

## PORTÉE

Limite	courte	moyenne	longue
1	50 cm	5 m	50 m
2	1 m	10 m	100 m
3	2,5 m	25 m	250 m
4	5 m	50 m	500 m
5	10 m	100 m	1 km
10	100 m	1 km	10 km
100	1 km	10 km	100 km

## PORTÉE

Limite	courte	moyenne	longue
1	50 cm	5 m	50 m
2	1 m	10 m	100 m
3	2,5 m	25 m	250 m
4	5 m	50 m	500 m
5	10 m	100 m	1 km
10	100 m	1 km	10 km
100	1 km	10 km	100 km

## PORTÉE

Limite	courte	moyenne	longue
1	50 cm	5 m	50 m
2	1 m	10 m	100 m
3	2,5 m	25 m	250 m
4	5 m	50 m	500 m
5	10 m	100 m	1 km
10	100 m	1 km	10 km
100	1 km	10 km	100 km

## PORTÉE

Limite	courte	moyenne	longue
1	50 cm	5 m	50 m
2	1 m	10 m	100 m
3	2,5 m	25 m	250 m
4	5 m	50 m	500 m
5	10 m	100 m	1 km
10	100 m	1 km	10 km
100	1 km	10 km	100 km

## ALCHIMIE (Go, T)

Tu crées une préparation (potion, poudre, onguent...) qui reproduit l'effet d'un autre de tes pouvoirs. Si tu es doué en Soins, tu peux donc faire une potion de soins. Si tu es doué en Envoûtement, tu peux faire un narcotique. Et ainsi de suite.

Une préparation a toujours un effet précis. Tu peux créer une potion de transformation en loup, mais pas une potion de transformation générique.

## CHANGEMENT (E, T)

Tu changes ton apparence physique ou celle de la cible.

Tu peux faire des changements extérieurs ou intérieurs, ce qui inclut l'âge apparent, la voix, le sexe, l'espèce et même la Taille dans la Limite de ton pouvoir. Tu peux donc rendre la cible terrestre, aérienne, aquatique ou amphibie. Par contre, ce dont elle est faite ne change pas : le vivant reste vivant, l'inerte reste inerte, l'eau reste de l'eau, le bois reste du bois, la chair reste de la chair, l'os reste de l'os...

Tu dois réutiliser ce pouvoir pour que la cible retrouve son apparence.

## CONFINEMENT (T)

Tu crées un bouclier magique autour d'une zone de portée moyenne. Sa Puissance s'impose comme malus à tous les pouvoirs utilisés à travers.

En même temps que le bouclier, tu peux créer un ou plusieurs sceaux qui permettent de le désactiver et de le réactiver.

Tu dois utiliser ce pouvoir pour détruire un bouclier magique.

## CONSCIENCE

Tu vois et tu entends dans une zone de longue portée.

À une Puissance de 1, tu peux aussi détecter les mensonges, identifier les signatures magiques, relever les indices ou les détails inhabituels, qui t'apparaissent en surbrillance. Tu peux aussi voir à travers les obstacles (murs, portes, objets, créatures) qui t'apparaissent semi-transparents.

Tu peux enfin voir les illusions et les formes éclipsées, qui t'apparaissent semi-transparentes. Il te faut une Puissance égale à la Puissance de l'illusion ou de la cible éclipsée.



## CONSCIENCE

Tu vois et tu entends dans une zone de longue portée.

À une Puissance de 1, tu peux aussi détecter les mensonges, identifier les signatures magiques, relever les indices ou les détails inhabituels, qui t'apparaissent en surbrillance. Tu peux aussi voir à travers les obstacles (murs, portes, objets, créatures) qui t'apparaissent semi-transparents.

Tu peux enfin voir les illusions et les formes éclipsées, qui t'apparaissent semi-transparentes. Il te faut une Puissance égale à la Puissance de l'illusion ou de la cible éclipsee.

## CONSCIENCE

Tu vois et tu entends dans une zone de longue portée.

À une Puissance de 1, tu peux aussi détecter les mensonges, identifier les signatures magiques, relever les indices ou les détails inhabituels, qui t'apparaissent en surbrillance. Tu peux aussi voir à travers les obstacles (murs, portes, objets, créatures) qui t'apparaissent semi-transparents.

Tu peux enfin voir les illusions et les formes éclipsées, qui t'apparaissent semi-transparentes. Il te faut une Puissance égale à la Puissance de l'illusion ou de la cible éclipsee.

## CONSCIENCE

Tu vois et tu entends dans une zone de longue portée.

À une Puissance de 1, tu peux aussi détecter les mensonges, identifier les signatures magiques, relever les indices ou les détails inhabituels, qui t'apparaissent en surbrillance. Tu peux aussi voir à travers les obstacles (murs, portes, objets, créatures) qui t'apparaissent semi-transparents.

Tu peux enfin voir les illusions et les formes éclipsées, qui t'apparaissent semi-transparentes. Il te faut une Puissance égale à la Puissance de l'illusion ou de la cible éclipsee.

## DÉPHASAGE (M)

Tu deviens immatériel ou tu rends la cible immatérielle.

Tu dois réutiliser ce pouvoir pour vous rendre à nouveau matériels, toi ou la cible.

## DISTORSION

Tu distords l'espace dans une zone de courte portée. À l'intérieur, l'espace devient plus grand.

Tu multiplies au maximum les distances par la Puissance.

## ÉCLIPSE (E)

Tu t'éclipses ou tu éclipses la cible.

Vous devenez invisibles et silencieux. Plus la Puissance est élevée et plus vous êtes difficiles à voir.

Tu dois réutiliser ce pouvoir pour vous rendre à nouveau visibles, toi ou la cible.

## ENCHANTEMENT (GN, T)

Tu crées un objet enchanté ou un golem. La Puissance dépend de la Solidité du matériau.

Pour donner un pouvoir à un objet enchanté ou à un golem, tu dois l'avoir toi-même.

Tu as besoin d'être doué en Éveil et en Façon pour maîtriser Enchantement.

## ENVOÛTEMENT (GO, V)

Tu peux changer ton odeur ou celle de la cible. Tu peux aussi changer son goût.

Tu peux encore changer ses sentiments. Hélas, les sentiments changent tout le temps à cause des envies, qui sont les élémentaires des sentiments. Pour qu'un sentiment dure longtemps, il faut que sa Puissance soit assez élevée pour résister.

Tu peux aussi empoisonner la cible. Elle se retrouve empoisonnée ou morte : à toi de choisir.

Tu peux enfin rendre la cible malade. Choisis les effets et la durée de la maladie : elle peut être gênante, incapacitante ou même mortelle.



## SENTIMENTS

Puissance	durée
1	quelques heures
2	quelques jours
3	quelques semaines
4	quelques mois
5	quelques années

## ÉVEIL (T)

Tu crées une sentinelle, une mémoire ou un autre élémentaire.

Une sentinelle reste liée à toi quelle que soit la distance qui vous sépare. Tu peux utiliser ta Conscience et tes autres pouvoirs à travers elle.

Si tu veux créer une mémoire ou un autre élémentaire, tu dois avoir les mêmes pouvoirs, donc Image ou Voix dans le cas d'une mémoire.

## ÉVEIL (T)

Tu crées une sentinelle, une mémoire ou un autre élémentaire.

Une sentinelle reste liée à toi quelle que soit la distance qui vous sépare. Tu peux utiliser ta Conscience et tes autres pouvoirs à travers elle.

Si tu veux créer une mémoire ou un autre élémentaire, tu dois avoir les mêmes pouvoirs, donc Image ou Voix dans le cas d'une mémoire.

## FAÇON (GN, P, T)

Tu crées un objet. L'eau, la boisson et la nourriture sont considérés comme des objets.

Tu peux aussi utiliser ce pouvoir pour réparer une cible matérielle inerte. Dans ce cas, Façon peut l'affecter partiellement.

Dans les deux cas, la Puissance dépend du matériau.

## SOLIDITÉ

matériau	Solidité
eau, liquide	0
tissu, nourriture	0
cuir épais, bois tendre	1
bois dur, fer tendre	2
pierre dure	3
fer émérite	5
cristal	10

## FLAMME (E, M, P)

Tu te réchauffes ou tu réchauffes la cible.

Tu peux aussi utiliser ce pouvoir pour créer des objets de feu.

Tu peux enfin utiliser ce pouvoir pour brûler une cible. Si elle est vivante, tu peux choisir si elle est brûlée ou morte. Si elle est inerte, tu peux choisir si elle est brûlée ou détruite. La Puissance dépend alors de la Solidité du matériau.

## FORCE (M, P)

Tu frappes la cible. Si elle est vivante, tu peux choisir si elle est blessée ou morte. Si elle est inerte, tu peux choisir si elle est endommagée ou détruite. La Puissance dépend alors de la Solidité du matériau.

## FORCE (M, P)

Tu frappes la cible. Si elle est vivante, tu peux choisir si elle est blessée ou morte. Si elle est inerte, tu peux choisir si elle est endommagée ou détruite. La Puissance dépend alors de la Solidité du matériau.



## FORCE (M, P)

Tu frappes la cible. Si elle est vivante, tu peux choisir si elle est blessée ou morte. Si elle est inerte, tu peux choisir si elle est endommagée ou détruite. La Puissance dépend alors de la Solidité du matériau.

## GIVRE (E, M, P)

Tu te rafraîchis ou tu rafraîchis la cible.  
Tu peux aussi utiliser ce pouvoir pour créer des objets de glace.

Tu peux enfin utiliser ce pouvoir pour geler une cible. Si elle est vivante, tu peux choisir si elle est gelée ou morte. Si elle est inerte, elle est seulement gelée.

Tu dois utiliser Flamme ou réutiliser ce pouvoir pour dégeler la cible.

## GUÉRISON (O, V)

Tu te guéris ou tu guéris la cible d'un sentiment, d'un poison ou d'une maladie.

## IMAGE (E, T)

Tu crées une image en deux ou trois dimensions. Tu peux l'animer et la faire parler.

Avec une Puissance supérieure à 0, une image devient une illusion. Plus la Puissance est élevée et plus l'illusion est difficile à distinguer comme telle.

Tu dois réutiliser ce pouvoir pour qu'une image ou une illusion disparaisse.

## IMAGE (E, T)

Tu crées une image en deux ou trois dimensions. Tu peux l'animer et la faire parler.

Avec une Puissance supérieure à 0, une image devient une illusion. Plus la Puissance est élevée et plus l'illusion est difficile à distinguer comme telle.

Tu dois réutiliser ce pouvoir pour qu'une image ou une illusion disparaisse.

## JEUNESSE

Tu rajeunis ou tu rajeunis la cible d'autant d'années que la Puissance.

Tu peux seulement affecter une cible adulte. Elle reste adulte quelle que soit la Puissance.

## LUMIÈRE (E)

Tu éclaires une zone de longue portée.

Tu peux centrer la zone sur une cible : si la cible se déplace, la zone se déplace aussi.

Tu peux aussi utiliser ce pouvoir pour créer des objets de lumière.

## MOUVEMENT

Tu bouges ou tu déplaces la cible à une vitesse maximum égale à la Puissance.

Avec une Puissance supérieure à 1, tu peux aussi flotter en l'air ou faire flotter la cible en l'air.

Tu dois réutiliser ce pouvoir pour vous faire atterrir toi ou la cible.





## MOUVEMENT

Puissance	vitesse maximum
1	5 km/h
2	10 km/h
3	15 km/h
4	25 km/h
5	50 km/h
10	100 km/h
100	500 km/h

Tu bouges ou tu déplaces la cible à une vitesse maximum égale à la Puissance.

Avec une Puissance supérieure à 1, tu peux aussi flotter en l'air ou faire flotter la cible en l'air.

Tu dois réutiliser ce pouvoir pour vous faire atterrir toi ou la cible.

## MOUVEMENT

## MOUVEMENT

Puissance	vitesse maximum
1	5 km/h
2	10 km/h
3	15 km/h
4	25 km/h
5	50 km/h
10	100 km/h
100	500 km/h

Tu bouges ou tu déplaces la cible à une vitesse maximum égale à la Puissance.

Avec une Puissance supérieure à 1, tu peux aussi flotter en l'air ou faire flotter la cible en l'air.

Tu dois réutiliser ce pouvoir pour vous faire atterrir toi ou la cible.

## MOUVEMENT

## MOUVEMENT

Puissance	vitesse maximum
1	5 km/h
2	10 km/h
3	15 km/h
4	25 km/h
5	50 km/h
10	100 km/h
100	500 km/h

Tu bouges ou tu déplaces la cible à une vitesse maximum égale à la Puissance.

Avec une Puissance supérieure à 1, tu peux aussi flotter en l'air ou faire flotter la cible en l'air.

Tu dois réutiliser ce pouvoir pour vous faire atterrir toi ou la cible.

## MOUVEMENT

## MOUVEMENT

Puissance	vitesse maximum
1	5 km/h
2	10 km/h
3	15 km/h
4	25 km/h
5	50 km/h
10	100 km/h
100	500 km/h

Tu plonges une zone de longue portée dans l'obscurité.

Tu peux centrer la zone sur une cible : si la cible se déplace, la zone se déplace aussi.

Tu peux aussi utiliser ce pouvoir pour créer des objets d'ombre.

## OMBRE (E)



## SAUT (M)

Tu te téléportes ou tu téléportes la cible.

Tu as besoin d'avoir une sentinelle à destination, sinon toi ou la cible vous retrouvez n'importe où.

## SILENCE

Tu imposes le silence dans une zone de portée moyenne.

Tu peux centrer la zone sur une cible : si la cible se déplace, la zone se déplace aussi.

Tu dois réutiliser ce pouvoir pour ramener les sons et les bruits dans la zone.

## SOIN (O, P, V)

Tu te soignes ou tu soignes une cible blessée ou brûlée.

Tu peux aussi faire repousser les membres et les organes perdus.

Tu peux enfin ressusciter une cible morte.

## SOMMEIL

Tu rends la cible inconsciente.

La Puissance doit être au moins égale à la Conscience de la cible.

Tu dois réutiliser ce pouvoir pour que la cible reprenne conscience.

## TEMPÊTE

Tu déclenches la pluie ou le vent dans une zone de longue portée. La Puissance détermine la Force de la pluie ou du vent.

Tu peux centrer la zone sur une cible : si la cible se déplace, la zone se déplace aussi.

Tu dois réutiliser ce pouvoir pour calmer la pluie ou le vent dans la zone. La Puissance dépend alors de la Force de la pluie ou du vent.

## THAUMATURGIE (GN, T)

Tu crées une plante ou une créature matérielle.

Comme une créature est de chair, la Puissance est de 2.

Une créature, même si elle apparaît à l'état adulte, a besoin de quelques heures pour apprendre à s'exprimer, se déplacer et se comporter normalement. Ses pouvoirs lui viendront en quelques semaines.

Tu as besoin d'être doué en Éveil, en Façon et en Soins pour maîtriser Thaumaturgie.

## TRAQUE

Tu vois et entends le passé dans une zone de longue portée. La Puissance détermine le recul. Tu peux faire défiler le temps à la vitesse que tu veux.

Tu peux utiliser Conscience et Double Vue quand tu regardes dans le passé.

Si tu veux suivre quelqu'un dans le passé, il faut te déplacer ou envoyer une sentinelle sur ses traces. Si la personne saute, tu ne peux évidemment pas la suivre.

## TRAQUE

Puissance	recul
1	1 heure
2	10 heures
3	1 semaine
4	1 mois
5	1 an
10	10 ans
100	1 siècle



## VOIX

Tu parles et tes paroles résonnent dans une zone de courte portée.

Tu peux aussi créer un bruit, un son, des paroles ou une musique qui résonne dans une zone de courte portée.

Tu peux enfin forcer la cible à t'obéir ou modifier ses souvenirs. Plus tu prends de temps et plus le souvenir est détaillé.

## VOIX

Tu parles et tes paroles résonnent dans une zone de courte portée.

Tu peux aussi créer un bruit, un son, des paroles ou une musique qui résonne dans une zone de courte portée.

Tu peux enfin forcer la cible à t'obéir ou modifier ses souvenirs. Plus tu prends de temps et plus le souvenir est détaillé.

## VOIX

Tu parles et tes paroles résonnent dans une zone de courte portée.

Tu peux aussi créer un bruit, un son, des paroles ou une musique qui résonne dans une zone de courte portée.

Tu peux enfin forcer la cible à t'obéir ou modifier ses souvenirs. Plus tu prends de temps et plus le souvenir est détaillé.

## VOIX

Tu parles et tes paroles résonnent dans une zone de courte portée.

Tu peux aussi créer un bruit, un son, des paroles ou une musique qui résonne dans une zone de courte portée.

Tu peux enfin forcer la cible à t'obéir ou modifier ses souvenirs. Plus tu prends de temps et plus le souvenir est détaillé.

