

<b>Maniement d'armes à 2 mains</b>		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		0		3		
<b>Pré-requis 1:</b>	Maniement d'arme longue a une main					
<b>Pré-requis 2:</b>						
<b>Description</b>					<b>Augmentation 2</b>	
Permet l'utilisation d'armes à 2 mains					<b>Augmentation 3</b>	
					<b>Augmentation A</b>	
					<b>Augmentation B</b>	
					<b>Augmentation C</b>	
					<b>Augmentation X</b>	
					<b>Augmentation Y</b>	
					<b>Augmentation Z</b>	
<b>Activation :</b>	permanent	<b>Coût en pts de fatigue :</b>		0		
<b>Annulé par :</b>		<b>Défense :</b>				
<b>Fréquence :</b>	permanent					
<b>Pouvoirs rénumérateurs:</b>		<b>Répétition possible :</b>				

<b>Maniement d'armes courtes à une main</b>		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		0		3		
<b>Pré-requis 1:</b>						
<b>Pré-requis 2:</b>						
<b>Description</b>					<b>Augmentation 2</b>	
Permet l'utilisation d'armes courtes à une main.					<b>Augmentation 3</b>	
					<b>Augmentation A</b>	
					<b>Augmentation B</b>	
					<b>Augmentation C</b>	
					<b>Augmentation X</b>	
					<b>Augmentation Y</b>	
					<b>Augmentation Z</b>	
<b>Activation :</b>	permanent	<b>Coût en pts de fatigue :</b>		0		
<b>Annulé par :</b>		<b>Défense :</b>				
<b>Fréquence :</b>	permanent					
<b>Pouvoirs rénumérateurs:</b>		<b>Répétition possible :</b>				

<b>Maniement d'arme longue a une main</b>		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		0		3		
<b>Pré-requis 1:</b>	Maniement d'armes courtes à une main					
<b>Pré-requis 2:</b>						
<b>Description</b>						
Permet l'utilisation d'armes longues à une main.						
<b>Activation :</b>	permanent	<b>Coût en pts de fatigue :</b>		0		
<b>Annulé par :</b>		<b>Défense :</b>				
<b>Fréquence :</b>	permanent					
<b>Pouvoirs rémunérateurs:</b>		<b>Répétition possible :</b>				
					<b>Augmentation 2</b>	
					<b>Augmentation 3</b>	
					<b>Augmentation A</b>	
					<b>Augmentation B</b>	
					<b>Augmentation C</b>	
					<b>Augmentation X</b>	
					<b>Augmentation Y</b>	
					<b>Augmentation Z</b>	

<b>Maniement de boucliers de poing</b>		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		0		3		
<b>Pré-requis 1:</b>						
<b>Pré-requis 2:</b>						
<b>Description</b>						
Permet l'utilisation de petits boucliers de poing. ( voir règles armures, armes et boucliers)						
<b>Activation :</b>	permanent	<b>Coût en pts de fatigue :</b>		0		
<b>Annulé par :</b>		<b>Défense :</b>				
<b>Fréquence :</b>	permanent					
<b>Pouvoirs rémunérateurs:</b>		<b>Répétition possible :</b>				
					<b>Augmentation 2</b>	
					<b>Augmentation 3</b>	
					<b>Augmentation A</b>	
					<b>Augmentation B</b>	
					<b>Augmentation C</b>	
					<b>Augmentation X</b>	
					<b>Augmentation Y</b>	
					<b>Augmentation Z</b>	

<b>Port d'armures légères</b>		<b>Niveau</b>	<b>Type de pouvoir</b>	<b>Coûts en points de pouvoir</b>	<b>Augmentation 1</b>	<b>Coût de l'augmentation</b>
		0		3		
<b>Pré-requis 1:</b>						
<b>Pré-requis 2:</b>						
<b>Description</b>						
Permet le port d'armures légères. ( voir règles armures, armes et boucliers).						
<b>Activation :</b>	permanent	<b>Coût en pts de fatigue :</b>		0		
<b>Annulé par :</b>		<b>Défense :</b>				
<b>Fréquence :</b>	permanent					
<b>Pouvoirs rémunérateurs:</b>	Non	<b>Répétition possible :</b>				
					<b>Augmentation 2</b>	
					<b>Augmentation 3</b>	
					<b>Augmentation A</b>	
					<b>Augmentation B</b>	
					<b>Augmentation C</b>	
					<b>Augmentation X</b>	
					<b>Augmentation Y</b>	
					<b>Augmentation Z</b>	

<b>Maniement d'arme exotique</b>		<b>Niveau</b>	<b>Type de pouvoir</b>	<b>Coûts en points de pouvoir</b>	<b>Augmentation 1</b>	<b>Coût de l'augmentation</b>
		1	Endurance	6		
<b>Pré-requis 1:</b>	Maniement d'armes courtes à une main					
<b>Pré-requis 2:</b>						
<b>Description</b>						
Permet l'utilisation d'armes exotique, celle-ci doivent être approuvé par la scénaristique.						
<b>Activation :</b>	permanent	<b>Coût en pts de fatigue :</b>		0		
<b>Annulé par :</b>		<b>Défense :</b>				
<b>Fréquence :</b>	permanent					
<b>Pouvoirs rémunérateurs:</b>		<b>Répétition possible :</b>				
					<b>Augmentation 2</b>	
					<b>Augmentation 3</b>	
					<b>Augmentation A</b>	
					<b>Augmentation B</b>	
					<b>Augmentation C</b>	
					<b>Augmentation X</b>	
					<b>Augmentation Y</b>	
					<b>Augmentation Z</b>	

<b>Maniement de grands boucliers</b>		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		1	Endurance	6		
<b>Pré-requis 1:</b>	Maniement de boucliers de poing				<b>Augmentation 2</b>	
<b>Pré-requis 2:</b>						
<b>Description</b>					<b>Augmentation 3</b>	
Permet l'utilisation de boucliers. ( voir règles armures, armes et boucliers)						
<b>Activation :</b>	permanent	<b>Coût en pts de fatigue :</b>		0	<b>Augmentation A</b>	
<b>Annulé par :</b>		<b>Défense :</b>				
<b>Fréquence :</b>	permanent				<b>Augmentation B</b>	
<b>Pouvoirs rémunérateurs:</b>		<b>Répétition possible :</b>				
					<b>Augmentation C</b>	
					<b>Augmentation X</b>	
					<b>Augmentation Y</b>	
					<b>Augmentation Z</b>	

<b>Méditation Magique</b>		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		1	Spirituel	6		
<b>Pré-requis 1:</b>					<b>Augmentation 2</b>	
<b>Pré-requis 2:</b>						
<b>Description</b>					<b>Augmentation 3</b>	
Permet de méditer afin de récupérer 1* pm après 15 minutes de méditation ininterrompues. Arcane + Sorcellerie: concentrer assis sans parole Shamanique + Divins: peut être prière immobile. En méditation, vous êtes conscient de l'entourage.						
<b>Activation :</b>	hors combat seulement	<b>Coût en pts de fatigue :</b>		0	<b>Augmentation A</b>	
<b>Annulé par :</b>		<b>Défense :</b>				
<b>Fréquence :</b>	1 x par scène				<b>Augmentation B</b>	
<b>Pouvoirs rémunérateurs:</b>		<b>Répétition possible :</b>		0		
					<b>Augmentation C</b>	
					<b>Augmentation X</b>	5
					+ 1 au chiffre avec astérisque dans	
					<b>Augmentation Y</b>	5
					+ 1 au chiffre avec astérisque dans	
					<b>Augmentation Z</b>	

<b>Port d'armures lourdes</b>		<b>Niveau</b>	<b>Type de pouvoir</b>	<b>Coûts en points de pouvoir</b>	<b>Augmentation 1</b>	<b>Coût de l'augmentation</b>
		1	Endurance	6		
<b>Pré-requis 1 :</b>	Port d'armures moyennes					
<b>Pré-requis 2 :</b>						
<b>Description</b>						
Permet le port d'armures lourdes. ( voir règles armures, armes et boucliers)						
<b>Activation :</b>	permanent	<b>Coût en pts de fatigue :</b>		0		
<b>Annulé par :</b>		<b>Défense :</b>				
<b>Fréquence :</b>	permanent					
<b>Pouvoirs rémunérateurs:</b>		<b>Répétition possible :</b>				
					<b>Augmentation 2</b>	
					<b>Augmentation 3</b>	
					<b>Augmentation A</b>	
					<b>Augmentation B</b>	
					<b>Augmentation C</b>	
					<b>Augmentation X</b>	
					<b>Augmentation Y</b>	
					<b>Augmentation Z</b>	

<b>Port d'armures moyennes</b>		<b>Niveau</b>	<b>Type de pouvoir</b>	<b>Coûts en points de pouvoir</b>	<b>Augmentation 1</b>	<b>Coût de l'augmentation</b>
		1	Endurance	6		
<b>Pré-requis 1 :</b>	Port d'armures légères					
<b>Pré-requis 2 :</b>						
<b>Description</b>						
Permet le port d'armures moyennes. ( voir règles armures, armes et boucliers)						
<b>Activation :</b>	permanent	<b>Coût en pts de fatigue :</b>		0		
<b>Annulé par :</b>		<b>Défense :</b>				
<b>Fréquence :</b>	permanent					
<b>Pouvoirs rémunérateurs:</b>	Non	<b>Répétition possible :</b>				
					<b>Augmentation 2</b>	
					<b>Augmentation 3</b>	
					<b>Augmentation A</b>	
					<b>Augmentation B</b>	
					<b>Augmentation C</b>	
					<b>Augmentation X</b>	
					<b>Augmentation Y</b>	
					<b>Augmentation Z</b>	

<b>Concentration</b>		<b>Niveau</b>	<b>Type de pouvoir</b>	<b>Coûts en points de pouvoir</b>	<b>Augmentation 1</b>	<b>Coût de l'augmentation</b>
		2	Spirituel	12		
<b>Pré-requis 1 :</b>						
<b>Pré-requis 2 :</b>						
<b>Description</b>						
Permet à l'incantateur ou au barde de continuer à incanter son sort ou son chant malgré le coup reçu jusqu'à concurrence de 5* points de dégâts.						
<b>Activation :</b>	réaction à autres pouvoirs	<b>Coût en pts de fatigue :</b>				1
<b>Annulé par :</b>	Coup déconcentrant	<b>Défense :</b>				
<b>Fréquence :</b>	2 x par scène					
<b>Pouvoirs rémunérateurs:</b>	Non	<b>Répétition possible :</b>				0
					<b>Augmentation 1</b>	
					<b>Augmentation 2</b>	
					+1 x par scène	12
					<b>Augmentation 3</b>	
					fréquence= à volonté	24
					<b>Augmentation A</b>	
					coûts en pts de fatigue -1	10
					<b>Augmentation B</b>	
					<b>Augmentation C</b>	
					<b>Augmentation X</b>	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	10
					<b>Augmentation Y</b>	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	10
					<b>Augmentation Z</b>	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	10

<b>Incantation en armure</b>		<b>Niveau</b>	<b>Type de pouvoir</b>	<b>Coûts en points de pouvoir</b>	<b>Augmentation 1</b>	<b>Coût de l'augmentation</b>
		2	Endurance	12		
<b>Pré-requis 1 :</b>						
<b>Pré-requis 2 :</b>						
<b>Description</b>						
Diminue la pénalité en point de magie de 1* lorsque le personnage incante un sort en portant une armure						
<b>Activation :</b>	permanent	<b>Coût en pts de fatigue :</b>				0
<b>Annulé par :</b>		<b>Défense :</b>				
<b>Fréquence :</b>	à volonté					
<b>Pouvoirs rémunérateurs:</b>		<b>Répétition possible :</b>				0
					<b>Augmentation 1</b>	
					<b>Augmentation 2</b>	
					<b>Augmentation 3</b>	
					<b>Augmentation A</b>	
					<b>Augmentation B</b>	
					<b>Augmentation C</b>	
					<b>Augmentation X</b>	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	10
					<b>Augmentation Y</b>	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	10
					<b>Augmentation Z</b>	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	10

<b>Incantation en marchant</b>			<b>Niveau</b>	<b>Type de pouvoir</b>	<b>Coûts en points de pouvoir</b>	<b>Augmentation 1</b>	<b>Coût de l'augmentation</b>	
			2	Spirituel	12			
<b>Pré-requis 1 :</b>							<b>Augmentation 2</b>	
<b>Pré-requis 2 :</b>							<b>Augmentation 3</b>	
<b>Description</b>						<b>Augmentation A</b>		
Permet d'incanter un sort en marchant lentement.						coûts en pts de fatigue -1	10	
						<b>Augmentation B</b>		
						<b>Augmentation C</b>		
						<b>Augmentation X</b>		
						<b>Augmentation Y</b>		
						<b>Augmentation Z</b>		
<b>Activation :</b>	permanent	<b>Coût en pts de fatigue :</b>			1			
<b>Annulé par :</b>			<b>Défense :</b>					
<b>Fréquence :</b>	à volonté							
<b>Pouvoirs rémunérateurs:</b>			<b>Répétition possible :</b>			0		

<b>Infatigable</b>			<b>Niveau</b>	<b>Type de pouvoir</b>	<b>Coûts en points de pouvoir</b>	<b>Augmentation 1</b>	<b>Coût de l'augmentation</b>	
			2	Endurance	12			
<b>Pré-requis 1 :</b>							<b>Augmentation 2</b>	
<b>Pré-requis 2 :</b>							<b>Augmentation 3</b>	
<b>Description</b>						<b>Augmentation A</b>		
Le personnage a 1 point de fatigue supplémentaire ( répétition: 1 autre point supplémentaire)						<b>Augmentation B</b>		
						<b>Augmentation C</b>		
						<b>Augmentation X</b>		
						<b>Augmentation Y</b>		
						<b>Augmentation Z</b>		
<b>Activation :</b>	permanent	<b>Coût en pts de fatigue :</b>			0			
<b>Annulé par :</b>			<b>Défense :</b>					
<b>Fréquence :</b>	permanent							
<b>Pouvoirs rémunérateurs:</b>			<b>Répétition possible :</b>			5		

<b>Maniement de Pavois</b>		<b>Niveau</b>	<b>Type de pouvoir</b>	<b>Coûts en points de pouvoir</b>	<b>Augmentation 1</b>	<b>Coût de l'augmentation</b>
		2	Endurance	12		
<b>Pré-requis 1 :</b>	Maniement de grands boucliers					
<b>Pré-requis 2 :</b>	Infatigable					
<b>Description</b>						
Permet l'utilisation de Pavois. ( voir règles armures, armes et boucliers) Lors du port du Pavois, on ne peut faire aucun coup spéciaux avec des armes. De plus, courir avec un pavois nécessite de dépensé un point de fatigue ( peut être réduit avec augm. 4)						
<b>Activation :</b>	permanent	<b>Coût en pts de fatigue :</b>		1		
<b>Annulé par :</b>		<b>Défense :</b>				
<b>Fréquence :</b>	permanent					
<b>Pouvoirs rémunérateurs:</b>		<b>Répétition possible :</b>				
					<b>Augmentation 2</b>	
					<b>Augmentation 3</b>	
					<b>Augmentation A</b>	
					coûts en pts de fatigue -1	10
					<b>Augmentation B</b>	
					<b>Augmentation C</b>	
					<b>Augmentation X</b>	
					<b>Augmentation Y</b>	
					<b>Augmentation Z</b>	

<b>Méditation caché</b>		<b>Niveau</b>	<b>Type de pouvoir</b>	<b>Coûts en points de pouvoir</b>	<b>Augmentation 1</b>	<b>Coût de l'augmentation</b>
		2	Logique	12		
<b>Pré-requis 1 :</b>						
<b>Pré-requis 2 :</b>						
<b>Description</b>						
Permet de combiner un pouvoir de type " camouflaje" avec un pouvoir de type " méditation"						
<b>Activation :</b>	hors combat seulement	<b>Coût en pts de fatigue :</b>		0		
<b>Annulé par :</b>		<b>Défense :</b>				
<b>Fréquence :</b>	special					
<b>Pouvoirs rémunérateurs:</b>		<b>Répétition possible :</b>		0		
					<b>Augmentation 2</b>	
					<b>Augmentation 3</b>	
					<b>Augmentation A</b>	
					<b>Augmentation B</b>	
					<b>Augmentation C</b>	
					<b>Augmentation X</b>	
					<b>Augmentation Y</b>	
					<b>Augmentation Z</b>	



<b>Méditation Mentale</b>			<b>Niveau</b>	<b>Type de pouvoir</b>	<b>Coûts en points de pouvoir</b>	<b>Augmentation 1</b>	<b>Coût de l'augmentation</b>
			2	Spirituel	12		
<b>Pré-requis 1 :</b>						<b>Augmentation 2</b>	
<b>Pré-requis 2 :</b>							
<b>Description</b>							
Permet de méditer afin de récupérer 1* point de fatigue après 15 minutes de méditation ininterrompues. En méditation, vous êtes conscient de l'entourage.							
<b>Activation :</b>	hors combat seulement	<b>Coût en pts de fatigue :</b>			0	<b>Augmentation A</b>	
<b>Annulé par :</b>			<b>Défense :</b>			<b>Augmentation B</b>	
<b>Fréquence :</b>	1 x par scène					<b>Augmentation C</b>	
<b>Pouvoirs rémunérateurs:</b>			<b>Répétition possible :</b>			<b>Augmentation X</b>	
						+ 1 au chiffre avec astérisque dans	10
						<b>Augmentation Y</b>	
						+ 1 au chiffre avec astérisque dans	10
						<b>Augmentation Z</b>	

<b>Optimisation d'armure</b>			<b>Niveau</b>	<b>Type de pouvoir</b>	<b>Coûts en points de pouvoir</b>	<b>Augmentation 1</b>	<b>Coût de l'augmentation</b>
			2	Logique	12		
<b>Pré-requis 1 :</b>						<b>Augmentation 2</b>	
<b>Pré-requis 2 :</b>							
<b>Description</b>							
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 restant. Ajoute 1 à la valeur de l'armure. Il récupère son point perdu en réparant son armure.							
<b>Activation :</b>	permanent	<b>Coût en pts de fatigue :</b>			0	<b>Augmentation 3</b>	
<b>Annulé par :</b>			<b>Défense :</b>			<b>Augmentation A</b>	
<b>Fréquence :</b>	permanent					<b>Augmentation B</b>	
<b>Pouvoirs rémunérateurs:</b>			<b>Répétition possible :</b>			<b>Augmentation C</b>	
						<b>Augmentation X</b>	
						<b>Augmentation Y</b>	
						<b>Augmentation Z</b>	

<b>Optimisation d'armure II</b>		<b>Niveau</b>	<b>Type de pouvoir</b>	<b>Coûts en points de pouvoir</b>	<b>Augmentation 1</b>	<b>Coût de l'augmentation</b>
		2	Logique	12		
<b>Pré-requis 1:</b>	Optimisation d'armure					
<b>Pré-requis 2:</b>						
<b>Description</b>						
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 2 armure restant. Ajoute 2 à la valeur de l'armure. Il recupere ses points perdus en réparant son armure.						
<b>Activation :</b>	permanent	<b>Coût en pts de fatigue :</b>		0		
<b>Annulé par :</b>		<b>Défense :</b>				
<b>Fréquence :</b>	permanent					
<b>Pouvoirs rémunérateurs:</b>		<b>Répétition possible :</b>		0		
					<b>Augmentation 2</b>	
					<b>Augmentation 3</b>	
					<b>Augmentation A</b>	
					<b>Augmentation B</b>	
					<b>Augmentation C</b>	
					<b>Augmentation X</b>	
					<b>Augmentation Y</b>	
					<b>Augmentation Z</b>	

<b>Optimisation d'armure III</b>		<b>Niveau</b>	<b>Type de pouvoir</b>	<b>Coûts en points de pouvoir</b>	<b>Augmentation 1</b>	<b>Coût de l'augmentation</b>
		3	Logique	25		
<b>Pré-requis 1:</b>	Optimisation d'armure II					
<b>Pré-requis 2:</b>						
<b>Description</b>						
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 3 armure restant. Ajoute 3 à la valeur de l'armure. Il recupere ses points perdus en réparant son armure.						
<b>Activation :</b>	permanent	<b>Coût en pts de fatigue :</b>		0		
<b>Annulé par :</b>		<b>Défense :</b>				
<b>Fréquence :</b>	permanent					
<b>Pouvoirs rémunérateurs:</b>		<b>Répétition possible :</b>		0		
					<b>Augmentation 2</b>	
					<b>Augmentation 3</b>	
					<b>Augmentation A</b>	
					<b>Augmentation B</b>	
					<b>Augmentation C</b>	
					<b>Augmentation X</b>	
					<b>Augmentation Y</b>	
					<b>Augmentation Z</b>	

<b>Optimisation d'armure IV</b>		<b>Niveau</b>	<b>Type de pouvoir</b>	<b>Coûts en points de pouvoir</b>	<b>Augmentation 1</b>	<b>Coût de l'augmentation</b>
		3	Logique	25		
<b>Pré-requis 1:</b>	Optimisation d'armure III					
<b>Pré-requis 2:</b>						
<b>Description</b>					<b>Augmentation 2</b>	
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 4 armure restant. Ajoute 4 à la valeur de l'armure. Il recupere ses points perdus en réparant son armure					<b>Augmentation 3</b>	
					<b>Augmentation A</b>	
					<b>Augmentation B</b>	
					<b>Augmentation C</b>	
					<b>Augmentation X</b>	
					<b>Augmentation Y</b>	
					<b>Augmentation Z</b>	
<b>Activation :</b>	permanent	<b>Coût en pts de fatigue :</b>		0		
<b>Annulé par :</b>		<b>Défense :</b>				
<b>Fréquence :</b>	permanent					
<b>Pouvoirs rémunérateurs:</b>		<b>Répétition possible :</b>		0		

<b>Optimisation d'armure V</b>		<b>Niveau</b>	<b>Type de pouvoir</b>	<b>Coûts en points de pouvoir</b>	<b>Augmentation 1</b>	<b>Coût de l'augmentation</b>
		4	Logique	50		
<b>Pré-requis 1:</b>	Optimisation d'armure IV					
<b>Pré-requis 2:</b>						
<b>Description</b>					<b>Augmentation 2</b>	
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 6 armure restant. Ajoute 6 à la valeur de l'armure. Il recupere ses points perdus en réparant son armure					<b>Augmentation 3</b>	
					<b>Augmentation A</b>	
					<b>Augmentation B</b>	
					<b>Augmentation C</b>	
					<b>Augmentation X</b>	
					<b>Augmentation Y</b>	
					<b>Augmentation Z</b>	
<b>Activation :</b>	permanent	<b>Coût en pts de fatigue :</b>		0		
<b>Annulé par :</b>		<b>Défense :</b>				
<b>Fréquence :</b>	permanent					
<b>Pouvoirs rémunérateurs:</b>		<b>Répétition possible :</b>		0		