

Pouvoirs

Pouvoir	Rang	MI	Portée	Durée	Effets
Ami des Bêtes	N	spécial	Intellect x 100m	10 min/rang	parle avec et guide une créature
Arme Vipère	A	-2	Intellect x 2	1 min/rang	transforme une arme en vipère
Armure	N	-2	T	1 min/rang	+2 Armure, +4 avec une relance
Augmentation / Diminution de Trait	N	-2	Intellect	1 min/rang	Augmente ou diminue n'importe quel Trait de 1 type de dé, 2 avec une relance
Bannissement des Esprits	V	-5	Intellect	instantanée	exorcise un esprit
Barrière	A	-1/section	Intellect	5 min/rang	crée une barrière avec une résistance de 10
Compréhension	N	0	T	1 heure/rang	permet de parler et d'écrire une autre langue
Déflexion	N	-2	T	1 min/rang	-2 pénalité pour être touché, -4 avec une relance
Dissipation	A	-1	Intellect	instantanée	dissipe les effets magiques
Divination	V	0	personnelle	spécial	permet d'avoir un aperçu du futur
Enchantement d'arme	N	-2	T	1 min/rang	rend une arme magique
Enchevêtrement	N	-2/-4/-6	Intellect	spécial	cible a -2 en Allure, Compétences de Force et d'Agilité, complètement immobilisée avec une relance
Enfouissement	N	-3	Intellect x 2	1 min/rang	S'enfouit dans la terre et se déplace jusqu'au maximum de la portée, peut tenter une attaque surprise
Esprit Servant	A	-5	Intellect	10 min/rang	déplace des créatures ou des objets, voir texte
Flétrissure	H	-10	T	permanente	fait vieillir la victime, lui faisant perdre de la Force et de la Vigueur
Frappe	N	-1	T	1 min/rang	+2 aux dégâts d'une arme, +4 avec une relance
Intangibilité	V	-6	T	1 min/rang	rend une cible éthérée
Invisibilité	A	-5	personnelle	1 min/rang	-4 pour être détecté et attaqué, -6 avec une relance
Invocation d'animal	N	spécial	spécial	1 min/rang	invoque un animal ou un essaim (requiert ami des bêtes)
Invocation d'esprit	A	spécial	Âme	1 min/rang	invoque une créature surnaturelle
Lumière	N	0	T	2 heures/rang	crée un gros gabarit de lumière vive
Main Animée	V	-4	personnelle	spécial	anime une des mains du lanceur
Malédiction	A	-4	T	spécial	la cible souffre de fatigue, doit faire un jet de Vigueur chaque jour ou cela empire
Manipulation Élémentaire	N	-1	Intellect x 2	instantanée	manipulations mineures de l'élément choisi
Marionnette	V	-2	Intellect	1 min/rang	contrôle un autre être
Parler avec les morts	A	-4	T	2 min/rang	peut communiquer avec les morts
Protection contre les esprits	A	-4	Intellect	2 heures/rang	empêche les êtres éthérés de rentrer dans une zone
Protection contre les morts vivants	A	-4	Intellect	2 heures/rang	empêche les morts vivants d'entrer dans une zone
Protection environnementale	N	-2	T	1 heure/rang	respire et se déplace normalement, protection élémentaire mineure
Sommeil	A	-2	Intellect x 2	2 heures/rang	endort les cibles dans un gabarit moyen
Tempête	V	-20	16km	2d6 heures	invoque une tempête
Ténèbres	N	-2	Intellect	1 min/rang	Grand gabarit de ténèbres totales
Terreur	N	-2	Intellect x 2	instantanée	Tous dans un grand gabarit doivent faire un jet de Tripes, -2 avec une relance
Transfert d'âme	H	-8	Âme	spécial	transfère l'âme du lanceur dans un autre corps
Transformation	spécial	spécial	personnelle	1 heure/rang	permet au lanceur de se transformer en divers animaux
Vol	V	-3/-6	T	1 heure/rang	permet au personnage de voler
Zombi	V	-4	Intellect	spécial	crée des zombis