

## PRODIGES SPÉCIFIQUES

Nom	Origines concernées	Coûts et Effets
Adresse équestre	Numides	Par point d'Essence dépensé la compétence Equitation augmente d'un point pour une heure.
Bras de Môt	Phéniciens	Augmente pendant 15 minutes les dégâts au corps à corps d'1 par point d'Essence dépensé, avec pour maximum la Tranche de la Force.
Bras Véloce	Numides	Pour un point d'Essence permet un tir supplémentaire avec la compétence Lancer.
Communion de Cernunnos	Celtes	Par point d'Essence dépensé les compétences Zoologie ou Dressage augmente d'1 point pour une heure.
Déceler l'orage	Osques + Samnites	Permet de connaître le temps des prochaines 24 heures, pour un point d'Essence.
Diagnostic animalier	Osques	Pour deux points d'Essence permet de connaître la valeur et l'état de santé d'un animal.
Doigts d'or	Etrusques	Par point d'Essence dépensé n'importe quelle compétence en Artisanat augmente d'un point pour une heure.
Don d'Apis	Egyptiens + Grecs d'Egypte	Par point d'Essence dépensé la compétence Agriculture augmente d'un point pour une heure.
Don d'Hermès	Grecs sauf ceux d'Asie et d'Egypte	Par point d'Essence dépensé la compétence Orientation augmente d'un point pour une heure.
Droit de Mercure	Latins + Romains	Par point d'Essence dépensé la compétence Droit augmente d'un point pour une heure.
Evaluation de Kothar	Phéniciens	Pour deux points d'Essence permet de connaître la valeur approximative d'un produit manufacturé.
Fertilité du Nil	Egyptiens	Pour 2 points d'Essence permet de connaître si une terre est cultivable et de déceler les aliments comestibles.
Fureur	Celtes	Pour 2 points d'Essence augmente les dégâts d'1 D6 et donne une attaque supplémentaire pendant 1 tour de jeu.
Langue de Baal	Phéniciens	Par point d'Essence dépensé la compétence Convaincre augmente d'un point pour une heure.
Peau d'airain	Osques + Samnites	Augmente pendant 15 minutes l'Armure d'1 par point d'Essence dépensé, maximum la Tranche de l'Endurance.
Pied montagnard	Samnites	Par point d'Essence dépensé la compétence Grimper augmente d'un point pour une heure.
Prémonition	Etrusques	Pour deux points d'Essence permet de relancer un jet de D20.
Pugnacité de Mars	Latins + Romains	Pour deux points d'Essence permet de relancer un jet d'Agôn (tous les dés).
Régénération d'Osiris	Egyptiens	Par point d'Essence dépensé un personnage regagne un point de Vitalité.
Rhétorique olympienne	Grecs	Par point d'Essence dépensé les adversaires ont 5 points de malus pour savoir si l'on ment.
Savoir d'Ahura-Mazda	Asie	Par point d'Essence dépensé les compétences Théologie ou Astronomie augmente d'1 point pour une heure.
Sens animal	Celtes	Par point d'Essence dépensé les compétences en perception (Entendre, Sentir, Toucher et Voir) augmente d'1 point pour une heure.
Sens aqueux	Numides	Permet de trouver la direction d'une source d'eau, 1 point d'Essence dépensé correspond à 100 m de rayon d'aire d'effet.
Sixième sens	Etrusques	En dépensant 2 points d'Essence un personnage peut savoir s'il est menacé.
Sol des Lares	Latins + Romains	Permet d'être averti lorsqu'une créature hostile pénètre dans une zone consacrée. 1 point d'Essence par m² et cela dure 24 heures. Jet sous Psychisme pour se réveiller.
Souffle divin	Grecs	Pour deux points d'Essence permet de ne pas perdre de Souffle ou de Fatigue pendant 5 tours.
Sentir la magie	Asie + Grecs d'Asie	Pour 1 point d'Essence permet de savoir si une personne est sous l'effet d'un prodige. Permet aussi de détecter des créatures « magiques », aire d'effet égale au Psychisme x 10 x le nombre de points d'Essence.
Trait d'Ahura-Mazda	Asie	Par point d'Essence dépensé la compétence Arc augmente d'un point pour une heure.