

Liste des pouvoirs: Connaissances

Pouvoir		Cout Niv 1	
Analyse de points faibles		3	
Description		Cout en points de fatigue 0	
Permet de connaître un des points faibles de la créature qui se bat après 1 min d'observation (demander discrètement à la créature après son combat (pnj seulement, ne pas interrompre)). Ne fonctionne que sur certaines créatures. Ne dévoile qu'un seul point faible.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Connaissance des montres			
Fréquence	Activation	Défense	
1 x par scène	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
s/o	Non	Connaissances	
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	
Astrologie		2	
Description		Cout en points de fatigue	1
Débute le scénario avec des informations astrologiques. Permet aussi de faire un rituel d'observation des étoiles de 15 min. Après, le scénariste répondra vaguement à une question générale.			
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	
s/o	Non		Connaissances
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
coûts en pts de fatigue -1	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	
Connaissance des artéfacts		3	
Description		Cout en points de fatigue	1
Permet d'étudier un artéfact (15 min) afin d'en obtenir beaucoup d'information (voir scénariste).			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Connaissances des sorts divins	Connaissances des sorts arcanes	Connaissances des sorts druidiques	
Fréquence	Activation	Défense	
1 x par scène	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non		Connaissances
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	
Connaissance des extérieurs		3	
Description		Cout en points de fatigue	0
Permet d'identifier un extérieur et d'en connaître les caractéristiques principales. Il est possible que vous débutiez certains scénarios avec une feuille d'information.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Connaissance des montres			
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non		Connaissances
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	
Connaissance des monstres		2	
Description		Cout en points de fatigue	0
Permet d'identifier une créature et d'en connaître les caractéristiques principales (demander discrètement à la créature). Il est possible que vous débutiez certains scénarios avec une feuille d'information.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non		Connaissances
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	
Connaissance des morts-vivants		2	
Description		Cout en points de fatigue	0
Permet d'identifier un mort-vivant et d'en connaître les caractéristiques principales. Il est possible que vous débutiez certains scénarios avec une feuille d'information.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Connaissance des montres			
Fréquence	Activation	Défense	
a volonté	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Connaissances	
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	
Décryptage		2	
Description		Cout en points de fatigue	1
Permet après 15 min passées à observer des runes non-magiques de les déchiffrer (voir scénariste).			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Lire et écrire			
Fréquence	Activation	Défense	
1 x par scène	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Connaissances	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
coûts en pts de fatigue -1	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	
Dons des langues		5	
		Cout en points de fatigue	1
Description			
Permet de parler avec toute créature qui est dotée d'intelligence pendant 5 min. La conversation sera tout de même limitée à de courtes phrases ou de courts mots. Coûte un point de fatigue par langue parlée par 15 min. EX. : Je parle avec 3 créatures dont 2 que je ne connais pas la langue, cela me coûtera 2 PF par 15 min.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Langues supplémentaires (répétition 2)			
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Connaissances
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
coûts en pts de fatigue -1	6	coûts en points de fatigue -1	6
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
coûts en points de fatigue -1	6		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Étiquette naturelle		2	
		Cout en points de fatigue	0
Description			
Le personnage sait comment se conduire dans des nouveaux milieux... Vous commencez avec une feuille d'information sur les normes de conduite avec les dignitaires des nombreux royaumes.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Géographie et démographie			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Connaissances
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	
Géographie et démographie		2	
Description		Cout en points de fatigue	0
Le personnage connaît bien la carte du monde et les différents peuples. Peut débiter le scénario avec une feuille d'infos.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Lire et écrire			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Connaissances
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	
Histoire ancienne		2	
Description		Cout en points de fatigue	0
Le personnage connaît beaucoup d'histoires du passé du monde. Peut débiter le scénario avec une feuille d'infos.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Lire et écrire			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Connaissances
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	
Langue supplémentaire		2	
Description		Cout en points de fatigue	0
Permet de connaître une langue supplémentaire.(ex. mon perso parle Ogre)			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence permanent	Activation permanent		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Connaissances
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	
Lire et écrire		1	
Description		Cout en points de fatigue	0
Le personnage sait lire et écrire les langues qu'il parle.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence permanent	Activation permanent		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Connaissances
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	
Professeur		5	
Description		Cout en points de fatigue	0
Grâce à ce pouvoir vous pouvez enseigner des pouvoirs que vous maîtrisez à 1* autre personne. Pour ce faire vous devez avoir le plus haut niveau possible dans le pouvoir. Vous devez passer 5 séances de 15 minutes non-interrompu avec l'élève à lui enseigner le pouvoir. Vous ne pouvez enseigner qu'un seul pouvoir par GN. Vous ne pouvez enseigner que le 1er niveau de chaque pouvoir. À la fin des 5 formations, vous lui remettez un parchemin qu'il donnera à la scénaristique. Il pourra acheter le pouvoir avec un coût réduit de 3. (pas de minimum)			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Lire et écrire			
Fréquence	Activation		Défense
special	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non		Connaissances
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	8	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	10
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	
Recherche d'informations		2	
Description		Cout en points de fatigue	0
Permet de débiter le scénario avec une feuille d'informations. Vous pouvez aussi poser 1* question de 15 mots max. par écrit au scénariste à la fin d'un scénario. Vous aurez la réponse au scénario suivant.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Géographie et démographie			
Fréquence	Activation		Défense
special	special		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non		Connaissances
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	3	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	4
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Science occulte		2	
Description		Cout en points de fatigue	0
Permet de débiter le scénario avec une feuille d'information lorsque pertinent. Permet de comprendre certains rituels et leurs aboutissements (voir scénariste).			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Ritualiste I			
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Connaissances
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	
Stratégiste		5	
Description		Cout en points de fatigue	2
Permet de créer un plan en vue d'une attaque. Le plan doit être expliqué durant 2 min. Il doit se passer dans une zone de 20 m x 20 m définie et définir des ennemis précis. 5* alliés auront + 1 aux dégâts non cumulables aux 2* prochains coups (en 1 h max).			
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		Connaissances
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
coûts en pts de fatigue -1	7	+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	12
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	20		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7