

Estimation des objets de valeurs		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation	
		0		3			
Pré-requis 1:						Augmentation 2	
Pré-requis 2:						Augmentation 3	
Description					Augmentation A		
Permet de connaître la valeur approximative de certains objets non-magiques (voir scenariste)					Augmentation B		
					Augmentation C		
Activation :	hors combat seulement	Coût en pts de fatigue :		0	Augmentation X		
Annulé par :		Défense :			Augmentation Y		
Fréquence :	permanent				Augmentation Z		
Pouvoirs rémunérateurs:		Répétition possible :		0			

Recette alchimique mineur suppl.		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation	
		0	Logique	3			
Pré-requis 1:	Alchimie mineur					Augmentation 2	
Pré-requis 2:						Augmentation 3	
Description					Augmentation A		
Permet au personnage d'apprendre un recette alchimique mineur supplémentaire					Augmentation B		
					Augmentation C		
Activation :	permanent	Coût en pts de fatigue :		0	Augmentation X		
Annulé par :		Défense :			Augmentation Y		
Fréquence :	permanent				Augmentation Z		
Pouvoirs rémunérateurs:	Non	Répétition possible :		30			

Evaluation des objets de valeurs		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		1	Logique	6		
Pré-requis 1 :	Estimation des objets de valeurs					
Pré-requis 2 :						
Description						
Permet de connaître la valeur de la plupart des objets non-magiques (voir scenariste)						
Activation :	hors combat seulement		Cout en pts de fatigue :	0		
Annulé par :			Défense :			
Fréquence :	a volonté					
Pouvoirs rémunérateurs:	Non		Répétition possible :	0		
					Augmentation 2	
					Augmentation 3	
					Augmentation A	
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	

Forgeron		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		1	Endurance	6		
Pré-requis 1 :						
Pré-requis 2 :						
Description						
Permet de réparer 1* arme, 1* bouclier ou 1* point d'armure en métal brisé en 5 minutes						
Activation :	hors combat seulement		Cout en pts de fatigue :	1		
Annulé par :			Défense :			
Fréquence :	3 x par scène					
Pouvoirs rémunérateurs:	Oui 1 Pe/GN		Répétition possible :	0		
					Augmentation 2	
					Augmentation 3	
					Augmentation A	
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	+ 1 au chiffre avec astérisque dans 5
					Augmentation Y	+ 1 au chiffre avec astérisque dans 5
					Augmentation Z	

Identification des plantes			Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation	
			1	Logique	6			
Pré-requis 1:							Augmentation 2	
Pré-requis 2:							Augmentation 3	
Description						Augmentation A		
Permet d'identifier les plantes non magiques et leur propriété et de les utiliser efficacement (voir scenaristes) Peut faire de l'exploration (voir scenaristes)						Augmentation B		
Activation :	hors combat seulement	Coût en pts de fatigue :			0	Augmentation C		
Annulé par :			Défense :			Augmentation X		
Fréquence :	a volonté						Augmentation Y	
Pouvoirs rémunérateurs:	Oui 1 Pe/GN	Répétition possible :			0	Augmentation Z		

Ingenieur			Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation	
			1	Logique	6			
Pré-requis 1:							Augmentation 2	
Pré-requis 2:							Augmentation 3	
Description						Augmentation A		
Permet d'élaborer des constructions complexes (voir scenariste)						Augmentation B		
Activation :	hors combat seulement	Coût en pts de fatigue :			1	Augmentation C		
Annulé par :			Défense :			Augmentation X		
Fréquence :	1 x par scène						Augmentation Y	
Pouvoirs rémunérateurs:	Oui 1 Pe/GN	Répétition possible :			0	Augmentation Z		

Maroquinier / Tanneur		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		1	Dextérité	6		
Pré-requis 1 :						
Pré-requis 2 :						
Description						
Permet de réparer 1* point d'armure de cuir/fourrure brisé en 5 minutes						
Activation :	hors combat seulement	Coût en pts de fatigue :		2		
Annulé par :		Défense :				
Fréquence :	3 x par scène					
Pouvoirs rémunérateurs:	Oui 1 Pe/GN	Répétition possible :		0		
					Augmentation 2	
					Augmentation 3	
					Augmentation A	
					coûts en pts de fatigue -1	5
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	5
					Augmentation Y	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	5
					Augmentation Z	

Mineur **		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		1	Logique	6		
Pré-requis 1 :						
Pré-requis 2 :						
Description						
Permet d'identifier les métaux et leurs facultés ainsi que une idée approximative de la solidité d'une galerie de mine. Le personnage peut faire de l'exploration dans une mine (voir scénariste)						
Activation :	hors combat seulement	Coût en pts de fatigue :		2		
Annulé par :		Défense :				
Fréquence :	1 x par scène					
Pouvoirs rémunérateurs:	Oui 2 pe / Gn	Répétition possible :		0		
					Augmentation 2	
					Augmentation 3	
					Augmentation A	
					coûts en pts de fatigue -1	5
					Augmentation B	
					coûts en pts de fatigue -1	5
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	

Negociateur		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		1	Logique	6		
Pré-requis 1:	Estimation des objets de valeurs					
Pré-requis 2:						
Description						
Permet d'obtenir 10% de rabais ou de plus lors l'achat /de la vente P. Une fois que vous connaissez le prix, ajouté un argument et dites "Negociateur" et le PNJ sera convaincu que se prix est juste. Le pouvoir le plus fort annule les autres						
Activation :	hors combat seulement	Cout en pts de fatigue :		1		
Annulé par :	Negociateur	Défense :				
Fréquence :	1 x par scène					
Pouvoirs rémunérateurs:	Oui 1 Pe/GN	Répétition possible :		0		
					Augmentation 2	
					Augmentation 3	
					Augmentation A	
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	

Recette alchimique majeur suppl.		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		1	Logique	6		
Pré-requis 1:	Alchimie majeur **					
Pré-requis 2:						
Description						
Permet au personnage d'apprendre un recette alchimique majeur supplémentaire						
Activation :	permanent	Cout en pts de fatigue :		0		
Annulé par :		Défense :				
Fréquence :	permanent					
Pouvoirs rémunérateurs:	Non	Répétition possible :		30		
					Augmentation 2	
					Augmentation 3	
					Augmentation A	
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	

Renforcement d'armure**		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		1	Endurance	6		
Pré-requis 1:	Forgeron					
Pré-requis 2:						
Description						
Permet au forgeron de renforcer une armure métallique. Nécessite 20 minutes de travail et des composantes. Immunise l'armure contre les 2* prochains "coup brise armure" durant le scenario.						
Activation :	hors combat seulement	Coût en pts de fatigue :		2		
Annulé par :		Défense :				
Fréquence :	1 x par scène					
Pouvoirs rémunérateurs:		Répétition possible :		0		
					Augmentation 2	
					Augmentation 3	
					Augmentation A	
					coûts en pts de fatigue -1	5
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	5
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	

Renforcement de bouclier**		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		1	Endurance	6		
Pré-requis 1:	Forgeron					
Pré-requis 2:						
Description						
Permet au forgeron de renforcer un bouclier métallique. Nécessite 20 minutes de travail et des composantes. Immunise le bouclier contre les 2* prochains coups recus de "Destruction de Bouclier" durant le scenario						
Activation :	hors combat seulement	Coût en pts de fatigue :		2		
Annulé par :		Défense :				
Fréquence :	1 x par scène					
Pouvoirs rémunérateurs:		Répétition possible :		0		
					Augmentation 2	
					Augmentation 3	
					Augmentation A	
					coûts en pts de fatigue -1	5
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	5
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	

Alchimie durable **		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		2	Logique	12		
Pré-requis 1 :	Alchimie mineur **					
Pré-requis 2 :						
Description						
Permet de faire des créations alchimiques qui vont se conserver plus que 24h. Nécessite le double des ingrédients						
Activation :	hors combat seulement		Coût en pts de fatigue :	2		
Annulé par :			Défense :			
Fréquence :	1 x par scène					
Pouvoirs rémunérateurs:	Oui 5 Pe/Gn		Répétition possible :	0		
					Augmentation 2	
					Augmentation 3	
					Augmentation A	
					coûts en pts de fatigue -1	10
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	

Construction de palissade		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		2	Logique	12		
Pré-requis 1 :						
Pré-requis 2 :						
Description						
Permet de construire des pallissades infranchissables (voir scénariste)						
Activation :	hors combat seulement		Coût en pts de fatigue :	1		
Annulé par :			Défense :			
Fréquence :	a volonté					
Pouvoirs rémunérateurs:	Oui 2 pe / Gn		Répétition possible :	0		
					Augmentation 2	
					Augmentation 3	
					Augmentation A	
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	

Création de poison majeur **		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		2	Logique	12		
Pré-requis 1:	Création de poison mineur **					
Pré-requis 2:						
Description						
Permet de créer un dose de poison majeur a partir de certains ingrédients en 15 min. Vous connaissez tous les poisons majeurs						
Activation :	hors combat seulement		Coût en pts de fatigue :	1		
Annulé par :			Défense :			
Fréquence :	1 x par scène					
Pouvoirs rémunérateurs:	Oui 2 pe / Gn		Répétition possible :	0		
					Augmentation 2	
					Augmentation 3	
					Augmentation A	
					coûts en pts de fatigue -1	10
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	

Création de poison mineur **		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		2	Logique	12		
Pré-requis 1:	Herboristerie **					
Pré-requis 2:						
Description						
Permet de créer un dose de poison mineur a partir de certains ingrédients en 15 min. Vous connaissez tous les poisons mineurs						
Activation :	hors combat seulement		Coût en pts de fatigue :	1		
Annulé par :			Défense :			
Fréquence :	1 x par scène					
Pouvoirs rémunérateurs:	Oui 1 Pe/GN		Répétition possible :	0		
					Augmentation 2	
					Augmentation 3	
					Augmentation A	
					coûts en pts de fatigue -1	10
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	

Evaluation des objets magiques		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		2	Logique	12		
Pré-requis 1:	Evaluation des objets de valeurs				Augmentation 2	
Pré-requis 2:					Augmentation 3	
Description					Augmentation A	
Permet de connaître la valeur de la plupart des objets magiques (voir scenariste) Le personnage doit connaître les propriétés exactes de l'objet pour en identifier la valeur.					Augmentation B	
Activation :		Coût en pts de fatigue :		0	Augmentation C	
Annulé par :		Défense :			Augmentation X	
Fréquence :					Augmentation Y	
Pouvoirs rémunérateurs:	Oui 1 Pe/GN	Répétition possible :		0	Augmentation Z	

Herboristerie **		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		2	Logique	12		
Pré-requis 1:					Augmentation 2	
Pré-requis 2:					Augmentation 3	
Description					Augmentation A	
Permet d'identifier les plantes et leurs facultés. Permet de concocter des boissons et onguents d'herboristerie.Le personnage connaît les potions herboristiques de bases (voir scénariste) Le personnage peut faire de l'exploration (voir scénariste)					coûts en pts de fatigue -1	10
Activation :	hors combat seulement	Coût en pts de fatigue :		1	Augmentation B	
Annulé par :		Défense :			Augmentation C	
Fréquence :	1 x par scène				Augmentation X	
Pouvoirs rémunérateurs:	Oui 2 pe / Gn	Répétition possible :		0	Augmentation Y	
					Augmentation Z	

Herboristerie durable **		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		2	Logique	12		
Pré-requis 1:	Herboristerie **					
Pré-requis 2:						
Description						
Permet de faire des créations herboristes qui vont se conserver plus que 24h.						
Activation :	hors combat seulement		Coût en pts de fatigue :	1		
Annulé par :			Défense :			
Fréquence :	1 x par scène					
Pouvoirs rémunérateurs:			Répétition possible :	0		
					Augmentation 2	
					Augmentation 3	
					Augmentation A	
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	

Negociateur avancé		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		2	Logique	12		
Pré-requis 1:	Negociateur					
Pré-requis 2:	Evaluation des objets de valeurs					
Description						
Permet d'obtenir 20% de rabais ou de plus lors l'achat /de la vente. Une fois que vous connaissez le prix, ajouté un argument et dites "Negociateur" et le PNJ sera convaincu que se prix est juste. Le pouvoir le plus fort annule les autres						
Activation :	hors combat seulement		Coût en pts de fatigue :	1		
Annulé par :	Negociateur avancé		Défense :			
Fréquence :	1 x par scène					
Pouvoirs rémunérateurs:	Oui 2 pe / Gn		Répétition possible :	0		
					Augmentation 2	
					Augmentation 3	
					Augmentation A	
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	

Recette alchimique		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
ultime suppl.		2	Logique	12		
Pré-requis 1:	Alchimie Ultime **					
Pré-requis 2:						
Description						
Permet au personnage d'apprendre un recette alchimique ultime supplémentaire						
Activation :	permanent	Coût en pts de fatigue :		0		
Annulé par :		Défense :				
Fréquence :	permanent					
Pouvoirs rémunérateurs:	Non	Répétition possible :		30		
					Augmentation 2	
					Augmentation 3	
					Augmentation A	
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	

Renforcement d'arme		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
contondante**		2	Endurance	12		
Pré-requis 1:	Forgeron					
Pré-requis 2:						
Description						
Permet au forgeron de renforcer une arme contondante a une forge. Nécessite 20 minutes de travail et des composantes. Augmente de 1 les dégats de l'arme travaillée pour les 3* prochains coups portées durant le scénario non-cumulable						
Activation :	hors combat seulement	Coût en pts de fatigue :		2		
Annulé par :		Défense :				
Fréquence :	1 x par scène					
Pouvoirs rémunérateurs:		Répétition possible :		0		
					Augmentation 2	
					Augmentation 3	
					Augmentation A	
					coûts en pts de fatigue -1	10
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					+ 1 au chiffre avec astérisque dans	10
					Augmentation Y	
					+ 1 au chiffre avec astérisque dans	10
					Augmentation Z	
					+ 1 au chiffre avec astérisque dans	10

Sort alchimique **		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		2	Logique	12		
Pré-requis 1:	Alchimie majeur **					
Pré-requis 2:						
Description						
Permet de mettre en potions un sortilege que l'alchimiste est capable de lancer.						
Activation :	hors combat seulement		Cout en pts de fatigue :	0		
Annulé par :			Défense :			
Fréquence :	1 x par scène					
Pouvoirs rémunérateurs:			Répétition possible :	0		
					Augmentation 2	
					Augmentation 3	
					Augmentation A	
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	

Affutage d'arme tranchante**		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		3	Endurance	25		
Pré-requis 1:	Forgeron					
Pré-requis 2:						
Description						
Permet au forgeron d'affuter une arme tranchante a une forge. Nécessite 20 minutes de travail. Augmente les dégats de 1 de l'arme travaillée pour les 5 prochains coups portées durant le scénario.						
Activation :	hors combat seulement		Cout en pts de fatigue :	2		
Annulé par :	s/o		Défense :			
Fréquence :	a volonté					
Pouvoirs rémunérateurs:	Oui 4 Pe/ Gn		Répétition possible :	0		
					Augmentation 2	
					Augmentation 3	
					Augmentation A	coûts en pts de fatigue -1 15
					Augmentation B	coûts en pts de fatigue -1 15
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	

Alchimie majeur **		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		3	Logique	25		
Pré-requis 1:	Alchimie mineur **					
Pré-requis 2:						
Description						
Permet de concocter des boissons et onguents d'alchimiste majeur. Avec le pouvoir vous connaissez 3 types de potions majeurs (voir scénariste)						
Activation :	hors combat seulement		Coût en pts de fatigue :	2		
Annulé par :			Défense :			
Fréquence :	1 x par scène					
Pouvoirs rémunérateurs:	Oui 5 Pe/Gn		Répétition possible :	0		
					Augmentation 2	
					Augmentation 3	
					Augmentation A	
					coûts en pts de fatigue -1	15
					Augmentation B	
					coûts en pts de fatigue -1	15
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	

Alchimie mineur **		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		3	Logique	25		
Pré-requis 1:	Herboristerie **					
Pré-requis 2:						
Description						
Permet de concocter des boissons et onguents d'alchimiste mineur. Avec le pouvoir vous connaissez 4 types de potions mineurs (voir scénariste)						
Activation :	hors combat seulement		Coût en pts de fatigue :	2		
Annulé par :			Défense :			
Fréquence :	1 x par scène					
Pouvoirs rémunérateurs:	Oui 4 Pe/ Gn		Répétition possible :	0		
					Augmentation 2	
					Augmentation 3	
					Augmentation A	
					coûts en pts de fatigue -1	15
					Augmentation B	
					coûts en pts de fatigue -1	15
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	

Création de poison		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation	
Ultime **		3	Logique	25			
Pré-requis 1:	Création de poison majeur **						
Pré-requis 2:							
Description							
Permet de créer un dose de poison ultime a partir de certains ingrédients en 15 min. Vous connaissez tous les poisons ultimes							
Activation :	hors combat seulement	Coût en pts de fatigue :		2			
Annulé par :		Défense :					
Fréquence :	1 x par scène						
Pouvoirs rémunérateurs:	Oui 4 Pe/ Gn	Répétition possible :		0			
					Augmentation 2		
					Augmentation 3		
					Augmentation A		
					coûts en pts de fatigue -1	15	
					Augmentation B		
					Augmentation C		
					Augmentation X		
					Augmentation Y		
					Augmentation Z		

Destruction d'artefacts **		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation	
		3	Spirituel	25		0	
Pré-requis 1:	Destruction d'objets magiques**						
Pré-requis 2:							
Description							
Permet de détruire les artefacts en sa possession. Le temps nécessaire et le matériel nécessaire dépend de l'objet, voir scénariste							
Activation :	hors combat seulement	Coût en pts de fatigue :		5			
Annulé par :		Défense :					
Fréquence :	a volonté						
Pouvoirs rémunérateurs:		Répétition possible :		0			
					Augmentation 2	0	
					Augmentation 3	0	
					Augmentation A		
					coûts en pts de fatigue -1	15	
					Augmentation B		
					coûts en pts de fatigue -1	15	
					Augmentation C		
					coûts en pts de fatigue -1	20	
					Augmentation X	0	
					Augmentation Y	0	
					Augmentation Z	0	

Destruction d'objets magiques**		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		3	Spirituel	25		0
Pré-requis 1 :	Forgeron					
Pré-requis 2 :	Détection de la magie					
Description						
Permet de détruire les objets magiques en sa possession. Le temps nécessaire et le matériel nécessaire dépend de l'objet						
Activation :	hors combat seulement		Coût en pts de fatigue :	3		
Annulé par :			Défense :			
Fréquence :	à volonté					
Pouvoirs rémunérateurs:			Répétition possible :	0		
					Augmentation 2	0
					Augmentation 3	0
					Augmentation A	coûts en pts de fatigue -1 15
					Augmentation B	coûts en pts de fatigue -1 15
					Augmentation C	0
					Augmentation X	0
					Augmentation Y	0
					Augmentation Z	0

Maitre Négociateur		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		3	Logique	25		
Pré-requis 1 :	Négociateur avancé					
Pré-requis 2 :	Evaluation des objets magiques					
Description						
Permet d'obtenir 3*0% de rabais ou de plus lors l'achat /de la vente. Une fois que vous connaissez le prix, ajouté un argument et dites "Maitre Negociateur" et le personnage sera convaincu que se prix est juste. Le pouvoir le plus fort annule les autres						
Activation :	hors combat seulement		Coût en pts de fatigue :	1		
Annulé par :	Maitre négociateur		Défense :	Logique 30		
Fréquence :	1 x par scène					
Pouvoirs rémunérateurs:	Oui 4 Pe/ Gn		Répétition possible :	0		
					Augmentation 2	
					Augmentation 3	
					Augmentation A	
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	+ 1 au chiffre avec astérisque dans 15
					Augmentation Y	+ 1 au chiffre avec astérisque dans 15
					Augmentation Z	+ 1 au chiffre avec astérisque dans 15

Alchimie Ultime **		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		4	Logique	50		
Pré-requis 1:	Alchimie majeur **					
Pré-requis 2:						
Description						
Permet de concocter des boissons et onguents d'Alchimie Ultime. Avec le pouvoir vous connaissez 2 types de potions ultimes (voir scénariste)						
Activation :	hors combat seulement	Coût en pts de fatigue :			3	
Annulé par :			Défense :			
Fréquence :	1 x par scène					
Pouvoirs rémunérateurs:	Oui 5 Pe/Gn	Répétition possible :			0	
					Augmentation 2	
					Augmentation 3	
					Augmentation A	
					coûts en pts de fatigue -1	20
					Augmentation B	
					coûts en pts de fatigue -1	20
					Augmentation C	
					coûts en pts de fatigue -1	20
					Augmentation X	
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	