

Liste des pouvoirs : Sorcellerie, runes et magie innée

Pouvoir		Cout Niv 1	
Arme de pacte spirituelle		5	
Description		Type de bonus	Dégats de base
<p>Permet entre les GN de choisir 1* arme non magique qui sera votre arme "spirituelle" jusqu'à votre mort ou jusqu'à ce que vous le refaisiez sur une autre arme. Mettre un bandeau rouge sur le pommeau pour bien l'identifier. Celle-ci frappera "Divin" à volonté. Lorsque vous lâchez l'arme, elle réapparaît dans votre main, donc vous ne pouvez être désarmé. Lorsque vous n'avez pas l'arme en main, elle disparaît (la mettre à votre ceinture). Vous êtes considéré avoir la capacité de manier cette arme. Vous pouvez choisir un arc, une arbalète, ou toute arme de corps à corps mais pas les armes de jet.</p>			
Pré-requis 1		Pré-requis 2	
Sorcellerie de base			
Fréquence		Activation	
1 x par GN		special	
Annulé par		Composante matérielle requise	
		Non	
		Catégorie de pouvoir	
		Sorcellerie, runes et magie innée	
Niveau 2		Cout Niv 2	Niveau 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions		3	
Niveau 4		Cout Niv 4	Niveau 5
Niveau 6		Cout Niv 6	Niveau 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Arme de pacte spirituelle avancé		3	
Description		Type de bonus Altération de pouvoirs	
Vous pouvez choisir une arme magique que vous possédez à la fin d'un GN comme votre arme "spirituelle" pour le prochain GN. Les autres règles d'arme de pacte s'appliquent. Si vous êtes inconscient,(0 pv) on peut fait dissiper la magie pour récupéré l'arme magique sur vous.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Arme de pacte spirituelle			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par GN	special		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sorcellerie, runes et magie innée
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Attaque mentale		3	
Description		Type de bonus Pouvoir	
Permet de lancer un catalyseur pour faire une attaque mentale après 6 sec de concentration les yeux fermés. L'attaque fait 2* de dommage sans armure.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Défense spirituelle			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	en combat ou non		Spirituel 3
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sorcellerie, runes et magie innée
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	5
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
fréquence devient 1 x par scène	5		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Attaque mentale d'aveuglement		3	
Description		Type de bonus Pouvoir	
Après 4 sec de concentration les yeux fermés, vous devez dire : "aveuglement" et lancer un catalyseur sur une personne. Si le catalyseur la touche, elle subit de dégât sans armure celle-ci est aveuglée 30 sec (voir règles). Pouvoir de type "attaque mentale".			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Attaque mentale étourdissante			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	en combat ou non		Spirituel 3
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sorcellerie, runes et magie innée
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 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	
Attaque mentale étourdissante		2	
Description		Type de bonus Pouvoir	
Permet de lancer un catalyseur pour faire une attaque mentale après 4 sec de concentration les yeux fermés qui fera 0 de dégât sans armure et qui oblige la victime à se battre à genoux pour 30 sec. Une personne avec Stabilité peut ignorer l'effet.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Attaque mentale			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	en combat ou non		Spirituel 2
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Stabilité	Non		Sorcellerie, runes et magie innée
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 x par court repos	2	+ 1 x par court repos	2
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Attaques mentales améliorées		5	
Description		Type de bonus Altération de pouvoirs	
Permet d'augmenter vos dégats d'attaques mentales de 1*. La défense requise est aussi augmenté de 1* .			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Attaque mentale étourdissante			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sorcellerie, runes et magie innée
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	5	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	5
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Attaques mentales rapides		3	
Description		Type de bonus Altération de pouvoirs	
Permet de faire les pouvoirs d'attaques mentales avec 2* sec de concentration en moins. Ne peut réduire à moins de 1 sec le temps de concentration.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Attaques mentales améliorées			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sorcellerie, runes et magie innée
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 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	
Aveuglement permanent		5	
Description		Type de bonus Pouvoir	
Après 6 sec de concentration les yeux fermés, vous devez dire : "aveuglement permanent" et lancer un catalyseur sur une personne. Si le catalyseur la touche, celle-ci est aveuglée jusqu'à guérison magique (voir règles).			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Attaque mentale d'aveuglement			
Fréquence	Activation	Défense	
1 x long repos	en combat ou non	Spirituel 5	
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Sorcellerie, runes et magie innée	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Coffre dimensionnelle		5	
Description		Type de bonus Pouvoir	
Permet de faire disparaître un coffre de 1* pied x 1* pied x 1* pied dans un espace extradimensionnel. Il y reste jusqu'à ce que vous, ou une personne disant le mot de passe choisi invoque le coffre ou à la fin du GN. À ce moment, le coffre ré-apparaît. Mettre une note "hors jeu" sur le coffre après avoir fait 'disparaître' le coffre. Demandez un jeton a la scénaristique et cachez le a l'endroit ou vous avez fais 'disparaître' le coffre. Un dissipation de la magie sur cette endroit le feras aussi re-apparaître.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Poche dimensionnelle			
Fréquence	Activation	Défense	
1 x court repos	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Oui	Sorcellerie, runes et magie innée	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 x par court repos	5	+ 1 x par court repos	3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
fréquence devient 1 x par scène	3		0
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
	0		0

Pouvoir		Cout Niv 1	
Connexion magique		1	
Description		Type de bonus Pouvoir	
Permet au personnage de régénérer sa magie plus rapidement. Le personnage regagne 1*PM par 30 min plutôt que par heure de court repos.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence permanent	Activation hors combat seulement		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise Non		Catégorie de pouvoir Sorcellerie, runes et magie innée
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	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	
Coup magique		2	
Description		Type de bonus Dégâts de base	
Permet de faire un coup qui infligera des dégâts "magiques". Dire : "frappe magique" puis frapper. Déclarer vos dégâts habituels à la victime en ajoutant "magique". Peut être utilisé avec n'importe quel type d'arme.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence 3 x par scène	Activation en combat ou non		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise Non		Catégorie de pouvoir Sorcellerie, runes et magie innée
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
pouvoir devient utilisable à volonté	2		
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

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

Pouvoir		Cout Niv 1	
Dégât de sorts sorciers niv 0 augmenté		3	
Description		Type de bonus Altération de sorts	
Vous permet de choisir un sort niv 0 connu. Vos dégâts avec ce sort augmentent de 1* sur la première cible. Si un sort vous donne plusieurs coups ou catalyseurs, seul le premier est augmenté. Répétition permet de choisir un autre sort.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Sorcellerie de base			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	special		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sorcellerie, runes et magie innée
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 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	
Détection de la magie		1	
Description		Type de bonus Pouvoir	
Permet de détecter si un objet est magique. Le personnage doit tenir sa main à 15 cm au dessus de l'objet et se concentrer durant 1 min.			
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 Sorcellerie, runes et magie innée
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Écriture de sort de Sorcier sur parchemin		3	
Description		Type de bonus Artisan	
Prend 15 min pour écrire un sort connu sur un parchemin spécial seulement (acheté en jeu). Coûte les points de magie au sorcier égale à 3 fois le niveau du sort et nécessite des composantes. (coût x 4 pour parchemin durable)			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Sorcellerie III	Lire et écrire		
Fréquence 1 x court repos	Activation		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise Oui		Catégorie de pouvoir Sorcellerie, runes et magie innée
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
	0		0
	0		0

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

Pouvoir		Cout Niv 1	
Force magique des sorciers		5	
Description		Type de bonus	
Donne 3* PM supplémentaires.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Réserve magique Sorcier			
Fréquence	Activation	Défense	
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Sorcellerie, runes et magie innée	
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	
Identification magique		3	
Description		Type de bonus Pouvoir	
Permet au personnage, après avoir passé 15 min à observer sans dérangement, les mains à 15 cm de l'objet, de définir ses propriétés magiques. Ne fonctionne pas sur les artefacts.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Détection de la magie			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sorcellerie, runes et magie innée
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Lumière		1	
Description		Type de bonus Pouvoir	
Permet d'allumer une "lampe de poche" qui fait office de lumière magique. Celle-ci doit être pointée vers le sol en tout temps. On ne peut pas la prêter. Si éteinte, on doit attendre 15 minutes avant de pouvoir la réalumer.			
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		Sorcellerie, runes et magie innée
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Malédiction		5	
Description		Type de bonus Pouvoir	
Permet de pointer un personne à 10 m. Celle-ci est maudite par vous pour la prochaine scène. Elle a -1 de dégâts à ses 3* prochains coups et vous + 1 de dégâts à vos 3* prochains coups ou sorts contre elle. De plus, si elle tombe inconsciente suite à des dégâts dans la même scène, vous pouvez l'achever à distance et regagner 2* PV.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Sorcellerie de base			
Fréquence	Activation		Défense
1 x long repos	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sorcellerie, runes et magie innée
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3		
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Malédiction bondissante		3	
Description		Type de bonus Altération de pouvoirs	
Lorsque vous faites une malédiction et que la cible tombe inconsciente, vous pouvez "transférer" la malédiction sur 1* personne à moins de 5 m de la cible que vous voyez. Elle aura les mêmes malus que la première cible. Si vous avez décidé d'achever la première cible, vous ne pouvez pas faire "rebondir" la malédiction. Vous ne pourrez pas achever la nouvelle cible non plus.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Malédiction			
Fréquence	Activation		Défense
1 x long repos	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sorcellerie, runes et magie innée
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 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	
Noirceur		3	
Description		Type de bonus Pouvoir	
Permet de conjurer une zone de noirceur qui suivra un individu partout. La victime est aveuglée pendant 30 sec. Lorsque aveuglé, le joueur ferme les yeux et n'a pas le droit de les ouvrir, à moins de posséder une habileté le lui permettant. Dire : "noirceur" et lancer un catalyseur sur la victime.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Lumière divine	Non		Sorcellerie, runes et magie innée
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
fréquence devient 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	
Ordre		2	
Description		Type de bonus Pouvoir	
Permet au personnage de donner un ordre simple en deux mots qui doit inclure un verbe. Il lance ensuite 1* catalyseur. S'il touche, la personne doit obéir pendant 1* min. Celle-ci doit bien sûr comprendre la langue parlée.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	hors combat seulement		Spirituel 1
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sorcellerie, runes et magie innée
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	2	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	2
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	2	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	2
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
fréquence devient 1 x par scène	3		

Pouvoir		Cout Niv 1	
Ordre complexe		4	
Description		Type de bonus Pouvoir	
Permet au personnage de donner un ordre en 10 mots maximum qui doit inclure un verbe. Il lance ensuite 1* catalyseur. S'il touche, la personne doit obéir pendant 2* min. Celle-ci doit bien sûr comprendre la langue parlée.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Ordre			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	hors combat seulement		Spirituel 3
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sorcellerie, runes et magie innée
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	2	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	2
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	2	fréquence devient 1 x par scène	5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Peur		2	
Description		Type de bonus Pouvoir	
Permet de faire peur à 1 personne touchée. Dire : "peur" et toucher la personne. Durée : 1 scène. La peur se joue de deux façons différentes : 1- Le personnage fuit de la façon la plus directe la source de la peur en ne pouvant qu'esquiver, parer ou se retirer du combat. 2- Le personnage entre dans un état de catatonie et n'est plus conscient de son environnement, il est paralysé par la peur et ne peut prendre la fuite que s'il est attaqué.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	en combat ou non		Spirituel 2
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Courage	Non		Sorcellerie, runes et magie innée
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 x par court repos	2	+ 1 x par court repos	2
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
pouvoir devient utilisable à volonté	5		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Poche dimensionnelle		3	
Description		Type de bonus Pouvoir	
Permet de faire disparaître le contenu d'une de vos poches dans un espace extradimensionnel. Il y reste jusqu'à ce que vous dites le mot de passe choisi ou à la fin du GN. À ce moment, le contenu ré-apparaît. Demandez un 'ziploc' incrit poche dimensionnelle à la scénaristique. Si vous êtes mort (achevé), une dissipation de la magie sur cette poche la fera aussi re-apparaître. Vous pouvez avoir 1* seule poche ainsi.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Voyage dimensionnel			
Fréquence	Activation	Défense	
1 x court repos			
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Sorcellerie, runes et magie innée	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3		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	
Point de magie suppl. Sorcier		1	
Description		Type de bonus Magie	
Donne 1* PM supplémentaire.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Sorcellerie I			
Fréquence	Activation	Défense	
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Sorcellerie, runes et magie innée	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	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	
Réserve magique Sorcier		3	
Description		Type de bonus Magie	
Donne 2* PM supplémentaires.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Point de magie suppl. Sorcier			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sorcellerie, runes et magie innée
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	
Scrutation de l'esprit		5	
Description		Type de bonus Pouvoir	
Permet après 5 sec de concentration les yeux fermés de toucher une personne avec les 2 mains sur la tête. Celle-ci figurera sur place et ne pourra attaquer le scrutateur. Le scrutateur posera 1 question précise à laquelle la victime devra répondre la vérité (dans l'oreille du scrutateur), car le scrutateur va chercher la réponse dans sa tête. Après la scrutation, vous serez sonné 30 sec. Lorsque sonné, vous devez vous mettre à genou pour 30 secondes et ne pouvez que vous retirez du combat, mais la parade et l'esquive peuvent être utilisés.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Attaque mentale mineur			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	hors combat seulement		Spirituel 4
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sorcellerie, runes et magie innée
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Sentir la magie		2	
Description		Type de bonus Pouvoir	
Permet de détecter tous les objets magiques visibles dans la zone en se concentrant. En activant ce pouvoir, vous pouvez l'utiliser pendant 2* min. Durant toute la durée du sort, vous pouvez demander aux gens autour de vous s'ils portent des objets magiques visibles. Vous pouvez aussi crier et demander s'il y a des créatures animées magiquement à 10 m de vous. Vous pouvez aussi demander à une créature pointée discrètement si elle porte un/des objets magiques visibles. Une épée magique à la main ou au fourreau sera visible, de même qu'une potion à la ceinture, mais pas un médaillon derrière un vêtement ou un anneau sous un gant.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Détection de la magie			
Fréquence	Activation	Défense	
1 x court repos	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Sorcellerie, runes et magie innée	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 2 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	1	+ 2 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	1
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Silence		3	
Description		Type de bonus Pouvoir	
Permet au personnage de rendre un ennemi silencieux pendant 1* min. Dire : "silence" et lancer un catalyseur à l'ennemi.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Fréquence	Activation	Défense	
1 x court repos	en combat ou non	Spirituel 2	
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Sorcellerie, runes et magie innée	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	2	+ 1 x par court repos	2
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 x par court repos	2	pouvoir devient utilisable à volonté	5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Silence instantané		5	
Description		Type de bonus <input type="text" value="Altération de pouvoirs"/>	
Permet au personnage de pointer les cibles plutôt que de toucher avec un catalyseur lors de l'utilisation du pouvoir 'silence'.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Silence			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sorcellerie, runes et magie innée
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Sorcellerie de base		3	
Description		Type de bonus <input type="text"/>	
Permet au personnage de faire de la Sorcellerie de niv 0. Vous devez choisir 1* sort connu de niv 0 de la liste Sorcellerie.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
special	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sorcellerie, runes et magie innée
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	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		

Pouvoir		Cout Niv 1	
Sorcellerie I		5	
Description		Type de bonus <input type="text" value="Magie"/>	
Permet au personnage de faire de la Sorcellerie de niv 1. Vous gagnez aussi 3 PM. Vous devez choisir 2* sort connu de niv 1 de la liste Sorcellerie. Lorsque vous faites de la sorcellerie, 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
Sorcellerie de base			
Fréquence	Activation		Défense
special	special		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sorcellerie, runes et magie innée
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	2	+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	1
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	2	+ 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	2	+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	1

Pouvoir		Cout Niv 1	
Sorcellerie II		5	
Description		Type de bonus <input type="text"/>	
Permet au personnage de faire de la Sorcellerie de niv 2. Vous gagnez 4 Pm et vous devez choisir 1* sort connu de niv 2 de la liste Sorcellerie. Lorsque vous faites de la sorcellerie, 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. 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
Sorcellerie I			
Fréquence	Activation		Défense
special	special		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sorcellerie, runes et magie innée
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 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	
Sorcellerie III		8	
Description		Type de bonus Magie	
Permet au personnage de faire de la Sorcellerie de niv 3. Vous gagnez 5 PM et devez choisir 1* sort connu de niv 3 de la liste Sorcellerie. Lorsque vous faites de la sorcellerie, 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. 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
Sorcellerie II			
Fréquence	Activation		Défense
special	special		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sorcellerie, runes et magie innée
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	4	+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	4	+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	3
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Sorcellerie IV		10	
Description		Type de bonus Magie	
Permet au personnage de faire de la Sorcellerie de niv 4. Vous gagnez 5 PM et devez choisir 1* sort connu de niv 4 de la liste Sorcellerie. Lorsque vous faites de la sorcellerie, 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. 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
Sorcellerie III			
Fréquence	Activation		Défense
special	special		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sorcellerie, runes et magie innée
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 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

Pouvoir		Cout Niv 1	
Sorcellerie V		10	
Description		Type de bonus Magie	
<p>Permet au personnage de faire de la Sorcellerie de niv 5. Vous gagnez 5 Pm et devez choisir 1* sort connu de niv 5 de la liste Sorcellerie. Le premier sort connu est celui dans le tableau sorts connus bonis de la classe Warlock en lien avec votre Patron. Lorsque vous faites de la sorcellerie, 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. Permet aussi de faire vos sorts connus de niveaux inférieurs comme des sorts niv 5 au coût de 5 PM.</p>			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Sorcellerie V			
Fréquence	Activation		Défense
special	special		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sorcellerie, runes et magie innée
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 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		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Soumission		5	
Description		Type de bonus Pouvoir	
<p>Après 4 sec de concentration les yeux fermés, permet de prendre contrôle de l'esprit d'une personne. Dire : "soumission" et lancer un catalyseur. La victime touchée devient "l'esclave" du personnage pendant 2* min. Pouvoir de type "charme". Lorsque sous l'effet d'un pouvoir de type "charme", le joueur reste conscient de l'environnement et peut se méfier des autres (sauf le charmeur). Il peut se défendre et attaquer. Le sort est rompu lorsque le charmé est attaqué par le charmeur ou que ce dernier lui suggère de faire une action mettant clairement sa vie en danger.</p>			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Attaque mentale majeure			
Fréquence	Activation		Défense
1 x long repos	en combat ou non		Spirituel 3
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sorcellerie, runes et magie innée
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3	+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Tome de pacte spirituel		5	
Description		Type de bonus Altération de sorts	
<p>Votre Patron vous fait don d'un grimoire magique. Il ne peut être volé car quand le Warlock le lâche, il devient éthéré et réapparaît quand il le commande. Il est lié magiquement à lui. Vous pouvez inscrire 3* sorts connus de niv 1 et plus dedans. Entre les GN, vous pouvez changer les sorts qu'il contient (avertir la scénaristique). Lorsque vous incantez l'un de ces sorts en ayant le grimoire ouvert à la bonne page, vous avez l'un des choix suivants : 1- un bonus de + 1 aux dégâts du sort sur la première cible touchée par le sort (non cumulable) ; 2- augmenter de 50% la durée du sort; 3- Augmenter de 2 les défenses requises contre ce sort.</p>			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Sorcellerie I			
Fréquence	Activation		Défense
special	special		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sorcellerie, runes et magie innée
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	2	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	2
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	2		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Voyage dimensionnel		5	
Description		Type de bonus Pouvoir	
<p>Permet de faire des voyages dans une autre dimension. Dire : "voyage" et lever les 2 bras dans les airs; vous êtes disparu pour tous. Vous pouvez faire 50 pas normale, mais devez voir la destination. Vous êtes sonné 15 sec après le voyage et vous pouvez vous défendre seulement.</p>			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Perception surnaturel	Non		Sorcellerie, runes et magie innée
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 x par court repos	3	fréquence devient 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	
Voyage dimensionnel longue distance		5	
Description		Type de bonus Pouvoir	
<p>Permet de faire des voyages dans une autre dimension. Dire : "voyage" et lever les 2 bras dans les airs; vous êtes disparu pour tous. Vous pouvez faire 125 pas, mais devez voir la destination. Vous êtes sonné 15 sec après le voyage et vous pouvez vous défendre seulement.</p>			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Voyage dimensionnel			
Fréquence	Activation	Défense	
1 x long repos	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
Perception surnaturel	Non	Sorcellerie, runes et magie innée	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7