

Liste des pouvoirs: Druidiques et esprits

Pouvoir		Cout Niv 1	
Apprentissage de sort par totem		7	
Description		Cout en points de fatigue	3
<p>Prend 1 heure pour apprendre un nouveau sort d'un totem permanent seulement (voir scénariste). Le shaman ne peut apprendre que des sorts niv 3* et moins. Vous ne pouvez apprendre qu'un sort par Gn de cette façon.</p>			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Magie druidique III			
Fréquence	Activation	Défense	
special	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Druidiques et esprits	
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	6
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	
Bouclier des esprits		6	
Description		Cout en points de fatigue	1
Permet de conjurer un bouclier invisible des esprits sur une personne pointée à 5 m qui bénéficiera d'une armure naturelle temporaire de 2* (premiers dégâts reçus) pour 2 min. Peut être fait sur soi-même. Ne peut être fait 2 fois sur la même personne dans la même scène.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Magie druidique de base			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Druidiques et esprits
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 2 x par scène	7	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	4
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	8		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Communication avec les esprits		2	
Description		Cout en points de fatigue	1
Permet de se concentrer afin de ressentir 1* esprit et de communiquer avec lui pour 15 min.			
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		Druidiques et esprits
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
coûts en pts de fatigue -1	2	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	5		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Communication avec les morts		5	
Description		Cout en points de fatigue	2
Permet de se concentrer afin de discuter avec l'esprit d'une personne morte depuis moins de 15 min pendant 2* min. Le mort peut dire ce qu'il veut.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Communication avec les esprits			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non		Druidiques et esprits
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	5
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 2 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	5		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Connaissances des sorts druidiques		2	
Description		Cout en points de fatigue	0
Permet d'identifier un sort druidique niv 1 ou 2* qui vient d'être lancé 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
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non		Druidiques et esprits
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	2	+ 2 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	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	
Création de totem de sort		5	
Description		Cout en points de fatigue	2
Prend 15 min pour créer un totem avec un sort connu sur un totem spécial (acheté en jeu). Coûte les points de magie au shaman et nécessite des composantes.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Magie druidique II			
Fréquence	Activation		Défense
special	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non		Druidiques et esprits
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	
Force magique des druides		18	
Description		Cout en points de fatigue	0
Donne 4* PM supplémentaires.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Réserve magique druidique			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non		Druidiques et esprits
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	9	+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	9
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	
Magie druidique de base		15	
Description		Cout en points de fatigue	0
Permet au personnage de faire de la magie druidique de niv 0. Vous devez choisir 1* sort connu de niv 0 de la liste druidique.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence special	Activation permanent		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise Non		Catégorie de pouvoir Druidiques et esprits
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	10	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	10
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	10
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Magie druidique I		15	
Description		Cout en points de fatigue	0
Permet au personnage de faire de la magie druidique de niv 1. Vous gagnez aussi 4 PM. Vous devez choisir 1* sort connu de niv 1 de la liste druidique. Lorsque vous faites de la magie druidique, vous ne devez pas porter d'armure plus que légère, sinon vous subissez une pénalité de 1 point de magie supplémentaire pour les armures moyennes et 2 pour les armures lourdes.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Magie druidique de base			
Fréquence special	Activation special		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise Non		Catégorie de pouvoir Druidiques et esprits
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	3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	3	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	3
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Magie druidique II		17	
Description		Cout en points de fatigue	0
Permet au personnage de faire de la magie druidique de niv 2. Vous gagnez 3 PM ET devez choisir 1* sort connu de niv 2 de la liste druidique. Lorsque vous faites de la magie druidique, vous ne devez pas porter d'armure plus que légère, sinon vous subissez une pénalité de 1 point de magie 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
Magie druidique I			
Fréquence	Activation		Défense
special	special		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Druidiques et esprits
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	3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	3	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	3
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Magie druidique III		22	
Description		Cout en points de fatigue	0
Permet au personnage de faire de la magie druidique de niv 3. Vous gagnez 3 PM et devez choisir 1* sort connu de niv 3 de la liste druidique. Lorsque vous faites de la magie druidique, vous ne devez pas porter d'armure plus que légère, sinon vous subissez une pénalité de 1 point de magie 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
Magie druidique II			
Fréquence	Activation		Défense
special	special		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Druidiques et esprits
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
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	5	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Magie druidique IV		15	
Description		Cout en points de fatigue	0
Permet au personnage de faire de la magie druidique de niv 4. Vous gagnez 3 PM et devez choisir 1* sort connu de niv 4 de la liste druidique. Lorsque vous faites de la magie druidique, vous ne devez pas porter d'armure plus que légère, sinon vous subissez une pénalité de 1 point de magie 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	
Magie druidique III			
Fréquence		Activation	
special		special	
Annulé par		Composante matérielle requise	
		Non	
Niveau 2		Niveau 3	
Cout Niv 2		Cout Niv 3	
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions		+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	
10		10	
Niveau 4		Niveau 5	
Cout Niv 4		Cout Niv 5	
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions		+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	
10		10	
Niveau 6		Niveau 7	
Cout Niv 6		Cout Niv 7	

Pouvoir		Cout Niv 1	
Magie druidique V		40	
Description		Cout en points de fatigue	0
Permet au personnage de faire de la magie druidique de niv 5. Vous gagnez 3 PM et devez choisir 1* sort connu de niv 5 de la liste druidique. Pour ce faire, vous devez aussi avoir un totem en main ou dessiné sur une arme, un bouclier ou un vêtement que vous portez. Lorsque vous faites de la magie druidique, vous ne devez pas porter d'armure plus que légère, sinon vous subissez une pénalité de 1 point de magie 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.			
Pré-requis 1		Pré-requis 2	
Magie druidique IV			
Fréquence		Activation	
special		special	
Annulé par		Composante matérielle requise	
		Non	
Niveau 2		Niveau 3	
Cout Niv 2		Cout Niv 3	
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions		+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	
17		17	
Niveau 4		Niveau 5	
Cout Niv 4		Cout Niv 5	
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions		+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	
17		17	
Niveau 6		Niveau 7	
Cout Niv 6		Cout Niv 7	

Pouvoir		Cout Niv 1	
Point de magie suppl. druidique		2	
Description		Cout en points de fatigue	0
Donne 1* PM supplémentaire.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Magie druidique de base			
Fréquence	Activation	Défense	
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Druidiques et esprits	
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	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2

Pouvoir		Cout Niv 1	
Prière aux esprits		5	
Description		Cout en points de fatigue	0
Permet de créer une zone de prière de 1 m x 1 m par personne ayant le pouvoir prière aux esprits lors de méditation. Les personnages méditant dans la zone gagneront +1 PM par personne (incluant elle-même) ayant le pouvoir prière aux esprits dans la zone pendant la méditation.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Méditation magique	Magie druidique I		
Fréquence	Activation	Défense	
1 x par scène	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Druidiques et esprits	
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	
Réserve magique druidique		5	
Description		Cout en points de fatigue	0
Donne 2* PM supplémentaires.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Point de magie suppl. druidique			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Druidiques et esprits
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	5
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	5	+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	5	+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	5

Pouvoir		Cout Niv 1	
Ritualiste I		8	
Description		Cout en points de fatigue	0
Permet au personnage de faire des rituels niv 1. Vous connaissez 1* rituel niv 1. Pour utiliser ce pouvoir, vous devez ensuite acheter des PM avec des pouvoirs. Lorsque vous faites des rituels, 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
Méditation Magique			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Druidiques et esprits
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	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	
Ritualiste II		10	
Description		Cout en points de fatigue	0
Permet au personnage de faire des rituels niv 2. Vous connaissez 1* rituel niv 2. Lorsque vous faites des rituels, 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
Ritualiste I			
Fréquence	Activation		Défense
permanent			
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Druidiques et esprits
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	5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	5		

Pouvoir		Cout Niv 1	
Ritualiste III		15	
Description		Cout en points de fatigue	0
Permet au personnage de faire des rituels niv 3. Vous connaissez 1* rituel niv 3. Lorsque vous faites des rituels, 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
Ritualiste II			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Druidiques et esprits
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	10	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	10
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	10
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Sort druidique pénétrant les défenses		3	
Description		Cout en points de fatigue	0
Vous devez choisir 1 sort connu avec ce pouvoir. Augmente le niveau d'attaque du sort de 2, le rendant plus difficile à défier. Le sort coûtera 1 PM supplémentaire lorsque utilisé ainsi. Répétition permet de choisir 1 autre sort.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Magie druidique I			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	special		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Druidiques et esprits
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	
Sort druidique persistant		5	
Description		Cout en points de fatigue	0
Vous devez choisir 1 sort connu avec ce pouvoir. Vous permet d'augmenter leur durée x2* . Utilisable seulement sur les sorts qui ont pour cible vous ou une cible consentante. Répétition permet de choisir 1 autre sort. Le sort coutera 1 Pm supplémentaire utilisé ainsi			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Magie druidique I			
Fréquence	Activation		Défense
	special		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Druidiques et esprits
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	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	
Sort druidique préféré		5	
Description		Cout en points de fatigue 0	
Permet de choisir un sort connu par l'incantateur. Ce sort lui coûtera désormais 1* PM de moins (répétition permet de choisir un autre sort avec le même effet).			
Pré-requis 1		Pré-requis 2	
Magie druidique I			
Fréquence		Activation	
special		special	
Annulé par		Composante matérielle requise	
		Non	
Niveau 2		Cout Niv 2	
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions		25	
Niveau 4		Cout Niv 4	
Niveau 6		Cout Niv 6	
Niveau 3		Cout Niv 3	
Niveau 5		Cout Niv 5	
Niveau 7		Cout Niv 7	
		Catégorie de pouvoir Druidiques et esprits	