

Liste des pouvoirs: Compétences générales

Pouvoir		Cout Niv 1	
Abjuration magique		18	
Description		Cout en points de fatigue	1
<p>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.</p>			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Fréquence	Activation	Défense	
1 x par scène	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Compétences générales	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
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	
Attacher		2	
		Cout en points de fatigue	0
Description			
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	Activation		Défense
a volonté	hors combat seulement		Dextérité 4
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Contorsionniste	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	
Corps intemporel		3	
		Cout en points de fatigue	0
Description			
Votre corps vieillit très lentement. À chaque 10 années, votre corps vieillit de 1 an.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Résistance aux maladies	Résistance aux poisons		
Fréquence	Activation		Défense
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Compétences générales
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Ennemis jurés		5	
		Cout en points de fatigue	0
Description			
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. Répétition permet de choisir une autre race *** Pouvoir cumulable avec d'autres pouvoirs *** Vous ne pourrez être plus de 2 min			
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	27		
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	
		Cout en points de fatigue	0
Description			
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 non cumulable (dire : "nom de la race"). Vous ne pouvez choisir votre propre race. Répétition permet de choisir une autre race. Ne peut être cumulé avec le bonus de ennemis jurés.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Connaissance des montres			
Fréquence	Activation		Défense
	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Compétences générales
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	7	+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	13
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		2	
Description		Cout en points de fatigue	1
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	4	+ 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	
Expert des donjons		5	
Description		Cout en points de fatigue	0
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). Si vous n'avez plus de points, vous pouvez dépenser des points de fatigue.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Infatigable			
Fréquence	Activation		Défense
	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	4	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	5
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	6	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	7
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
	0		0

Pouvoir		Cout Niv 1	
Magie inactive		1	
Description		Cout en points de fatigue	0
Malus- Le personnage ne tolère pas d'être visé par des sortilèges divins ou arcanes, ou par de la sorcellerie, même s'ils sont bénéfiques. Il craint la magie. Il ne laissera personne de son plein gré le cibler avec un sort. Il tolère la magie druidique, même s'il ne l'apprécie pas beaucoup.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence special	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 à 2 mains		3	
Description		Cout en points de fatigue	0
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		2	
Description		Cout en points de fatigue	0
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		2	
Description		Cout en points de fatigue	0
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		2	
Description		Cout en points de fatigue	0
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 de poing		2	
Description		Cout en points de fatigue	0
Permet l'utilisation de petits boucliers de poing (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 grands boucliers		2	
Description		Cout en points de fatigue	0
Permet l'utilisation de boucliers (voir règles armures, armes et boucliers).			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Maniement de boucliers de poing			
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		3	
Description		Cout en points de fatigue	1
Permet l'utilisation de Pavois (voir règles armures, armes et boucliers). Lors du port du Pavois, on ne peut faire aucun coup spécial avec des armes. De plus, courir avec un Pavois nécessite de dépenser un point de fatigue			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Maniement de grands boucliers	Infatigable		
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
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	
Méditation Mentale		4	
Description		Cout en points de fatigue	0
Permet de méditer afin de récupérer 1* PF après 15 min de méditation ininterrompues. En méditation, vous êtes conscient de l'entourage.			
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		Compétences générales
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	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	
Méditation physique		5	
Description		Cout en points de fatigue	0
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 astérique dans la descriptions	6	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	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	
Méditation totale		12	
Description		Cout en points de fatigue	0
Permet de méditer afin de récupérer 2* PM + 2* PF + 2* 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 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
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	12	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	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	
Objets magiques inactifs		1	
Description		Cout en points de fatigue	0
Malus- Le personnage ne tolère pas la magie. Par conséquent, il transporte les objets magiques seulement si le but est de les détruire. Il ne peut tirer aucun effet bénéfique d'un objet magique ou parchemin. Il tolérera par contre les objets druidiques et les potions d'herboristerie de base seulement.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Fréquence special	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	
Optimisation d'armure		5	
Description		Cout en points de fatigue	0
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	Pré-requis 3	
Port d'armures légères			
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 astérique dans la descriptions	6	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	8
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	11	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	11
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	11	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	12

Pouvoir		Cout Niv 1	
Port d'armures légères		3	
Description		Cout en points de fatigue	0
Permet le port d'armures légères. (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	
Port d'armures lourdes		3	
Description		Cout en points de fatigue	0
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		3	
Description		Cout en points de fatigue	0
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		3	
Description		Cout en points de fatigue	0
Permet au personnage de récupérer plus rapidement de sa fatigue. Le personnage regagne 1* PF par 30 min de léger repos plutôt que par heure.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
permanent	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	4	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	7
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	13		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Repos régénérateur		3	
Description		Cout en points de fatigue	0
Permet au personnage de se guérir de 1* PV pour chaque heure de léger repos.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Repos			
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	7	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	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	
Sans limite		30	
Description		Cout en points de fatigue	0
Le personnage a une endurance sans limite. Il gagne 3*PF supplémentaires.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Infatigable			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Compétences générales
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	35	+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	35
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	35	+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	35
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	35	+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	35

Pouvoir		Cout Niv 1	
Sixième sens		5	
Description		Cout en points de fatigue	1
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). Chaque utilisation de ce pouvoir coûte 1 PF			
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 astérique dans la descriptions	6	coûts en pts de fatigue -1	7
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	9	+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	9
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	9	+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	9

Pouvoir		Cout Niv 1	
Spécialisation d'un pouvoir		3	
Description		Cout en points de fatigue	0
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 astérique dans la descriptions	5		
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Torture		3	
Description		Cout en points de fatigue	1
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 astérique dans la descriptions	3	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
coûts en pts de fatigue -1	3		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Ultravision		7	
Description		Cout en points de fatigue	0
Permet de voir complètement dans le noir en allumant une lampe de poche rouge ou blanche. Le personnage est aussi immunisé contre les pouvoirs de type noirceur. Vous ne devez pas éclairer dans le visage des gens.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Vision nocturne			
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	
Vision nocturne		2	
Description		Cout en points de fatigue	0
Permet de voir dans le noir en allumant une lampe de poche rouge. Vous ne devez pas éclairer dans le visage des gens.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Compétences générales
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7