

# Liste des pouvoirs des bardes

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Alchimie durable</b>		2	
Description		Type de bonus Artisan	
Permet de faire des créations herboristes et alchimiques qui vont se conserver plus que 24 h. Nécessite de doubler un des ingrédients et le double du temps de création.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Alchimie mineur			
Fréquence	Activation	Défense	
1 x par scène	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Oui	Artisans et professions	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Alchimie majeur</b>		3	
Description		Type de bonus Artisan	
Permet de concocter des boissons et onguents d'Alchimie niv 2. Avec le pouvoir, vous connaissez 2* types de potions niv. 2. Chaque potion niv. 2 prend 10 min de création et les composantes. La liste des potions n'est fournies qu'aux alchimistes.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Alchimie mineur			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Oui		Artisans et professions
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Alchimie mineur</b>		2	
Description		Type de bonus Artisan	
Permet de concocter des boissons et onguents d'Alchimie niv 1. Avec le pouvoir, vous connaissez 3* types de potions niv. 1. Chaque potion niv. 1 prend 5 min de création et les composantes. La liste des potions n'est fournies qu'aux alchimistes.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Herboristerie			
Fréquence	Activation		Défense
3 x par scène	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Oui		Artisans et professions
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	1	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	1
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	1	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	1
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	1	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	1

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Alchimie ultime</b>		5	
Description		Type de bonus Artisan	
Permet de concocter des boissons et onguents d'Alchimie niv 3. Avec le pouvoir, vous connaissez 2* types de potions niv. 3. Chaque potion niv. 3 prend 15 min de création et les composantes. La liste des potions n'est fournies qu'aux alchimistes.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Alchimie majeur			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Oui		Artisans et professions
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3	+ 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	3	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Ambidextrie</b>		2	
Description		Type de bonus Permanent	
Permet de combattre avec 2 armes courtes en même temps. Permet aussi que 0* de ces armes maniées de façon ambidextre soit une arme longue			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Maniement d'armes courtes à une main			
Fréquence permanent	Activation permanent		Défense
Annulé par s/o	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Combat avec dextérité
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	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	
<b>Analyse de points faibles</b>		1	
Description		Type de bonus <b>Connaissance</b>	
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
+ 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	
<b>Apprentissage de sort sur parchemin</b>		3	
Description		Type de bonus <b>Connaissance</b>	
Prend 1 heure pour apprendre un nouveau sort d'un parchemin permanent seulement (voir scénariste). Le mage ne peut apprendre que des sorts niv 3* et moins. Vous ne pouvez apprendre qu'un sort par Gn de cette façon.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Magie arcane III			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par GN	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Oui		Magie arcane
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	4
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Astrologie</b>		1	
Description		Type de bonus <b>Connaissance</b>	
Débute le scénario avec des informations astrologiques. Permet aussi de faire un rituel d'observation des étoiles 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	
<b>Attacher</b>		1	
Description		Type de bonus <b>Pouvoir</b>	
Permet d'attacher et d'immobiliser une créature matérielle. La personne ne peut se détacher à moins d'avoir la compétence contorsionniste ou défense dextérité 4 ou plus. Briser les liens de la personne attachée avec une arme tranchante ou du feu lui fera 1 point de dégâts.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	hors combat seulement		Dextérité 4
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Contorsionniste	Non		Compétences générales
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

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

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

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Bombe Alchimique</b>		5	
Description		Type de bonus Artisan	
Permet de mettre en potion un sortilège offensif de niveau 3* et moins, avec cible touché ou catalyseur, que l'alchimiste est capable de lancer. La potion, en plus des composantes, coûtent les PM. La potion devra être agitée vigoureusement et de façon visible pendant 6 secondes, puis lancée sur la cible (lancer un catalyseur).			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Alchimie ultime	Sort alchimique		
Fréquence	Activation	Défense	
1 x court repos	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Oui	Artisans et professions	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	5	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	5
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Chant de courage</b>		2	
Description		Type de bonus Pouvoir	
Permet d'affecter jusqu'à 3* personnes choisies qui entendent le chant depuis 10 sec et plus, du pouvoir courage (voir ci-bas). L'effet dure tant que le barde chante ou joue d'un instrument. S'il est frappé, ou si une personne n'entend plus la mélodie, l'effet s'annule. Permet de résister au pouvoir de type "peur" et aux peurs magiques de niveau 1-2-3 (équivalent à défense spirituelle 3 contre les effets de peur). Pour contrer un effet, dire : "courage". Annulé par contre-chant.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Fréquence	Activation	Défense	
1 x court repos	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
Contre chant	Non	Sociales et Bardiques	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 2 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	2	+ 2 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	
<b>Chant de désespoir</b>		5	
Description		Type de bonus <b>Pouvoir</b>	
Permet d'affecter jusqu'à 2* victimes choisies qui entendent le chant depuis 10 sec. L'effet dure tant que le barde chante ou joue d'un instrument. S'il est frappé, ou si une personne n'entend plus la mélodie, l'effet s'annule. Les victimes sont désespérées et font 1* point de dégâts de moins (sort d'attaque et pouvoirs spéciaux inclus) minimum 0.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Chant de peur			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	en combat ou non		Spirituel 5
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Contre chant	Non		Sociales et Bardiques
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	3	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Chant de guérison</b>		4	
Description		Type de bonus <b>Pouvoir</b>	
Permet de désigner jusqu'à 3* personnes qui vous entendent chanter ou jouer d'un instrument depuis 5* min minimum. Ceux-ci regagnent 2* PV. L'effet est doublé près de l'obsidius.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Chant de courage			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	hors combat seulement		Spirituel 1
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Contre-chant	Non		Sociales et Bardiques
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	3	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	3		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7



Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Chant de joie</b>		2	
Description		Type de bonus <b>Pouvoir</b>	
Permet d'affecter jusqu'à 3* personnes choisies qui entendent le chant depuis 10 sec et plus. L'effet dure tant que le barde chante ou joue d'un instrument. S'il est frappé, ou si une personne n'entend plus la mélodie, l'effet s'annule. Les personnages pris dans un effet de "joie" doivent agir de façon plus amicale qu'à l'habitude et être plus "dociles" qu'à l'habitude. Permet entre autres à quelqu'un de tolérer un "ennemi juré".			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	hors combat seulement		Spirituel 1
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
contre chant	Non		Sociales et Bardiques
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	2
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Chant de peur</b>		3	
Description		Type de bonus <b>Pouvoir</b>	
Permet d'affecter jusqu'à 3* personnes choisies qui entendent le chant depuis 10 sec et plus du pouvoir peur pour une scène ou lorsque le barde arrête de chanter (voir ci-bas). La peur se joue de deux façons différentes : 1- Le personnage fuit de la façon la plus directe la source de la peur en ne pouvant qu'esquiver, parer ou se retirer du combat. 2- Le personnage entre dans un état de catatonie et n'est plus conscient de son environnement, il est paralysé par la peur et ne peut prendre la fuite que s'il est attaqué.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	en combat ou non		Spirituel 3
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
contre chant	Non		Sociales et Bardiques
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Chant de rage</b>		5	
Description		Type de bonus <b>Pouvoir</b>	
Permet d'affecter jusqu'à 2* personnes qui entendent le chant depuis 10 sec et plus choisies d'une sorte de rage pour 30 sec. Ne fonctionne pas sur des gens déjà en combat. Les victimes désignées attaqueront la personne qui est la plus proche avec une arme, qu'elle soit ennemie ou alliée (mais pas le barde).			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Chant de peur			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	hors combat seulement		Spirituel 2
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Contre-chant	Non		Sociales et Bardiques
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Chant de repos</b>		5	
Description		Type de bonus <b>Pouvoir</b>	
Permet de désigner jusqu'à 3* personnes qui vous entendent chanter ou jouer d'un instrument depuis 5* min minimum. Ceux-ci peuvent faire leur court repos en 30 minutes s'ils respectent les conditions. ( le court repos débute lors du début la chanson) Celui qui fait le chant de repos ne pas bénéficier de son repos pendant cette période.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Chant de guérison			
Fréquence	Activation		Défense
1 x long repos	hors combat seulement		Spirituelle 2
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Contre-chant	Non		Sociales et Bardiques
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
	0		0
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
	0		0

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Chant de sommeil</b>		4	
		Type de bonus <b>Pouvoir</b>	
Description			
Permet de désigner jusqu'à 1* personnes qui vous entendent chanter ou jouer d'un instrument depuis 10 secondes minimum. Celle-ci tombe endormis (voir ci-bas). L'effet dure 1 min. Une personne endormie 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 10 secondes.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Chant de joie			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	en combat ou non		Spirituelle 2
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sociales et Bardiques
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	4	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	5
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	5		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

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

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Combat aveugle</b>		1	
Description		Type de bonus Permanent	
Permet d'ouvrir les yeux pendant 10 sec à chaque coup reçu lors d'aveuglement.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence a volonté	Activation réaction a autres pouvoirs		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise Non		Catégorie de pouvoir 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	
<b>Connaissance des artéfacts</b>		1	
Description		Type de bonus Connaissance	
Permet d'étudier un artéfact (15 min) afin d'en obtenir beaucoup d'information (voir scénariste).			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Connaissances des sorts divins	Connaissances des sorts arcanes		Connaissances des sorts druidiques
Fréquence 1 x par scène	Activation hors combat seulement		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise Non		Catégorie de pouvoir Connaissances
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Connaissance des monstres</b>		1	
Description		Type de bonus <b>Connaissance</b>	
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 a volonté	Activation hors combat seulement		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise Non		Catégorie de pouvoir Connaissances
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Connaissance des plantes</b>		2	
Description		Type de bonus <b>Connaissance</b>	
Permet d'identifier les plantes et leurs facultés. Le personnage peut faire de l'exploration 2 fois par long repos. 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 1 x long repos	Activation hors combat seulement		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise Oui		Catégorie de pouvoir Artisans et professions
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 x par long 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	
<b>Connaissances des sorts arcanes /sorciers</b>		1	
Description		Type de bonus <b>Connaissance</b>	
Permet d'identifier un sort arcanes ou sorcellerie 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
Lire et écrire			
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Magie arcanes
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	1	+ 2 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	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	
<b>Connaissances des sorts divins</b>		1	
Description		Type de bonus <b>Connaissance</b>	
Permet d'identifier un sort divins niv 1 ou 2* qui vient d'être lancé et d'en connaître les caractéristiques principales. Il est possible que vous débutiez certains scénarios avec une feuille d'information.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Divins et spirituelle
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	1	+ 2 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	1
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Connaissances des sorts druidiques</b>		1	
Description		Type de bonus <b>Connaissance</b>	
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 débutez certains scénarios avec une feuille d'information.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence a volonté	Activation en combat ou non		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise Non		Catégorie de pouvoir Druidiques et esprits
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	1	+ 2 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	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	
<b>Conteur envoûtant</b>		2	
Description		Type de bonus <b>Pouvoir</b>	
Le conteur (peut aussi être fait avec de la musique ou chant) désigne après 2 min 3* victimes qui doivent l'écouter attentivement pour 5 min. Lorsque sous l'effet d'un pouvoir de type "charme", le joueur reste conscient de l'environnement et peut se méfier des autres (sauf le charmeur). Il peut se défendre et attaquer si on l'attaque. Le sort est rompu lorsque le charmé est attaqué par le charmeur.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence 1 x par scène	Activation hors combat seulement		Défense Spirituelle 1
Annulé par	Composante matérielle requise Non		Catégorie de pouvoir Sociales et Bardiques
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	2
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	
<b>Contorsionniste</b>		1	
Description		Type de bonus <b>Pouvoir</b>	
Permet de se libérer de tout lien non magique ou du pouvoir attacher.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence a volonté	Activation hors combat seulement		Défense
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	
<b>Contorsionniste avancé</b>		3	
Description		Type de bonus <b>Altération de pouvoirs</b>	
Permet de se détacher de lien magique et du pouvoir "capture".			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Contorsionniste			
Fréquence a volonté	Activation hors combat seulement		Défense
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	
<b>Contre-chant</b>		3	
Description		Type de bonus <b>Pouvoir</b>	
Permet d'affecter jusqu'à 3* personne choisies par le barde. Annule immédiatement les effets des chants ou cris sur le barde et après 10 sec pour les autres. S'il est frappé, ou si une personne n'entend plus la mélodie, le contre-chant s'annule.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence a volonté	Activation hors combat seulement		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise Non		Catégorie de pouvoir Sociales et Bardiques
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2	+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Contre-charme</b>		3	
Description		Type de bonus <b>Pouvoir</b>	
Permet de renverser l'effet de charme sur le lanceur du pouvoir ou sort. Pour ce faire, vous devez d'abord avoir assez de défense pour y résister vous-même. Une fois que vous y avez résisté, vous dites à l'attaquant que vous lui retournez l'effet. Il peut lui aussi y résister.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Défense spirituelle			
Fréquence 1 x court repos	Activation réaction a autres pouvoirs		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise Non		Catégorie de pouvoir Magie générale ( tous lanceurs de sorts)
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Contrefaçon</b>		2	
Description		Type de bonus <b>Connaissance</b>	
Permet de reproduire un texte et l'écriture ou la signature de quelqu'un. On doit avoir un texte avec une copie de son écriture et de sa signature si on veut l'imiter. Nécessite 15 min de travail. Faire 2* petits "c" discrets au bas à droite de la feuille. Le nombre de C indique la difficulté de trouver la contrefaçon.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Lire et écrire			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Décryptage de runes magiques	Oui		Roublardise, discrétions et subterfuges
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	2	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	2
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	4		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Coup assomant</b>		2	
Description		Type de bonus <b>Pouvoir</b>	
Permet de faire une attaque surprise (voir règles) qui, au lieu de faire les dégâts de l'attaque surprise, fait 1 de dégât réel. Ensuite, si la victime a moins de PV restants que les 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 3
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	
<b>Coup magique</b>		2	
Description		Type de bonus	Dégats de base
Permet de faire un coup qui infligera des dégâts "magiques". Dire : "frappe magique" puis frapper. Déclarer vos dégâts habituels à la victime en ajoutant "magique". Peut être utilisé avec n'importe quel type d'arme.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
3 x par scène	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sorcellerie, runes et magie innée
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
pouvoir devient utilisable à volonté	2		
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Coup précis</b>		2	
Description		Type de bonus	Finesse
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
pouvoir devient utilisable à volonté	10		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Coupe-jarret</b>		3	
Description		Type de bonus <b>Pouvoir</b>	
Permet de faire un coup à la jambe qui fait 1 * de dégât sans armure et empêche la cible de se déplacer avec cette jambe. La personne devra boiter jusqu'à la réception de soins qui la guérissent totalement. Dire : "coupe-jarret" et frapper à la jambe. Doit être fait avec une arme tranchante à une main. Pas besoin de surprendre pour utiliser ce pouvoir, Peut être fait une seule fois par personne par scène.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Attaque Surprise			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	en combat ou non		Endurance 3
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 astérisque dans la descriptions	3		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Coupe-jarret - armes à distance</b>		3	
Description		Type de bonus <b>Pouvoir</b>	
Permet de faire un coup à la jambe qui fait 2* de dégât sans armure et empêche la cible de se déplacer avec cette jambe. La personne devra boiter jusqu'à la réception de soins qui la guérissent totalement. Dire : "coupe-jarret" et frapper à la jambe. L'arme de jet doit absolument avoir touché la jambe, sinon l'attaque fait le dégât de base. Pas besoin de surprendre pour utiliser ce pouvoir			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Attaque Surprise avec arkebuse			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	en combat ou non		Endurance 3
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Liberté d'action	Non		Combat aux armes à distance
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	3	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	5
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Cri de guerre</b>		5	
Description		Type de bonus <b>Pouvoir</b>	
Doit crier 10 sec très fort. Permet de sélectionner jusqu'à 3* personnes qui vous ont entendu. Celles-ci doivent être à moins de 10 m. Elles subissent 1* de dégât sans armure et sont affectées par peur pour 5 min (voir pouvoir).			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	en combat ou non		Spirituel 3
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Contre-chant	Non		Sociales et Bardiques
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	5	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	5
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Cri de ralliement</b>		5	
Description		Type de bonus <b>Pouvoir</b>	
Doit crier 5 sec très fort. Permet de selectionner jusqu'à 3* personnes qui vous ont entendu à moins de 10 m. Cela annule toute peur active sur elles pour 5 min et elles ont + 1 aux 2 prochains coups effectués dans les 5 prochaines min. (Expliquer le pouvoir à vos alliés avant le combat pour éviter les hors-jeux.)			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x long repos	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Contre chant	Non		Sociales et Bardiques
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 2 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	2	+ 2 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	2
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 2 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	2		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Cri insupportable</b>		5	
Description		Type de bonus <b>Pouvoir</b>	
Doit crier 5 sec très fort et choisir 1* personne pointée à 5 m max, elle ne peut "se défendre" tant que le personnage crie, car elle doit se boucher les oreilles.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Cri perçant			
Fréquence	Activation		Défense
1 x long repos	en combat ou non		Spirituel 3
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
contre chant	Non		Sociales et Bardiques
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Cri perçant</b>		3	
Description		Type de bonus <b>Pouvoir</b>	
Doit crier 5 sec très fort. Permet de lancer 1* catalyseur sur une cible. S'il touche la victime, elle subit 2 de dégâts sans armure.			
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
Contre chant	Non		Sociales et Bardiques
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
pouvoir devient utilisable à volonté	10		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Décryptage</b>		2	
Description		Type de bonus <b>Connaissance</b>	
Permet après 15 min passées à observer des runes non-magiques de les déchiffrer (voir scénariste).			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Lire et écrire			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Connaissances
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Décryptage de runes magiques</b>		3	
Description		Type de bonus <b>Connaissance</b>	
Permet après 15 min passées à observer des runes magiques de les déchiffrer (voir scénariste). Permet également d'utiliser les parchemins magiques de niv 1-2*. Permet également de déceler la contrefaçon: après 15 min passées à observer attentivement un document altéré ou une fausse lettre dont on a une autre copie d'écriture de la personne / sceau, vous trouver la contrefaçon de niv 1*. ( Un 'c' discret au bas de la lettre)			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Decryptage			
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sorcellerie, runes et magie innée
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Défense "dextérité"</b>		1	
Description		Type de bonus Défense	
Vous donne une défense dextérité égale à 1*. Lorsque quelqu'un vous lance un sort ou pouvoir qui attaque votre dextérité et que votre défense est égale ou supérieure, vous pouvez utiliser ce pouvoir en réaction aux sorts et pouvoirs en disant "dextérité" et l'ignorer.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Esquive de coups normaux			
Fréquence	Activation		Défense
3 x par 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 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	3	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3		

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Défense "dextérité" à outrance</b>		3	
Description		Type de bonus Altération de pouvoirs	
Lorsque vous avez déjà utiliser votre défense dextérité 3 fois dans une scène et que vous désirez l'utiliser à nouveau, vous pouvez le faire mais cela vous coutera 1 pv pour éviter l'effet.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Défense "dextérité" plus fréquente			
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	
<b>Défense "dextérité" plus fréquente</b>		3	
Description		Type de bonus Altération de pouvoirs	
Vous permet d'utiliser votre défense "dextérité" 3 x par scène au lieu de 3 fois par court repos.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Défense "dextérité"			
Fréquence	Activation		Défense
3 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	
<b>Défense "spirituelle"</b>		1	
Description		Type de bonus Défense	
Vous donne une défense spirituelle égale à 1*. Lorsque quelqu'un vous lance un sort ou pouvoir qui attaque votre défense spirituelle et que votre défense est supérieure ou égale, vous pouvez utiliser ce pouvoir en réaction aux sorts et pouvoirs en disant "spirituelle" et l'ignorer.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
3 x par 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 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	3	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3		

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Défense "spirituelle" plus fréquente</b>		3	
Description		Type de bonus Altération de pouvoirs	
Vous permet d'utiliser votre défense "spirituelle" 3 x par scène au lieu de 3 fois par court repos.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Défense "spirituelle"			
Fréquence	Activation		Défense
3 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	
<b>Défense "spirituelle" plus fréquente</b>		3	
Description		Type de bonus Altération de pouvoirs	
Lorsque vous avez déjà utiliser votre défense spirituelle 3 fois dans une scène et que vous désirez l'utiliser à nouveau, vous pouvez le faire mais cela vous coutera 1 pv pour éviter l'effet.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Défense "spirituelle" plus fréquente			
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	
<b>Déguisement</b>		2	
Description		Type de bonus <b>Connaissance</b>	
Permet après 5 min de déguisement de changer d'apparence (ou le temps réel si plus). La personne doit avoir 2 costumes de personnage distinct, incluant aussi le nécessaire pour changer son visage.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Fréquence	Activation	Défense	
1 x par scène	hors combat seulement	Spirituel 6	
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
perception surnaturel	Oui	Roublardise, discrétions et subterfuges	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Demande d'audience</b>		2	
Description		Type de bonus <b>Connaissance</b>	
Permet au personnage d'obtenir une audience rapide avec un Noble présent en jeu (pnj seulement). On ne peut utiliser ce pouvoir qu'une fois par scénario par Noble. Il peut arriver des circonstances en jeu qui font que le Noble ne pourra vous rencontrer.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Géographie et démographie	Etiquette naturelle	Défense	
Fréquence	Activation	Défense	
special	hors combat seulement	Catégorie de pouvoir	
Annulé par	Composante matérielle requise	Socials et Bardiques	
	Non		
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
	0		0
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
	0		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Désamorçage de pièges</b>		1	
Description		Type de bonus <b>Pouvoir</b>	
Permet de désamorcer un piège "mineur" que le personnage a détecté après 2 min d'effort.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fabrication de pièges	Détection des pièges		
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 "majeur" aussi	2	Affecte "ultime" aussi	3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Affecte "magique" aussi	3		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Désarmement</b>		3	
Description		Type de bonus <b>Pouvoir</b>	
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 2
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	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	
<b>Désarmement - armes à distance</b>		3	
Description		Type de bonus <b>Pouvoir</b>	
Permet de désarmer un adversaire de l'arme qu'il tient en main. Dire : " désarmement" et frapper l'arme de l'adversaire avec votre arme de jet. L'adversaire devra alors lancer son arme 3 m dans une direction de son choix.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Attaque spéciale- armes à distance	Coup précis- armes à distance		
Fréquence	Activation	Défense	
1 x par scène	en combat ou non	Dextérité 2	
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
Arme de prédilection	Non	Combat aux armes à distance	
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	
<b>Destruction d'artéfacts</b>		5	
Description		Type de bonus <b>Artisan</b>	
Permet de détruire les artéfacts en sa possession. Le temps nécessaire et le matériel nécessaire dépendent de l'objet, voir scénariste. Si vous avez le pouvoir "fabrication de poussière magique", vous pouvez convertir l'artéfact détruit en poussière magique (1/3).			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Destruction d'objets magiques			
Fréquence	Activation	Défense	
1 x court repos	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Oui	Artisans et professions	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Destruction d'objets magiques</b>		3	
Description		Type de bonus	
Permet de détruire les objets magiques en sa possession. Le temps nécessaire et le matériel nécessaire dépendent de l'objet. Si vous avez le pouvoir "fabrication de poussière magique", vous pouvez convertir l'objet détruit en poussière magique (1/3).			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Forgeron			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Oui		Artisans et professions
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Détection des pièges</b>		1	
Description		Type de bonus	
Permet de détecter les pièges "mineurs" et "majeurs". Le personnage ne peut que marcher lentement et ne pas être en combat. Dire : "détecter" et se promener la main parallèle au sol en faisant des "8".			
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	3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

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

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Divination 1</b>		3	
Description		Type de bonus <b>Altération de sorts</b>	
Tous les sorts lancés par le personnage de type divination coûtent 1 PM de moins.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Magie arcane de base	Activation permanent		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise Non		Catégorie de pouvoir Magie arcane
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Divination 2</b>		5	
Description		Type de bonus <b>Altération de sorts</b>	
Tous les sorts lancés par le personnage de type divination sont comme incantés 1 niveau supérieur sans coût supplémentaire en PM. Vous pouvez incanter les sorts déjà connus d'un niveau supérieur à ceux normalement permis avec ce pouvoir.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Magie arcane III	Divination 1		
Fréquence a volonté	Activation permanent	Défense	
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Magie arcane	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Divination 3</b>		5	
Description		Type de bonus <b>Altération de sorts</b>	
Tous les sorts lancés par le personnage de type divination sont incantés comme 2 niveaux supérieurs sans coût supplémentaire en PM. Vous pouvez incanter les sorts déjà connus de 2 niveaux supérieurs à ceux normalement permis avec ce pouvoir.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Magie arcane IV	Divination 2		
Fréquence a volonté	Activation permanent	Défense	
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Magie arcane	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7



Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Dons des langues</b>		2	
Description		Type de bonus <b>Connaissance</b>	
Permet de parler avec toute créature qui est dotée d'intelligence pendant 5 min. La conversation sera tout de même limitée à de courtes phrases ou de courts mots.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Langues supplémentaires ( répétition 2)			
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	
<b>Écriture de sort arcane sur parchemin</b>		3	
Description		Type de bonus <b>Artisan</b>	
Prend 15 min pour écrire un sort connu sur un parchemin spécial seulement (acheté en jeu). Coûte les points de magie au mage et nécessite des composantes.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Magie arcane II			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Oui		Magie arcane
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Empathie</b>		1	
Description		Type de bonus <b>Pouvoir</b>	
Permet de savoir si 1* personnes a menti lors de ses 2* dernières minutes de paroles...Dire : "Empathie 1*" et demander discrètement à la personne. Si une personne a un niveau de menteur plus élevé, elle n'est pas détectée.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Menteur	Non		Sociales et Bardiques
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	1	+ 2 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	2
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
pouvoir devient utilisable à volonté	3		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Enchantement 1</b>		3	
Description		Type de bonus <b>Altération de sorts</b>	
Tous les sorts lancés par le personnage de type Enchantement voient la défense requise augmentée de 1 sans coût supplémentaire en PM.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Magie arcane de base			
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Magie arcane
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Enchantement 2</b>		5	
Description		Type de bonus Altération de sorts	
Tous les sorts lancés par le personnage de type Enchantement voient leur durée augmentée de 1 min par niveau du sort sans coût supplémentaire en PM.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Enchantement 1			
Fréquence a volonté	Activation permanent		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Magie arcane
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Enchantement 3</b>		5	
Description		Type de bonus Altération de sorts	
Tous les sorts lancés par le personnage de type Enchantement voient la défense requise augmentée de 3 sans coût supplémentaire en PM (maximum défense 7).			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Enchantement 2			
Fréquence a volonté	Activation permanent		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Magie arcane
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
	0		0
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
	0		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Enchantement arcane d'objet</b>		3	
Description		Type de bonus Artisan	
Permet de fabriquer des objets magiques. Le temps et le matériel requis dépendent de l'objet.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Écriture de sort arcane sur parchemin			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	special		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Oui	Magie arcane	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Enchantement d'objet de sorcier</b>		5	
Description		Type de bonus Artisan	
Permet de fabriquer des objets magiques. Le temps et le matériel requis dépendent de l'objet.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Écriture de sort de Sorcier sur parchemin			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	special		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Oui	Sorcellerie, runes et magie innée	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Esprit perspicace</b>		1	
Description		Type de bonus <b>Connaissance</b>	
Le personnage a droit à 1* indice après 1* min de réflexion pour une énigme. ** Voir scénaristes**			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Lire et écrire			
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Compétences générales
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	2	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Esquive de coups normaux</b>		2	
Description		Type de bonus <b>Défense</b>	
Permet de ne pas tenir compte des dégâts d'un coup normal. Les coups magiques, divins ou élémentaires qui ne font que 1 sont normaux. 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	
<b>Esquive de coups spéciaux</b>		3	
Description		Type de bonus Défense	
Permet de ne pas tenir compte des dégâts et effets d'un coup spécial. 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	
<b>Esquive magique</b>		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. Chaque attaque ainsi évitée coûte 2 PF. 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		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 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

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

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

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Évaluation des objets magiques</b>		1	
		Type de bonus <b>Connaissance</b>	
Description			
Permet de connaître la valeur de la plupart des objets magiques (voir scénariste). Le personnage doit connaître les propriétés exactes de l'objet pour en identifier la valeur.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Évaluation des objets de valeur			
Fréquence a volonté	Activation permanent		Défense
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	
<b>Expert des donjons</b>		2	
		Type de bonus <b>Pouvoir</b>	
Description			
Ce pouvoir n'est utilisable que dans les zones en jeu dites de "donjon". Vous avez, durant le donjon, 2* points qui peuvent être utilisés de la façon suivante, chacune coûtant 1 point: détecter les pièges ou portes secrètes sur une surface, escalader une paroi sans tomber, attraper un objet échappé, réussir un saut sans tomber (max 4 pas)			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence 1 x court repos	Activation special		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Compétences générales
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	1	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	1	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
	0		0



Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Fabrication de pièges</b>		1	
Description		Type de bonus <b>Pouvoir</b>	
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 court repos	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
+ 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
+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Fabrication de pièges majeurs</b>		3	
Description		Type de bonus <b>Pouvoir</b>	
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			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Désarmorage de pièges majeurs	Oui		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	2
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Fabrication de pièges ultimes</b>		5	
Description		Type de bonus <b>Pouvoir</b>	
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 court repos	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
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3		
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Fabrication de poussière magique</b>		3	
Description		Type de bonus <b>Artisan</b>	
Permet de créer de la poussière magique à partir de minéraux rares et gemmes (voir scénariste). Les gemmes courants donnent 2 doses après 15 min. Permet aussi de récolter de la poussière magique lors de la destruction d'objets magiques en sa possession ou à partir de certaines créatures magiques.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Joallier	Destruction d'objets magiques		
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Oui		Artisans et professions
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Fabrications de parchemins</b>		3	
Description		Type de bonus Artisan	
Vous êtes capable de fabriquer des parchemins. Si vous ne faites aucun autre métier entre les GN, vous pouvez débiter un scénario avec 5* feuilles de parchemin non permanentes. Vous pouvez aussi, en jeu, transformer 3* feuilles de parchemin non permanentes en feuilles permanentes en 1 scène. Pour cela, vous aurez besoin 1 ration de poussière magique.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x long repos	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Artisans et professions
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	2	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	2
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Force magique des mages</b>		6	
Description		Type de bonus Permanent	
Donne 3* PM supplémentaires.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Réserve magique Mage			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Magie arcane
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+3 au chiffre avec astérisque dans la description	6	+3 au chiffre avec astérisque dans la description	6
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+3 au chiffre avec astérisque dans la description	6		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Forgeron</b>		1	
Description		Type de bonus Artisan	
Permet de réparer 1* arme, 1* bouclier ou 1* point d'armure en métal brisé en 5 min.			
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 astérisque dans la descriptions	2	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Géographie et démographie</b>		1	
Description		Type de bonus Connaissance	
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	
<b>Grande force</b>		1	
Description		Type de bonus Permanent	
Vous êtes très fort, peu 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. Vous ne pouvez rien faire d'autre quand vous transportez quelqu'un.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Compétences générales
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
	0		0
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
	0		0
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
	0		0

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Herboristerie</b>		1	
Description		Type de bonus Artisan	
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 dose de la recette en même temps. ( coûte plus d'ingrédient) On peut aussi faire la potion dans autre chose qu'une fiole pris en jeu ( bol par exemple) mais elle devra alors être consommé immédiatement.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Connaissance des plantes			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Oui		Artisans et professions
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Herboristerie durable</b>		2	
Description		Type de bonus Artisan	
Permet de faire des créations herboristes qui vont se conserver plus que 24 h. Nécessite de doubler un des ingrédients et d'avoir une fiole de qualité supérieure.			
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	
<b>Histoire ancienne</b>		1	
Description		Type de bonus Connaissance	
Le personnage connaît beaucoup d'histoires du passé du monde. Peut débiter le scénario avec une feuille d'infos.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Lire et écrire			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Connaissances
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Incantation en armure</b>		2	
Description		Type de bonus Altération de sorts	
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
Infatigable			
Fréquence a volonté	Activation permanent		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Magie générale ( tous lanceurs de sorts)
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	2
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Incantation en marchant</b>		3	
Description		Type de bonus Altération de sorts	
Permet d'incanter un sort en marchant lentement.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence a volonté	Activation permanent		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Magie générale ( tous lanceurs de sorts)
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Inspiration de joie</b>		2	
Description		Type de bonus <b>Pouvoir</b>	
<p>Inspire la joie à 2* personnes pointées à 5 m qui vous ont écouté pendant 1 min. Ne fonctionne pas sur ennemis jurés ou sur des créatures non intelligentes. Les victimes sont plus heureuses pendant 5 min. Lorsque sous l'effet d'un pouvoir de type "Joie", le joueur reste conscient de l'environnement. Il peut se défendre, mais n'aura pas envie d'attaquer qui que ce soit. Le sort est rompu lorsque la personne en "joie" est attaquée. Les personnages pris dans un effet de "joie" doivent agir de façon plus amicale qu'à l'habitude et être plus "dociles" qu'à l'habitude. Permet entre autres à quelqu'un de tolérer un "ennemi juré". La joie empêche aussi d'entrer en</p>			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Diplomate			
Fréquence	Activation	Défense	
1 x court repos	hors combat seulement	Spirituel 1	
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Divins et spirituelle	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 2 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	1	+ 2 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	1
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Insulte</b>		2	
Description		Type de bonus <b>Pouvoir</b>	
<p>Le personnage doit insulter la victime pendant 30 sec. Ensuite, il lui lance un catalyseur. S'il touche, la victime devra attaquer avec ses armes le personnage pendant 1* min, genre de rage.</p>			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Fréquence	Activation	Défense	
1 x court repos	hors combat seulement	Spirituel 1	
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Sociales et Bardiques	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	1		
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7



Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Insulte de groupe</b>		3	
Description		Type de bonus <b>Pouvoir</b>	
Le personnage doit insulter 3* victimes pointées à moins de 10 m pendant 30 sec. Ensuite, les victimes devront attaquer avec leurs armes le personnage pendant 1* min, genre de rage.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Insulte			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	hors combat seulement		Spirituel 2
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sociales et Bardiques
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 2 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	2	fréquence devient 1 x par scène	2
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Insulte permanente</b>		5	
Description		Type de bonus <b>Pouvoir</b>	
Le personnage doit insulter la victime pendant 5 min. Ensuite, il lui lance un catalyseur. S'il touche, la victime devra attaquer avec ses armes le personnage chaque fois qu'elle le croise. Il sera son pire ennemi. Seule la magie ou la mort (achevé) peut annuler cet effet (malédiction).			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Insulte			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par GN	hors combat seulement		Spirituel 5
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sociales et Bardiques
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Intimidation</b>		3	
Description		Type de bonus <b>Pouvoir</b>	
Permet de discuter 15 sec avec des gens et de les intimider. Affecte 1* personne qui vous a entendu à moins de 10 m. Ces personnes ne feront aucune action agressive pendant 15 min contre vous. Elles peuvent se défendre si vous les attaquez; le pouvoir est rompu sur cette personne lorsqu'elle est attaquée par l'intimidateur.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	hors combat seulement		Spirituel 2
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sociales et Bardiques
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 2 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	3	+ 2 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Intimidation durable</b>		5	
Description		Type de bonus <b>Pouvoir</b>	
Permet de discuter 15 sec avec des gens et de les intimider. Affecte 1 personne qui vous a entendu à moins de 10 m. Cette personne ne fera plus aucune action agressive pendant tout le gn contre vous. ( incluant sort non désiré) Elle peut se défendre si vous l'attaquez: le pouvoir est rompu sur cette personne lorsqu'elle est attaquée par l'intimidateur.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
<b>Intimidation</b>			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	hors combat seulement		Spirituelle 4
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sociales et Bardiques
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Joallier</b>		3	
Description		Type de bonus Artisan	
<p>Permet de créer des bijoux de qualité supérieure ou sertir d'autres objets qui seront prêts à être enchantés.          Tout d'abord, l'objet servant à être enchanté doit être fabriqué par un artisan qui choisit sa puissance possible (le PP) et qui crée un objet. Créer/augmenter un objet prend 60 min par 5 minerais rouge et donne 2 PP.          Créer/augmenter un objet prend 45 min par minerai bleu et donne 3 PP.          Créer/augmenter un objet prend 45 min par minerai noir et donne 30 PP.</p>			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Évaluation des objets de valeurs			
Fréquence	Activation	Défense	
a volonté	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Artisans et professions	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Lame arcane</b>		3	
Description		Type de bonus Pouvoir	
<p>Avec ce pouvoir, le mage peut incanter des sorts de niveau 1 ou 2* sans tenir son grimoire en main lorsqu'il se bat qu'avec 1 arme à une main et pas de bouclier. De plus, il pourra toucher avec son épée (aucun coups spéciaux en combo) pour décharger tout sort au lieu de toucher avec la main ou un catalyseur. Pour finir, tout sort visant à enchanter son arme durera minimum 1 scène.</p>			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Magie arcane de base	Maniement d'arme longue a une main		
Fréquence	Activation	Défense	
a volonté	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Magie arcane	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 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	3		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Langue supplémentaire</b>		1	
Description		Type de bonus <b>Connaissance</b>	
Permet de connaître 1 langue supplémentaire.( ex. mon perso parle Ogre)			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence <b>permanent</b>	Activation <b>permanent</b>		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise <b>Non</b>		Catégorie de pouvoir <b>Connaissances</b>
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Liberté d'action</b>		3	
Description		Type de bonus <b>Défense</b>	
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 endorment, paralysent ou enchevêtrent.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Esquive de coups spéciaux	Activation <b>réaction a autres pouvoirs</b>		Défense
Fréquence <b>1 x court repos</b>	Composante matérielle requise <b>Non</b>		Catégorie de pouvoir <b>Défenses et endurance</b>
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
<b>+ 1 x par court repos</b>	<b>2</b>	<b>+ 1 x par court repos</b>	<b>3</b>
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

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

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Magie arcane de base</b>		3	
Description		Type de bonus <b>Magie</b>	
Permet au personnage de faire de la magie arcane de niveau 0. Vous devez choisir 2* sort connus de niv 0 de la liste arcane.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence <b>special</b>	Activation <b>permanent</b>		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise <b>Non</b>		Catégorie de pouvoir <b>Magie arcane</b>
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	1	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	1
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	1	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	1
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	1	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	1

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Magie arcane I</b>		4	
Description		Type de bonus <b>Magie</b>	
Permet au personnage de faire de la magie arcane de niv 1. Vous gagnez aussi 2 point de magie. Vous devez choisir 2* sort connu de niv 1 de la liste arcane. Pour ce faire, vous devez aussi avoir un grimoire en main avec les sorts connus inscrits dedans lorsque vous incantez le sort (ou un focus magique). Lorsque vous faites de la magie arcane, vous ne devez pas porter d'armure, sinon vous subissez une pénalité de 1 point de magie supplémentaire pour les armures légères, 2 pour les armures moyennes et 3 pour les armures lourdes.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Magie arcane de base			
Fréquence	Activation		Défense
special	special		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Magie arcane
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	1	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	1
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	1	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	1
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	1	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	1

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Magie arcane II</b>		3	
Description		Type de bonus <b>Magie</b>	
Permet au personnage de faire de la magie arcane de niv 2. Vous devez choisir 2* sort connu de niv 2 de la liste arcane. Pour ce faire, vous devez aussi avoir un grimoire en main avec les sorts connus inscrits dedans lorsque vous incantez le sort (ou un focus magique). Lorsque vous faites de la magie arcane, vous ne devez pas porter d'armure, sinon vous subissez une pénalité de 1 point de magie supplémentaire pour les armures légères, 2 pour les armures moyennes et 3 pour les armures lourdes. Permet aussi de faire vos sorts connus de niveaux inférieurs comme des sorts niv 2 au coût de 2 PM.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Magie arcane			
Fréquence	Activation		Défense
special	special		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Magie arcane
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	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	
<b>Magie arcane III</b>		5	
Description		Type de bonus <b>Magie</b>	
Permet au personnage de faire de la magie arcane de niv 3. Vous devez choisir 2* sort connu de niv 3 de la liste arcane. Pour ce faire, vous devez aussi avoir un grimoire en main avec les sorts connus inscrits dedans lorsque vous incantez le sort (ou un focus magique). Lorsque vous faites de la magie arcane, vous ne devez pas porter d'armure, sinon vous subissez une pénalité de 1 point de magie supplémentaire pour les armures légères, 2 pour les armures moyennes et 3 pour les armures lourdes. Permet aussi de faire vos sorts connus de niveaux inférieurs comme des sorts niv 3 au coût de 3 PM.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Magie arcane II	Niveau		
Fréquence	Activation		Défense
special	special		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Magie arcane
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Magie arcane IV</b>		7	
Description		Type de bonus <b>Magie</b>	
Permet au personnage de faire de la magie arcane de niv 4. Vous devez choisir 2* sort connu de niv 4 de la liste arcane. Pour ce faire, vous devez aussi avoir un grimoire en main avec les sorts connus inscrits dedans lorsque vous incantez le sort (ou un focus magique). Lorsque vous faites de la magie arcane, vous ne devez pas porter d'armure, sinon vous subissez une pénalité de 1 point de magie supplémentaire pour les armures légères, 2 pour les armures moyennes et 3 pour les armures lourdes. Permet aussi de faire vos sorts connus de niveaux inférieurs comme des sorts niv 4 au coût de 4 PM.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Magie arcane III			
Fréquence	Activation		Défense
special	special		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Magie arcane
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	4	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	4
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	4	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	4
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	4	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	4

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Magie arcane V</b>		9	
Description		Type de bonus <b>Magie</b>	
Permet au personnage de faire de la magie arcane de niv 5. Vous devez choisir 2* sort connu de niv 5 de la liste arcane. Pour ce faire, vous devez aussi avoir un grimoire en main avec les sorts connus inscrits dedans lorsque vous incantez le sort (ou un focus magique). Lorsque vous faites de la magie arcane, vous ne devez pas porter d'armure, sinon vous subissez une pénalité de 1 point de magie supplémentaire pour les armures légères, 2 pour les armures moyennes et 3 pour les armures lourdes. Permet aussi de faire vos sorts connus de niveaux inférieurs comme des sorts niv 5 au coût de 5 PM.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Magie arcane IV			
Fréquence	Activation		Défense
special	special		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Magie arcane
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	5	+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	5
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	5	+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	5	+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	5

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



Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Maniement d'armes courtes à une main</b>		1	
Description		Type de bonus Permanent	
Permet l'utilisation d'armes courtes à une main.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence permanent	Activation permanent		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Compétences générales
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

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

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Marchand spécialiste du marché</b>		2	
Description		Type de bonus <b>Connaissance</b>	
Vous pouvez commencer le scénario avec une feuille d'information sur le prix des cargaisons			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Évaluation des objets de valeur			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par GN			
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
	0		0
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
	0		0
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
	0		0

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Médecin</b>		3	
Description		Type de bonus <b>Pouvoir</b>	
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 5 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
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Médecin spécialiste</b>		5	
Description		Type de bonus <b>Pouvoir</b>	
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 tous ses PV perdus. De plus, permet de purger sois : un poison majeur, un effet d'atrophie ou les effets secondaires de la surconsommation de potion. Permet de remplacer les effets ci haut afin de soigner les maladies non magiques à la place. On ne peut se soigner sois-même avec ce pouvoir.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Médecin			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Artisans et professions
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 x par court repos	3	+ 1 x par court repos	3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Méditation Magique</b>		1	
Description		Type de bonus <b>Pouvoir</b>	
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.			
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 ( tous lanceurs de sorts)
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	
<b>Méditation Mentale</b>		3	
Description		Type de bonus <b>Pouvoir</b>	
Permet de méditer 30* minutes afin de bénéficier des effets d'un court repos. En méditation, vous êtes conscient de l'entourage.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x long repos	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Compétences générales
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
-15 aux chiffres avec *	3		
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

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

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Musicien envoûtant</b>		3	
Description		Type de bonus <b>Pouvoir</b>	
Le musicien désigne après 1 min de chant ou de musique 3* victimes qui l'écoute depuis le début. Elles doivent l'écouter attentivement pour 5 min supplémentaire. Les victimes sont sous l'effet d'un charme : les victimes restent conscientes de l'environnement et peuvent se méfier des autres (sauf le charmeur). Elles peuvent se défendre et attaquer si elles sont attaquées. L'effet est rompu lorsqu'une personne charmée est attaquée par le charmeur.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Conteur envoûtant			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	hors combat seulement		Spirituel 2
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Contre chant	Non		Sociales et Bardiques
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	1	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	1
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Mutisme</b>		3	
Description		Type de bonus <b>Pouvoir</b>	
Permet de faire une attaque surprise qui fait 3 * de dégât sans armure et empêche la cible de parler pour 2* min. Seuls des sons inaudibles faibles sortiront de la bouche de la victime (aucun sort ou pouvoir nécessitant la parole). Dire : "mutisme" et frapper en attaque surprise. Doit être fait avec une arme tranchante à une main.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Attaque Surprise			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	hors combat seulement		Endurance 3
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Combat avec dextérité
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	2	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	2
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	2		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Pêcheur</b>		1	
Description		Type de bonus Artisan	
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 long repos.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x long repos			
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Oui		
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
	0		0
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
	0		0
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
	0		0

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Piège de plus grande taille</b>		1	
Description		Type de bonus Altération de pouvoirs	
Vos pièges affectent 1* personne supplémentaire dans la zone.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fabrication de pieges 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	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	
<b>Pièges accélérés</b>		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	
<b>Pièges indétectables</b>		5	
Description		Type de bonus Altération de pouvoirs	
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			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	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	
<b>Pièges multiples</b>		5	
Description		Type de bonus Altération de pouvoirs	
Vous permet d'avoir autant de pièges actifs que désiré.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fabrication de pièges mineurs			
Fréquence permanent	Activation permanent		Défense
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	
<b>Pièges sanglants</b>		3	
Description		Type de bonus Altération de pouvoirs	
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 permanent	Activation permanent		Défense
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 astérisque dans la descriptions	5		
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7



Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Pilleur de tombes</b>		1	
Description		Type de bonus Artisan	
Permet exploration pour trouver divers objets sur les cadavres d'un cimetière. Exploration possible 1 x par long repos (voir Guide du joueur).			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x long repos	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Artisans et professions
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Point de magie suppl. Mage</b>		3	
Description		Type de bonus Magie	
Donne 2* PM supplémentaires.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Magie arcane de base			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Magie arcane
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 2 au chiffre avec astérique dans la description	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		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Port d'armures légères</b>		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 Non		Catégorie de pouvoir Compétences générales
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Professeur</b>		5	
Description		Type de bonus Pouvoir	
Grâce à ce pouvoir vous pouvez enseigner des pouvoirs que vous maîtrisez à 1* autre personne. Pour ce faire vous devez avoir le plus haut niveau possible dans le pouvoir. Vous devez passer 5 séances de 15 minutes non-interrompues avec l'élève à lui enseigner le pouvoir. Vous ne pouvez enseigner qu'un seul pouvoir par GN. Vous ne pouvez enseigner que le 1er niveau de chaque pouvoir. À la fin des 5 formations, vous lui remettez un parchemin qu'il donnera à la scénaristique. Il pourra acheter le pouvoir comme si celui-ci était dans sa liste de pouvoir de classe. Si c'est déjà le cas, il économisera 2 points, pas de minimum			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Lire et écrire	Activation hors combat seulement		Défense
Fréquence 1 x par GN	Composante matérielle requise Non		Catégorie de pouvoir Connaissances
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	3	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
	0		0
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
	0		0

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Prolongation de chant</b>		5	
Description		Type de bonus Altération de pouvoirs	
Permet de prolonger les effets d'un chant après que le barde eut cessé de chanter/jouer de la musique. La cible doit avoir entendu le barde jouer /chanter au minimum 1 min avant. Prolonge de 1* min les effets après la fin de la mélodie.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Chant de courage			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	special		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sociales et Bardiques
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2	+ 1 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	3		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

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

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Recherche d'informations</b>		2	
Description		Type de bonus <b>Connaissance</b>	
Permet de débiter le scénario avec une feuille d'informations. Vous pouvez aussi poser 1* question de 15 mots max. par écrit au scénariste à la fin d'un scénario. Vous aurez la réponse au scénario suivant.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Géographie et démographie			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par GN	special		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Connaissances
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	1	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	1
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Réserve magique Mage</b>		5	
Description		Type de bonus <b>Magie</b>	
Donne 3* PM supplémentaires.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Point de magie suppl. Mage			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Magie arcane
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+3 au chiffre avec astérisque dans la description	5	+3 au chiffre avec astérisque dans la description	5
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+3 au chiffre avec astérisque dans la description	5		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Résistance aux sorts</b>		3	
Description		Type de bonus <b>Pouvoir</b>	
Permet de résister aux effets d'un sort qui ne fait aucun dommage physique (ex. : charme, sommeil, paralysie, etc.) Dire: "résistance aux sorts" lorsque touché par un sort. Équivaut à défense endurance, dextérité et spirituelle de 2 contre les sorts seulement.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	réaction a autres pouvoirs		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Défenses et endurance
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 x par scène	3	+ 1 x par scène	3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Résistance aux sorts avancé</b>		5	
Description		Type de bonus <b>Altération de pouvoirs</b>	
Vous permet d'ajouter 2* à vos défenses lorsque vous utilisez le pouvoir 'résistance aux sorts'.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Résistance aux sorts			
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 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3		
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Retour de sort</b>		3	
Description		Type de bonus <b>Pouvoir</b>	
Permet de relancer vers une autre cible un catalyseur capté en plein vol auquel vous pouvez résister. Celle-ci subira les effets.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Esquive magique I	Résistance aux sorts		
Fréquence	Activation	Défense	
a volonté	réaction a autres pouvoirs		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Défenses et endurance	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Savoir Versatile 0</b>		2	
Description		Type de bonus <b>Magie</b>	
Permet à l'incantateur d'ajouter 1* sort de n'importe quelle classe de niv 0 dans la liste de sorts qu'il connaît et peut utiliser. Vous pouvez ignorer les pré-requis.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Magie arcane de base			
Fréquence	Activation	Défense	
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Sociales et Bardiques	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec 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	
<b>Savoir Versatile 1</b>		2	
Description		Type de bonus <b>Magie</b>	
Permet à l'incantateur d'ajouter 1* sort de n'importe quelle classe de niv 1 dans la liste de sorts qu'il connaît et peut utiliser. Vous pouvez ignorer les pré-requis.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Magie arcane I			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sociales et Bardiques
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	
<b>Savoir Versatile 2</b>		3	
Description		Type de bonus <b>Magie</b>	
Permet à l'incantateur d'ajouter 1* sort de n'importe quelle classe de niv 2 dans la liste de sorts qu'il connaît et peut utiliser. Vous pouvez ignorer les pré-requis.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Magie arcane II			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sociales et Bardiques
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec 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	3		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Savoir Versatile 3</b>		4	
Description		Type de bonus <b>Magie</b>	
Permet à l'incantateur d'ajouter 1* sort de n'importe quelle classe de niv 3 dans la liste de sorts qu'il connaît et peut utiliser. Vous pouvez ignorer les pré-requis.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Magie arcane III			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sociales et Bardiques
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la description	4	+ 1 au chiffre avec astérisque 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	
<b>Savoir Versatile 4</b>		5	
Description		Type de bonus <b>Magie</b>	
Permet à l'incantateur d'ajouter 1* sort de n'importe quelle classe de niv 4 dans la liste de sorts qu'il connaît et peut utiliser. Vous pouvez ignorer les pré-requis.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Magie arcane IV	Savoir Versatile 3		
Fréquence	Activation		Défense
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sociales et Bardiques
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la description	5		
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7



Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Savoir Versatile 5</b>		6	
Description		Type de bonus <b>Magie</b>	
Permet à l'incantateur d'ajouter 1* sort de n'importe quelle classe de niv 5 dans la liste de sorts qu'il connaît et peut utiliser. Vous pouvez ignorer les pré-requis.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Magie arcane V	Savoir Versatile 4		
Fréquence	Activation		Défense
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sociales et Bardiques
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	6		
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

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

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Soigneur</b>		1	
Description		Type de bonus <b>Pouvoir</b>	
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	
<b>Sort alchimique</b>		3	
Description		Type de bonus <b>Artisan</b>	
Permet de mettre en potion un sortilège bénéfique que l'alchimiste est capable de lancer. La potion, en plus des composantes, coûtent les PM. Les sorts visant les armes seront concidéré des huiles.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Alchimie 2			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Oui		Artisans et professions
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Souffleur de verre</b>		2	
Description		Type de bonus Artisan	
Vous êtes capable de fabriquer des fioles en verre. Si vous ne faites aucun autre métier entre les GN, vous pouvez débiter un scénario avec 5* fioles non permanentes. Vous pouvez aussi, en jeu, transformer 3* fioles non permanentes en fioles permanentes en 1 scène. Pour cela, vous aurez besoin de 1 ration de poussière magique.			
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		Artisans et professions
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	4	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	4
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Spécialisation d'un pouvoir</b>		2	
Description		Type de bonus Altération de pouvoirs	
Permet de choisir un pouvoir que vous avez qui oblige la cible à une défense. Augmente de 1* la défense requise pour se défendre contre votre pouvoir. 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
+ 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	
<b>Spécialiste de la pêche</b>		2	
Description		Type de bonus Artisan	
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 long repos			
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	
<b>Spécialiste en combat aveugle</b>		3	
Description		Type de bonus Défense	
Permet de garder les yeux ouverts lorsque aveuglé pour se battre. 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
Combat aveugle			
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	
<b>Spectacle lucratif</b>		3	
Description		Type de bonus <b>Pouvoir</b>	
Oblige ceux vous ayant écouté pendant au moins 5 min à vous donner 1* Pièce s'il le possède. La personne doit avoir fait un spectacle divertissant (musique, chant, acrobatie, etc.). On ne peut affecter la même personne 2 fois durant le même GN.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	hors combat seulement		Spirituelle 2
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sociales et Bardiques
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec 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	
<b>Transmutation 3</b>		5	
Description		Type de bonus <b>Altération de sorts</b>	
Tous les sorts lancés par le personnage de type Transmutation coûtent 1 PM de moins.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Magie arcane de base	Transmutation 2		Niveau 9
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Magie arcane
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
	0		0
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
	0		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

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