

Liste des pouvoirs: Artisans et professions

Pouvoir		Cout Niv 1	
Affûtage d'arme tranchante		5	
Description		Cout en points de fatigue	2
<p>Permet au forgeron d'affûter une arme tranchante à une forge. Nécessite 15 min de travail. Augmente les dégâts de 1 de l'arme travaillée pour les 3* prochains coups portés durant le scénario. Le bonus "affuté" n'est pas cumulable avec d'autres pouvoirs sauf si spécifié. Nécessite 1 unité de minerai rouge.</p>			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Forgeron			
Fréquence	Activation	Défense	
a volonté	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
s/o	Oui	Artisans et professions	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	5	+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	6
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
coûts en pts de fatigue -1	4		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Alchimie durable		3	
Description		Cout en points de fatigue	1
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. Coûte 1 PF supplémentaire.			
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
coûts en pts de fatigue -1	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		5	
Description		Cout en points de fatigue	2
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
coûts en pts de fatigue -1	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 mineur		5	
Description		Cout en points de fatigue	2
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 fournie 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
coûts en pts de fatigue -1	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 ultime		10	
Description		Cout en points de fatigue	3
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 fournie 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
coûts en pts de fatigue -1	3	coûts en pts de fatigue -1	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	
Chasseur / dépeceur		3	
Description		Cout en points de fatigue	1
Grâce à ce pouvoir, vous pouvez faire de l'exploration à la recherche de cuir pour les maroquiniers. 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 2 fois par GN. Après cela, vous avez épuisé ce qu'il y a à trouver dans la zone ou vous êtes.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Maniement d'armes de jet			
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
coûts en points de fatigue -1	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	
Création de poison majeur		10	
Description		Cout en points de fatigue	1
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		7	
Description		Cout en points de fatigue	1
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		12	
Description		Cout en points de fatigue	2
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			
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
coûts en pts de fatigue -1	7		
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Destruction d'artéfacts		5	
Description		Cout en points de fatigue	4
Permet de détruire les artéfacts en sa possession. Le temps nécessaire et le matériel nécessaire dépendent de l'objet, voir scénariste. Vous pouvez convertir l'artéfact détruit en pièce d'énergie (1/3).			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Destruction d'objets magiques			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Oui		Artisans et professions
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Destruction d'objets magiques		5	
Description		Cout en points de fatigue	2
Permet de détruire les objets magiques en sa possession. Le temps nécessaire et le matériel nécessaire dépendent de l'objet. Vous pouvez convertir l'objet détruit en pièce d'énergie(1/3).			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Forgeron			
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
coûts en pts de fatigue -1	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	
Détection du vol		10	
Description		Cout en points de fatigue	0
Permet de détecter toute tentative de vol à la tire niv 1*. Vous devez voir le voleur lorsqu'il dit discrètement à la cible qu'il utilise son pouvoir. Si il est maître en vol a la tire vous devez dépasser son niveau pour le détecter. Si la tentative de vol à la tire est contre vous : vous avez 1 chance de détecter le voleur avant qu'il ne vous vole en gagnant un RPC (roche-papier-ciseaux). En cas d'égalité, le voleur n'est pas pris mais n'a rien pu prendre non plus.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence a volonté	Activation		Défense
Annulé par	réaction a autres pouvoirs		
	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	5	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	5
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	5	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	10
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Évaluation des objets de valeur		3	
Description		Cout en points de fatigue	0
Permet de connaître la valeur de la plupart des objets non-magiques (voir scénariste).			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence a volonté	Activation		Défense
Annulé par	hors combat seulement		
	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	
Évaluation des objets magiques		3	
Description		Cout en points de fatigue	0
Permet de connaître la valeur de la plupart des objets magiques (voir scénariste). Le personnage doit connaître les propriétés exactes de l'objet pour en identifier la valeur.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Évaluation des objets de valeur			
Fréquence a volonté	Activation permanent	Défense	
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Artisans et professions	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Fabrications de parchemins		3	
Description		Cout en points de fatigue	1
Vous êtes capable de fabriquer des parchemins. Si vous ne faites aucun autre métier entre les GN, vous pouvez débiter un scénario avec 2* feuilles de parchemin non permanentes. Vous pouvez aussi, en jeu, transformer 1* feuilles de parchemin non permanentes en feuilles permanentes en 5 minutes de concentration. Pour cela, vous aurez besoin 3 PE			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Fréquence 3 x par scène	Activation hors combat seulement	Défense	
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Artisans et professions	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	5	coûts en pts de fatigue -1	3
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	
Forge de qualité supérieure		5	
Description		Cout en points de fatigue	0
Permet de créer un objet de qualité supérieure qui sera prêt à être enchanté: Un bouclier en métal, une arbalète, une arme en métal ou une armure ou bijou de métal. 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. Coûte 1 PF par 15 min. de forge Créer/augmenter un objet prend 45 min par 5 minerais rouge et donne 2 PP. Créer/augmenter un objet prend 30 min par minerai bleu et donne 3 PP.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Renforcement de bouclier	Affutage d'arme tranchante	Renforcement d'armure	
Fréquence	Activation	Défense	
special	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	
Forgeron		2	
Description		Cout en points de fatigue	1
Permet de réparer 1* arme, 1* bouclier ou 1* point d'armure (en métal ou en bois) brisé en 5 min.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Fréquence	Activation	Défense	
3 x par scène	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Oui	Artisans et professions	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	4	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	4
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
coûts en points de fatigue -1	4		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Herboristerie		3	
Description		Cout en points de fatigue 1	
Permet d'identifier les plantes et leurs facultés. 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). Le personnage peut faire de l'exploration 2 fois par GN. 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.			
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
coûts en points de fatigue -1	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	
Herboristerie durable		3	
Description		Cout en points de fatigue	
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	
Joallier		5	
Description		Cout en points de fatigue	2
<p>Permet de créer des bijoux de qualité supérieure ou sertir d'autres objets qui seront prêts à être enchantés. Tout d'abord, l'objet servant à être enchanté doit être fabriqué par un artisan qui choisit sa puissance possible (le PP) et qui crée un objet. Créer/augmenter un objet prend 60 min par 5 minerais rouge et donne 2 PP. Créer/augmenter un objet prend 45 min par minerai bleu et donne 3 PP.</p>			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Évaluation des objets de valeurs			
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
coûts en points de fatigue -1	5		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	
Maroquinier / Tanneur		2	
Description		Cout en points de fatigue	2
<p>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.</p>			
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
coûts en pts de fatigue -1	3	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	4
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	4		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Maroquinier de qualité supérieure		5	
Description		Cout en points de fatigue	1
<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		10	
Description		Cout en points de fatigue	1
<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.</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
coûts en pts de fatigue -1	6		
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Médecin spécialiste		5	
		Cout en points de fatigue	3
Description			
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 un poison majeur, un effet d'atrophie ou les effets secondaires de la surconsommation de potion. Permet de soigner les maladies non magiques. On ne peut se soigner soi-même avec ce pouvoir.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Médecin			
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
coûts en pts de fatigue -1	7	coûts en pts de fatigue -1	12
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Mineur		2	
		Cout en points de fatigue	2
Description			
Permet d'identifier les métaux et leurs facultés ainsi que d'avoir une idée approximative de la solidité d'une galerie de mine. Le personnage peut faire de l'exploration dans une mine s'il possède un pic et une pelle. L'exploration consiste à chercher activement pendant 15 min dans une mine trouvée en jeu. Grâce à cette règle, vous pouvez chercher dans la zone même si les scénaristes ni ont rien caché. Avant vos 15 min de recherches actives, voir scénariste. Vous pouvez faire de l'exploration seulement 2 fois par GN par zone de minage. Après cela, vous avez épuisé ce qu'il y a à trouver			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Artisans et professions
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
coûts en pts de fatigue -1	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	
Pilleur de tombes		3	
Description		Cout en points de fatigue	1
Permet de fouiller un cimetière afin d'y déterrer des corps pour faire des sorts de nécromancie (voir scénariste). Permet exploration pour trouver divers objets sur les cadavres d'un cimetière. Exploration possible 2 x par Gn seulement (voir Guide du joueur).			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
connaissance des morts-vivants			
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	
Recette alchimique 1 suppl.		3	
Description		Cout en points de fatigue	0
Permet au personnage d'apprendre 1* recette alchimique niv 1 supplémentaire.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Alchimie 1			
Fréquence	Activation	Défense	
permanent	permanent		
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	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	+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	4
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	6	+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	6

Pouvoir		Cout Niv 1	
Recette alchimique 2 suppl.		3	
Description		Cout en points de fatigue	0
Permet au personnage d'apprendre 1* recette alchimique niv 2 supplémentaire.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Alchimie 2			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	permanent		
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	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	4
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	4	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	4

Pouvoir		Cout Niv 1	
Recette alchimique 3 suppl.		4	
Description		Cout en points de fatigue	0
Permet au personnage d'apprendre 1* recette alchimique niv 3 supplémentaire.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Alchimie 3			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Artisans et professions	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	4	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	4
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	4	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	5	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	5

Pouvoir		Cout Niv 1	
Renforcement d'arme contondante		5	
		Cout en points de fatigue	2
Description			
Permet au forgeron de renforcer une arme contondante à une forge. Nécessite 15 min de travail. Augmente les dégâts de 1 de l'arme travaillée pour les 3* prochains coups portés durant le scénario. Le bonus "renforcé" n'est pas cumulable avec d'autres pouvoirs sauf si spécifié. Nécessite 1 unité de minerai rouge.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Forgeron			
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
+ 2 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	6	+ 2 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	6
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
coûts en pts de fatigue -1	6		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Renforcement d'armure		3	
		Cout en points de fatigue	2
Description			
Permet au forgeron de renforcer une armure métallique. Nécessite 15 min de travail et des composantes. Donne + 1* point temporaire à l'armure métallique et immunise l'armure contre 1* prochain "coup brise armure" durant le scénario. Les points temporaires seront les premiers à partir. Nécessite 1 unité de minerai rouge.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Forgeron	Maroquinier / Tanneur		
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 astérisque dans la descriptions	4	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	4
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
coûts en pts de fatigue -1	6		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Renforcement d'armure de cuir		3	
		Cout en points de fatigue	2
Description			
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* prochain "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 par scène	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Oui		Artisans et professions
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	4	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	4
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
coûts en pts de fatigue -1	6		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Renforcement de bouclier		3	
		Cout en points de fatigue	2
Description			
Permet au forgeron de renforcer un bouclier métallique. Nécessite 15 min de travail et des composantes. Immunise le bouclier contre les 2* prochains coups reçus de "Destruction de Bouclier" durant le scénario. Nécessite 1 unité de minerai rouge.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Forgeron			
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 astérisque dans la descriptions	4	+ 2 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	6
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
coûts en pts de fatigue -1	6		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Renforcement de bouclier de bois		3	
Description		Cout en points de fatigue	2
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.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Ébénisterie	Bucheron spécialiste		
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 astérisque dans la descriptions	4	coûts en points de fatigue -1	6
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Serrurier		2	
Description		Cout en points de fatigue	1
Permet d'ouvrir les serrures de niveau 1* . Nécessite 5 min et des composantes.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Serrurier			
Fréquence	Activation	Défense	
3 x par scène	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Oui	Artisans et professions	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	3	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	5
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
coûts en points de fatigue -1	3		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Soigneur		2	
Description		Cout en points de fatigue	1
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.			
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
devient utilisable à volonté	4	+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	7
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
coûts en pts de fatigue -1	4		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Sort alchimique		12	
Description		Cout en points de fatigue	0
Permet de mettre en potion un sortilège que l'alchimiste est capable de lancer. La potion, en plus des composantes, coûtent les PM.			
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	
Souffleur de verre		3	
Description		Cout en points de fatigue 1	
<p>Vous êtes capable de fabriquer des fioles en verre. Si vous ne faites aucun autre métier entre les GN, vous pouvez débiter un scénario avec 3* fioles non permanentes. Vous pouvez aussi, en jeu, transformer 1* fioles non permanentes en fioles permanentes en 1 scène. Pour cela, vous aurez besoin de 3 PE.</p>			
Pré-requis 1		Pré-requis 2	
Fréquence		Activation	
1 x par scène		hors combat seulement	
Annulé par		Composante matérielle requise	
		Non	
Niveau 2		Niveau 3	
Cout Niv 2		Cout Niv 3	
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions		coûts en points de fatigue -1	
5		4	
Niveau 4		Niveau 5	
Cout Niv 4		Cout Niv 5	
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions			
5			
Niveau 6		Niveau 7	
Cout Niv 6		Cout Niv 7	