup de projection" à tous vos pouvoirs de charge.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Coup de projection			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Combattants en force
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Charge spontanée		3	
Description		Type de bonus <input type="text" value="Altération de pouvoirs"/>	
Permet de faire une charge de seulement 5 m au lieu de 10 m.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Charge			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Combattants en force
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 x par scène	3		
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

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

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

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

Pouvoir		Cout Niv 1	
Communication avec les esprits		1	
Description		Type de bonus	
Permet de se concentrer afin de ressentir 1* esprit et de communiquer avec lui pour 15 min.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Druidiques et esprits
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	1	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	1
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	1		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Communication avec les morts		4	
Description		Type de bonus	
Permet de se concentrer afin de discuter pendant une scène avec l'esprit d'une personne morte dont vous avez une partie du corps que vous touché. Le mort peut dire ce qu'il veut.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Communication avec les esprits			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Druidiques et esprits
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
fréquence devient 1 x par scène	2		
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Concentration		2	
Description		Type de bonus <input type="text" value="Défense"/>	
Permet à l'incantateur ou au barde de continuer à incanter son sort, son chant ou son rituel malgré le coup reçu jusqu'à concurrence de 3* points de dégâts dans la même scène. Si vous recevez un coup dire concentration et continuez votre incantation			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	réaction a autres pouvoirs		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Coup déconcentrant	Non		Magie générale pour tous lanceurs de sor
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2	+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2	+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2		

Pouvoir		Cout Niv 1	
Connaissance des monstres		1	
Description		Type de bonus <input type="text"/>	
Permet d'identifier certaines créatures et d'en connaître les caractéristiques principales (demander discrètement à la créature). Il est possible que vous débutiez certains scénarios avec une feuille d'information.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Connaissances
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Connaissance des plantes		2	
Description		Type de bonus	
Permet d'identifier les plantes et leurs facultés. Le personnage peut faire de l'exploration 1 fois par GN. L'exploration consiste à chercher activement des herbes pendant 15 min dans une forêt dense. Durant ces 15 min, vous devez cueillir 5 types de plantes/feuilles différentes. Grâce à cette règle, vous pouvez chercher dans la zone même si les scénaristes ni ont rien caché. Après 15 min actives, voir scénariste. Après cela, vous avez épuisé ce qu'il y a à trouver dans la zone ou vous êtes. *Peux aussi avoir des usages scénaristique pour récolter des ingrédients ou composante rare sur certaines créatures.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x par GN	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Oui		Artisans et professions
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 x par Gn	1	+ 1 x par Gn	3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Connaissances des sorts druidiques		1	
Description		Type de bonus	
Permet d'identifier un sort druidique niv 1 ou 2* qui vient d'être lancé et d'en connaître les caractéristiques principales. Il est possible que vous débutiez certains scénarios avec une feuille d'information.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Druidiques et esprits
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 2 au chiffre avec astérisque 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	
Contorsionniste		1	
Description		Type de bonus Défense	
Permet de se libérer de tout lien non magique ou du pouvoir attacher. Donne l'équivalent de dextérité ultime contre les liens non magiques et ne prends pas une de vos utilisations de défense dextérité. Dire 'contorsionniste' et obliger qu'on vous détaches.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Roublardise, discrétions et subterfuges
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

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

Pouvoir		Cout Niv 1	
Contre-charge		1	
Description		Type de bonus Altération de pouvoirs	
Permet lors de la réception de charges de riposter avec une attaque qui + 1* dégats (type temporaire). Après avoir 'parer' le coup, vous pouvez risposter avec votre arme en criant : "contre-charge" et les dégats.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Réception de charge			
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	réaction a autres pouvoirs		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Combattants en force
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	2	+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	4
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
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 "assommée" 5 min. Doit être fait avec une arme contondante. Une personne assommée n'a absolument pas conscience de son environnement. Elle se réveille à la première attaque ou lorsque quelqu'un s'acharne à la réveiller pendant 1 min.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Attaque surprise			
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	en combat ou non		Endurance majeure
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Combat avec dextérité
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

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

Pouvoir		Cout Niv 1	
Coup déconcentrant		2	
Description		Type de bonus Altération de pouvoirs	
Permet de faire en sorte que l'incantateur de sort ou le barde perde son incantation ou son chant même s'il a le pouvoir concentration. Cumulable avec tous pouvoirs de charge ou coup puissant. Dire : "déconcentrant" puis frapper.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Combattants en force
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 x par scène	2	+1 x par scène	2
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

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

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

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

Pouvoir		Cout Niv 1	
Coup résonant		4	
Description		Type de bonus Temporaire	
Permet de porter un coup directement sur un bouclier avec une arme contondante ou à 2 mains. Ce coup fait 1 de dégât fixe sans armure. (aucune modification possible)			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Destruction de Bouclier			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos			
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 x par court repos	3	+ 1 x par court repos	3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
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	
Courage		2	
Description		Type de bonus Défense	
Vous donne l'équivalent d'une 'défense spirituelle mineure' pour résister aux pouvoirs et sorts de type "peur". Pour contrer un effet, dire : "courage". Utilisable à volonté sans dépenser vos utilisations de 'défense spirituelle'			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	réaction a autres pouvoirs		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Divins et spirituelle
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Équivaut maintenant à la défense majeure	2		
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Courage légendaire		2	
Description		Type de bonus Défense	
Vous donne l'équivalent d'une 'défense spirituelle ultime' pour résister aux pouvoirs et sorts de type "peur". Pour contrer un effet, dire : "courage légendaire". Utilisable à volonté sans dépenser vos utilisations de 'défense spirituelle'			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Courage	Niveau 11		
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	réaction a autres pouvoirs		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Divins et spirituelle
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

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

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

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

Pouvoir		Cout Niv 1	
Défense améliorée: majeure		5	
Description		Type de bonus Altération de pouvoirs	
Altère un de vos pouvoirs de défense mineur possédé (dextérité, endurance ou spirituelle): vous permet désormais de résister aux pouvoirs et sorts qui demande une résistance majeure. Vous pouvez utiliser alors ce pouvoir en réaction aux sorts et pouvoirs en disant "défense X majeure" et l'ignorer. La fréquence d'utilisation demeure la même que votre pouvoir initialé Répétition permet de prendre ce pouvoir pour une autre défense possédée.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
permanent	réaction a autres pouvoirs		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Défenses et endurance
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Défense améliorée: ultime		7	
Description		Type de bonus Altération de pouvoirs	
Altère un de vos pouvoirs de défense majeure possédé (dextérité, endurance ou spirituelle): vous permet désormais de résister aux pouvoirs et sorts qui demande une résistance majeure. Vous pouvez utiliser alors ce pouvoir en réaction aux sorts et pouvoirs en disant "défense X ultime" et l'ignorer. La fréquence d'utilisation demeure la même que votre pouvoir initialé Répétition permet de prendre ce pouvoir pour une autre défense possédée.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Défense améliorée: majeure	Niveau 11		
Fréquence	Activation		Défense
permanent	réaction a autres pouvoirs		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Défenses et endurance
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

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

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

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

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

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

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

Pouvoir		Cout Niv 1	
Défenses contre les ennemis préférés		3	
Description		Type de bonus Altération de pouvoirs	
Vous êtes entraîné à vous défendre contre une des races que vous avez choisi comme vos ennemis préférés. Vos défenses (vous devez en posséder) contre un ennemi de cette race seront augmenté d'un rang. (si votre défense est mineur, devient majeur et si majeur devient ultime) Répétition permet de choisir une autre race.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Ennemis préférés			
Fréquence	Activation		Défense
	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Défenses et endurance
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

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

Pouvoir		Cout Niv 1	
Destruction de Bouclier		3	
Description		Type de bonus <input type="text" value="Temporaire"/>	
Permet de détruire le bouclier de la victime afin de le rendre inutilisable. Dire : "destruction" et frapper sur le bouclier. Ne peut être fait qu'avec une arme contondante ou à 2 mains.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Coup puissant			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	en combat ou non		Dextérité majeure
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Renforcement de bouclier	Non		Combattants en force
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 x par court repos	2	+ 1 x par court repos	2
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

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

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

Pouvoir		Cout Niv 1	
Ébénisterie		1	
Description		Type de bonus <input type="text"/>	
Permet de réparer 1 arc, 1 bâton ou 1 bouclier brisé en 5 min de travail.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
3 x par scène	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Oui		Artisans et professions
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Ébénisterie supérieur		3	
Description		Type de bonus	
Permet aussi de créer des objets de bois de qualité supérieure prêts à être enchantés comme des bâtons, des arcs ou des boucliers. Tout d'abord, l'objet servant à être enchanté doit être fabriqué par un artisan qui choisit sa puissance possible (le PP) et qui crée un objet. Créer/augmenter un objet prend 30 min par bois de qualité supérieure et donne 3 PP.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Ébénisterie			
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	
Ennemis jurés		5	
Description		Type de bonus Permanent	
Vous haïssez une race en particulier et vous êtes entraîné à vous battre contre celle-ci. Lors de la prise de ce pouvoir, vous devez choisir une des races suivantes qui est votre ennemi préféré : Humain, Nain, Orque, Gobelin, Elfe, Elfe des ténèbres, Homme-Animal, Hobbit, Drakéide, animation, abérration, fée, élémentaux, bêtes, dragons, esprit du mal, céleste. (même que ennemis préférés). Tous vos coups contre un ennemi de cette race feront + 1*. (Dire nom de la race) à chaque coup frappé. Vous ne pouvez choisir votre propre race. Vous ne pourrez être plus de 2 min dans une même bâtisse que quelqu'un de cette race sous peine de vouloir l'attaquer.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Ennemis préférés	Niveau 7		
Fréquence	Activation		Défense
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Compétences générales
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	10		
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Ennemis préférés		3	
Description		Type de bonus <input type="text" value="Temporaire"/>	
<p>Vous vous êtes entraîné à vous battre contre une race en particulier. Lors de la prise de ce pouvoir, vous devez choisir une des races suivantes : Humain, Nain, Orque, Gobelin, Elfe, Elfe des ténèbres, Homme-Animal, Hobbit, Drakéide, monstres animés, aberration, fée, élémentaux, bêtes, dragons, esprit du mal, célestes. Vos 3* premiers coups par scène contre un ennemi de cette race feront + 1 (dire : "nom de la race"). Si la personne n'est pas de cette race, ca lui fera seulement les dégâts de base. Vous ne pouvez choisir votre propre race. Répétition permet de choisir une autre race.</p>			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Connaissance des montres			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Compétences générales
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	1	+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	1
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Esprit protecteur des morts		5	
Description		Type de bonus <input type="text"/>	
<p>Permet à 1* personne que vous touchée,(autre que vous) après 5 min de prière aux esprits, devient protégée contre une mort certaine pour tout le Gn. Elle bénéficie de chacun de ces bonus 1x chaque durant le GN: 1- Si la personne tombe à 0 PV ou moins, elle se relève à 1 PV au bout de 2 min. 2- Si elle meurt (achevée) pendant la durée du sort, elle peut regagner son corps. Cela peut avoir des conséquences en jeu. La personne se réveille au bout de 15 min à 1 PV - 0 PM. Dans les 2 cas, elle à tout de même oublié la dernière scène.</p>			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Magie druidique IV			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par GN	special		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Druidiques et esprits
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 2 au chiffre avec astérique dans la description	10		
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

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

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

Pouvoir		Cout Niv 1	
Esquive magique		3	
Description		Type de bonus 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 4		Cout Niv 4	
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions		2	
Niveau 6		Cout Niv 6	
+ 1 x par court repos		2	

Pouvoir		Cout Niv 1	
Expert des donjons		2	
Description		Type de bonus Altération de pouvoirs	
Ce pouvoir n'est utilisable que dans les zones en jeu dites de "donjon". Vous avez, durant le donjon, 2* points qui peuvent être utilisés de la façon suivante, chacune coûtant 1 point: détecter les pièges ou portes secrètes sur une surface, escalader une paroi sans tomber, attraper un objet échappé, réussir un saut sans tomber (max 4 pas)			
Pré-requis 1		Pré-requis 2	
Fréquence		Activation	
1 x court repos		special	
Annulé par		Composante matérielle requise	
		Non	
Niveau 2		Cout Niv 2	
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions		1	
Niveau 4		Cout Niv 4	
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions		1	
Niveau 6		Cout Niv 6	

Pouvoir		Cout Niv 1	
Expertise au bouclier		5	
Description		Type de bonus <input type="text" value="Temporaire"/>	
Une fois par court repos, vous pouvez activé cette expertise pour 15 min. Lorsque vous le faites dire 'Expertise du bouclier'. Pendant toute la durée (que vous ne pouvez réduire), vous focusez sur la défense plutôt que l'attaque. Vos dégats sont réduits de 1 mais vous gagnez 3* points d'armures temporaires.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Style de combat : arme et bouclier			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos			
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	3	+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

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

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

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

Pouvoir		Cout Niv 1	
Fabrication de pièges ultimes		5	
Description		Type de bonus 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		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	
Force d'ogre		10	
Description		Type de bonus Permanent	
Permet d'ajouter 1 à tous les dégâts corps à corps avec arme longue à 1 main, armes à 2 mains ou armes naturelles. Vous pouvez aussi désormais transporter 2 corps en même temps (voir grande force)			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Sonner	Niveau 7		
Fréquence	Activation		Défense
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Combattants en force
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Fusion dans les arbres		5	
Description		Type de bonus	
Permet au personnage d'entrer dans un arbre et d'y rester aussi longtemps qu'il le veut. Y entrer le guérit de 2* PV. Si quelqu'un attaque l'arbre, il expulsera le personnage après 50 points de dégâts tranchants ou 25 de feu. Le personnage sera alors expulsé et recevra 4 dégâts sans armure. Lever les 2 bras et rester a vue de l'arbre pendant que vous y demeurez. L'incantateur caché ainsi ne peut être vu qu'avec vision véritable.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Pied forestier	Niveau 7		
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Nature, Animaux et Créatures
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la description	2	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la description	2
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

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

Pouvoir		Cout Niv 1	
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	
Incantation en armure		2	
Description		Type de bonus	
Permanent			
Diminue la pénalité en point de magie de 1* lorsque le personnage incante un sort en portant une armure.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Magie générale pour tous lanceurs de sor
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	1	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	1
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Infatigable		3	
Description		Type de bonus Permanent	
Diminue la durée requise des courts repos à 45* minutes. De plus, la personne est immunisé à l'effet 'fatigué' et certains effets de fatigue comme second souffle , par exemple. (N'affecte pas la fatigue après la rage)			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Défenses et endurance
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
-15 aux chiffres avec *	3		
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Interception magique		3	
Description		Type de bonus Défense	
Permet, si vous êtes capable de résister vous-même au sort (grâce à résistance aux sorts ou une autre défense), d'annuler l'effet pour les autres cibles si le catalyseur vous touche directement au vol ou si l'incantateur peut toucher plus d'une personne et vous touche (mais pas ceux touchés avant vous).Dépense l'utilisation de votre autre défense aussi. Dire 'interception magique'			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Résistance aux sorts			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	réaction a autres pouvoirs		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Défenses et endurance
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Langage naturel		1	
Description		Type de bonus	
Permet de communiquer de façon sommaire avec des créatures d'un type "animal" ou "végétal" après 2 min d'effort.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Nature, Animaux et Créatures
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

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

Pouvoir		Cout Niv 1	
Magie de combat		3	
Description		Type de bonus Permanent	
Double le temps que dispose un incantateur avant de "déclencher" son sort avec un toucher ou un catalyseur. (maximum 12 sec au lieu de 6)			
Pré-requis 1		Pré-requis 2	
Concentration			
Fréquence		Activation	
permanent		Défense	
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	
Magie druidique de base		3	
Description		Type de bonus	
Permet au personnage de faire de la magie druidique de niv 0. Vous devez choisir 1* sort connu de niv 0 de la liste druidique. Pour ce faire, vous devez aussi avoir un totem en main ou dessiné sur une arme, un bouclier ou un vêtement que vous portez.			
Pré-requis 1		Pré-requis 2	
Fréquence		Activation	
permanent		Défense	
Annulé par		Composante matérielle requise	
		Non	
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	
Niveau 4		Cout Niv 4	
		Niveau 5	
		Cout Niv 5	
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions		2	
		+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	
Niveau 6		Cout Niv 6	
		Niveau 7	
		Cout Niv 7	

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

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

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

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

Pouvoir		Cout Niv 1	
Maniement d'armes à 2 mains		1	
Description		Type de bonus	
Permet l'utilisation de toutes armes de corps à corps à 1 ou 2 mains qui respectent les règlements de la sections armes et armures. Les armes à 2 mains, à l'exception du bâton, font 2 points de dégâts de base.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Maniement d'armes longues à une main			
Fréquence	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	Activation	Défense	
permanent	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	
Maniement d'armes exotiques		1	
Description		Type de bonus	
Permet l'utilisation d'armes exotiques. Celles-ci doivent être approuvées par la scénaristique. Toutes armes qui ne respecte pas les longueurs approuvés dans la section armes des règles est considérées exotiques. Nécessite les maniement d'arme à 2 mains comme pré-requis pour les armes exotiques à 2 mains.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Maniement d'armes longues à une main			
Fréquence	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 longues à une main		1	
Description		Type de bonus	
Permet l'utilisation d'armes longues à une main et du bâton. Ces armes font 1 points de dégâts de base.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Maniement d'armes courtes à une main			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Compétences générales
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Maniement de boucliers		1	
Description		Type de bonus	
Permet l'utilisation de boucliers (voir règles armures, armes et boucliers)..			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence 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	
Maroquinier / Tanneur		1	
Description		Type de bonus	
Permet de réparer 1* point d'armure de cuir/fourrure brisée en 5 min. Permet aussi de bouillir 5 morceaux de cuir pour en faire un morceau de cuir de qualité supérieure en 15 min.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence 3 x par scène	Activation hors combat seulement		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 astérisque dans la descriptions	2	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	2
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Maroquinier de qualité supérieure		3	
Description		Type de bonus	
Permet de créer des objets de cuir de qualité supérieure prêts à être enchantés. Tout d'abord, l'objet servant à être enchanté doit être fabriqué par un artisan qui choisit sa puissance possible (le PP) et qui crée un objet. Créer/augmenter un objet prend 30 min par cuir de qualité supérieure et donne 3 PP.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Maroquinier / Tanneur			
Fréquence	Activation		Défense
	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Artisans et professions
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
	0		0
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
	0		0
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
	0		0

Pouvoir		Cout Niv 1	
Médecin		4	
Description		Type de bonus	
Permet de guérir les blessures physiques qu'un individu a subies en 15 min. Vous devez appliquer des bandages sur l'individu et le "soigner" pendant 15 min. Il doit ensuite demeurer assis calmement pendant ce temps. L'individu regagne 4* PV perdus. À la place de guérir vous pouvez purger un poison mineur ou les effets secondaires de la surconsommation de potion. On ne peut se soigner soi-même avec ce pouvoir. Près de l'Obsidius, la récupération double.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Soigneur			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Artisans et professions
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la description	2	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la description	2
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la description	2		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Médecin de combat		2	
Description		Type de bonus	
Permet de prendre 1 minute pour faire respirer un baume de votre concoction à quelqu'un d'inconscient. Cela le ramène à 1 pv. Permet aussi de réveiller quelqu'un d'assomer ou d'endormis magiquement.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Soigneur			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Artisans et professions
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 x par scène	2	+ 1 x par scène	2
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Méditation magique		1	
Description		Type de bonus	
Permet de méditer afin de récupérer 1* PM après 15 min de méditation ininterrompues. Magie Arcane + Sorcellerie : concentré assis sans parole Magie Druidique + Divins: peut être prière immobile. En méditation, vous êtes conscient de l'entourage. Près de l'Obsidius, la récupération double. Lorsque vous méditer, vous ne gagner les effets qu'un d'un seul pouvoir de méditation à la fois			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Magie générale pour tous lanceurs de sor
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	2	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	4
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la description	4		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Métamorphe		3	
Description		Type de bonus	
Permet à la personne de changer de forme à volonté. Ex. : rat ou fée. Nécessite d'avoir le costume pour se changer. La transformation prend le temps du changement de costume. Changer de forme guérit de 0* PV à la fin de la transformation (max 1x par scène). On ne peut choisir qu'une créature que nous avons déjà vue			
Pré-requis 1		Pré-requis 2	
changeur de forme			
Fréquence		Activation	
1 x par scène		special	
Annulé par		Composante matérielle requise	
Perception surnaturel		Non	
Niveau 2		Niveau 3	
Cout Niv 2		Cout Niv 3	
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions		+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	
Niveau 4		Niveau 5	
Cout Niv 4		Cout Niv 5	
Niveau 6		Niveau 7	
Cout Niv 6		Cout Niv 7	

Pouvoir		Cout Niv 1	
Mineur		2	
Description		Type de bonus	
Permet d'identifier les métaux et leurs facultés ainsi que d'avoir une idée approximative de la solidité d'une galerie de mine. Le personnage peut faire de l'exploration dans une mine s'il possède un pic ou une pelle. L'exploration consiste à chercher activement pendant 15 min dans une mine trouvée en jeu. Grâce à cette règle, vous pouvez chercher dans la zone même si les scénaristes ni ont rien caché. Après vos 15 min de recherches actives, voir scénariste. Vous pouvez faire de l'exploration seulement 1 fois par GN. Après cela, vous avez épuisé ce qu'il y a à trouver dans la zone ou vous			
Pré-requis 1		Pré-requis 2	
Fréquence		Activation	
1 x par GN		hors combat seulement	
Annulé par		Composante matérielle requise	
		Non	
Niveau 2		Niveau 3	
Cout Niv 2		Cout Niv 3	
+ 1 x par Gn		+ 1 x par Gn	
Niveau 4		Niveau 5	
Cout Niv 4		Cout Niv 5	
Niveau 6		Niveau 7	
Cout Niv 6		Cout Niv 7	

Pouvoir		Cout Niv 1	
Optimisation d'armure		2	
Description		Type de bonus Permanent	
Le personnage en combat sait mieux se positionner afin que son armure soit plus efficace. Pour utiliser ce pouvoir, le personnage doit avoir au moins 1* armure. Ajoute 1* point d'armure temporaire. On récupère les points temporaires de ce pouvoir en réparant son armure au complet. On ne peut gagner un bonus supérieur à l'armure de base. Ex. : un personnage avec un plastron en métal et un casque en métal à 5 d'armure, il ne peut pas optimiser son armure de plus de 5.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Port d'armures légères			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Compétences générales
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3

Pouvoir		Cout Niv 1	
Peau renforcie		3	
Description		Type de bonus Permanent	
Le personnage a la peau tellement dure que cela lui confère l'équivalent d'une armure de 1*. Pour "régénérer" son armure naturelle, le personnage doit se guérir en entier et passer 5 minutes à se reposer.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Vitalité Supérieur			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Nature, Animaux et Créatures
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Pêcheur		2	
Description		Type de bonus	
Grâce à ce pouvoir, vous pouvez faire de l'exploration de la rivière à la recherche de poissons pour les cuisiniers. Cela consiste à chercher activement pendant 15 min dans une forêt dense. Grâce à cette règle, vous pouvez chercher dans la zone même si les scénaristes ni ont rien caché. Après 15 min actives, voir scénariste. Notes : Vous pouvez faire de l'exploration seulement 1 fois par GN. *Peux aussi avoir des usages scénaristiques pour récolter des ingrédients ou composante rare.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x par GN			
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Oui		Artisans et professions
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 x par Gn	1	+ 1 x par Gn	3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
	0		0
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
	0		0

Pouvoir		Cout Niv 1	
Pied forestier		2	
Description		Type de bonus	
Permet au personnage d'éviter les pièges au sol (équivalent dextérité majeur) et tout effets de type enchevêtrement en forêt. Vous êtes considéré en forêt lorsque à moins de 5 m d'au moins 3 arbres. Annule l'effet sur vous seulement, dire 'pied forestier'			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	réaction a autres pouvoirs		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Nature, Animaux et Créatures
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
pouvoir devient utilisable à volonté	5		
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

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

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

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

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

Pouvoir		Cout Niv 1	
Pièges sanglants		3	
Description		Type de bonus <input type="text" value="Altération de pièges"/>	
Ajoute 1* aux dégâts des pièges que vous créez (même si normalement, il n'en font pas). Ajoute 5 min au temps de création.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		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	
Port d'armures lourdes		1	
Description		Type de bonus Permanent	
Permet le port d'armures légères, moyennes ou lourdes. (Voir règles armures, armes et boucliers.) Empêche l'utilisation des compétences d'esquives et esquive de coups spéciaux, même si ceux-ci viennent d'un effet magique.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Port d'armures moyennes			
Fréquence permanent	Activation permanent		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Compétences générales
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

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

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

Pouvoir		Cout Niv 1	
Prière aux esprits		2	
Description		Type de bonus Altération de pouvoirs	
Permet de créer une zone de prière de 1 m x 1 m par personne ayant le pouvoir prière aux esprits lors de méditation magique. Les personnages méditant dans la zone gagneront +1 PM par personne (incluant elle-même) ayant le pouvoir prière aux esprits dans la zone pendant la méditation. Près de l'Obsidius, la récupération double.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Magie druidique I			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Druidiques et esprits
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Protection d'autrui		3	
Description		Type de bonus Temporaire	
Permet, si le personnage porte un bouclier, de protéger une personne à moins de 3 m de vous. Au début d'une scène, avant de porter votre premier coup, vous pouvez "donner" jusqu'à 3* points possédés de votre armure à cette personne (l'aviser avant la scène). Elle doit rester à moins de 3 m de vous pour pouvoir utiliser ces points d'armure qui seront les premiers à être utilisés. Vous perdez ces points d'armures donnés.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Maniement de boucliers			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Défenses et endurance
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	1	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	1
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	1		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Réception de charge		2	
Description		Type de bonus Défense	
Permet de réduire les dégâts de 2* lorsqu'un adversaire vous charge. Vous devez l'avoir entendu dire "charge XXX" pour activer le pouvoir. Vous devez mettre un genou par terre et vous mettre en position défensive avec un bouclier, 2 armes ou une arme à 2 mains. Dire 'réception de charge'			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	réaction a autres pouvoirs		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Combattants en force
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	1	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	1
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Renforcement d'armure de cuir		2	
Description		Type de bonus	
Permet au maroquinier de renforcer une armure de cuir. Donne + 1* point d'armure temporaire à l'armure de cuir. Les points d'armure temporaires seront les premiers à partir. Nécessite 15 min de travail et 1* unité de cuir			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Maroquinier / Tanneur			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Oui		Artisans et professions
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2		
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Renforcement de bouclier		3	
Description		Type de bonus	
Permet au forgeron de renforcer un bouclier métallique. Immunise le bouclier contre les 2* prochains coups reçus de "Destruction de Bouclier" durant le scénario. Nécessite 15 min de travail et 1 unité de minerai rouge.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Forgeron			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Oui		Artisans et professions
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2		
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Renforcement de bouclier de bois		3	
Description		Type de bonus	
Permet à l'ébéniste de renforcer un bouclier de bois. Nécessite 15 min de travail. Immunise le bouclier contre les 2* prochains coups recus de "Destruction de Bouclier" durant le scénario. Nécessite 5 unité de bois.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Ébénisterie			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Oui		Artisans et professions
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2		
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

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

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

Pouvoir		Cout Niv 1	
Résistance aux maladies		2	
Description		Type de bonus Défense	
Le personnage a un organisme très fort. Il peut résister aux effets d'une maladie non magique. Lorsqu'il apprend qu'il contracte une maladie, dire : "résistance aux maladies".			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Vitalité Supérieur			
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	réaction a autres pouvoirs		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Défenses et endurance
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

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

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

Pouvoir		Cout Niv 1	
Sans douleur		2	
Description		Type de bonus	
Permet au personnage de résister à la torture et à l'effet 'douleur'. Dire : "sans douleur" et ignorer le pouvoir de torture ou douleur.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Vitalité Supérieur			
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	réaction a autres pouvoirs		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Défenses et endurance
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Sciences occultes		1	
Description		Type de bonus	
Permet de débiter le scénario avec une feuille d'information lorsque pertinent. Permet de comprendre certains rituels et leurs aboutissements (voir scénariste).			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Connaissances
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

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

Pouvoir		Cout Niv 1	
Soigneur		1	
Description		Type de bonus	
Permet de guérir les blessures physiques qu'un individu a subies. Vous devez appliquer 2 bandages de min 2 cm x 10 cm sur l'individu pendant 1 min. Il doit ensuite demeuré assis calmement pendant 1 scène. L'individu regagne 1*PV perdu. On ne peut se soigner soi-même avec ce pouvoir. Près de l'Obsidius, la récupération double.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
3 x par scène	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Oui		Artisans et professions
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	1	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
pouvoir devient utilisable à volonté	3		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

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

Pouvoir		Cout Niv 1	
Sort pénétrant les défenses		3	
Description		Type de bonus Altération de sorts	
Vous devez choisir avec ce pouvoir, 1 sort connu qui nécessite une défense mineure pour y résister. Augmente le niveau d'attaque du sort, le rendant plus difficile à défier. Le sort choisi nécessite désormais une défense 'majeure' pour y résister. Le sort coûtera 1 PM supplémentaire lorsque utilisé ainsi. Répétition permet de choisir 1 autre sort.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
permanent	special		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sorcellerie, runes et magie innée
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
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 nécessite 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	Activation		Défense
1 x court repos	en combat ou non		Dextérité ultime
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Spécialiste des armes	Non		Combat avec dextérité
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

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

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

Pouvoir		Cout Niv 1	
Spécialiste des plantes		3	
Description		Type de bonus <input type="text"/>	
Permet de relancer les dés 1 fois lors de l'exploration comme cueilleur de plantes			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Connaissance des plantes			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par GN			
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Artisans et professions
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Spécialiste d'une arme exotique*		10	
Description		Type de bonus Permanent	
Vous choisissez un type d'arme exotique lorsque vous choisissez ce pouvoir. Vous gagnez les pouvoirs suivants lorsque vous vous battez avec cette arme : les 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		Pré-requis 3
Spécialiste des armes			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Combattants en force
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3	+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

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

Pouvoir		Cout Niv 1	
Stabilité		1	
Description		Type de bonus Défense	
Permet au personnage de rester ferme sur sa position. Annule entre autres les effets suivants : attaque étourdissante, sonner et coup de projection.Vous donne l'équivalent de 'défense endurance mineur' pour résister aux pouvoirs et sorts de type "qui vous déplace ou affecte votre déplacement". Pour contrer un effet, dire : "stabilité". Utilisable à volonté sans dépenser vos utilisations de 'défense endurance'.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Combattants en force
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Équivaut maintenant à la défense majeure	2		
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Stabilité légendaire		3	
Description		Type de bonus Défense	
Permet au personnage de rester ferme sur sa position. Annule entre autres les effets suivants : attaque étourdissante, sonner et coup de projection.Vous donne l'équivalent de 'défense endurance ultime' pour résister aux pouvoirs et sorts de type "qui vous déplace ou affecte votre déplacement". Pour contrer un effet, dire : "stabilité". Utilisable à volonté sans dépenser vos utilisations de 'défense endurance'.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Stabilité	Niveau 11		
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Combattants en force
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

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

Pouvoir		Cout Niv 1	
Style de combat : armes à distance		10	
Description		Type de bonus Permanent	
Lorsque vous vous battez avec un arc ou une arbalète : vos dégâts augmentent de 1. De plus, les pouvoirs qui nécessitent un coup avec une arme et qui ont une défense 'mineure' pour les contrer, voient celle-ci augmenter à 'majeur'			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Attaque spéciale - armes à distance*	Niveau 7		
Fréquence	Activation		Défense
permanent	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Combat aux armes à distance
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

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

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

Pouvoir		Cout Niv 1	
Style de combat : armes à 2 mains		10	
Description		Type de bonus Permanent	
Lorsque vous vous battez avec une arme à 2 mains : vos 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
Destruction de Bouclier	Niveau 7		
Fréquence	Activation		Défense
permanent	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Combattants en force
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

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

Pouvoir		Cout Niv 1	
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	Activation		Défense
Fréquence	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Défenses et endurance
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	3	+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	4	+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	4
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

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

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