

Liste des pouvoirs: Défenses et endurance

Pouvoir		Cout Niv 1	
Défense "dextérité"		4	
		Cout en points de fatigue	1
Description			
Vous donne une défense dextérité égale à 1*. Lorsque quelqu'un vous lance un sort ou pouvoir qui attaque votre dextérité et que votre défense est égale ou supérieure, vous pouvez utiliser ce pouvoir en réaction aux sorts et pouvoirs en disant "dextérité" et l'ignorer. Chaque attaque ainsi évitée coûte 1 PF.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Fréquence	Activation	Défense	
a volonté	réaction a autres pouvoirs		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Défenses et endurance	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	5	+ 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	10	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	12
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	6		

Pouvoir		Cout Niv 1	
Défense "dextérité" sans fatigue		10	
Description		Cout en points de fatigue	0
Vous permet de ne pas dépenser de point de fatigue pour utiliser votre défense "dextérité".			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Défense "dextérité"			
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	réaction a autres pouvoirs		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non		Défenses et endurance
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Défense "Endurance"		4	
Description		Cout en points de fatigue	1
Vous donne une défense Endurance égale à 1*. Lorsque quelqu'un vous lance un sort ou pouvoir qui attaque votre endurance et que votre défense est égale ou supérieure, vous pouvez utiliser ce pouvoir en réaction aux sorts et pouvoirs en disant "endurance" et l'ignorer. Chaque attaque ainsi évitée coûte 1 PF.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	réaction a autres pouvoirs		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non		Défenses et endurance
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	5	+ 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	10	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	12
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	6		

Pouvoir		Cout Niv 1	
Défense "Endurance" sans fatigue		10	
Description		Cout en points de fatigue	1
Vous permet de ne pas dépenser de point de fatigue pour utiliser votre défense "endurance".			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Défense "Endurance"			
Fréquence	Activation	Défense	
a volonté	réaction a autres pouvoirs		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Défenses et endurance	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Défense "spirituelle"		4	
Description		Cout en points de fatigue	1
Vous donne une défense spirituelle égale à 1*. Lorsque quelqu'un vous lance un sort ou pouvoir qui attaque votre défense spirituelle et que votre défense est supérieure ou égale, vous pouvez utiliser ce pouvoir en réaction aux sorts et pouvoirs en disant "spirituelle" et l'ignorer. Chaque attaque ainsi évitée coûte 1 PF.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Fréquence	Activation	Défense	
a volonté	réaction a autres pouvoirs		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Défenses et endurance	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	5	+ 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	10	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	12
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	6		

Pouvoir		Cout Niv 1	
Défense "spirituelle" sans fatigue		10	
Description		Cout en points de fatigue	1
Vous permet de ne pas dépenser de point de fatigue pour utiliser votre défense "spirituelle".			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Défense "spirituelle"			
Fréquence	Activation	Défense	
a volonté	réaction a autres pouvoirs		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Défenses et endurance	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Défenses contre les ennemis préférés		3	
Description		Cout en points de fatigue	0
Vous êtes entraîné à vous défendre contre une des races que vous avez choisi comme vos ennemis préférés. Vos défenses (vous devez en posséder) contre un ennemi de cette race seront à +1*. Répétition permet de choisir une autre race. *** Pouvoir cumulable avec d'autres pouvoirs ***			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Ennemis préférés			
Fréquence	Activation	Défense	
	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Défenses et endurance	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	8	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	17
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Forte vitalité		35	
Description		Cout en points de fatigue	0
Le personnage a 3* PV supplémentaires.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
PV supplémentaire			
Fréquence	Activation	Défense	
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Défenses et endurance	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	27	+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	27
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	27	+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	37
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	27	+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	27

Pouvoir		Cout Niv 1	
Immunité aux armes normales		12	
Description		Cout en points de fatigue	0
Le personnage est immunisé à toutes les attaques dites normales (seules les attaques magiques,divins, poison ou élémentaires affectent le personnage).			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Sans douleur	Défense "Endurance"	Régénération physique	
Fréquence	Activation	Défense	
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
voir ci haut	Non	Défenses et endurance	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Infatigable		5	
Description		Cout en points de fatigue	0
Le personnage a 1* point de fatigue supplémentaire.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence permanent	Activation permanent		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise Non		Catégorie de pouvoir Défenses et endurance
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la 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	9	+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	20
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	22	+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	25

Pouvoir		Cout Niv 1	
Interception magique		10	
Description		Cout en points de fatigue	1
Permet, si vous êtes capable de résister vous-même au sort (grâce à résistance aux sorts ou esquive magique), d'annuler l'effet pour les autres cibles si le catalyseur vous touche directement au vol ou si l'incantateur peut toucher plus d'une personne et vous touche (mais pas ceux touchés avant vous). Ajouter 1 au coût en PF de l'autre pouvoir.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Résistance aux sorts	esquive magique I		
Fréquence 3 x par scène	Activation réaction a autres pouvoirs		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise Non		Catégorie de pouvoir Défenses et endurance
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
devient utilisable à volonté	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	
Interférence magique		10	
Description		Cout en points de fatigue	0
Vous pouvez annuler un sort en touchant ou pointant à 3 m maximum un incantateur pendant ou immédiatement après l'incantation. Le coût en point de fatigue est égal au niveau du sort (sauf si augmenté).			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Interception magique			
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	réaction a autres pouvoirs		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Défenses et endurance
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
coûts en pts de fatigue -1	6	coûts en pts de fatigue -1	11
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Liberté d'action		10	
Description		Cout en points de fatigue	2
Permet au personnage de ne pas voir ses mouvements gênés par d'autres pouvoirs. Dire : "liberté d'action" annule Attaque étourdissante, Capture, Coup engourdissant, Coupe-jarret, et les sorts et pièges qui endorment, paralysent ou enchevêtrent.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Esquive de coups normaux			
Fréquence	Activation		Défense
special	réaction a autres pouvoirs		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Défenses et endurance
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
coûts en pts de fatigue -1	6	coûts en pts de fatigue -1	11
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

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

Pouvoir		Cout Niv 1	
PV supplémentaire		7	
Description		Cout en points de fatigue	0
<p>Le personnage a 1* PV supplémentaire.</p>			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Fréquence	Activation	Défense	
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Défenses et endurance	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	8	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	9
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	10	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	12
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Résistance aux maladies		3	
Description		Cout en points de fatigue	1
Le personnage a un organisme très fort. Il peut résister aux effets d'une maladie non magique. Lorsqu'il apprend qu'il contracte une maladie, dire : "résistance".			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	réaction a autres pouvoirs		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Défenses et endurance
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
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	
Résistance aux poisons		3	
Description		Cout en points de fatigue	2
Le personnage a un organisme très fort. Il peut résister aux effets d'un poison. Lorsqu'il apprend qu'il contracte un poison, dire : "résistance". Cela diminue les dégâts de 2* ou retarde de 1* heure les effets sur le personnage (au choix). Permet aussi de boire 0* potions de plus par GN sans effet spéciaux. Au niv. 6 le personnage n'a plus de limite de potions par GN			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	réaction a autres pouvoirs		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Défenses et endurance
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
coûts en pts de fatigue -1	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	7	+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	7
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
La résistance devient une immunité	7		

Pouvoir		Cout Niv 1	
Résistance aux sorts		5	
Description		Cout en points de fatigue	2
Permet de résister aux effets des sorts de niv 1-2 qui ne font aucun dommage physique (ex. : charme, sommeil, paralysie, etc.) Dire : "résiste" lorsque touché par un sort. Équivaut à défense endurance, dextérité et spirituelle de 2 contre les sorts seulement. Coûte 2 PF activé le pouvoir pour 15 min.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence a volonté	Activation réaction a autres pouvoirs		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Défenses et endurance
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
coûts en pts de fatigue -1	6	coûts en pts de fatigue -1	22
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Résistance aux sorts avancé		10	
Description		Cout en points de fatigue	1
Ajoute 2* à vos défenses lorsque vous utilisez le pouvoir résistance aux sorts. Coûte 1 PF supplémentaire.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Résistance aux sorts			
Fréquence 3 x par scène	Activation réaction a autres pouvoirs		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Défenses et endurance
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	12	+ 2 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	22
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
coûts en pts de fatigue -1	25		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Retour de sort		5	
Description		Cout en points de fatigue	1
Permet de relancer vers une autre cible un catalyseur capté en plein vol. Celle-ci subira les effets.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Esquive magique I	Résistance aux sorts		
Fréquence	Activation	Défense	
a volonté	réaction a autres pouvoirs		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Défenses et endurance	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
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	
Sans douleur		3	
Description		Cout en points de fatigue	1
Permet au personnage de résister à la torture (coûte 1 PF). Dire : "sans douleur" et ignorer le pouvoir de torture. Le personnage peut également ne pas jouer la douleur lors de coups reçus de moins de 3 de dégâts.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
PV supplémentaire	Infatigable		
Fréquence	Activation	Défense	
a volonté	réaction a autres pouvoirs		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Défenses et endurance	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
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	
Santé de fer		12	
Description		Cout en points de fatigue 1	
<p>Le personnage développe un organisme très fort. Il peut résister aux effets des maladies même magiques. Lorsqu'il apprend qu'il contracte une maladie, dire : "résistance". Il peut résister aussi aux effets du poison jusqu'à 6* points de dégâts ou retarder 6*h l'effet. Utiliser ce pouvoir pour résister à un effet coûte 1 PF. Le corps du personnage ne vieillit que de 1 an tous les 3 ans. Il pourra donc vivre très vieux. Permet de boire 2 potions de plus par Gn sans effet secondaire.</p>			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Résistance aux maladies	Résistance aux poisons	Sans douleur	
Fréquence	Activation	Défense	
a volonté	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Défenses et endurance	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	8	+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	10
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	10	+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	10
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
coûts en points de fatigue -1	25		