

Liste des pouvoirs des druides

Pouvoir		Cout Niv 1	
Alchimie durable		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	
Alchimie majeur		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	
Alchimie mineur		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	
Alchimie ultime		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	
Analyse de points faibles		1	
Description		Type de bonus Connaissance	
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	
Armes naturelles		1	
Description		Type de bonus Dégats de base	
Permet au joueur de se battre avec des cornes ou des griffes. Permet de porter un coup toutes les 6 sec. Le joueur ne peut combiner aucune attaque spéciale avec cette arme. Les griffes ou cornes (costume) doivent être molles et dépasser de 10 cm des mains du joueur. Répétition permet de choisir l'autre élément (donc, cornes et griffes).			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence a volonté	Activation permanent		Défense
Annulé par s/o	Composante matérielle requise Non		Catégorie de pouvoir Nature, Animaux et Créatures
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Armes naturelles Avancé		2	
Description		Type de bonus Dégats de base	
Permet au joueur de se battre avec des cornes ou des griffes. Permet de porter un coup toutes les 6 sec. Le joueur peut combiner une attaque spéciale avec cette arme. Les griffes (costume) doivent être molles et dépasser de 10 cm des mains du joueur, sinon il ne peut se servir de celles-ci que pour les attaques surprises (voir règles)			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Arme naturelle			
Fréquence a volonté	Activation permanent		Défense
Annulé par s/o	Composante matérielle requise Non		Catégorie de pouvoir Nature, Animaux et Créatures
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Astrologie		1	
Description		Type de bonus Connaissance	
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	
Attaque élémentaire à distance		3	
Description		Type de bonus Éléments	
Lors de la prise du pouvoir, le personnage choisi un type d'élément (doit être le même que son coup élémentaire et résistance). Permet de dire haut et fort le nom de l'élément et lancer 1* catalyseur qui infligera 3 de dégats (sans armure) de l'élément choisi à la personne touchée. Dire le nom de l'élément avant de lancer la catalyseur; 5 sec entre chaque catalyseur si augmenté.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Coup élémentaire	Résistance à un élément		
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	en combat ou non		Dextérité 4
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Affinités aux éléments
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
devient utilisable à volonté	10		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Attaque élémentaire de zone		5	
Description		Type de bonus Éléments	
Lors de la prise du pouvoir, le personnage choisi un type d'élément (doit être le même que son coup élémentaire). Permet de pointer les 3* personnes les plus près (max 3*M de distance) de lui qui recevront 2 de dégâts de l'élément (sans armure). Dire le nom de l'élément avant de pointer;			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Attaque élémentaire à distance			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	en combat ou non		Dextérité 2
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Affinités aux éléments
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	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	
Bombe Alchimique		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 astérique dans la descriptions	5	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	5
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Bouclier des esprits		3	
Description		Type de bonus Défense	
Permet de conjurer un bouclier invisible des esprits sur une personne pointée à 5 m qui bénéficiera d'une armure naturelle temporaire de 2* (premiers dégâts reçus) pour 2 min. Peut être fait sur soi-même. Ne peut être fait 2 fois sur la même personne dans la même scène.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Magie druidique de base			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Druidiques et esprits
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 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 x par court repos	3
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
+ 1 x par court repos	3		

Pouvoir		Cout Niv 1	
Bûcheron		2	
Description		Type de bonus Artisan	
Permet d'identifier les types de bois, vous êtes capables de trouver dans les bois des morceaux de bois de qualité supérieure servant à fabriquer les meilleurs bâtons, bouclier et arcs ainsi que ceux à usage courant.. Le personnage peut faire de l'exploration 1 fois par long repos. L'exploration consiste à couper activement des arbres pendant 15 min dans une forêt dense. Durant ces 15 min, vous devez ramasser 5 types de branches de bois 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.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Pied forestier			
Fréquence	Activation		Défense
1 x long repos	special		
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	
Bûcheron spécialiste		3	
Description		Type de bonus Artisan	
Permet de relander les dés 1 fois lors de l'exploration comme bûcheron			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Bûcheron			
Fréquence	Activation		Défense
1 x long repos	permanent		
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		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

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

Pouvoir		Cout Niv 1	
Chasseur / dépeceur		2	
Description		Type de bonus Artisan	
Grâce à ce pouvoir, vous pouvez faire de l'exploration à la recherche de cuir pour les maroquiniers et de viande pour les cuisiniers. Cela consiste à chercher activement pendant 15 min dans une forêt dense. Grâce à cette règle, vous pouvez chercher dans la zone même si les scénaristes ni ont rien caché. Après 15 min actives, voir scénariste. Notes : Vous pouvez faire de l'exploration seulement 1 fois par long repos. 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	
Maniement d'armes de jet			
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
			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	
Chercheur spécialiste en herbes		5	
Description		Type de bonus Artisan	
Permet au lieu de lancer les dés 1 fois par gn lors de l'exploration comme cueilleur de plantes de choisir de trouver 2 herbes rouges de notre choix.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Spécialiste des plantes			
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	
Chercheur spécialiste en herbes rares		5	
Description		Type de bonus Artisan	
Permet au lieu de lancer les dés 1 fois par gn lors de l'exploration comme cueilleur de plantes de choisir de trouver 2 herbes bleus de notre choix.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Chercheur spécialiste en herbes			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par GN			
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Artisans et professions
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
	0		0
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
	0		0
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
	0		0

Pouvoir		Cout Niv 1	
Choix de pouvoirs de multiclasse		3	
Description		Type de bonus Permanent	
Vous permet de gagner 2* points universelles à dépenser dans la liste universelle des pouvoirs			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Compétences générales
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 2 au chiffre avec 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	
Communication avec les esprits		1	
Description		Type de bonus Pouvoir	
Permet de se concentrer afin de ressentir 1* esprit et de communiquer avec lui pour 15 min.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Druidiques et esprits
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	1	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	1
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	1		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Communication avec les morts		2	
Description		Type de bonus Pouvoir	
Permet de se concentrer afin de discuter avec l'esprit d'une personne morte depuis moins de 15 min pendant 2* min. Le mort peut dire ce qu'il veut.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Communication avec les esprits			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Druidiques et esprits
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	1	+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	1
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Concentration		2	
Description		Type de bonus Pouvoir	
Permet à l'incantateur ou au barde de continuer à incanter son sort, son chant ou son rituel malgré le coup reçu jusqu'à concurrence de 3* points de dégâts dans la même scène.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	réaction a autres pouvoirs		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Coup déconcentrant	Non		Magie générale (tous lanceurs de sorts)
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2	+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2	+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2		

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

Pouvoir		Cout Niv 1	
Connaissance des plantes		2	
Description		Type de bonus Connaissance	
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	Activation		Défense
1 x long 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 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	
Connaissances des sorts druidiques		1	
Description		Type de bonus Connaissance	
Permet d'identifier un sort druidique niv 1 ou 2* qui vient d'être lancé et d'en connaître les caractéristiques principales. Il est possible que vous débutiez certains scénarios avec une feuille d'information.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Druidiques et esprits
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	1	+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	1
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Corps intemporel		2	
Description		Type de bonus Permanent	
Votre corps vieillit très lentement. À chaque 10 années, votre corps vieillit de 1 an.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Résistance aux maladies	Résistance aux poisons		
Fréquence	Activation	Défense	
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Compétences générales	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Coup élémentaire		2	
Description		Type de bonus Éléments	
Lors de la prise du pouvoir, le personnage choisit un type d'élément. Permet de faire un coup qui infligera des dégâts de l'élément choisi. Dire: "nom de l'élément" puis frapper pour 2 de dégâts de l'élément choisi (répétition : autre élément). N'affecte qu'une seule arme, si le pouvoir est pris 2 fois (niv 4) pour affecter 2 armes tenues en même temps.			
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	Affinités aux éléments	
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
devient utilisable à volonté	10		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Coup élémentaire amélioré		5	
		Type de bonus Éléments	
Description			
Lors de la prise du pouvoir, le personnage choisit un type d'élément. (Doit être le même que son coup élémentaire et résistance à un élément.) Permet de faire un coup qui infligera des dégâts de l'élément choisi. Dire : "nom de l'élément" puis frapper pour 4* de dégâts de l'élément choisi (répétition : autre élément).			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Coup élémentaire	Résistance a un élément		
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Affinités aux éléments
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	5	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	5
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	5		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Coup paralysant		5	
		Type de bonus Pouvoir	
Description			
Permet de faire une attaque avec griffes qui fera 2 de dégât 'divins' et qui paralysera la victime 2 min. Une personne paralysée est consciente de son environnement, elle déparalyse à la première attaque qu'elle reçoit qui fait des dégâts. Une personne ne peut être paralysée avec ce pouvoir par la même personne 2 fois dans la même scène			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
arme naturelle avancé			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	en combat ou non		Endurance 3
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
liberte action	Non		Nature, Animaux et Créatures
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 x par court repos	3	+ 1 x par court repos	3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Coup paralysant majeur		5	
Description		Type de bonus Pouvoir	
Permet de faire une attaque surprise qui fera 2 de dégât 'divin' et qui paralysera la victime 10 min. La victime ne déparalysera que lorsqu'elle aura perdu 5 PV. Une personne paralysée est consciente de son environnement. Une personne ne peut être paralysée avec ce pouvoir par la même personne 2 fois dans la même scène			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Coup paralysant			
Fréquence	Activation		Défense
1 x long repos	en combat ou non		Endurance 4
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
liberte action	Non		Nature, Animaux et Créatures
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 x par long repos	5	+ 1 x par long repos	5
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

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

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

Pouvoir		Cout Niv 1	
Création de poison ultime		5	
Description		Type de bonus Artisan	
Permet de créer une dose de poison ultime à partir de certains ingrédients en 15 min. Vous connaissez tous les poisons ultimes.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Création de poison majeur	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	
Défense "spirituelle"		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	
Défense "spirituelle" plus fréquente		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	
Défense "spirituelle" plus fréquente		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	
Déflagration élémentaire de zone		5	
Description		Type de bonus Éléments	
Lors de la prise du pouvoir, le personnage choisit un type d'élément et doit avoir le coup élémentaire et la résistance correspondante. Permet de faire 2* de dégât élémentaire à tous 3 m* de rayon autour de soi.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Coup élémentaire	Résistance a un élément		
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	en combat ou non		Dextérité 2
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non		Affinités aux éléments
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	5
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Détection des pièges		1	
Description		Type de bonus Pouvoir	
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 a volonté	Activation hors combat seulement		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise Non		Catégorie de pouvoir Roublardise, discrétions et subterfuges
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Affecte "ultime" aussi	3	Affecte "magique" aussi	3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Dressage de monstre		3	
Description		Type de bonus Pouvoir	
Permet de dresser un monstre qui a très peu d'intelligence. Lorsque le monstre est "sanglant" (voir), dire : "dressage" (entre chaque coup aussi) puis frapper 5 fois le monstre (aucun dégât par coup, le dire au monstre). Au cinquième coup, le monstre sera considéré dressé par vous (spécial)			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Connaissance des montres	Activation en combat ou non		Défense
Fréquence 1 x long repos	Composante matérielle requise Non		Catégorie de pouvoir Nature, Animaux et Créatures
Annulé par	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

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

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

Pouvoir		Cout Niv 1	
Esprit perspicace		1	
Description		Type de bonus Connaissance	
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	
Esprit protecteur des morts		5	
Description		Type de bonus Défense	
La personne que vous touchée (autre que vous) devient protégée contre une mort certaine. Une fois par GN seulement, si la personne tombe à 0 PV ou moins, elle se relève à 1 PV au bout de 2 min (1 seule fois). Aussi, permet à la personne, si elle meurt (achevée) pendant la durée du sort de regagner son corps. Cela ne peut être fait qu'une fois par GN et peut avoir des conséquences en jeu. La personne se réveille au bout de 15 min à 1 PV - 0 PM - 0 PF et a tout de même oublié la dernière scène.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Communication avec les esprits	Magie druidique de base		Corps intemporel
Fréquence	Activation		Défense
1 x par GN	special		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Druidiques et esprits
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Force magique des druides		5	
Description		Type de bonus Permanent	
Donne 3* PM supplémentaires.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Réserve magique druidique			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Druidiques et esprits
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+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	+3 au chiffre avec astérisque dans la description	5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Fusion dans les arbres		3	
Description		Type de bonus Pouvoir	
Permet au personnage d'entrer dans un arbre et d'y rester aussi longtemps qu'il le veut. Y entrer le guérit de 2* PV. Si quelqu'un attaque l'arbre, il expulsera le personnage après 50 points de dégâts tranchants ou 25 de feu. Le personnage sera alors expulsé et recevra 4 dégâts sans armure.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Pied forestier	Niveau 3		
Fréquence	Activation		Défense
1 x long repos	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Nature, Animaux et Créatures
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 2 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	3	+ 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	
Grande force		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	
Herboristerie		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	
Herboristerie durable		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	
Immunité aux armes normales		5	
Description		Type de bonus Défense	
Le personnage est immunisé à toutes les attaques dites normales (seules les attaques magiques,divins, poison, élémentaires ou abjuration magique affectent le personnage).			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Sans douleur	Défense "Endurance"		Regénération physique
Fréquence	Activation		Défense
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Défenses et endurance
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Incantation animale		1	
Description		Type de bonus Permanent	
Permet au personnage d'incanter des sorts même lorsqu'il a changé de forme.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Changeur de forme			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Nature, Animaux et Créatures
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

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

Pouvoir		Cout Niv 1	
Langage naturel		1	
Description		Type de bonus Connaissance	
Permet de communiquer de façon sommaire avec des créatures d'un type "animal" ou "végétal" pendant 15 min. EX. : en activant le pouvoir, le personnage pourra parler avec tous les rats, mais pas les loups.			
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		Nature, Animaux et Créatures
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Magie druidique de base		3	
Description		Type de bonus Magie	
Permet au personnage de faire de la magie druidique de niv 0. Vous devez choisir 1* sort connu de niv 0 de la liste druidique. Pour ce faire, vous devez aussi avoir un totem en main ou dessiné sur une arme, un bouclier ou un vêtement que vous portez.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
special	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Druidiques et esprits
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	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	
Magie druidique I		4	
Description		Type de bonus Magie	
Permet au personnage de faire de la magie druidique de niv 1. Vous gagnez aussi 2 PM. Vous devez choisir 2* sort connu de niv 1 de la liste druidique. Pour ce faire, vous devez aussi avoir un totem en main ou dessiné sur une arme, un bouclier ou un vêtement que vous portez. Lorsque vous faites de la magie druidique, vous ne devez pas porter d'armure plus que légère, sinon vous subissez une pénalité de 1 point de magie supplémentaire pour les armures moyennes et 2 pour les armures lourdes.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Magie druidique de base			
Fréquence	Activation		Défense
special	special		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Druidiques et esprits
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	2	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	1
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	2	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	1
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

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

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

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

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

Pouvoir		Cout Niv 1	
Maroquinier / Tanneur		1	
Description		Type de bonus Artisan	
Permet de réparer 1* point d'armure de cuir/fourrure brisée en 5 min. Permet aussi de bouillir 5 morceaux de cuir pour en faire un morceau de cuir de qualité supérieure.			
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
	Non		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	3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

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

Pouvoir		Cout Niv 1	
Médecin		3	
Description		Type de bonus Pouvoir	
<p>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.</p>			
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	
Médecin spécialiste		5	
Description		Type de bonus Pouvoir	
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	
Méditation Magique		1	
Description		Type de bonus Pouvoir	
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	
Métamorphe		3	
Description		Type de bonus Pouvoir	
Permet à la personne de changer de forme à volonté. Ex. : rat ou fée. Nécessite d'avoir le costume pour se changer. La transformation prend le temps du changement de costume. Changer de forme guérit de 0* PV à la fin de la transformation (max 1x par scène). On ne peut choisir qu'une créature que nous avons déjà vue			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
changeur de forme	Armes naturelles Avancés		
Fréquence	Activation	Défense	
1 x par scène	special		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
Perception surnaturel	Non	Nature, Animaux et Créatures	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	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	
Peau renforcie		3	
Description		Type de bonus Défense	
Le personnage a la peau tellement dure que cela lui confère l'équivalent d'une armure de 1*. Pour "régénérer" son armure naturelle, le personnage doit se guérir en entier et passer 5 minutes à se reposer. Non cumulable avec une armure moyenne ou lourde			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
PV supplémentaire	Infatigable	Résistance aux maladies	
Fréquence	Activation	Défense	
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Nature, Animaux et Créatures	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Pêcheur		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	
Perception surnaturelle		5	
Description		Type de bonus Pouvoir	
Permet de voir la vérité telle qu'elle est réellement. Lorsque que confronté à des illusions, déguisements ou changements de forme, dire : "perception surnaturelle". Cela permet au personnage de voir la vérité. Dure 1 scène. Permet également de déceler la contrefaçon: après 15 min passées à observer attentivement un document altéré ou une fausse lettre dont on a une autre copie d'écriture de la personne / sceau, vous trouver la contrefaçon de tous niveaux (Des 'c' discrets au bas de la lettre)			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	réaction a autres pouvoirs		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Nature, Animaux et Créatures
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
pouvoir devient utilisable à volonté	10		
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Pied forestier		2	
Description		Type de bonus Défense	
Permet au personnage d'éviter les pièges et effets de type enchevêtrement en forêt. Vous êtes considéré en forêt lorsque à moins de 10 m d'un arbre ET à plus de 10 m de tout bâtiment. Annule l'effet sur vous seulement. Coûte 1 PF par effet annulé			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	réaction a autres pouvoirs		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Nature, Animaux et Créatures
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
pouvoir devient utilisable à volonté	5		
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

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

Pouvoir		Cout Niv 1	
Pièges indétectables		5	
Description		Type de bonus 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	
Pièges multiples		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	
Pièges sanglants		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	
Point de magie suppl. druidique		1	
Description		Type de bonus Magie	
Donne 1* PM supplémentaire.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Magie druidique I			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Druidiques et esprits
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
pouvoir devient utilisable à volonté	1	+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	1
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	1	+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	1
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	1	+ 2 au chiffre avec astérique dans la description	2

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

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

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

Pouvoir		Cout Niv 1	
Régénération		5	
Description		Type de bonus <input type="text" value="Pouvoir"/>	
Permet au personnage de se régénérer 2* PV par 5 min. Les dégâts de feu ou d'acide subis ne régénèrent pas et nécessitent d'autres types de soin. Vous ne pouvez être achevé que par du feu ou de l'acide. Régénérer de la mort fait que vous devez faire un court repos avant d'utiliser tous coups spéciaux			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Sans douleur	Peau renforcie	Régénération physique	
Fréquence	Activation	Défense	
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Nature, Animaux et Créatures	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	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	
Régénération physique		3	
Description		Type de bonus <input type="text"/>	
Permet au personnage de se régénérer 2* PV par 30 min. Les dégâts de feu ou d'acide subis ne régénèrent pas et nécessitent d'autres types de soin. Vous ne régénerez pas si vous êtes inconscient ou achevé.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
PV supplémentaire	Peau renforcie		
Fréquence	Activation	Défense	
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Nature, Animaux et Créatures	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	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	
Renforcement d'armure de cuir		3	
Description		Type de bonus	Objet
Permet au maroquinier de renforcer une armure de cuir. Nécessite 15 min de travail et des composantes. Donne + 1* point temporaire à l'armure de cuir et immunise l'armure contre 1 "coup brise armure" durant le scénario. Les points temporaires seront les premiers à partir. Nécessite 1 morceau de cuir.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Maroquinier / Tanneur			
Fréquence	Activation	Défense	
1 x court repos	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Oui	Artisans et professions	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	2	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Renforcement de bouclier de bois		3	
Description		Type de bonus	Objet
Permet à l'ébéniste de renforcer un bouclier de bois. Nécessite 30 min de travail. Immunise le bouclier contre les 1* prochains coups recus de "Destruction de Bouclier" durant le scénario. Nécessite 1 unité de bois.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Ébénisterie			
Fréquence	Activation	Défense	
1 x court repos	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Oui	Artisans et professions	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 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	
Repos régénérateur		1	
Description		Type de bonus <input type="text" value="Pouvoir"/>	
Permet au personnage de se guérir de 1* PV pour chaque heure de léger repos. Près de l'Obsidius, la récupération double.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
PV supplémentaire			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Compétences générales
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	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	
Réserve magique druidique		3	
Description		Type de bonus <input type="text"/>	
Donne 2* PM supplémentaires.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Point de magie suppl. druidique			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Druidiques et esprits
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 2 au chiffre avec astérisque dans la description	3	+ 2 au chiffre avec astérisque dans la description	3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 2 au chiffre avec astérisque dans la description	3	+ 2 au chiffre avec astérisque dans la description	3
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
+ 2 au chiffre avec astérisque dans la description	3		

Pouvoir		Cout Niv 1	
Résistance à un élément		2	
Description		Type de bonus Défense	
Vous devez choisir un élément lors de la prise de ce pouvoir. Les dégâts de ce type élémentaire subis sont diminués de 2* pour 15 min quand vous activez le pouvoir. Si les dégâts sont diminués à 0, vous ne subissez pas les autres effets du sort/pouvoir (répétition permet de choisir un autre élément).			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	réaction a autres pouvoirs		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Affinités aux éléments
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	1	+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
pouvoir devient utilisable à volonté	3	La résistance devient une immunité	3
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

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

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

Pouvoir		Cout Niv 1	
Ritualiste I		2	
Description		Type de bonus Magie	
Permet au personnage de faire des rituels niv 1. Vous connaissez 1* rituel niv 1. Pour utiliser ce pouvoir, vous devez ensuite acheter des PM avec des pouvoirs. Lorsque vous faites des rituels, vous ne devez pas porter d'armure plus que légère, sinon vous subissez une pénalité de 1 PM supplémentaire pour les armures moyennes et 2 pour les armures lourdes.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Magie druidique de base			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Druidiques et esprits
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	1
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	1
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	1

Pouvoir		Cout Niv 1	
Ritualiste II		3	
Description		Type de bonus Magie	
Permet au personnage de faire des rituels niv 2. Vous connaissez 1* rituel niv 2. Lorsque vous faites des rituels, vous ne devez pas porter d'armure plus que légère, sinon vous subissez une pénalité de 1 PM supplémentaire pour les armures moyennes et 2 pour les armures lourdes.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Ritualiste I			
Fréquence	Activation		Défense
permanent			
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Druidiques et esprits
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	3	+ 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	2
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	3		

Pouvoir		Cout Niv 1	
Ritualiste III		5	
Description		Type de bonus Magie	
Permet au personnage de faire des rituels niv 3. Vous connaissez 1* rituel niv 3. Lorsque vous faites des rituels, vous ne devez pas porter d'armure plus que légère, sinon vous subissez une pénalité de 1 PM supplémentaire pour les armures moyennes et 2 pour les armures lourdes.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Ritualiste II			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Druidiques et esprits
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	5	+ 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	5	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	4
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Santé de fer		3	
Description		Type de bonus Défense	
Le personnage développe un organisme très fort. Il peut résister aux effets des maladies même magiques. Lorsqu'il apprend qu'il contracte une maladie, dire : "santé de fer". Augmente la résistance aux poisons de 2. Le corps du personnage ne vieillit que de 1 an tous les 3 ans. Il pourra donc vivre très vieux. Au niv. 2 le personnage n'a plus de limite de potions bues par long repos			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Résistance aux maladies	Résistance aux poisons	Sans douleur	
Fréquence a volonté	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
La résistance devient une immunité	3		
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

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

Pouvoir		Cout Niv 1	
Soigneur		1	
Description		Type de bonus Pouvoir	
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	
Sort alchimique		3	
Description		Type de bonus Artisan	
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	
Sort pénétrant les défenses		3	
Description		Type de bonus Altération de sorts	
Vous devez choisir 1 sort connu avec ce pouvoir. Augmente le niveau d'attaque du sort de 1*, le rendant plus difficile à défier. Le sort coûtera 1 PM supplémentaire lorsque utilisé ainsi. Répétition permet de choisir 1 autre sort.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence permanent	Activation special		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 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	
Sort persistant		3	
Description		Type de bonus Altération de sorts	
Vous devez choisir 1 sort connu avec ce pouvoir. Vous permet d'augmenter leur durée (x2*) . Utilisable seulement sur les sorts qui ont pour cible vous ou une cible consentante. Répétition permet de choisir 1 autre sort. Le sort coutera 1 Pm supplémentaire utilisé ainsi			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence permanent	Activation special		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	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	3		
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Sort préféré		3	
Description		Type de bonus Altération de sorts	
Permet de choisir un sort connu par l'incantateur. Ce sort lui coûtera désormais 1* PM de moins (répétition permet de choisir un autre sort avec le même effet). Un sort peu atteindre 0 PM à lancer.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence special	Activation special		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
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	5		
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Spécialisation d'un pouvoir		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 Non		Catégorie de pouvoir 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	
Spécialiste de la chasse		3	
Description		Type de bonus Artisan	
Permet de relander les dés 1 fois lors de l'exploration comme chasseur			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
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	
Spécialiste de la pêche		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