

# Liste des pouvoirs : Artisans et professions

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Affûtage d'arme tranchante</b>		2	
Description		Type de bonus	Objet
<p>Permet au forgeron d'affûter une arme tranchante à une forge. Nécessite 15 min de travail. Augmente les dégâts de 1 de l'arme travaillée pour les 3* prochains coups portés durant le scénario. Nécessite 1 unité de minerai rouge.</p>			
Pré-requis 1		Pré-requis 2	
Forgeron			
Fréquence		Activation	
1 x par scène		hors combat seulement	
Annulé par		Composante matérielle requise	
s/o		Oui	
Niveau 2		Cout Niv 2	
+ 2 au chiffre avec astérisque dans la descriptions		3	
Niveau 3		Cout Niv 3	
+ 2 au chiffre avec astérisque dans la descriptions		5	
Niveau 4		Cout Niv 4	
Niveau 5		Cout Niv 5	
Niveau 6		Cout Niv 6	
Niveau 7		Cout Niv 7	

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Alchimie durable</b>		2	
Description		Type de bonus Artisan	
Permet de faire des créations herboristes et alchimiques qui vont se conserver plus que 24 h. Nécessite de doubler un des ingrédients et le double du temps de création.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Alchimie mineur			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Oui		Artisans et professions
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	
<b>Alchimie majeur</b>		3	
Description		Type de bonus Artisan	
Permet de concocter des boissons et onguents d'Alchimie niv 2. Avec le pouvoir, vous connaissez 2* types de potions niv. 2. Chaque potion niv. 2 prend 10 min de création et les composantes. La liste des potions n'est fournies qu'aux alchimistes.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Alchimie mineur			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Oui		Artisans et professions
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	
<b>Alchimie mineur</b>		2	
Description		Type de bonus Artisan	
Permet de concocter des boissons et onguents d'Alchimie niv 1. Avec le pouvoir, vous connaissez 3* types de potions niv. 1. Chaque potion niv. 1 prend 5 min de création et les composantes. La liste des potions n'est fournie qu'aux alchimistes et grâce à ce pouvoir vous pouvez identifier toutes potions / poisons dans des fioles			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Herboristerie			
Fréquence	Activation		Défense
3 x par scène	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Oui		Artisans et professions
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	1	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	1
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	1	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	1
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	1	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	1

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Alchimie ultime</b>		5	
Description		Type de bonus Artisan	
Permet de concocter des boissons et onguents d'Alchimie niv 3. Avec le pouvoir, vous connaissez 2* types de potions niv. 3. Chaque potion niv. 3 prend 15 min de création et les composantes. La liste des potions n'est fournie qu'aux alchimistes.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Alchimie majeur			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Oui		Artisans et professions
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
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	3	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	3

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Bombe Alchimique</b>		5	
Description		Type de bonus Artisan	
Permet de mettre en potion un sortilège offensif de niveau 3* et moins, avec cible touché ou catalyseur, que l'alchimiste est capable de lancer. La potion, en plus des composantes, coûtent les PM. La potion devra être agitée vigoureusement et de façon visible pendant 6 secondes, puis lancée sur la cible (lancer un catalyseur).			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Alchimie ultime	Sort alchimique		
Fréquence	Activation	Défense	
1 x court repos	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Oui	Artisans et professions	
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
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Connaissance des plantes</b>		2	
Description		Type de bonus Connaissance	
Permet d'identifier les plantes et leurs facultés. Le personnage peut faire de l'exploration 1 fois par long repos. L'exploration consiste à chercher activement des herbes pendant 15 min dans une forêt dense. Durant ces 15 min, vous devez cueillir 5 types de plantes/feuilles différentes. Grâce à cette règle, vous pouvez chercher dans la zone même si les scénaristes ni ont rien caché. Après 15 min actives, voir scénariste. Après cela, vous avez épuisé ce qu'il y a à trouver dans la zone ou vous êtes. *Peux aussi avoir des usages scénaristique pour récolter des ingrédients ou composante rare sur certaines créatures.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Fréquence	Activation	Défense	
1 x long repos	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Oui	Artisans et professions	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 x par long repos	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	
<b>Création de poison majeur</b>		3	
Description		Type de bonus Artisan	
Permet de créer une dose de poison majeur à partir de certains ingrédients en 15 min. Vous connaissez tous les poisons majeurs.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Création de poison mineur			
Fréquence	Activation	Défense	
1 x par scène	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Oui	Artisans et professions	
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	
<b>Création de poison mineur</b>		2	
Description		Type de bonus Artisan	
Permet de créer une dose de poison mineur à partir de certains ingrédients en 15 min. Vous connaissez tous les poisons mineurs.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Herboristerie			
Fréquence	Activation	Défense	
1 x par scène	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Oui	Artisans et professions	
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	
<b>Création de poison ultime</b>		5	
Description		Type de bonus Artisan	
Permet de créer une dose de poison ultime à partir de certains ingrédients en 15 min. Vous connaissez tous les poisons ultimes.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Création de poison majeur	Alchimie mineur		
Fréquence	Activation	Défense	
1 x par scène	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Oui	Artisans et professions	
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	
<b>Destruction d'artéfacts</b>		5	
Description		Type de bonus Artisan	
Permet de détruire les artéfacts en sa possession. Le temps nécessaire et le matériel nécessaire dépendent de l'objet, voir scénariste. Vous pouvez convertir l'artéfact détruit en pièce d'énergie (1/3).			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Destruction d'objets magiques			
Fréquence	Activation	Défense	
1 x court repos	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Oui	Artisans et professions	
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	
<b>Destruction d'objets magiques</b>		3	
Description		Type de bonus	
Permet de détruire les objets magiques en sa possession. Le temps nécessaire et le matériel nécessaire dépendent de l'objet. Vous pouvez convertir l'objet détruit en pièce d'énergie (1/3).			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Forgeron			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Oui		Artisans et professions
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	
<b>Détection du vol</b>		1	
Description		Type de bonus	
Pouvoir			
Permet de détecter toute tentative de vol à la tire niv 1*. Vous devez voir le voleur lorsqu'il dit discrètement à la cible qu'il utilise son pouvoir. Si il est maître en vol a la tire vous devez dépasser son niveau pour le détecter. Si la tentative de vol à la tire est contre vous : vous avez 1 chance de détecter le voleur avant qu'il ne vous vole en gagnant un RPC (roche-papier-ciseaux). En cas d'égalité, le voleur n'est pas pris mais n'a rien pu prendre non plus.			
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		Artisans et professions
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	1	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	1
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

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Ébénisterie</b>		1	
Description		Type de bonus Artisan	
Permet de réparer 1 arc, 1 bâton ou 1 bouclier brisé en 5 min de travail.			
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
	Oui		Artisans et professions
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	
<b>Évaluation des objets de valeur</b>		1	
Description		Type de bonus Connaissance	
Permet de connaître la valeur de la plupart des objets non-magiques (voir scénariste).			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Lire et écrire			
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Artisans et professions
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	
<b>Évaluation des objets magiques</b>		1	
Description		Type de bonus <input type="text" value="Connaissance"/>	
Permet de connaître la valeur de la plupart des objets magiques (voir scénariste). Le personnage doit connaître les propriétés exactes de l'objet pour en identifier la valeur.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Évaluation des objets de valeur			
Fréquence a volonté	Activation permanent		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise Non		Catégorie de pouvoir Artisans et professions
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	
<b>Fabrications de parchemins</b>		3	
Description		Type de bonus <input type="text" value="Artisan"/>	
Vous êtes capable de fabriquer des parchemins. Si vous ne faites aucun autre métier entre les GN, vous pouvez débiter un scénario avec 2* feuilles de parchemin non permanentes. Vous pouvez aussi, en jeu, transformer 1* feuilles de parchemin non permanentes en feuilles permanentes en 5 minutes de concentration. Pour cela, vous aurez besoin 3 PE			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence 3 x par scène	Activation hors combat seulement		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise Non		Catégorie de pouvoir Artisans et professions
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	2	+ 1 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	
<b>Forge de qualité supérieure</b>		3	
Description		Type de bonus Artisan	
<p>Permet de créer un objet de qualité supérieure qui sera prêt à être enchanté: Un bouclier en métal, une arbalète, une arme en métal ou une armure ou bijou de métal. Tout d'abord, l'objet servant à être enchanté doit être fabriqué par un artisan qui choisit sa puissance possible (le PP) et qui crée un objet.  Créer/augmenter un objet prend 45 min par 5 minerais rouge et donne 2 PP.  Créer/augmenter un objet prend 30 min par minerai bleu et donne 3 PP.</p>			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Renforcement de bouclier	Affutage d'arme tranchante	Renforcement d'armure	
Fréquence	Activation	Défense	
1 x court repos	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Oui	Artisans et professions	
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	
<b>Forgeron</b>		1	
Description		Type de bonus Artisan	
<p>Permet de réparer 1* arme, 1* bouclier ou 1* point d'armure en métal brisé en 5 min.</p>			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Fréquence	Activation	Défense	
3 x par scène	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Oui	Artisans et professions	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	2	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	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	
<b>Herboristerie</b>		1	
Description		Type de bonus Artisan	
Permet de concocter des boissons et onguents d'herboristerie dans des fioles qu'on se procure en jeu. Le personnage connaît les potions herboristiques de bases (voir scénariste). Chaque recette prends 5 minutes mais on peut faire plusieurs dose de la recette en même temps. ( coûte plus d'ingrédient) On peut aussi faire la potion dans autre chose qu'une fiole pris en jeu ( bol par exemple) mais elle devra alors être consommé immédiatement.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Connaissance des plantes			
Fréquence	Activation	Défense	
1 x par scène	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Oui	Artisans et professions	
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	
<b>Herboristerie durable</b>		2	
Description		Type de bonus Artisan	
Permet de faire des créations herboristes qui vont se conserver plus que 24 h. Nécessite de doubler un des ingrédients et d'avoir une fiole de qualité supérieure.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Herboristerie			
Fréquence	Activation	Défense	
1 x par scène	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Oui	Artisans et professions	
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	
<b>Joallier</b>		3	
Description		Type de bonus Artisan	
<p>Permet de créer des bijoux de qualité supérieure ou sertir d'autres objets qui seront prêts à être enchantés.          Tout d'abord, l'objet servant à être enchanté doit être fabriqué par un artisan qui choisit sa puissance possible (le PP) et qui crée un objet. Créer/augmenter un objet prend 60 min par 5 minerais rouge et donne 2 PP.          Créer/augmenter un objet prend 45 min par minerai bleu et donne 3 PP.          Créer/augmenter un objet prend 45 min par minerai noir et donne 30 PP.</p>			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Évaluation des objets de valeurs			
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Artisans et professions
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	
<b>Maroquinier / Tanneur</b>		1	
Description		Type de bonus Artisan	
<p>Permet de réparer 1* point d'armure de cuir/fourrure brisée en 5 min. Permet aussi de bouillir 5 morceaux de cuir pour en faire un morceau de cuir de qualité supérieure.</p>			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
3 x par scène	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Artisans et professions
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	2	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	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	
<b>Maroquinier de qualité supérieure</b>		3	
Description		Type de bonus Artisan	
<p>Permet de créer des objets de cuir de qualité supérieure prêts à être enchantés.          Tout d'abord, l'objet servant à être enchanté doit être fabriqué par un artisan qui choisit sa puissance possible (le PP) et qui crée un objet.          Créer/augmenter un objet prend 30 min par cuir de qualité supérieure et donne 3 PP.</p>			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Maroquinier / Tanneur	Renforcement d'armure de cuir		
Fréquence	Activation	Défense	
	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Artisans et professions	
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	
<b>Médecin</b>		3	
Description		Type de bonus Pouvoir	
<p>Permet de guérir les blessures physiques qu'un individu a subies en 15 min. Vous devez appliquer des bandages sur l'individu et le "soigner" pendant 15 min. Il doit ensuite demeurer assis calmement pendant ce temps. L'individu regagne 5 PV perdus. À la place de guérir vous pouvez purger un poison mineur ou les effets secondaires de la surconsommation de potion. On ne peut se soigner soi-même avec ce pouvoir.</p>			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Soigneur			
Fréquence	Activation	Défense	
1 x par scène	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Artisans et professions	
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	
<b>Médecin de combat</b>		2	
Description		Type de bonus <b>Pouvoir</b>	
Permet de prendre 1 minute pour faire respirer un baume de votre concoction à quelqu'un d'inconscient. Cela le ramène à 1 pv. Permet aussi de réveiller quelqu'un d'assomer ou d'endormis magiquement.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Soigneur			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Artisans et professions
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 x par scène	2	+ 1 x par scène	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	
<b>Médecin spécialiste</b>		5	
Description		Type de bonus <b>Pouvoir</b>	
Permet de guérir les blessures physiques qu'un individu a subies en 15 min. Vous devez appliquer des bandages sur l'individu et le "soigner" pendant 15 min. Il doit ensuite demeurer assis calmement pendant ce temps. L'individu regagne tous ses PV perdus. De plus, permet de purger sois : un poison majeur, un effet d'atrophie ou les effets secondaires de la surconsommation de potion. Permet de remplacer les effets ci haut afin de soigner les maladies non magiques à la place. On ne peut se soigner sois-même avec ce pouvoir.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Médecin			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Artisans et professions
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 x par court repos	3	+ 1 x par court repos	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	
<b>Mineur</b>		2	
Description		Type de bonus Artisan	
<p>Permet d'identifier les métaux et leurs facultés ainsi que d'avoir une idée approximative de la solidité d'une galerie de mine. Le personnage peut faire de l'exploration dans une mine s'il possède un pic et une pelle. L'exploration consiste à chercher activement pendant 15 min dans une mine trouvée en jeu. Grâce à cette règle, vous pouvez chercher dans la zone même si les scénaristes ni ont rien caché. Avant vos 15 min de recherches actives, voir scénariste.</p> <p>Vous pouvez faire de l'exploration seulement 1 fois par long repos. Après cela, vous avez épuisé ce qu'il y a à trouver dans la zone ou</p>			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x long repos	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Artisans et professions
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	
<b>Pilleur de tombes</b>		2	
Description		Type de bonus Artisan	
<p>Permet de fouiller un cimetière afin d'y déterrer des corps pour faire des sorts de nécromancie (voir scénariste). Permet exploration pour trouver divers objets sur les cadavres d'un cimetière. Exploration possible 1 x par long repos (voir Guide du joueur).</p>			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
connaissance des morts-vivants			
Fréquence	Activation		Défense
1 x long repos	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Artisans et professions
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	
<b>Renforcement d'arme contondante</b>		2	
Description		Type de bonus	Objet
Permet au forgeron de renforcer une arme contondante à une forge. Nécessite 15 min de travail. Augmente les dégâts de 1 de l'arme travaillée pour les 3* prochains coups portés durant le scénario. Nécessite 1 unité de minerai rouge.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Forgeron			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Oui		Artisans et professions
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 2 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	3	+ 2 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	5
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Renforcement d'armure</b>		3	
Description		Type de bonus	Objet
Permet au forgeron de renforcer une armure métallique. Nécessite 15 min de travail et des composantes. Donne + 1* point d'armure temporaire à l'armure métallique et immunise l'armure contre 1 "coup brise armure" durant le scénario. Les points d'armure temporaires seront les premiers à partir. Nécessite 1 unité de minerai rouge.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Forgeron			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Oui		Artisans et professions
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	2	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	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	
<b>Renforcement d'armure de cuir</b>		3	
Description		Type de bonus	Objet
Permet au maroquinier de renforcer une armure de cuir. Nécessite 15 min de travail et des composantes. Donne + 1* point temporaire à l'armure de cuir et immunise l'armure contre 1 "coup brise armure" durant le scénario. Les points temporaires seront les premiers à partir. Nécessite 1 morceau de cuir.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Maroquinier / Tanneur			
Fréquence	Activation	Défense	
1 x court repos	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Oui	Artisans et professions	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	2	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	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	
<b>Renforcement de bouclier</b>		3	
Description		Type de bonus	Objet
Permet au forgeron de renforcer un bouclier métallique. Nécessite 15 min de travail et des composantes. Immunise le bouclier contre les 2* prochains coups reçus de "Destruction de Bouclier" durant le scénario. Nécessite 1 unité de minerai rouge.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Forgeron			
Fréquence	Activation	Défense	
1 x court repos	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Oui	Artisans et professions	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 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	
<b>Renforcement de bouclier de bois</b>		3	
Description		Type de bonus	Objet
Permet à l'ébéniste de renforcer un bouclier de bois. Nécessite 30 min de travail. Immunise le bouclier contre les 1* prochains coups recus de "Destruction de Bouclier" durant le scénario. Nécessite 1 unité de bois.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Ébénisterie			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Oui		Artisans et professions
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
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Serrurier</b>		1	
Description		Type de bonus	Pouvoir
Permet d'ouvrir les serrures de niveau 1* . Nécessite 5 min et des composantes.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
3 x par scène	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Oui		Artisans et professions
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	2	+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	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	
<b>Soigneur</b>		1	
Description		Type de bonus <b>Pouvoir</b>	
Permet de guérir les blessures physiques qu'un individu a subies. Vous devez appliquer 2 bandages de min 2 cm x 10 cm sur l'individu pendant 1 min. Il doit ensuite demeuré assis calmement pendant 1 scène. L'individu regagne 1*PV perdu. On ne peut se soigner soi-même avec ce pouvoir. Près de l'Obsidius, la récupération double.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
3 x par scène	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Oui		Artisans et professions
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	1	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
pouvoir devient utilisable à volonté	3		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Sort alchimique</b>		3	
Description		Type de bonus <b>Artisan</b>	
Permet de mettre en potion un sortilège bénéfique que l'alchimiste est capable de lancer. La potion, en plus des composantes, coûtent les PM. Les sorts visant les armes seront considéré des huiles.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Alchimie 2			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Oui		Artisans et professions
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	
<b>Souffleur de verre</b>		2	
Description		Type de bonus Artisan	
Vous êtes capable de fabriquer des fioles en verre. Si vous ne faites aucun autre métier entre les GN, vous pouvez débiter un scénario avec 3* fioles non permanentes. Vous pouvez aussi, en jeu, transformer 1* fioles non permanentes en fioles permanentes en 5 minutes. Pour cela, vous aurez besoin de 3 PE.			
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		Artisans et professions
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	2	+ 1 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	
<b>Spécialiste des mines</b>		3	
Description		Type de bonus Artisan	
Permet de relancer les dés 1 fois lors de l'exploration comme Mineur			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Mineur			
Fréquence	Activation		Défense
1 x long repos			
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Artisans et professions
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