



# Magies

Magie	dès 25 %	dès 50 %	dès 75 %	dès 90 %
<b>STATUT</b>	<b>Amateur</b>	<b>Professionnel</b>	<b>Expert</b>	<b>Maître</b>
<b>Points de Magie</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>6</b>	<b>8</b>
<b>Durée du rituel</b>	<b>Immédiate (action)</b>	<b>Immédiate (round)</b>	<b>Immédiate (minute)</b>	<b>Rapide (minutes)</b>
<b>Portée</b>	Contact	Courte (15 m)	Proche (50 m)	Loin (200 m)
<b>Cibles / Surface</b>	Unique	Petit groupe, diamètre : 5 m <i>cambre, salle, cercle, 5 personnes</i>	Grand groupe, diamètre : 25 m <i>maison, clairière, 20 personnes</i>	Foule, 100 m <i>chemin, rue, place, manoir, village, 100 personnes</i>
<b>Durée</b>	Immédiate (minute)	Rapide (heure)	Longue (journée)	Très longue (semaine)
<b>Intensité</b>	5	10	15	20
<b>Santé Mentale</b>	0/1D3	0/1D6	1/1D10	1/2D10
<b>Catégorie de vitesse</b>	+ 1	+ 2	+ 3	+ 4
<b>Bonus aux dégâts</b>	+ 1	+ 2	+ 3	+ 4
<b>Bonus de carac.</b>	+ 2	+ 4	+ 6	+ 10
<b>Bonus / Malus</b>	+/- 10 %		+/- 20 %	
<b>Armure</b>	+ 2	+ 4	+ 6	+ 8
<b>Dégâts</b>	1D6	2D6	3D6	4D6
<b>Soin / Blessure</b>	Légères <i>entailles, contusions, intoxications, sentiments, maladies bénignes (5), ralentir les hémorragies, apaiser la douleur, réanimer</i>	Sérieuses <i>plaies ouvertes, passions, fractures simples, maladies sérieuses (10), soin des hémorragies, chirurgie d'urgence</i>	Graves <i>organes touchés, infirmités, fractures lourdes, mémoire, maladies contagieuses (15), chirurgie complexe</i>	Mortelles <i>traumatismes importants, résurrection, mort, démence</i>
<b>Création d'objets</b> objet à sort : sort à intégrer, sort de création et - 1 POU par fois par jour	Rudimentaire <i>objets à sorts (amateur), baguettes, petits objets, amulettes, bois, os, matières naturelles</i>	Qualité <i>objet à sorts (professionnel) focus (-1 POU), max : 5 PM, bâtons, armes, vêtements, métal, tissu, pièges, déclencheurs simples</i>	Chef-d'œuvre <i>objet à sorts (expert) max focus : 10 PM, rechargement auto. (-1 POU) golems, anneaux, conditions complexes</i>	Artefact <i>objet à sorts (maître) max focus : 20 PM, objets permanent (- 3 POU) tous types, toutes tailles, êtres vivants, créatures</i>
<b>Capacité</b>	Améliorations physiques <i>nage de sirénien, bondir, courir sur les murs, intensifier un sens, perception</i>	Altérations physiques <i>immobiliser, libérer, accélérer, ralentir, renforcer, affaiblir, silence</i>	Pouvoirs magiques <i>respirer sous l'eau, animer, régénération, courir sur l'eau, voler, marcher sous terre</i>	Altérations permanentes <i>vieillir, rajeunir, modifier les traits, débiliter, téléporter, agrandissement</i>
<b>Communication</b>	Humains	Animaux et plantes	Éléments et énergies	Extérieurs
<b>Appel / Invocation</b>	Animaux	Esprits	Créatures magiques	Extérieurs
<b>Élément</b>	Altérations légères <i>refroidir, terre en boue, réchauffer, eau en glace glacer, cuire</i>	Altérations lourdes <i>enflammer, asphyxier, brûler, enterrer, pétrifier, déshydrater, noyer</i>	Contrôle de l'élément <i>trombes d'eau, murs, pluie de feu, dissolution</i>	Corps élémentaire <i>forme gazeuse, corps solaire</i>
<b>Divination</b>	Détections simples <i>minerais, animaux, plantes, dangers, alarme, humains</i>	Détections complexes <i>invisible, cauchemar, rêve, piège, vérité, localisation, orientation</i>	Augures <i>voir le futur, prémonition, interroger les morts, observer, portées : hors de vue (200m)</i>	Prescience <i>clairvoyance, noms &amp; verbes</i>
<b>Illusion</b>	Brouiller les sens <i>camouflage, tromperie, confusion</i>	Abuser un sens <i>se déguiser, image, son, invisibilité</i>	Abuser les cinq sens <i>illusions complexes, rêves</i>	Illusions « réelles » <i>dédale, palais, enfer, val géolè, chasseur, paradis,</i>
<b>Influence</b>	Sensations légères <i>tristesse, pleurs, faim, fatigue</i>	Sensations fortes <i>apaisement, colère, sommeil, bêtise, peur, fou rire, confusion</i>	Passions <i>amour, haine, admiration, héroïsme, terreur, rage, désespoir, amitié</i>	Manipulations <i>malédiction, oubli, contrôle, démence</i>
<b>Métamagie</b>	Perception <i>détecter la magie, lire la magie</i>	Protection <i>renvoyer un sort, cercle de protection, bouclier, armure</i>	Disparition <i>brouiller la magie, présence invisible, masquer son aura</i>	Tissage <i>dissiper la magie, enchanter un objet, arrêter le temps</i>
<b>Nature</b>	Phénomènes <i>odeurs, bruits, flamme, vent, pluie, flash</i>	Altérations <i>fertilité, croissance, pourrissement</i>	Manifestations <i>vide, source, geyser, orage, bourrasque, foudre, tempête</i>	Cataclysmes <i>éruptions, tremblements de terre, forêt, îlot, cyclone</i>
<b>Transformation</b>	Partielle <i>griffes, masque</i>	Sans facultés magiques <i>animaux, humanoïdes</i>	Avec facultés magiques <i>créatures magiques</i>	A volonté <i>tous les règnes</i>

Compétence	Exemples de sorts	Exemples d'utilisateurs
<b>Air</b>	Contrôler un élémentaire d'air, Créer des odeurs, Créer des sons, Créer du vent, Lévirer, Appeler un élémentaire d'air, Asphyxier, Vide, Tempête, Forme gazeuse, Parler aux créatures volantes, Rendre bête, Rendre intelligent, Voler, Commander aux créatures volantes, Cyclone, Transformation en élémentaire d'air...	Elémentaliste...
<b>Animal</b>	Contrôler un animal, Dissimulation, Griffes, Morsure féroce, Saut, Vision dans le noir, Célérité, Force du taureau, Fureur, Grâce féline, Invoquer une meute, Marque du chasseur, Œil d'aigle, Parler aux animaux, Pistage, Toile d'araignée, Venin, Forme animale...	Animaliste, Chaman, Rôdeur...
<b>Charme</b>	Brouiller un sens, Emotion, Présence, Séduction, Sensation, Sommeil, Transfert, Suggestion, Absorption de sort, Hypnose, Orgasme, Oubli, Commandement, Création de souvenirs, Folies...	Fée, Illusionniste...
<b>Conjuration</b>	Appeler un esprit simple, Cercle de protection, Invocation de forces naturelles, Repousser les êtres féériques, Appeler un extérieur, Contrôler un esprit simple, Invocation d'un familier, Invocation d'une créature naturelle, Lier un esprit simple, Pactiser avec un extérieur, Repousser un extérieur, Appeler un élémentaire, Contrôler un extérieur, Invocation d'un objet, Lier un extérieur, Renvoyer un esprit ou un extérieur...	Chaman, Démoniste, Invocateur...
<b>Divination</b>	Compréhension, Détection, Divination de la magie, Détection de la magie noire, Détection des êtres invisibles, Lire les sentiments, Voir dans le noir, Brouiller les détections, Détecter les liens familiaux, Détecter les mensonges, Voir (ou entendre) à distance, Voir le passé, Vision de l'avenir...	Devin, Haruspice, Oracle...
<b>Eau</b>	Arrêter les saignements, Contrôler un élémentaire d'eau, Marcher sur l'eau, Créer de l'eau, Déshydrater une créature, Détecter de l'eau, Eau en brume, Eau en glace, Source, Faire pleurer, Pluie, Appeler un élémentaire d'eau, Assécher un lieu, Désespoir, Liquéfier un solide, Parler aux créatures aquatiques, Respirer dans l'eau, Trombes d'eau, Commander aux créatures aquatiques, Transformation en élémentaire d'eau...	Créature aquatique, Elémentaliste...
<b>Electricité</b>	Arme électrique, Accélération, Aimanter, Guider la foudre, Flash, Lumière, Se protéger de l'électricité, Barrière électrique, Créer un orage, Lancer un éclair, Chaîne d'éclairs, Se transformer en éclair...	Elémentaliste...
<b>Enchantement</b>	Arme magique, Créer un focus, Déclencheur de sort, Stocker un sort, Améliorer l'armement, Commande de sort, Dévier la magie, Lier un événement à un lieu, Runes, Augmenter un focus, Lier le fer et la magie, Lier un esprit simple, Permanence, Quintessence, Recharge automatique...	Alchimiste, Enchanteur...
<b>Feu</b>	Allumer un feu, Contrôler un élémentaire de feu, Créer du feu, Produire de la lumière, Protection contre le feu, Réchauffer, Absorber la lumière, Appeler un élémentaire de feu, Boule de feu, Cicatriser des blessures, Combustion interne, Déclencher une passion, Arme de feu, Eteindre un feu, Ignorer la peur, Nova, Rendre furieux, Voir la chaleur dans le noir, Réveiller un volcan, Transformation en élémentaire de feu...	Elémentaliste...
<b>Froid</b>	Arme de froid, Créer de la glace, Neige, Ralentir un poison, Refroidir, Congélation, Ralentissement, Cône de froid, Contrôle de la température, Cercueil de glace, Tempête de neige, Iceberg...	Elémentaliste...
<b>Force</b>	Saut, Télékinésie, Vision lointaine, Bouclier énergétique, Injonction, Mur de force, Télépathie, Frappe, Ionisation, Immobilisation, Transfert de vie, Contrôle des atomes, Eclairs d'énergie, Domination...	Jedi, Psioniste...
<b>Guérison</b>	Fertilité, Guérir les blessures, Guérir les intoxications, Guérir les maladies, Guérir les troubles mentaux, Vague de soin, Raviver la mémoire, Régénérer les organes et les membres, Réparer une infirmité, Réparer les corps, Rajeunissement, Résurrection...	Chaman, Paladin, Prêtre...
<b>Illusion</b>	Abuser un sens, Brouiller un sens, Changement de matière, Créer un hologramme, Déguisement, Flou, Ventriloquie, Abuser les cinq sens, Camouflage, Envoyer un rêve, Faux effet magique, Image miroir, Peur, Programmation d'illusion, Abuser les sept sens, Invisibilité, Permanence d'illusion, Piège illusoire...	Illusionniste...
<b>Lumière</b>	Flash, Eclairer, Lanterne dansante, Image immobile, Inspirer le courage, Lueurs hypnotiques, Tranquillité, Accroître la guérison, Illusion visuelle, Détecter les créatures invisibles, Détruire les morts-vivants, Détecter le mensonge, Protection contre le mal, Rayon ardent, Soleil, Invisibilité, Feu stellaire...	Ange, Fée, Illusionniste, Prêtre...
<b>Metamagie</b>	Lire la magie, Contresort, Détection de la magie, Diminuer la résistance magique, Transfert d'effet magique, Boomerang, Détournement d'énergie magique, Téléportation, Annuler la magie, Aspirer la magie, Déplacer la magie, Portail, Voyage dimensionnel...	Magicien...
<b>Métamorphose</b>	Changement d'apparence, Changement de taille, Acquisition de capacités spéciales...	Druide, Enchanteur, Métamorphe...
<b>Mort</b>	Principes vénéneux, Contrôler les mort-vivants, Créer un mort-vivant, Choc psychique, Envôtement, Drain de vie, Invocation d'un familier, Peur, Maladie, Malédiction, Régénération des corps, Devenir mort-vivant, Doigt de mort...	Nécromant, Mort-vivant...
<b>Ombre</b>	Cauchemar, Disparition, Dissimulation, Furtivité, Mille visages, Zone de ténèbres, Peur, Se déplacer dans les ombres, Silence, Sommeil, Téléportation, Trait d'ombre, Invoquer une ombre, Non-détection, Folie...	Assassin, Voleur...
<b>Protection</b>	Activation de sort, Armure invisible, Cercle de protection, Résistance, Sacrifice, Protection contre les éléments, Protection contre les maladies, Protection contre la magie, Protection contre la malchance, Protection contre un règne, Rempart, Immunités, Renvoi de magie...	Paladin, Prêtre...
<b>Sorcellerie</b>	Cercle de protection, Contrecoup, Détection de la magie noire, Emotion, Guérir une maladie, Maladie, Paralyser, Envôtement, Exorciser, Interroger les morts, Invocation d'un familier, Retour de sort, Appeler un démon, Renvoyer un esprit ou un démon, Transformation en animal	Chaman, Sorcière...
<b>Terre</b>	Apaiser, Armure, Contrôler un élémentaire de terre, Créer de la terre, Détection des minerais, Enterrer, Marcher sur les murs, Roc en terre (ou sable), Sculpture, Appeler un élémentaire de terre, Augmenter les récoltes, Donner faim, Donner sommeil, Parler aux arbres, Parler aux créatures terrestres, Pétrification, Se déplacer dans la terre, Commander aux créatures terrestres, Pulvérisation, Fertilisation, Transformation en élémentaire de terre...	Créature souterraine, Druides, Elémentaliste...
<b>Temps</b>	Alarme, Connaître le temps écoulé, Ralentir, Accélérer, Blocage Déclencheur de sort par le temps, Ralentir les fonctions vitales, Vieillesse, Voir le passé, Arrêt du temps, Voir l'avenir, Permanence, Rajeunissement, Vieillesse, Voyage temporel...	Extérieur...
<b>Végétal</b>	Animer un arbre, Faire germer, Accélérer la croissance, Antidote, Corps épineux, Empoisonnement, Soins des maladies, Invoquer une dryade, Parler aux plantes, Contrôle des plantes, Peau d'écorce, Voyager par les plantes, Enchanter une forêt, Régénération...	Chaman, Druides...
<b>Vie</b>	Croissance des plantes, Fertilité, Soins des intoxications, Soins des blessures, Soins des maladies, Absorption de vie, Création d'automate, Croisement d'espères, Croissance accélérée, Régénérer membres et organes, Stérilité, Vieillesse, Clone, Création d'un golem, Croisement de règne, Rajeunissement, Réincarnation, Résurrection...	Chaman, Druides, Prêtre...

**Autres possibilités :** amour, araignée, artisanat, beauté, cauchemar, chant, chaos, cheval, connaissance, dragon, été, fleur, guerre, hiver, loup, loi, lune, mécanismes, métal, organisation, reptiles, rêve, ronce, rose, runes, soleil, souffrance, tyrannie, voyage...

Pouvoir	Mineur (équivalent à magie : 25 %)	Majeur (équivalent à magie : 75 %)
<b>Absence de Traces</b>	Réussite spéciale pour le repérer	Réussite critique pour le repérer
<b>Adaptation (...)</b>	+20 % contre les effets négatifs d'un environnement choisi	Immunité aux effets négatifs d'un environnement choisi
<b>Allergie (type)</b>	- 20 % par round d'exposition et pendant 15 min après exposition	-1D6 PV par round d'exposition et - 20 % pendant 15 min après exposition
<b>Arme (type)</b>	Dégâts : 1D6	Dégâts : 2D6
<b>Armure Naturelle</b>	3 points de protection	6 points de protection
<b>Augmentation (type)</b>	+ 2 à une caractéristique, aux PV ou PM	+ 6 à une caractéristique, aux PV ou PM
<b>Aura (élément) **</b>	Immunité élément ; dégâts 1D6 / intensité 10 (portée : contact)	Immunité élément ; dégâts 2D6 / intensité POU (portée : courte)
<b>Aura (émotion) **</b>	Transmet l'émotion (intensité : 10 ; portée : courte)	Transmet l'émotion (intensité : POU ; portée : proche)
<b>Bipède</b>	Mode de locomotion alternatif (requiert un jet d'endurance et/ou d'agilité)	Mode de locomotion alternatif possible à volonté
<b>Bonds *</b>	Ajoute 2 m aux distances de saut	Permet d'effectuer des sauts de FOR mètres
<b>Camouflage **</b>	+ 20 % en dissimulation quand active	Réussite spéciale pour le repérer
<b>Célérité **</b>	Ajoute + 10 à l'initiative	Ajoute + 20 à l'initiative
<b>Changement de taille *</b>	+ ou - 5 max par rapport à TAI d'origine	Pas de limite
<b>Compagnon (type)</b>	Humain, animal ou créature sans pouvoir accompagnant le PJ	Humain, animal ou créature avec pouvoirs accompagnant le PJ
<b>Contrôle (énergie)</b>	Manipulation d'une énergie (intensité 10 ; portée : courte)	Création et manipulation d'une énergie (intensité POU ; portée : proche)
<b>Contrôle de la météo</b>	Modification : 1 intensité / round (max : 15 - pas de dégâts directs)	Modification : 1 intensité / round (max : 30 ; dégâts possibles)
<b>Contrôle des émotions *</b>	Génère une émotion choisie (intensité 10)	Génère une émotion choisie (intensité POU)
<b>Corruption</b>	Corruption psychique d'intensité 10 (portée : contact)	Corruption physique (chaos) d'intensité POU (portée : proche)
<b>Déplacement Facilité</b>	Les mouvements ne sont pas bloqués (sauf par une force non naturelle)	Les mouvements ne sont pas bloqués (dans tous les cas)
<b>Détection (type)</b>	Indique direction et proximité (bonus + 10% ; portée : proche)	Indique direction, proximité et nature (bonus +20% ; portée : hors de vue)
<b>Drain (points)</b>	Draine PV, PM ou PV en PM (1D6 / round ; portée : contact)	Draine PV, PM ou PV en PM (2D6 / round ; portée : proche)
<b>Elasticité *</b>	Permet d'étendre ses membres jusqu'à 1,5 m	Corps complètement élastique (extension jusqu'à TAI mètres)
<b>Excavation **</b>	Creuse des tunnels à raison de POU m / heure	Creuse les tunnels à la vitesse de la marche
<b>Expertise (compétence)</b>	Ajoute 10% à une compétence	Ajoute 20% à une compétence
<b>Force Immatérielle *</b>	Touche les êtres intangibles	Touche les être intangibles et attaque à distance (portée : proche)
<b>Forme (type) *</b>	Nouvelle forme sans nouveau pouvoir	Nouvelle forme avec nouveaux pouvoirs
<b>Fureur **</b>	Permet d'entrer en état de fureur	Permet de faire entrer un petit groupe en état de fureur (portée : courte)
<b>Gigantisme</b>	TAI + 6	TAI x 2
<b>Hurlement *</b>	Paralyse (intensité 10) pendant 1D6 rounds ; jet de SAN 0/1D3	Paralyse (intensité FOR) 1D6 rounds ; jet de SAN 1/1D10 ; dégâts 1D6
<b>Hybride</b>	Possède quelques traits physiques d'une autre race	Possède de nombreux traits physiques de l'autre race (modif. social -10%)
<b>Imitation de la voix **</b>	Gain de + 10 % en Langue ou Imposture	Gain de + 20 % en Langue ou Imposture
<b>Immunité (type)</b>	Immunité totale contre quelque chose (sauf s'il est magique)	Immunité totale contre quelque chose (même s'il est magique)
<b>Indestructible</b>	Ne meurt pas à 0 PV (mais est hors d'état de nuire jusqu'à guérison)	Ne meurt pas à 0 PV (et peut continuer à agir normalement)
<b>Intangibilité **</b>	Permet de traverser la matière	Permet de traverser la matière et de léviter à la vitesse de la marche
<b>Inflammable</b>	Le feu lui inflige 1D6 / round pendant CON rounds	Le feu lui inflige 2D6 / round pendant CON rounds (et 1D6 au contact)
<b>Intelligence de Groupe</b>	Partage de sensations vagues (portée : proche)	Partage d'un lien télépathique (portée : hors de vue)
<b>Invisibilité **</b>	Invisible tant qu'il n'attaque pas	Invisible à volonté
<b>Invocation **</b>	Appelle et contrôle un animal ou un esprit	Appelle et contrôle une créature magique ou un extérieur
<b>Lévitacion **</b>	Vitesse max : marche	Vitesse max : course
<b>Lumière **</b>	Lumières volantes ou fixes (intensité 10)	Lumières volantes ou fixes (intensité POU) blessant les mort vivants (1D6)
<b>Magie (type) <sup>special</sup></b>	Dispose d'une compétence magique (base : 25 %)	Dispose d'une compétence magique (base : 50 %)
<b>Marche sur l'Eau **</b>	Vitesse de la marche au maximum (jet d'agilité si remous ou combat)	Possibilité de courir, sauter, glisser sur les vagues, de se battre...

Pouvoir	Mineur (équivalent à magie : 25 %)	Majeur (équivalent à magie : 75 %)
<b>Marche sur les Murs **</b>	Vitesse de la marche au maximum (jet d'agilité si combat)	Possibilité de courir, sauter, de se battre...
<b>Membres additionnels</b>	Membre (ou queue, tête, ailes...) additionnel sans pouvoir	Membre (ou queue, tête, ailes...) additionnel avec pouvoir
<b>Métamorphe *</b>	Transformation en humanoïdes ou animaux (sans pouvoir additionnel)	Transformation en n'importe quoi (sans pouvoir additionnel)
<b>Mort explosive</b>	1D6 de dégâts (portée : contact)	3D6 de dégâts (portée : courte)
<b>Particularité (type)</b>	Peau, cheveux et/ou yeux d'une couleur inhabituelle...	Cornes, yeux lumineux, cheveux végétaux, double rangée de dents...
<b>Perception des ultrasons</b>	Entend des sons inaudibles pour les autres humains (portée : proche)	Entend des sons inaudibles pour les autres humains (portée : loin)
<b>Pétrification *</b>	Transforme en statue de pierre (intensité : 10)	Transforme en statue de pierre (intensité : POU)
<b>Phéromones</b>	Affecte les émotions (intensité 10 ; portée : courte)	Affecte les émotions (intensité POU ; portée : courte)
<b>Pied Léger **</b>	Course possible dans les airs et sur les murs (jet d'agilité requis)	Course et projection dans les airs et sur les murs (pas de jet d'agilité)
<b>Point faible (type)</b>	Double les dégâts reçus	Tue le personnage (même s'il était indestructible)
<b>Porteur (maladie)</b>	Immunisé à la maladie ; Intensité 10 ; Transmission par le sang	Immunisé à la maladie ; Intensité CON ; Transmission par le sang
<b>Possession *</b>	Attaque intensité 10 ; perte de 1D3 PM ; à 0 PM, possédé	Attaque intensité POU ; perte de 1D6 PM ; à 0 PM, possédé
<b>Présence **</b>	Augmente l'APP de +2 et le modificateur social +20%	Augmente l'APP de +6 et le modificateur social de +20%
<b>Projection (énergie) *</b>	Dégâts : 1D6 ; Portée : proche	Dégâts : 3D6 ; Portée : longue
<b>Protection**</b>	Sphère offrant 3 points de protection extensible jusqu'à 5 m de rayon	Sphère offrant 6 points de protection extensible jusqu'à 15 m de rayon
<b>Rayons-X **</b>	Permet de voir à travers 50 cm de mur (portée : courte)	Permet de voir à travers 1 m de mur (portée : proche)
<b>Réduction (type)</b>	-1D6 à une caractéristique, aux PV ou PM	-2D6 à une caractéristique, aux PV ou PM
<b>Réflexion **</b>	Renvoie les magies vers leur lanceur (intensité 10 ; portée : courte)	Renvoie les magies vers leur lanceur (intensité POU ; portée : courte)
<b>Reproduction (capacité)</b>	Possède partiellement une capacité d'une autre race (+10% si nécessaire)	Possède complètement une capacité d'une autre race (+20% si nécessaire)
<b>Régénération</b>	Transforme ses PM en PV (un par round)	Transforme ses PM en PV (rythme au choix)
<b>Résistance (type)</b>	Barrière magique d'intensité 10	Barrière magique d'intensité POU
<b>Robustesse</b>	Pas de malus liés aux douleurs	Pas de malus liés aux douleurs ; reste debout jusqu'à - CON PV
<b>Sacrifice (type)</b>	Transfère PV ou PM à un être vivant (portée : contact ; vitesse : 1/round)	Transfère PV ou PM à des êtres vivants (portée : courte ; vitesse : illimitée)
<b>Sens aiguisés</b>	+ 10 % aux tests impliquant la perception	+ 20 % aux tests impliquant la perception
<b>Sens réduit (sens)</b>	- 20 % aux tests impliquant le sens	Sens inutilisable
<b>Soin *</b>	Soigne 1D6 PV (portée : contact)	Soigne 2D6 PV (portée : proche)
<b>Sonar</b>	Permet de détecter les obstacles (portée : courte)	Permet de détecter les obstacles (portée : proche)
<b>Sommeil *</b>	Endort une cible pendant 1 heure (intensité 10)	Endort une cible pendant 1 heure (intensité POU)
<b>Souffle (énergie) *</b>	Dégâts : 2D6 ; Portée : courte	Dégâts : 4D6 ; Portée : courte
<b>Télékinésie *</b>	Permet de soulever doucement des objets (intensité 10)	Permet de soulever vivement des objets (intensité POU)
<b>Télépathie *</b>	Sensations et messages courts à une cible unique (portée : courte)	Messages complexes à plusieurs cibles (portée : proche)
<b>Téléportation *</b>	Transporte le personnage (portée : loin)	Transporte le personnage (portée : jusqu'à n'importe quel lieu connu)
<b>Ténèbres **</b>	Crée une zone d'obscurité centrée sur le personnage (rayon : 5 m)	Crée une zone d'obscurité centrée sur le personnage (rayon : 200 m)
<b>Transfert **</b>	Echange son esprit avec celui d'une cible (intensité : 10)	Echange son esprit avec celui d'une cible (intensité : POU)
<b>Toile *</b>	Intensité : 10 ; Portée : courte	Intensité : FOR ; Portée : proche
<b>Venin</b>	Intensité : 10 ; Dégâts : 1D6	Intensité : CON ; Dégâts : 2D6
<b>Vision dans le noir</b>	Permet de voir en absence de lumière complète (portée : courte)	Permet de voir en absence de lumière complète (portée : proche)
<b>Vision Infrarouge **</b>	Détection des sources de chaleur (portée : courte)	Perception fine des sources de chaleur (portée : proche)
<b>Vision microscopique **</b>	Permet de voir les objets microscopiques (zoom x50 ; portée : courte)	Permet de voir les objets microscopiques (zoom x200 ; portée : proche)
<b>Vision nocturne</b>	Permet de voir si la lumière est très réduite (portée : courte)	Permet de voir si la lumière est très réduite (portée : proche)
<b>Vol **</b>	Vitesse max : course	Vitesse max : POU

### Consommation de PM (les pouvoirs sans \* ni \*\* ne nécessitent pas de consommation de PM)

\* Pouvoir instantané 1 PM / action

\*\* Pouvoir continu 1PM pour l'activer puis 1 PM / 10 min



# Quelques points de règles...

## Créations de personnage

### Achat des pouvoirs

25 pts de compétence : pouvoir mineur  
75 pts de compétence : pouvoir majeur  
(un pouvoir n'a pas de % associé)

### Achat des magies

1 pt de compétence = 1 pt dans une magie  
(une magie est considérée comme une compétence)

## Réduire les durées des rituels

**D'un niveau** : - 10 %  
**De deux niveaux** : - 20 %  
**De trois niveaux** : réussite spéciale nécessaire  
**De quatre niveaux** : réussite critique nécessaire

## Activer un pouvoir

**Durée de l'activation** : immédiate  
**Jet de compétence** : non nécessaire en général

## Lancer un sort magique

**Effets** : au choix (en fonction du niveau)  
**Niveau du sort** : dépend de l'effet le plus puissant du sort  
**Compétence nécessaire** : dépend du sort  
**Durée du rituel** : dépend du niveau du sort  
**PM consommés** : dépendent du niveau du sort

**Réussite critique** : PM perdus et effets améliorés d'un niveau  
**Réussite normale** : PM perdus et effet attendu  
**Echec** : pas de PM perdus et pas d'effet  
**Echec critique** : PM perdus et effet indésirable

Lancer un sort en n'ayant pas les PM nécessaires est possible si on a au moins 1 PM. Dans ce cas, PM passe à 0 et tous les PM non payés se transforment en perte de PV.

## Art : Dragon d'air

Augmentation (DEX)	Pieds légers
Augmentation (INT)	Projection (air)
Contrôle (air)	Projection (éclair)
Compagnon (aérien)	Sens aiguisé
Invisibilité	Soin
Magie (air)	Télépathie

## Art : Dragon de terre

Augmentation (CON)	Excavation
Augmentation (TAI)	Magie (terre)
Aura (paix)	Protection
Contrôle (terre)	Régénération
Compagnon (terrestre)	Résistance (magie)
Détection (minéraux)	Soin

## Art : Dragon de feu

Augmentation (FOR)	Lumière
Augmentation (CON)	Magie (feu)
Contrôle (feu)	Projection (feu)
Contrôle des émotions	Soin
Fureur	Souffle (feu)
Immunité (feu)	Vision infrarouge

## Art : Dragon d'eau

Adaptation (eau)	Détection (eau)
Augmentation (FOR)	Marche sur l'eau
Augmentation (DEX)	Magie (eau)
Augmentation (CON)	Projection (eau)
Contrôle (eau)	Résistance (magie)
Contrôle des émotions	Soin

## Art : Endurance de la montagne

Augmentation (CON)	
Augmentation (TAI)	

## Créature : Vampire

<i>Allergie (soleil)</i>	Domination
<i>Arme (crocs)</i>	Forme (loup)
<i>Arme (griffes)</i>	<i>Indestructible</i>
Augmentation (CON)	<i>Inflammable</i>
Augmentation (DEX)	Invisibilité
Augmentation (FOR)	Magie (...)
Augmentation (POU)	<i>Point faible (pieu)</i>
Bonds	Présence
Célérité	<i>Régénération</i>
Contrôle (souvenirs)	Sens aiguisés
<i>Drain (PV en PM)</i>	<i>Vision nocturne</i>

## Créature : Elfe

Augmentation (APP)	Résistance (charme)
Augmentation (INT)	Sens aiguisés
Réduction (CON)	Vision nocturne

## Créature : Nain

Augmentation (CON)	Résistance (magie)
Réduction (APP)	Robustesse
Réduction (TAI)	Vision dans le noir

## Créature : Gnome

Réduction (TAI)	Sens aiguisés
Magie (illusions)	Vision nocturne

## Créature : Dragon

Contrôle des émotions	Présence
Forme ( <i>animal</i> )	Souffle ( <i>élément</i> )
Forme ( <i>humanoïde</i> )	Venin
Magie ( <i>élément</i> )	Vision nocturne