

Liste des pouvoirs : Compétences générales

| Pouvoir | | Cout Niv 1 | |
|--|-------------------------------|---------------|-----------------------|
| Abjuration magique | | 5 | |
| | | Type de bonus | Dégats de base |
| Description | | | |
| Permet au personnage de canaliser une ancienne force qui traverse les défenses de tout ennemi. En activant ce pouvoir, vous ajoutez "abjuration" à tous vos coups corps à corps pour 1 scène. Les créatures qui ont des résistances à des types d'armes en particulier (normal, magique, élémentaire, divin) ne pourront diminuer leurs dégâts. Pour ce faire, l'arme utilisée ne doit faire l'objet d'aucune altération magique temporaire ou permanente. Ne peut être cumulé qu'avec les coups corps à corps ou arme de jet. | | | |
| 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 |
| | Non | | Compétences générales |
| 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 | |
| Attacher | | 1 | |
| Description | | Type de bonus Pouvoir | |
| 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 a volonté | Activation hors combat seulement | | Défense Dextérité 4 |
| Annulé par Contorsionniste | 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 | |
| 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 | | Défense |
| Fréquence permanent | Activation permanent | | Catégorie de pouvoir Compétences générales |
| Annulé par | Composante matérielle requise Non | | |
| Niveau 2 | Cout Niv 2 | Niveau 3 | Cout Niv 3 |
| Niveau 4 | Cout Niv 4 | Niveau 5 | Cout Niv 5 |
| Niveau 6 | Cout Niv 6 | Niveau 7 | Cout Niv 7 |

| | | | |
|--|-------------------------------|------------------------------|------------|
| Pouvoir | | Cout Niv 1 | |
| 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, mort-vivant, animation, céleste, démon, diable, aberration, fée, élémentaux, bêtes, dragons. (même que ennemis préférés). 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</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, mort-vivant, animation, céleste, démon, diable, aberration, fée, élémentaux, bêtes, dragons. Vos 3* premiers coup par scène contre un ennemi de cette race feront + 1 (dire : "nom de la race"). Vous ne pouvez choisir votre propre race. Répétition permet de choisir une autre race.</p> | | | |
| Pré-requis 1 | Pré-requis 2 | Pré-requis 3 | |
| Connaissance des montres | | | |
| Fréquence | Activation | Défense | |
| 1 x par scène | 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 | |
| Expert des donjons | | 2 | |
| Description | | Type de bonus Pouvoir | |
| Ce pouvoir n'est utilisable que dans les zones en jeu dites de "donjon". Vous avez, durant le donjon, 2* points qui peuvent être utilisés de la façon suivante, chacune coûtant 1 point: détecter les pièges ou portes secrètes sur une surface, escalader une paroi sans tomber, attraper un objet échappé, réussir un saut sans tomber (max 4 pas) | | | |
| Pré-requis 1 | Pré-requis 2 | | Pré-requis 3 |
| | | | |
| Fréquence | Activation | | Défense |
| 1 x court repos | special | | |
| Annulé par | Composante matérielle requise | | Catégorie de pouvoir |
| | Non | | Compétences générales |
| Niveau 2 | Cout Niv 2 | Niveau 3 | Cout Niv 3 |
| + 1 au chiffre avec 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 | + 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions | 2 |
| Niveau 6 | Cout Niv 6 | Niveau 7 | Cout Niv 7 |
| | 0 | | 0 |

| | | | |
|---|-------------------------------|-------------------------|-----------------------|
| 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 | |
| Maniement d'armes à 2 mains | | 1 | |
| Description | | Type de bonus Permanent | |
| Permet l'utilisation d'armes à 2 mains. Celles-ci font 2 points de dégâts de base. | | | |
| Pré-requis 1 | Pré-requis 2 | | Pré-requis 3 |
| Maniement d'armes longues à une main | | | |
| Fréquence permanent | Activation permanent | | Défense |
| Annulé par | Composante matérielle requise | | Catégorie de pouvoir |
| | Non | | Compétences générales |
| Niveau 2 | Cout Niv 2 | Niveau 3 | Cout Niv 3 |
| | | | |
| Niveau 4 | Cout Niv 4 | Niveau 5 | Cout Niv 5 |
| | | | |
| Niveau 6 | Cout Niv 6 | Niveau 7 | Cout Niv 7 |
| | | | |

| | | | |
|--|-------------------------------|-------------------------|-----------------------|
| Pouvoir | | Cout Niv 1 | |
| Maniement d'armes courtes à une main | | 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 | |
| Maniement d'armes exotiques | | 1 | |
| Description | | Type de bonus Permanent | |
| Permet l'utilisation d'armes exotiques. Celles-ci doivent être approuvées par la scénaristique. Toutes armes qui ne respecte pas les longueurs approuvés dans la section armes des règles est considérées exotiques. | | | |
| Pré-requis 1 | Pré-requis 2 | | Pré-requis 3 |
| Maniement d'armes longues à une main | | | |
| Fréquence permanent | Activation permanent | | Défense |
| Annulé par | Composante matérielle requise | | Catégorie de pouvoir |
| | Non | | Compétences générales |
| Niveau 2 | Cout Niv 2 | Niveau 3 | Cout Niv 3 |
| | | | |
| Niveau 4 | Cout Niv 4 | Niveau 5 | Cout Niv 5 |
| | | | |
| Niveau 6 | Cout Niv 6 | Niveau 7 | Cout Niv 7 |
| | | | |

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

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

| | | | |
|---|-------------------------------|-------------------------|-----------------------|
| Pouvoir | | Cout Niv 1 | |
| Maniement de Pavois | | 1 | |
| Description | | Type de bonus Permanent | |
| Permet l'utilisation de Pavois (voir règles armures, armes et boucliers). Lors du port du Pavois, le personnage ne peut pas courir, ni faire de charge. | | | |
| Pré-requis 1 | Pré-requis 2 | | Pré-requis 3 |
| Maniement de boucliers | | | |
| 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 | |
| Méditation Mentale | | 3 | |
| Description | | Type de bonus Pouvoir | |
| 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 | |
| Méditation physique | | 1 | |
| Description | | Type de bonus Pouvoir | |
| Permet au personnage de méditer afin de guérir ses blessures physiques et de récupérer 1* PV après 15 min de méditation ininterrompues. En méditation, vous êtes conscient de l'entourage. | | | |
| Pré-requis 1 | Pré-requis 2 | | Pré-requis 3 |
| Méditation Mentale | | | |
| Fréquence | Activation | | Défense |
| 1 x par scène | 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 | |
| Méditation totale | | 3 | |
| Description | | Type de bonus Pouvoir | |
| Permet de méditer afin de récupérer les bénéfices des 3 types de méditation en même temps. En méditation, vous êtes conscient de l'entourage. | | | |
| Pré-requis 1 | Pré-requis 2 | | Pré-requis 3 |
| Méditation magique | Méditation physique | | Méditation Mentale |
| Fréquence | Activation | | Défense |
| 1 x par scène | hors combat seulement | | |
| 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 | |
|--|--|---|--|
| Optimisation d'armure | | 2 | |
| | | Type de bonus Pouvoir | |
| Description | | | |
| Le personnage en combat sait mieux se positionner afin que son armure soit plus efficace. Pour utiliser ce pouvoir, le personnage doit avoir au moins 1* armure. Ajoute 1* point d'armure temporaire. On récupère les points temporaires de ce pouvoir en réparant son armure au complet. On ne peut gagner un bonus supérieur à l'armure de base. Ex. : un personnage avec un plastron en métal et un casque en métal à 5 d'armure, il ne peut pas optimiser son armure de plus de 5. | | | |
| Pré-requis 1 | | Pré-requis 2 | |
| Port d'armures légères | | | |
| Fréquence | | Activation | |
| permanent | | permanent | |
| Annulé par | | Composante matérielle requise | |
| | | Non | |
| Niveau 2 | | Niveau 3 | |
| Cout Niv 2 | | Cout Niv 3 | |
| + 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions | | + 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions | |
| 2 | | 3 | |
| Niveau 4 | | Niveau 5 | |
| Cout Niv 4 | | Cout Niv 5 | |
| + 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions | | + 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions | |
| 2 | | 3 | |
| Niveau 6 | | Niveau 7 | |
| Cout Niv 6 | | Cout Niv 7 | |
| + 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions | | + 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions | |
| 2 | | 3 | |

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

| | | | |
|--|-------------------------------|-------------------------|-----------------------|
| Pouvoir | | Cout Niv 1 | |
| Port d'armures lourdes | | 1 | |
| Description | | Type de bonus Permanent | |
| Permet le port d'armures lourdes. (Voir règles armures, armes et boucliers.) Empêche d'utiliser la compétence esquive et esquive de coups spéciaux, même si ceux-ci viennent d'un effet magique. | | | |
| Pré-requis 1 | Pré-requis 2 | | Pré-requis 3 |
| Port d'armures moyennes | | | |
| Fréquence | 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 | |
| Port d'armures moyennes | | 1 | |
| Description | | Type de bonus Permanent | |
| Permet le port d'armures moyennes. (Voir règles armures, armes et boucliers.) | | | |
| Pré-requis 1 | Pré-requis 2 | | Pré-requis 3 |
| Port d'armures légères | | | |
| Fréquence | Activation | | Défense |
| permanent | permanent | | |
| Annulé par | Composante matérielle requise | | Catégorie de pouvoir |
| | Non | | Compétences générales |
| Niveau 2 | Cout Niv 2 | Niveau 3 | Cout Niv 3 |
| | | | |
| Niveau 4 | Cout Niv 4 | Niveau 5 | Cout Niv 5 |
| | | | |
| Niveau 6 | Cout Niv 6 | Niveau 7 | Cout Niv 7 |
| | | | |

| | | | |
|--|-------------------------------|---|------------|
| Pouvoir | | Cout Niv 1 | |
| Repos régénérateur | | 1 | |
| Description | | Type de bonus Pouvoir | |
| Permet au personnage de se guérir de 1* PV pour chaque heure de léger repos. | | | |
| 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 | |
| Sixième sens | | 3 | |
| Description | | Type de bonus Défense | |
| Réduit de 2* les dégâts des attaques surprises et des pièges (toujours minimum 1 dégât). Permet aussi de garder les yeux ouverts en combat ou pour marcher lorsque aveuglé (aucune course ou coup spécial n'est par contre permis). | | | |
| Pré-requis 1 | Pré-requis 2 | Pré-requis 3 | |
| Combat aveugle | | | |
| Fréquence | Activation | Défense | |
| a volonté | réaction a autres pouvoirs | | |
| Annulé par | Composante matérielle requise | Catégorie de pouvoir | |
| | Non | Compétences générales | |
| Niveau 2 | Cout Niv 2 | Niveau 3 | Cout Niv 3 |
| + 2 au chiffre avec astérisque dans la descriptions | 3 | + 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions | 2 |
| Niveau 4 | Cout Niv 4 | Niveau 5 | Cout Niv 5 |
| + 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions | 2 | + 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions | 2 |
| Niveau 6 | Cout Niv 6 | Niveau 7 | Cout Niv 7 |
| + 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions | 3 | + 2 au chiffre avec astérisque dans la descriptions | 5 |

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