

Liste des pouvoirs : Défenses et endurance

Pouvoir		Cout Niv 1	
Défense "dextérité"		1	
		Type de bonus	Défense
Description			
<p>Vous donne une défense dextérité égale à 1*. Lorsque quelqu'un vous lance un sort ou pouvoir qui attaque votre dextérité et que votre défense est égale ou supérieure, vous pouvez utiliser ce pouvoir en réaction aux sorts et pouvoirs en disant "dextérité" et l'ignorer.</p>			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Esquive de coups normaux			
Fréquence	Activation	Défense	
3 x par court repos	réaction a autres pouvoirs		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Défenses et endurance	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3		

Pouvoir		Cout Niv 1	
Défense "dextérité" à outrance		3	
Description		Type de bonus Altération de pouvoirs	
Lorsque vous avez déjà utiliser votre défense dextérité 3 fois dans une scène et que vous désirez l'utiliser à nouveau, vous pouvez le faire mais cela vous coutera 1 pv pour éviter l'effet.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Défense "dextérité" plus fréquente			
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	réaction a autres pouvoirs		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non		Défenses et endurance
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Défense "dextérité" plus fréquente		3	
Description		Type de bonus Altération de pouvoirs	
Vous permet d'utiliser votre défense "dextérité" 3 x par scène au lieu de 3 fois par court repos.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Défense "dextérité"			
Fréquence	Activation		Défense
3 x par scène	réaction a autres pouvoirs		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non		Défenses et endurance
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Défense "Endurance"		1	
Description		Type de bonus Défense	
Vous donne une défense Endurance égale à 1*. Lorsque quelqu'un vous lance un sort ou pouvoir qui attaque votre endurance et que votre défense est égale ou supérieure, vous pouvez utiliser ce pouvoir en réaction aux sorts et pouvoirs en disant "endurance" 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 "Endurance" à outrance		3	
Description		Type de bonus Altération de pouvoirs	
Lorsque vous avez déjà utiliser votre défense endurance 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 "Endurance" 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 "Endurance" plus fréquente		3	
Description		Type de bonus Altération de pouvoirs	
Vous permet d'utiliser votre défense "endurance" 3 x par scène au lieu de 3 fois par court repos.			
Pré-requis 1		Pré-requis 2	
Défense "Endurance"			
Fréquence		Activation	
3 x par scène		réaction a autres pouvoirs	
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	
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	
Fréquence		Activation	
3 x par court repos		réaction a autres pouvoirs	
Annulé par		Composante matérielle requise	
		Non	
Niveau 2		Cout Niv 2	
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions		2	
		Niveau 3	
		Cout Niv 3	
Niveau 4		Cout Niv 4	
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions		3	
		Niveau 5	
		Cout Niv 5	
Niveau 6		Cout Niv 6	
+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions		3	
		Niveau 7	
		Cout Niv 7	

Pouvoir		Cout Niv 1	
Défense "spirituelle" à outrance		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	
Défenses contre les ennemis préférés		2	
Description		Type de bonus Altération de pouvoirs	
Vous êtes entraîné à vous défendre contre une des races que vous avez choisi comme vos ennemis préférés. Vos défenses (vous devez en posséder) contre un ennemi de cette race seront à +1*. Répétition permet de choisir une autre race.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Ennemis préférés			
Fréquence	Activation		Défense
special	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 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	
Forte vitalité		3	
Description		Type de bonus Permanent	
Le personnage a 1* PV supplémentaire.			
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		Défenses et endurance
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la description	3	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la description	4
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la description	4	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la description	4
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	
Infatigable		3	
Description		Type de bonus Permanent	
Diminue la durée requise des courts repos à 45* minutes. De plus, la personne est immunisé à l'effet 'fatigué'			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Fréquence	Activation	Défense	
1 x court repos	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Défenses et endurance	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
-15 aux chiffres avec *	3		
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Interception magique		3	
Description		Type de bonus 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).			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Résistance aux sorts	esquive magique I		
Fréquence	Activation	Défense	
1 x par scène	réaction a autres pouvoirs		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Défenses et endurance	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Interférence magique		5	
Description		Type de bonus Pouvoir	
Vous pouvez annuler un sort en touchant ou pointant à 3 m maximum un incantateur pendant ou immédiatement après l'incantation.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Interception magique			
Fréquence	Activation	Défense	
1 x court repos	réaction a autres pouvoirs		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Défenses et endurance	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 x par court repos	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	
Liberté d'action		3	
Description		Type de bonus Défense	
Permet au personnage de ne pas voir ses mouvements gênés par d'autres pouvoirs. Dire : "liberté d'action" annule Attaque étourdissante, Capture, Coup engourdissant, Coupe-jarret, et les sorts et pièges qui ralentissent, endorment, paralysent ou enchevêtrent.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Esquive de coups spéciaux			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	réaction a autres pouvoirs		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Défenses et endurance
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 x par court repos	2	+ 1 x par court repos	3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

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

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

Pouvoir		Cout Niv 1	
Résistance aux sorts avancé		5	
Description		Type de bonus Altération de pouvoirs	
Vous permet d'ajouter 2* à vos défenses lorsque vous utilisez le pouvoir 'résistance aux sorts'.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Résistance aux sorts			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	réaction a autres pouvoirs		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Défenses et endurance
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3		
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

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

Pouvoir		Cout Niv 1	
Sans douleur		2	
Description		Type de bonus Défense	
Permet au personnage de résister à la torture et à l'effet 'douleur'. Dire : "sans douleur" et ignorer le pouvoir de torture ou douleur. Le personnage peut également 'ne pas jouer la douleur', lors de coups reçus de moins de 3 de dégâts.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Forte vitalité	Infatigable		
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	
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 résistante 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	Activation	Défense	
a volonté	permanent		
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
Vitalité suprême

Cout Niv 1

5

Description

Type de bonus Permanent

Le personnage a 1* PV supplémentaire.

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