

Liste des pouvoirs: Magie arcane

Pouvoir		Cout Niv 1	
Abjurateur 1		18	
Description		Cout en points de fatigue 0	
Tous les sorts lancés par le personnage de type Abjuration voient leur durée doublée sans coût supplémentaire en PM.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Magie arcane de base			
Fréquence	Activation	Défense	
a volonté	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Magie arcane	
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	
Abjurateur 2		18	
Description		Cout en points de fatigue	0
Quand le personnage lance des sorts de type Abjuration, il peut ajouter 1 au chiffre avec * dans la description sans coût supplémentaire en PM.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Magie arcane de base	Abjurateur 1		
Fréquence	Activation	Défense	
a volonté	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Magie arcane	
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	
Abjurateur 3		18	
Description		Cout en points de fatigue	0
Tous les sorts lancés par le personnage de type Abjuration coûtent 1 PM de moins.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Magie arcane de base	Abjurateur 2		
Fréquence	Activation	Défense	
a volonté	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Magie arcane	
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	
Apprentissage de sort sur parchemin		5	
Description		Cout en points de fatigue	3
Prend 1 heure pour apprendre un nouveau sort d'un parchemin permanent seulement (voir scénariste). Le mage ne peut apprendre que des sorts niv 3* et moins. Vous ne pouvez apprendre qu'un sort par Gn de cette façon.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Magie arcane III			
Fréquence	Activation		Défense
special	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Oui	Magie arcane	
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	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	
Connaissances des sorts arcanes /sorciers		2	
Description		Cout en points de fatigue	0
Permet d'identifier un sort arcane ou sorcellerie 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
Lire et écrire			
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Magie arcane	
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	
Divination 1		18	
Description		Cout en points de fatigue	0
Tous les sorts lancés par le personnage de type divination coûtent 1 PM de moins.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Magie arcane de base			
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Magie arcane	
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	
Divination 2		18	
Description		Cout en points de fatigue	0
Tous les sorts lancés par le personnage de type divination sont comme incantés 1 niveau supérieur sans coût supplémentaire en PM. Vous pouvez incanter les sorts déjà connus d'un niveau supérieur à ceux normalement permis avec ce pouvoir.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Magie arcane de base	Divination 1		
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Magie arcane	
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	
Divination 3		18	
Description		Cout en points de fatigue	0
Tous les sorts lancés par le personnage de type divination sont incantés comme 2 niveaux supérieurs sans coût supplémentaire en PM. Vous pouvez incanter les sorts déjà connus de 2 niveaux supérieurs à ceux normalement permis avec ce pouvoir.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Magie arcane de base	Divination 2	Niveau 9	
Fréquence	Activation	Défense	
a volonté	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Magie arcane	
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	
Divination 3		18	
Description		Cout en points de fatigue	0
Tous les sorts lancés par le personnage de type divination sont incantés comme 2 niveaux supérieurs sans coût supplémentaire en PM. Vous pouvez incanter les sorts déjà connus de 2 niveaux supérieurs à ceux normalement permis avec ce pouvoir.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Magie arcane de base	Divination 2		
Fréquence	Activation	Défense	
a volonté	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Magie arcane	
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	
Écriture de sort arcane sur parchemin		3	
Description		Cout en points de fatigue	2
Prend 15 min pour écrire un sort connu sur un parchemin spécial seulement (acheté en jeu). Coûte les points de magie au mage et nécessite des composantes.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Magie arcane I			
Fréquence	Activation	Défense	
1 x par scène	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Oui	Magie arcane	
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	
Enchantement 1		18	
Description		Cout en points de fatigue	0
Tous les sorts lancés par le personnage de type Enchantement voient la défense requise augmentée de 2 sans coût supplémentaire en PM.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Magie arcane de base			
Fréquence	Activation	Défense	
a volonté	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Magie arcane	
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	
Enchantement 2		18	
Description		Cout en points de fatigue	0
Tous les sorts lancés par le personnage de type Enchantement voient leur durée augmentée de 2 min sans coût supplémentaire en PM.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Magie arcane de base	Enchantement 1		
Fréquence a volonté	Activation permanent	Défense	
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Magie arcane	
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	
Enchantement 3		18	
Description		Cout en points de fatigue	0
Tous les sorts lancés par le personnage de type Enchantement voient la défense requise augmentée de 3 sans coût supplémentaire en PM (maximum défense 7).			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Magie arcane de base	Enchantement 2		
Fréquence a volonté	Activation permanent	Défense	
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Magie arcane	
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	
Enchantement arcane d'objet		5	
Description		Cout en points de fatigue	3
Permet de fabriquer des objets magiques. Le temps et le matériel requis dépendent de l'objet.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Écriture de sort arcane sur parchemin			
Fréquence special	Activation special	Défense	
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Oui	Magie arcane	
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	
Évocation 1		18	
Description		Cout en points de fatigue	0
Tous les sorts lancés par le personnage de type Évocation voient le dégât du sort augmenter de 1 sur une cible sans coût supplémentaire en PM.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Magie arcane de base			
Fréquence a volonté	Activation permanent	Défense	
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Magie arcane	
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	
Évocation 2		18	
Description		Cout en points de fatigue	0
À chaque fois que le personnage lance un sort de type Évocation, il peut choisir de ne pas affecter 1* cible amie par le sort sans coût supplémentaires en PM.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Magie arcane de base	Évocation 1		
Fréquence	Activation	Défense	
a volonté	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Magie arcane	
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	
Évocation 3		18	
Description		Cout en points de fatigue	0
Tous les sorts lancés par le personnage de type Évocation voient le dégât du sort augmenter de 1 sur 2 cibles sans coût supplémentaire en PM. Un sort ciblant une seule cible est augmenté de 2.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Magie arcane de base	Évocation 2		
Fréquence	Activation	Défense	
a volonté	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Magie arcane	
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	
Force magique des mages		22	
Description		Cout en points de fatigue	0
Donne 3* PM supplémentaires.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Réserve magique Mage			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Magie arcane	
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	8
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	8	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	8
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	8	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	8

Pouvoir		Cout Niv 1	
Lame arcane		10	
Description		Cout en points de fatigue	0
Le lanceur de sort avec ce pouvoir pourra toucher avec son épée (aucun coups spéciaux en combo) pour décharger tout sort au lieu de toucher avec la main ou un catalyseur. Pour finir, tout sort visant à enchanter son arme durera minimum 1 scène.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Magie arcane de base	Maniement d'arme longue a une main		
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Magie arcane	
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	
Magie arcane de base		10	
Description		Cout en points de fatigue	0
Permet au personnage de faire de la magie arcane de niveau 0. Vous devez choisir 1* sort connus de niv 0 de la liste arcane.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence special	Activation permanent		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Magie arcane
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	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	5

Pouvoir		Cout Niv 1	
Magie arcane I		15	
Description		Cout en points de fatigue	0
Permet au personnage de faire de la magie arcane de niv 1. Vous gagnez aussi 2 point de magie. Vous devez choisir 3* sort connu de niv 1 de la liste arcane. Lorsque vous faites de la magie arcane, vous ne devez pas porter d'armure, sinon vous subissez une pénalité de 1 point de magie supplémentaire pour les armures légères, 2 pour les armures moyennes et 3 pour les armures lourdes.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Magie arcane de base			
Fréquence special	Activation special		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Magie arcane
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	
Magie arcane II		15	
Description		Cout en points de fatigue	0
Permet au personnage de faire de la magie arcane de niv 2. Vous gagnez 2 PM et vous devez choisir 2* sort connu de niv 2 de la liste arcane. Lorsque vous faites de la magie arcane, vous ne devez pas porter d'armure, sinon vous subissez une pénalité de 1 point de magie supplémentaire pour les armures légères, 2 pour les armures moyennes et 3 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 arcane			
Fréquence	Activation		Défense
special	special		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non		Magie arcane
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	
Magie arcane III		22	
Description		Cout en points de fatigue	0
Permet au personnage de faire de la magie arcane de niv 3. Vous gagnez 2 Pm et devez choisir 2* sort connu de niv 3 de la liste arcane. Lorsque vous faites de la magie arcane, vous ne devez pas porter d'armure, sinon vous subissez une pénalité de 1 point de magie supplémentaire pour les armures légères, 2 pour les armures moyennes et 3 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 arcane II			
Fréquence	Activation		Défense
special	special		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non		Magie arcane
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	
Magie arcane IV		35	
Description		Cout en points de fatigue	0
<p>Permet au personnage de faire de la magie arcane de niv 4. Vous gagnez 2 PM et devez choisir 2* sort connu de niv 4 de la liste arcane. Lorsque vous faites de la magie arcane, vous ne devez pas porter d'armure, sinon vous subissez une pénalité de 1 point de magie supplémentaire pour les armures légères, 2 pour les armures moyennes et 3 pour les armures lourdes. Permet aussi de faire vos sorts connus de niveaux inférieurs comme des sorts niv 4 au coût de 4 PM.</p>			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Magie arcane III			
Fréquence	Activation		Défense
special	special		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Magie arcane
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
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	6	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	6
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	6	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	6

Pouvoir		Cout Niv 1	
Magie arcane V		35	
Description		Cout en points de fatigue	0
<p>Permet au personnage de faire de la magie arcane de niv 5. Vous gagnez 2 PM devez choisir 1* sort connu de niv 5 de la liste arcane. Pour ce faire, vous devez aussi avoir un grimoire en main avec les sorts connus inscrits dedans lorsque vous incantez le sort (ou un focus magique). Lorsque vous faites de la magie arcane, vous ne devez pas porter d'armure, sinon vous subissez une pénalité de 1 point de magie supplémentaire pour les armures légères, 2 pour les armures moyennes et 3 pour les armures lourdes. Permet aussi de faire vos sorts connus de niveaux inférieurs comme des sorts niv 5 au coût de 5 PM.</p>			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Magie arcane IV			
Fréquence	Activation		Défense
special	special		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Magie arcane
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
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	10	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	10

Pouvoir		Cout Niv 1	
Nécromancie 1		18	
Description		Cout en points de fatigue	0
Tous les sorts lancés par le personnage de type nécromancie sont incantés comme 1 niveau supérieur sans coût supplémentaire en PM. Vous pouvez incanter les sorts d'un niveau supérieur à ceux normalement permis avec ce pouvoir.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Magie arcane de base			
Fréquence a volonté	Activation permanent	Défense	
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Magie arcane	
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	
Nécromancie 2		18	
Description		Cout en points de fatigue	0
Tous les sorts lancés par le personnage de type nécromancie sont incantés comme 2 niveaux supérieurs sans coût supplémentaire en PM. Vous pouvez incanter les sorts de 2 niveaux supérieurs à ceux normalement permis avec ce pouvoir.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Magie arcane de base	Nécromancie 1		
Fréquence a volonté	Activation permanent	Défense	
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Magie arcane	
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	
Nécromancie 3		18	
Description		Cout en points de fatigue	0
Tous les sorts lancés par le personnage de type nécromancie coûtent 1 PM de moins.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Magie arcane de base	Nécromancie 2		
Fréquence a volonté	Activation permanent	Défense	
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Magie arcane	
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	
Point de magie suppl. Mage		3	
Description		Cout en points de fatigue	0
Donne 1* PM supplémentaire.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Magie arcane de base			
Fréquence permanent	Activation permanent	Défense	
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Magie arcane	
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	6
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	
Réserve magique Mage		18	
Description		Cout en points de fatigue	0
Donne 3 PM supplémentaires.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Point de magie suppl. Mage			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Magie arcane
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	12	+ 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	12	+ 2 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	12	+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	12

Pouvoir		Cout Niv 1	
Sort de mage 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		Pré-requis 3
Magie arcane I			
Fréquence	Activation		Défense
special	special		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Magie arcane
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	25		
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 de mage 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 arcane I			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	special		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Magie arcane
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 de mage 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 arcane I			
Fréquence	Activation		Défense
	special		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Magie arcane
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	
Transmutation 1		18	
Description		Cout en points de fatigue	0
Tous les sorts lancés par le personnage de type transmutation sont comme incantés 1 niveau supérieur sans coût supplémentaire en PM. Vous pouvez incanter les sorts d'un niveau supérieur à ceux normalement permis avec ce pouvoir.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Magie arcane de base			
Fréquence a volonté	Activation permanent		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Magie arcane	
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	
Transmutation 2		18	
Description		Cout en points de fatigue	0
Tous les sorts lancés par le personnage de type transmutation sont comme incantés 2 niveaux supérieurs sans coût supplémentaire en PM. Vous pouvez incanter les sorts de 2 niveaux supérieurs à ceux normalement permis avec ce pouvoir.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Magie arcane de base	Transmutation 1		
Fréquence a volonté	Activation permanent		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Magie arcane	
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
Transmutation 3

Cout Niv 1

18

Cout en points de fatigue

0

Description

Tous les sorts lancés par le personnage de type Transmutation coûtent 1 PM de moins.

Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Magie arcane de base	Transmutation 2		
Fréquence a volonté	Activation permanent	Défense	
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Magie arcane	
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