

# Liste des pouvoirs: Sorcellerie, runes et magie innée

| Pouvoir   |  | Cout Niv 1                    |   |
|---|--|-------------------------------|---|
| <b>Arme de pacte spirituelle</b>  |  | 18                            |   |
| Description   |  | Cout en points de fatigue     | 0 |
| <p>Permet entre les GN de choisir 1* arme non magique qui sera votre arme "spirituelle" jusqu'à votre mort ou jusqu'à ce que vous le refaisiez sur une autre arme. Mettre un bandeau rouge sur le pommeau pour bien l'identifier. Celle-ci frappera "Divin" à volonté. Lorsque vous lâchez l'arme, elle réapparaît dans votre main, donc vous ne pouvez être désarmé. Lorsque vous n'avez pas l'arme en main, elle disparaît (la mettre à votre ceinture). Vous êtes considéré avoir la capacité de manier cette arme. Vous pouvez choisir un arc, une arbalète, ou toute arme de corps à corps mais pas les armes de jet. *** Pouvoir cumulable avec d'autres pouvoirs ***</p> |  |                               |   |
| Pré-requis 1  |  | Pré-requis 2                  |   |
| Sorcellerie de base   |  |                               |   |
| Fréquence   |  | Activation                    |   |
| special   |  | special                       |   |
| Annulé par  |  | Composante matérielle requise |   |
|   |  | Non                           |   |
| Niveau 2  |  | Niveau 3                      |   |
| Cout Niv 2  |  | Cout Niv 3                    |   |
| + 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions  |  | 12                            |   |
| Niveau 4  |  | Niveau 5                      |   |
| Cout Niv 4  |  | Cout Niv 5                    |   |
| Niveau 6  |  | Niveau 7                      |   |
| Cout Niv 6  |  | Cout Niv 7                    |   |
|   |  |                               |   |
|   |  |                               |   |

|   |                               |                                   |              |
|---|-------------------------------|-----------------------------------|--------------|
| Pouvoir   |                               | Cout Niv 1                        |              |
| <b>Arme de pacte spirituelle avancé</b>   |                               | 3                                 |              |
| Description   |                               | Cout en points de fatigue         | 0            |
| Vous pouvez choisir une arme magique que vous possédez à la fin d'un GN comme votre arme "spirituelle" pour le prochain GN. Les autres règles d'arme de pacte s'appliquent. |                               |                                   |              |
| Pré-requis 1  | Pré-requis 2                  |                                   | Pré-requis 3 |
| Arme de pacte spirituelle   |                               |                                   |              |
| Fréquence   | Activation                    |                                   | Défense      |
| special   | special                       |                                   |              |
| Annulé par  | Composante matérielle requise | Catégorie de pouvoir              |              |
|   | Non                           | Sorcellerie, runes et magie innée |              |
| Niveau 2  | Cout Niv 2                    | Niveau 3                          | Cout Niv 3   |
|   |                               |                                   |              |
| Niveau 4  | Cout Niv 4                    | Niveau 5                          | Cout Niv 5   |
|   |                               |                                   |              |
| Niveau 6  | Cout Niv 6                    | Niveau 7                          | Cout Niv 7   |
|   |                               |                                   |              |

|   |                               |                                   |              |
|---|-------------------------------|-----------------------------------|--------------|
| Pouvoir   |                               | Cout Niv 1                        |              |
| <b>Attaque mentale étourdissante</b>  |                               | 5                                 |              |
| Description   |                               | Cout en points de fatigue         | 2            |
| Permet de faire une attaque mentale après 3 sec de concentration les yeux fermés sur une personne pointée à 5 m max qui oblige la victime à se battre à genoux pour 30 sec. Une personne avec Stabilité peut ignorer l'effet. |                               |                                   |              |
| Pré-requis 1  | Pré-requis 2                  |                                   | Pré-requis 3 |
| Attaque mentale mineur  |                               |                                   |              |
| Fréquence   | Activation                    |                                   | Défense      |
| 2 x par scène   | en combat ou non              |                                   | Spirituel 2  |
| Annulé par  | Composante matérielle requise | Catégorie de pouvoir              |              |
| Stabilité   | Non                           | Sorcellerie, runes et magie innée |              |
| Niveau 2  | Cout Niv 2                    | Niveau 3                          | Cout Niv 3   |
| coûts en pts de fatigue -1  | 3                             | devient utilisable à volonté      | 12           |
| Niveau 4  | Cout Niv 4                    | Niveau 5                          | Cout Niv 5   |
|   |                               |                                   |              |
| Niveau 6  | Cout Niv 6                    | Niveau 7                          | Cout Niv 7   |
|   |                               |                                   |              |

|   |                               |   |                                   |
|---|-------------------------------|---|-----------------------------------|
| Pouvoir   |                               | Cout Niv 1  |                                   |
| <b>Attaque mentale majeure</b>  |                               | 30  |                                   |
| Description   |                               | Cout en points de fatigue                           | 2                                 |
| Permet de faire une attaque mentale après 6 sec de concentration les yeux fermés sur une personne pointée à 5* m max. L'attaque fait 5* de dommage sans armure. |                               |   |                                   |
| Pré-requis 1  | Pré-requis 2                  |   | Pré-requis 3                      |
| Attaque mentale mineur  |                               |   |                                   |
| Fréquence   | Activation                    |   | Défense                           |
| 2 x par scène   | en combat ou non              |   | Spirituel 5                       |
| Annulé par  | Composante matérielle requise |   | Catégorie de pouvoir              |
|   | Non                           |   | Sorcellerie, runes et magie innée |
| Niveau 2  | Cout Niv 2                    | Niveau 3  | Cout Niv 3                        |
| coûts en pts de fatigue -1  | 10                            | + 2 au chiffre avec astérisque dans la descriptions | 30                                |
| Niveau 4  | Cout Niv 4                    | Niveau 5  | Cout Niv 5                        |
| fréquence= a volonté  | 25                            |   |                                   |
| Niveau 6  | Cout Niv 6                    | Niveau 7  | Cout Niv 7                        |
|   |                               |   |                                   |

|  |                               |   |                                   |
|--|-------------------------------|---|-----------------------------------|
| Pouvoir  |                               | Cout Niv 1  |                                   |
| <b>Attaque mentale mineure</b>   |                               | 10  |                                   |
| Description  |                               | Cout en points de fatigue                           | 2                                 |
| Permet de faire une attaque mentale après 6 sec de concentration les yeux fermés sur une personne pointée à 5 m max. L'attaque fait 2* de dommage sans armure. |                               |   |                                   |
| Pré-requis 1   | Pré-requis 2                  |   | Pré-requis 3                      |
| Défense spirituelle  |                               |   |                                   |
| Fréquence  | Activation                    |   | Défense                           |
| 3 x par scène  | en combat ou non              |   | Spirituel 3                       |
| Annulé par   | Composante matérielle requise |   | Catégorie de pouvoir              |
|  | Non                           |   | Sorcellerie, runes et magie innée |
| Niveau 2   | Cout Niv 2                    | Niveau 3  | Cout Niv 3                        |
| coûts en pts de fatigue -1   | 4                             | + 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions | 8                                 |
| Niveau 4   | Cout Niv 4                    | Niveau 5  | Cout Niv 5                        |
| fréquence= a volonté   | 15                            |   |                                   |
| Niveau 6   | Cout Niv 6                    | Niveau 7  | Cout Niv 7                        |
|  |                               |   |                                   |

|   |                               |                           |                                   |
|---|-------------------------------|---------------------------|-----------------------------------|
| Pouvoir   |                               | Cout Niv 1                |                                   |
| <b>Attaque mentale rapide</b>   |                               | 10                        |                                   |
| Description   |                               | Cout en points de fatigue |                                   |
| Permet de faire les pouvoirs d'attaques mentales avec 3* sec de concentration en moins. Le pouvoir coûtera 1 point de fatigue supplémentaire. Ne peut réduire à moins de 1 sec le temps de concentration. |                               |                           |                                   |
| Pré-requis 1  | Pré-requis 2                  |                           | Pré-requis 3                      |
| Attaque mentale majeure   |                               |                           |                                   |
| Fréquence   | Activation                    |                           | Défense                           |
| permanent   | en combat ou non              |                           |                                   |
| Annulé par  | Composante matérielle requise |                           | Catégorie de pouvoir              |
|   | Non                           |                           | Sorcellerie, runes et magie innée |
| Niveau 2  | Cout Niv 2                    | Niveau 3                  | Cout Niv 3                        |
| + 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions  | 5                             |                           |                                   |
| Niveau 4  | Cout Niv 4                    | Niveau 5                  | Cout Niv 5                        |
|   |                               |                           |                                   |
| Niveau 6  | Cout Niv 6                    | Niveau 7                  | Cout Niv 7                        |
|   |                               |                           |                                   |

|  |                               |                              |                                   |
|--|-------------------------------|------------------------------|-----------------------------------|
| Pouvoir  |                               | Cout Niv 1                   |                                   |
| <b>Aveuglement à distance</b>  |                               | 7                            |                                   |
| Description  |                               | Cout en points de fatigue 1  |                                   |
| Après 4 sec de concentration les yeux fermés, vous devez dire : "aveuglement" et lancer un catalyseur sur une personne. Si le catalyseur la touche, celle-ci est aveuglée 30 sec (voir règles). Pouvoir de type "attaque mentale". |                               |                              |                                   |
| Pré-requis 1   | Pré-requis 2                  |                              | Pré-requis 3                      |
| Attaque mentale mineure  |                               |                              |                                   |
| Fréquence  | Activation                    |                              | Défense                           |
| 1 x par scène  | en combat ou non              |                              | Spirituel 3                       |
| Annulé par   | Composante matérielle requise |                              | Catégorie de pouvoir              |
|  | Non                           |                              | Sorcellerie, runes et magie innée |
| Niveau 2   | Cout Niv 2                    | Niveau 3                     | Cout Niv 3                        |
| + 2 x par scène  | 4                             | devient utilisable à volonté | 15                                |
| Niveau 4   | Cout Niv 4                    | Niveau 5                     | Cout Niv 5                        |
|  |                               |                              |                                   |
| Niveau 6   | Cout Niv 6                    | Niveau 7                     | Cout Niv 7                        |
|  |                               |                              |                                   |

|   |                               |                                   |            |
|---|-------------------------------|-----------------------------------|------------|
| Pouvoir   |                               | Cout Niv 1                        |            |
| <b>Aveuglement permanent</b>  |                               | 27                                |            |
| Description   |                               | Cout en points de fatigue         | 3          |
| Après 6 sec de concentration les yeux fermés, vous devez dire : "aveuglement permanent" et lancer un catalyseur sur une personne. Si le catalyseur la touche, celle-ci est aveuglée jusqu'à guérison magique (voir règles). |                               |                                   |            |
| Pré-requis 1  | Pré-requis 2                  | Pré-requis 3                      |            |
| Aveuglement a distance  |                               |                                   |            |
| Fréquence   | Activation                    | Défense                           |            |
| 1 x par scène   | en combat ou non              | Spirituel 5                       |            |
| Annulé par  | Composante matérielle requise | Catégorie de pouvoir              |            |
|   | Non                           | Sorcellerie, runes et magie innée |            |
| Niveau 2  | Cout Niv 2                    | Niveau 3                          | Cout Niv 3 |
| coûts en pts de fatigue -1  | 6                             | coûts en pts de fatigue -1        | 6          |
| Niveau 4  | Cout Niv 4                    | Niveau 5                          | Cout Niv 5 |
| devient utilisable à volonté  | 20                            |                                   |            |
| Niveau 6  | Cout Niv 6                    | Niveau 7                          | Cout Niv 7 |
|   |                               |                                   |            |

|   |                               |  |            |
|---|-------------------------------|--|------------|
| Pouvoir   |                               | Cout Niv 1   |            |
| <b>Coffre dimensionnelle</b>  |                               | 12   |            |
| Description   |                               | Cout en points de fatigue                          | 2          |
| Permet de faire disparaître un coffre de 1* pied x 1* pied x 1* pied dans un espace extradimensionnel. Il y reste jusqu'à ce que vous, ou une personne disant le mot de passe choisi invoque le coffre ou à la fin du GN. À ce moment, le coffre ré-apparaît. Mettre une note "hors jeu" sur le coffre après avoir fait 'disparaître' le coffre. Demandez un jeton a la scénaristique et cachez le a l'endroit ou vous avez fais 'disparaître' le coffre. Un dissipation de la magie sur cette endroit le feras aussi re-apparaître. Le faire disparaître coûte 2 PF chaque fois. |                               |  |            |
| Pré-requis 1  | Pré-requis 2                  | Pré-requis 3                                       |            |
| Poche dimensionnelle  | Voyage dimensionnel           |  |            |
| Fréquence   | Activation                    | Défense  |            |
| 1 x par scène   | hors combat seulement         |  |            |
| Annulé par  | Composante matérielle requise | Catégorie de pouvoir                               |            |
|   | Oui                           | Sorcellerie, runes et magie innée                  |            |
| Niveau 2  | Cout Niv 2                    | Niveau 3   | Cout Niv 3 |
| + 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions  | 5                             | + 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions | 5          |
| Niveau 4  | Cout Niv 4                    | Niveau 5   | Cout Niv 5 |
|   | 0                             |  | 0          |
| Niveau 6  | Cout Niv 6                    | Niveau 7   | Cout Niv 7 |
|   | 0                             |  | 0          |

|  |                               |  |                                   |
|--|-------------------------------|--|-----------------------------------|
| Pouvoir  |                               | Cout Niv 1   |                                   |
| <b>Connexion magique</b>   |                               | 3  |                                   |
| Description  |                               | Cout en points de fatigue                          | 0                                 |
| Permet au personnage de régénérer sa magie plus rapidement. Le personnage regagne 1*PM par 30 min plutôt que par heure de repos léger. |                               |  |                                   |
| Pré-requis 1   | Pré-requis 2                  |  | Pré-requis 3                      |
| Fréquence  | Activation                    |  | Défense                           |
| permanent  | hors combat seulement         |  |                                   |
| Annulé par   | Composante matérielle requise |  | Catégorie de pouvoir              |
|  | Non                           |  | Sorcellerie, runes et magie innée |
| Niveau 2   | Cout Niv 2                    | Niveau 3   | Cout Niv 3                        |
| + 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions   | 4                             | + 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions | 5                                 |
| Niveau 4   | Cout Niv 4                    | Niveau 5   | Cout Niv 5                        |
| + 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions   | 8                             | + 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions | 8                                 |
| Niveau 6   | Cout Niv 6                    | Niveau 7   | Cout Niv 7                        |
|  |                               |  |                                   |

|   |                               |                              |                                   |
|---|-------------------------------|------------------------------|-----------------------------------|
| Pouvoir   |                               | Cout Niv 1                   |                                   |
| <b>Coup magique</b>   |                               | 2                            |                                   |
| Description   |                               | Cout en points de fatigue    | 1                                 |
| Permet de faire un coup qui infligera des dégâts "magiques". Dire : "frappe magique" puis frapper. Déclarer vos dégâts habituels à la victime en ajoutant "magique". Peut être utilisé avec n'importe quel type d'arme. |                               |                              |                                   |
| Pré-requis 1  | Pré-requis 2                  |                              | Pré-requis 3                      |
| Fréquence   | Activation                    |                              | Défense                           |
| 3 x par scène   | en combat ou non              |                              |                                   |
| Annulé par  | Composante matérielle requise |                              | Catégorie de pouvoir              |
|   | Non                           |                              | Sorcellerie, runes et magie innée |
| Niveau 2  | Cout Niv 2                    | Niveau 3                     | Cout Niv 3                        |
| pouvoirs devient : pouvoir cumulable avec d'autres  | 5                             | devient utilisable à volonté | 2                                 |
| Niveau 4  | Cout Niv 4                    | Niveau 5                     | Cout Niv 5                        |
| coûts en pts de fatigue -1  | 3                             |                              |                                   |
| Niveau 6  | Cout Niv 6                    | Niveau 7                     | Cout Niv 7                        |
|   |                               |                              |                                   |

| Pouvoir   |                               | Cout Niv 1   |                                   |
|---|-------------------------------|--|-----------------------------------|
| <b>Décryptage de runes magiques</b>   |                               | 3  |                                   |
|   |                               | Cout en points de fatigue                          | 1                                 |
| Description   |                               |  |                                   |
| Permet après 15 min passées à observer des runes magiques de les déchiffrer (voir scénariste). Permet également d'utiliser les parchemins magiques de niv 1-2*. Permet également de déceler la contrefaçon: après 15 min passées à observer attentivement un document altéré ou une fausse lettre dont on a une autre copie d'écriture de la personne / sceau, vous trouver la contrefaçon de niv 1*. ( Un 'c' discret au bas de la lettre) |                               |  |                                   |
| Pré-requis 1  | Pré-requis 2                  |  | Pré-requis 3                      |
| Decryptage  |                               |  |                                   |
| Fréquence   | Activation                    |  | Défense                           |
| a volonté   | hors combat seulement         |  |                                   |
| Annulé par  | Composante matérielle requise |  | Catégorie de pouvoir              |
|   | Non                           |  | Sorcellerie, runes et magie innée |
| Niveau 2  | Cout Niv 2                    | Niveau 3   | Cout Niv 3                        |
| coûts en pts de fatigue -1  | 7                             | + 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions | 7                                 |
| Niveau 4  | Cout Niv 4                    | Niveau 5   | Cout Niv 5                        |
| + 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions  | 3                             |  |                                   |
| Niveau 6  | Cout Niv 6                    | Niveau 7   | Cout Niv 7                        |
|   |                               |  |                                   |

| Pouvoir   |                               | Cout Niv 1                |                                   |
|---|-------------------------------|---------------------------|-----------------------------------|
| <b>Dégât de sorts sorciers niv 0 augmenté</b>   |                               | 10                        |                                   |
|   |                               | Cout en points de fatigue | 0                                 |
| Description   |                               |                           |                                   |
| Vous permet de choisir un sort niv 0 connu. Vos dégâts avec ce sort augmentent de 1* sur la première cible. Si un sort vous donne plusieurs coups ou catalyseurs, seul le premier est augmenté. Répétition permet de choisir un autre sort. |                               |                           |                                   |
| Pré-requis 1  | Pré-requis 2                  |                           | Pré-requis 3                      |
| Sort connu niv 0 sorcier  |                               |                           |                                   |
| Fréquence   | Activation                    |                           | Défense                           |
|   | special                       |                           |                                   |
| Annulé par  | Composante matérielle requise |                           | Catégorie de pouvoir              |
|   | Non                           |                           | Sorcellerie, runes et magie innée |
| Niveau 2  | Cout Niv 2                    | Niveau 3                  | Cout Niv 3                        |
| + 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions  | 27                            |                           |                                   |
| Niveau 4  | Cout Niv 4                    | Niveau 5                  | Cout Niv 5                        |
|   |                               |                           |                                   |
| Niveau 6  | Cout Niv 6                    | Niveau 7                  | Cout Niv 7                        |
|   |                               |                           |                                   |

|  |                                     |                                   |              |
|--|-------------------------------------|-----------------------------------|--------------|
| Pouvoir  |                                     | Cout Niv 1                        |              |
| <b>Détection de la magie</b>   |                                     | 2                                 |              |
| Description  |                                     | Cout en points de fatigue         | 1            |
| Permet de détecter si un objet est magique. Le personnage doit tenir sa main à 15 cm au dessus de l'objet et se concentrer durant 1 min. |                                     |                                   |              |
| Pré-requis 1   | Pré-requis 2                        |                                   | Pré-requis 3 |
| Fréquence<br>a volonté   | Activation<br>hors combat seulement |                                   | Défense      |
| Annulé par   | Composante matérielle requise       | Catégorie de pouvoir              |              |
|  | Non                                 | Sorcellerie, runes et magie innée |              |
| Niveau 2   | Cout Niv 2                          | Niveau 3                          | Cout Niv 3   |
| coûts en pts de fatigue -1   | 5                                   |                                   |              |
| Niveau 4   | Cout Niv 4                          | Niveau 5                          | Cout Niv 5   |
|  |                                     |                                   |              |
| Niveau 6   | Cout Niv 6                          | Niveau 7                          | Cout Niv 7   |
|  |                                     |                                   |              |

|   |                               |                                   |              |
|---|-------------------------------|-----------------------------------|--------------|
| Pouvoir   |                               | Cout Niv 1                        |              |
| <b>Écriture de sort de Sorcier sur parchemin</b>  |                               | 6                                 |              |
| Description   |                               | Cout en points de fatigue         | 2            |
| Prend 15 min pour écrire un sort connu sur un parchemin spécial seulement (acheté en jeu). Coûte les points de magie au Sorcier et nécessite des composantes. |                               |                                   |              |
| Pré-requis 1  | Pré-requis 2                  |                                   | Pré-requis 3 |
| Sorcellerie III   |                               |                                   |              |
| Fréquence<br>1 x par scène  | Activation                    |                                   | Défense      |
| Annulé par  | Composante matérielle requise | Catégorie de pouvoir              |              |
|   | Oui                           | Sorcellerie, runes et magie innée |              |
| Niveau 2  | Cout Niv 2                    | Niveau 3                          | Cout Niv 3   |
| coûts en points de fatigue -1   | 4                             |                                   | 0            |
| Niveau 4  | Cout Niv 4                    | Niveau 5                          | Cout Niv 5   |
|   | 0                             |                                   | 0            |
| Niveau 6  | Cout Niv 6                    | Niveau 7                          | Cout Niv 7   |
|   | 0                             |                                   | 0            |



|   |                               |                                   |            |
|---|-------------------------------|-----------------------------------|------------|
| Pouvoir   |                               | Cout Niv 1                        |            |
| <b>Enchantement d'objet de sorcier</b>  |                               | 5                                 |            |
| Description   |                               | Cout en points de fatigue 3       |            |
| Permet de fabriquer des objets magiques. Le temps et le matériel requis dépendent de l'objet. |                               |                                   |            |
| Pré-requis 1  | Pré-requis 2                  | Pré-requis 3                      |            |
| Écriture de sort de Sorcier sur parchemin   |                               |                                   |            |
| Fréquence special   | Activation special            | Défense                           |            |
| Annulé par  | Composante matérielle requise | Catégorie de pouvoir              |            |
|   | Oui                           | Sorcellerie, runes et magie innée |            |
| Niveau 2  | Cout Niv 2                    | Niveau 3                          | Cout Niv 3 |
|   |                               |                                   |            |
| Niveau 4  | Cout Niv 4                    | Niveau 5                          | Cout Niv 5 |
|   |                               |                                   |            |
| Niveau 6  | Cout Niv 6                    | Niveau 7                          | Cout Niv 7 |
|   |                               |                                   |            |

|  |                               |  |            |
|--|-------------------------------|--|------------|
| Pouvoir  |                               | Cout Niv 1   |            |
| <b>Force magique des sorciers</b>                  |                               | 18   |            |
| Description  |                               | Cout en points de fatigue                          |            |
| Donne 3* PM supplémentaires.                       |                               |  |            |
| Pré-requis 1                                       | Pré-requis 2                  | Pré-requis 3                                       |            |
| Réserve magique Sorcier                            |                               |  |            |
| Fréquence permanent                                | Activation permanent          | Défense  |            |
| Annulé par   | Composante matérielle requise | Catégorie de pouvoir                               |            |
|  | Non                           | Sorcellerie, runes et magie innée                  |            |
| Niveau 2   | Cout Niv 2                    | Niveau 3   | Cout Niv 3 |
| + 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions | 9                             | + 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions | 9          |
| Niveau 4   | Cout Niv 4                    | Niveau 5   | Cout Niv 5 |
| + 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions | 9                             | + 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions | 9          |
| Niveau 6   | Cout Niv 6                    | Niveau 7   | Cout Niv 7 |
| + 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions | 9                             | + 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions | 9          |

|  |                               |                            |                                   |
|--|-------------------------------|----------------------------|-----------------------------------|
| Pouvoir  |                               | Cout Niv 1                 |                                   |
| <b>Identification magique</b>  |                               | 3                          |                                   |
| Description  |                               | Cout en points de fatigue  | 2                                 |
| Permet au personnage, après avoir passé 15 min à observer sans dérangement, les mains à 15 cm de l'objet, de définir ses propriétés magiques. Ne fonctionne pas sur les artéfacts. |                               |                            |                                   |
| Pré-requis 1   | Pré-requis 2                  |                            | Pré-requis 3                      |
| Détection de la magie  |                               |                            |                                   |
| Fréquence  | Activation                    |                            | Défense                           |
| 1 x par scène  | hors combat seulement         |                            |                                   |
| Annulé par   | Composante matérielle requise | Catégorie de pouvoir       |                                   |
|  | Non                           |                            | Sorcellerie, runes et magie innée |
| Niveau 2   | Cout Niv 2                    | Niveau 3                   | Cout Niv 3                        |
| coûts en pts de fatigue -1   | 3                             | coûts en pts de fatigue -1 | 4                                 |
| Niveau 4   | Cout Niv 4                    | Niveau 5                   | Cout Niv 5                        |
|  |                               |                            |                                   |
| Niveau 6   | Cout Niv 6                    | Niveau 7                   | Cout Niv 7                        |
|  |                               |                            |                                   |

|   |                               |                           |                                   |
|---|-------------------------------|---------------------------|-----------------------------------|
| Pouvoir   |                               | Cout Niv 1                |                                   |
| <b>Lumière</b>  |                               | 2                         |                                   |
| Description   |                               | Cout en points de fatigue | 1                                 |
| Permet d'allumer une "lampe de poche" qui fait office de lumière magique. Celle-ci doit être pointée vers le sol en tout temps. On ne peut pas la prêter. Si éteinte, on doit redépenser 1 point de fatigue pour la rallumer. |                               |                           |                                   |
| Pré-requis 1  | Pré-requis 2                  |                           | Pré-requis 3                      |
|   |                               |                           |                                   |
| Fréquence   | Activation                    |                           | Défense                           |
| a volonté   | hors combat seulement         |                           |                                   |
| Annulé par  | Composante matérielle requise | Catégorie de pouvoir      |                                   |
|   | Non                           |                           | Sorcellerie, runes et magie innée |
| Niveau 2  | Cout Niv 2                    | Niveau 3                  | Cout Niv 3                        |
| coûts en points de fatigue -1   | 5                             |                           |                                   |
| Niveau 4  | Cout Niv 4                    | Niveau 5                  | Cout Niv 5                        |
|   |                               |                           |                                   |
| Niveau 6  | Cout Niv 6                    | Niveau 7                  | Cout Niv 7                        |
|   |                               |                           |                                   |

|  |                               |                            |                                   |
|--|-------------------------------|----------------------------|-----------------------------------|
| Pouvoir  |                               | Cout Niv 1                 |                                   |
| <b>Malédiction</b>   |                               | 10                         |                                   |
| Description  |                               | Cout en points de fatigue  | 2                                 |
| Permet de pointer un personne à 10 m. Celle-ci est maudite par vous pour la prochaine scène. Elle a -1 de dégâts à ses 3* prochains coups et vous + 1 de dégâts à vos 3* prochains coups ou sorts contre elle. De plus, si elle tombe inconsciente suite à des dégâts dans la même scène, vous pouvez l'achevez à distance et regagner 2 PV. |                               |                            |                                   |
| Pré-requis 1   | Pré-requis 2                  |                            | Pré-requis 3                      |
| Sorcellerie de base  |                               |                            |                                   |
| Fréquence  | Activation                    |                            | Défense                           |
| 1 x par scène  | en combat ou non              |                            |                                   |
| Annulé par   | Composante matérielle requise |                            | Catégorie de pouvoir              |
|  | Non                           |                            | Sorcellerie, runes et magie innée |
| Niveau 2   | Cout Niv 2                    | Niveau 3                   | Cout Niv 3                        |
| + 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions   | 12                            | coûts en pts de fatigue -1 | 12                                |
| Niveau 4   | Cout Niv 4                    | Niveau 5                   | Cout Niv 5                        |
| + 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions   | 22                            |                            |                                   |
| Niveau 6   | Cout Niv 6                    | Niveau 7                   | Cout Niv 7                        |
|  |                               |                            |                                   |

|  |                               |                           |                                   |
|--|-------------------------------|---------------------------|-----------------------------------|
| Pouvoir  |                               | Cout Niv 1                |                                   |
| <b>Malédiction bondissante</b>   |                               | 10                        |                                   |
| Description  |                               | Cout en points de fatigue | 1                                 |
| Lorsque vous faites une malédiction et que la cible tombe inconsciente, vous pouvez "transférer" la malédiction sur 1* personne à moins de 5 m de la cible que vous voyez. Elle aura les mêmes malus que la première cible. Si vous avez décidé d'achever la première cible, vous ne pouvez pas faire "rebondir" la malédiction. Vous ne pourrez pas achever cette cible non plus. |                               |                           |                                   |
| Pré-requis 1   | Pré-requis 2                  |                           | Pré-requis 3                      |
| Malédiction  |                               |                           |                                   |
| Fréquence  | Activation                    |                           | Défense                           |
|  | en combat ou non              |                           |                                   |
| Annulé par   | Composante matérielle requise |                           | Catégorie de pouvoir              |
|  | Non                           |                           | Sorcellerie, runes et magie innée |
| Niveau 2   | Cout Niv 2                    | Niveau 3                  | Cout Niv 3                        |
| + 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions   | 20                            |                           |                                   |
| Niveau 4   | Cout Niv 4                    | Niveau 5                  | Cout Niv 5                        |
|  |                               |                           |                                   |
| Niveau 6   | Cout Niv 6                    | Niveau 7                  | Cout Niv 7                        |
|  |                               |                           |                                   |

|  |                               |                            |                                   |
|--|-------------------------------|----------------------------|-----------------------------------|
| Pouvoir  |                               | Cout Niv 1                 |                                   |
| <b>Noirceur</b>  |                               | 5                          |                                   |
|  |                               | Cout en points de fatigue  | 2                                 |
| Description  |                               |                            |                                   |
| Permet de conjurer une zone de noirceur qui suivra un individu partout. La victime est aveuglée pendant 30 sec. Lorsque aveuglé, le joueur ferme les yeux et n'a pas le droit de les ouvrir, à moins de posséder une habileté le lui permettant. Dire : "noirceur" et lancer un catalyseur sur la victime. |                               |                            |                                   |
| Pré-requis 1   | Pré-requis 2                  |                            | Pré-requis 3                      |
|  |                               |                            |                                   |
| Fréquence  | Activation                    |                            | Défense                           |
| 1 x par scène  | en combat ou non              |                            |                                   |
| Annulé par   | Composante matérielle requise |                            | Catégorie de pouvoir              |
| Lumière divine   | Non                           |                            | Sorcellerie, runes et magie innée |
| Niveau 2   | Cout Niv 2                    | Niveau 3                   | Cout Niv 3                        |
| devient utilisable à volonté   | 12                            | coûts en pts de fatigue -1 | 9                                 |
| Niveau 4   | Cout Niv 4                    | Niveau 5                   | Cout Niv 5                        |
|  |                               |                            |                                   |
| Niveau 6   | Cout Niv 6                    | Niveau 7                   | Cout Niv 7                        |
|  |                               |                            |                                   |

|  |                               |  |                                   |
|--|-------------------------------|--|-----------------------------------|
| Pouvoir  |                               | Cout Niv 1   |                                   |
| <b>Ordre</b>   |                               | 2  |                                   |
|  |                               | Cout en points de fatigue                          | 1                                 |
| Description  |                               |  |                                   |
| Permet au personnage de donner un ordre simple en deux mots qui doit inclure un verbe. Il lance ensuite 1* catalyseur. S'il touche, la personne doit obéir pendant 1* min. Celle-ci doit bien sûr comprendre la langue parlée. |                               |  |                                   |
| Pré-requis 1   | Pré-requis 2                  |  | Pré-requis 3                      |
|  |                               |  |                                   |
| Fréquence  | Activation                    |  | Défense                           |
| 1 x par scène  | hors combat seulement         |  | Spirituel 1                       |
| Annulé par   | Composante matérielle requise |  | Catégorie de pouvoir              |
|  | Non                           |  | Sorcellerie, runes et magie innée |
| Niveau 2   | Cout Niv 2                    | Niveau 3   | Cout Niv 3                        |
| devient utilisable à volonté   | 10                            | + 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions | 4                                 |
| Niveau 4   | Cout Niv 4                    | Niveau 5   | Cout Niv 5                        |
| coûts en pts de fatigue -1   | 7                             | + 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions | 7                                 |
| Niveau 6   | Cout Niv 6                    | Niveau 7   | Cout Niv 7                        |
| + 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions   | 7                             | + 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions | 12                                |

|   |                               |  |                                   |
|---|-------------------------------|--|-----------------------------------|
| Pouvoir   |                               | Cout Niv 1   |                                   |
| <b>Ordre complexe</b>   |                               | 5  |                                   |
| Description   |                               | Cout en points de fatigue                          | 2                                 |
| Permet au personnage de donner un ordre en 10 mots maximum qui doit inclure un verbe. Il lance ensuite 1* catalyseur. S'il touche, la personne doit obéir pendant 2* min. Celle-ci doit bien sûr comprendre la langue parlée. |                               |  |                                   |
| Pré-requis 1  | Pré-requis 2                  |  | Pré-requis 3                      |
| Ordre   |                               |  |                                   |
| Fréquence   | Activation                    |  | Défense                           |
| 1 x par scène   | hors combat seulement         |  | Spirituel 3                       |
| Annulé par  | Composante matérielle requise |  | Catégorie de pouvoir              |
|   | Non                           |  | Sorcellerie, runes et magie innée |
| Niveau 2  | Cout Niv 2                    | Niveau 3   | Cout Niv 3                        |
| coûts en pts de fatigue -1  | 4                             | + 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions | 7                                 |
| Niveau 4  | Cout Niv 4                    | Niveau 5   | Cout Niv 5                        |
| + 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions  | 7                             | + 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions | 7                                 |
| Niveau 6  | Cout Niv 6                    | Niveau 7   | Cout Niv 7                        |
| + 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions  | 10                            | + 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions | 10                                |

|  |                               |                            |                                   |
|--|-------------------------------|----------------------------|-----------------------------------|
| Pouvoir  |                               | Cout Niv 1                 |                                   |
| <b>Peur</b>  |                               | 2                          |                                   |
| Description  |                               | Cout en points de fatigue  | 1                                 |
| Permet de faire peur à 1 personne touchée. Dire : "peur" et toucher la personne. Durée : 1 scène. La peur se joue de deux façons différentes : 1- Le personnage fuit de la façon la plus directe la source de la peur en ne pouvant qu'esquiver, parer ou se retirer du combat. 2- Le personnage entre dans un état de catatonie et n'est plus conscient de son environnement, il est paralysé par la peur et ne peut prendre la fuite que s'il est attaqué. |                               |                            |                                   |
| Pré-requis 1   | Pré-requis 2                  |                            | Pré-requis 3                      |
| Fréquence  | Activation                    |                            | Défense                           |
| 1 x par scène  | en combat ou non              |                            | Spirituel 2                       |
| Annulé par   | Composante matérielle requise |                            | Catégorie de pouvoir              |
| Courage  | Non                           |                            | Sorcellerie, runes et magie innée |
| Niveau 2   | Cout Niv 2                    | Niveau 3                   | Cout Niv 3                        |
| devient utilisable à volonté   | 7                             | coûts en pts de fatigue -1 | 6                                 |
| Niveau 4   | Cout Niv 4                    | Niveau 5                   | Cout Niv 5                        |
| Niveau 6   | Cout Niv 6                    | Niveau 7                   | Cout Niv 7                        |

|  |                               |                                   |            |
|--|-------------------------------|-----------------------------------|------------|
| Pouvoir  |                               | Cout Niv 1                        |            |
| <b>Poche dimensionnelle</b>  |                               | 12                                |            |
| Description  |                               | Cout en points de fatigue         | 0          |
| Permet de faire disparaître le contenu d'une de vos poches dans un espace extradimensionnel. Il y reste jusqu'à ce que vous dites le mot de passe choisi ou à la fin du GN. À ce moment, le contenu ré-apparaît. Demandez un 'ziploc' incrit poche dimensionnelle à la scénaristique. Si vous êtes mort (achevé), une dissipation de la magie sur cette poche la fera aussi re-apparaître. Coûte 1 PF faire disparaître le contenu de votre poche. Vous pouvez avoir 1* seule poche ainsi. |                               |                                   |            |
| Pré-requis 1   | Pré-requis 2                  | Pré-requis 3                      |            |
| Voyage dimensionnel  |                               |                                   |            |
| Fréquence  | Activation                    | Défense                           |            |
| 1 x par scène  |                               |                                   |            |
| Annulé par   | Composante matérielle requise | Catégorie de pouvoir              |            |
|  | Non                           | Sorcellerie, runes et magie innée |            |
| Niveau 2   | Cout Niv 2                    | Niveau 3                          | Cout Niv 3 |
| + 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions   | 10                            |                                   | 0          |
| Niveau 4   | Cout Niv 4                    | Niveau 5                          | Cout Niv 5 |
|  | 0                             |                                   | 0          |
| Niveau 6   | Cout Niv 6                    | Niveau 7                          | Cout Niv 7 |
|  | 0                             |                                   | 0          |

|  |                               |  |            |
|--|-------------------------------|--|------------|
| Pouvoir  |                               | Cout Niv 1   |            |
| <b>Point de magie suppl. Sorcier</b>               |                               | 2  |            |
| Description  |                               | Cout en points de fatigue                          | 0          |
| Donne 1* PM supplémentaire.                        |                               |  |            |
| Pré-requis 1                                       | Pré-requis 2                  | Pré-requis 3                                       |            |
| Sorcellerie de base                                |                               |  |            |
| Fréquence  | Activation                    | Défense  |            |
| permanent  | permanent                     |  |            |
| Annulé par   | Composante matérielle requise | Catégorie de pouvoir                               |            |
|  | Non                           | Sorcellerie, runes et magie innée                  |            |
| Niveau 2   | Cout Niv 2                    | Niveau 3   | Cout Niv 3 |
| + 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions | 2                             | + 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions | 2          |
| Niveau 4   | Cout Niv 4                    | Niveau 5   | Cout Niv 5 |
| + 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions | 2                             | + 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions | 2          |
| Niveau 6   | Cout Niv 6                    | Niveau 7   | Cout Niv 7 |
| + 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions | 2                             | + 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions | 2          |

|  |                               |  |            |
|--|-------------------------------|--|------------|
| Pouvoir  |                               | Cout Niv 1   |            |
| <b>Réserve magique Sorcier</b>                     |                               | 5  |            |
| Description  |                               | Cout en points de fatigue                          | 0          |
| Donne 2* PM supplémentaires.                       |                               |  |            |
| Pré-requis 1                                       | Pré-requis 2                  | Pré-requis 3                                       |            |
| Point de magie suppl. Sorcier                      |                               |  |            |
| Fréquence  | Activation                    | Défense  |            |
| permanent  | permanent                     |  |            |
| Annulé par   | Composante matérielle requise | Catégorie de pouvoir                               |            |
|  | Non                           | Sorcellerie, runes et magie innée                  |            |
| Niveau 2   | Cout Niv 2                    | Niveau 3   | Cout Niv 3 |
| + 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions | 5                             | + 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions | 5          |
| Niveau 4   | Cout Niv 4                    | Niveau 5   | Cout Niv 5 |
| + 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions | 5                             | + 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions | 5          |
| Niveau 6   | Cout Niv 6                    | Niveau 7   | Cout Niv 7 |
| + 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions | 5                             | + 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions | 5          |

|   |                               |                                   |            |
|---|-------------------------------|-----------------------------------|------------|
| Pouvoir   |                               | Cout Niv 1                        |            |
| <b>Scrutation de l'esprit</b>   |                               | 10                                |            |
| Description   |                               | Cout en points de fatigue         | 3          |
| Permet après 5 sec de concentration les yeux fermés de toucher une personne avec les 2 mains sur la tête. Celle-ci figera sur place et ne pourra attaquer le scrutateur. Le scrutateur posera 1 question précise à laquelle la victime devra répondre la vérité (dans l'oreille du scrutateur), car le scrutateur va chercher la réponse dans sa tête. Après la scrutation, vous serez sonné 30 sec. Lorsque sonné, vous devez vous mettre à genou pour 30 secondes et ne pouvez que vous retirez du combat, mais la parade et l'esquive peuvent être utilisés Coûte 3 PF |                               |                                   |            |
| Pré-requis 1  | Pré-requis 2                  | Pré-requis 3                      |            |
| Attaque mentale mineur  |                               |                                   |            |
| Fréquence   | Activation                    | Défense                           |            |
| 1 x par scène   | hors combat seulement         | Spirituel 4                       |            |
| Annulé par  | Composante matérielle requise | Catégorie de pouvoir              |            |
|   | Non                           | Sorcellerie, runes et magie innée |            |
| Niveau 2  | Cout Niv 2                    | Niveau 3                          | Cout Niv 3 |
| coûts en pts de fatigue -1  | 6                             | coûts en pts de fatigue -1        | 6          |
| Niveau 4  | Cout Niv 4                    | Niveau 5                          | Cout Niv 5 |
|   |                               |                                   |            |
| Niveau 6  | Cout Niv 6                    | Niveau 7                          | Cout Niv 7 |
|   |                               |                                   |            |

|  |                               |                            |                                   |
|--|-------------------------------|----------------------------|-----------------------------------|
| Pouvoir  |                               | Cout Niv 1                 |                                   |
| <b>Sentir la magie</b>   |                               | 5                          |                                   |
|  |                               | Cout en points de fatigue  | 1                                 |
| Description  |                               |                            |                                   |
| Permet de détecter tous les objets magiques visibles dans la zone en se concentrant. Vous dépensez 1 PF et vous pouvez utiliser ce pouvoir 2* min. Durant toute la durée du sort, vous pouvez demander aux gens autour de vous s'ils portent des objets magiques visibles. Vous pouvez aussi crier et demander s'il y a des créatures animées magiquement à 10 m de vous. Vous pouvez aussi demander à une créature pointée discrètement si elle porte un/des objets magiques visibles. Une épée magique à la main ou au fourreau sera visible, de même qu'une potion à la ceinture, mais pas un médaillon derrière un vêtement ou un anneau sous un gant. |                               |                            |                                   |
| Pré-requis 1   | Pré-requis 2                  |                            | Pré-requis 3                      |
| Détection de la magie  |                               |                            |                                   |
| Fréquence  | Activation                    |                            | Défense                           |
| a volonté  | hors combat seulement         |                            |                                   |
| Annulé par   | Composante matérielle requise |                            | Catégorie de pouvoir              |
|  | Non                           |                            | Sorcellerie, runes et magie innée |
| Niveau 2   | Cout Niv 2                    | Niveau 3                   | Cout Niv 3                        |
| + 2 au chiffre avec astérisque dans la descriptions  | 6                             | coûts en pts de fatigue -1 | 20                                |
| Niveau 4   | Cout Niv 4                    | Niveau 5                   | Cout Niv 5                        |
|  |                               |                            |                                   |
| Niveau 6   | Cout Niv 6                    | Niveau 7                   | Cout Niv 7                        |
|  |                               |                            |                                   |

|  |                               |                            |                                   |
|--|-------------------------------|----------------------------|-----------------------------------|
| Pouvoir  |                               | Cout Niv 1                 |                                   |
| <b>Silence</b>   |                               | 3                          |                                   |
|  |                               | Cout en points de fatigue  | 2                                 |
| Description  |                               |                            |                                   |
| Permet au personnage de rendre un ennemi silencieux pendant 1* min. Dire : "silence" et lancer un catalyseur à l'ennemi. |                               |                            |                                   |
| Pré-requis 1   | Pré-requis 2                  |                            | Pré-requis 3                      |
|  |                               |                            |                                   |
| Fréquence  | Activation                    |                            | Défense                           |
| 3 x par scène  | en combat ou non              |                            | Spirituel 2                       |
| Annulé par   | Composante matérielle requise |                            | Catégorie de pouvoir              |
|  | Non                           |                            | Sorcellerie, runes et magie innée |
| Niveau 2   | Cout Niv 2                    | Niveau 3                   | Cout Niv 3                        |
| + 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions  | 4                             | coûts en pts de fatigue -1 | 4                                 |
| Niveau 4   | Cout Niv 4                    | Niveau 5                   | Cout Niv 5                        |
| fréquence= a volonté   | 7                             |                            |                                   |
| Niveau 6   | Cout Niv 6                    | Niveau 7                   | Cout Niv 7                        |
|  |                               |                            |                                   |



|   |                               |                           |                                   |
|---|-------------------------------|---------------------------|-----------------------------------|
| Pouvoir   |                               | Cout Niv 1                |                                   |
| <b>Silence avancé</b>   |                               | 5                         |                                   |
|   |                               | Cout en points de fatigue | 1                                 |
| Description   |                               |                           |                                   |
| Permet au personnage de pointer les cibles plutôt que de toucher avec un catalyseur lors de l'utilisation de pouvoirs de silence. |                               |                           |                                   |
| Pré-requis 1  | Pré-requis 2                  |                           | Pré-requis 3                      |
| Silence   |                               |                           |                                   |
| Fréquence   | Activation                    |                           | Défense                           |
| permanent   | en combat ou non              |                           |                                   |
| Annulé par  | Composante matérielle requise |                           | Catégorie de pouvoir              |
|   | Non                           |                           | Sorcellerie, runes et magie innée |
| Niveau 2  | Cout Niv 2                    | Niveau 3                  | Cout Niv 3                        |
| coûts en pts de fatigue -1  | 12                            |                           |                                   |
| Niveau 4  | Cout Niv 4                    | Niveau 5                  | Cout Niv 5                        |
|   |                               |                           |                                   |
| Niveau 6  | Cout Niv 6                    | Niveau 7                  | Cout Niv 7                        |
|   |                               |                           |                                   |

|  |                               |  |                                   |
|--|-------------------------------|--|-----------------------------------|
| Pouvoir  |                               | Cout Niv 1   |                                   |
| <b>Sorcellerie de base</b>   |                               | 15   |                                   |
|  |                               | Cout en points de fatigue                          | 0                                 |
| Description  |                               |  |                                   |
| Permet au personnage de faire de la Sorcellerie de niv 0. Vous devez choisir 1* sort connu de niv 0 de la liste Sorcellerie. |                               |  |                                   |
| Pré-requis 1   | Pré-requis 2                  |  | Pré-requis 3                      |
|  |                               |  |                                   |
| Fréquence  | Activation                    |  | Défense                           |
| special  | permanent                     |  |                                   |
| Annulé par   | Composante matérielle requise |  | Catégorie de pouvoir              |
|  | Non                           |  | Sorcellerie, runes et magie innée |
| Niveau 2   | Cout Niv 2                    | Niveau 3   | Cout Niv 3                        |
| + 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions   | 10                            | + 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions | 10                                |
| Niveau 4   | Cout Niv 4                    | Niveau 5   | Cout Niv 5                        |
| + 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions   | 10                            | + 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions | 10                                |
| Niveau 6   | Cout Niv 6                    | Niveau 7   | Cout Niv 7                        |
| + 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions   | 10                            | + 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions | 10                                |

|   |                               |  |                                   |
|---|-------------------------------|--|-----------------------------------|
| Pouvoir   |                               | Cout Niv 1   |                                   |
| <b>Sorcellerie I</b>  |                               | 11   |                                   |
| Description   |                               | Cout en points de fatigue                          | 0                                 |
| Permet au personnage de faire de la Sorcellerie de niv 1. Vous gagnez aussi 3 PM. Vous devez choisir 1* sort connu de niv 1 de la liste Sorcellerie. Lorsque vous faites de la sorcellerie, vous ne devez pas porter d'armure plus que légère, sinon vous subissez une pénalité de 1 PM supplémentaire pour les armures moyennes et 2 pour les armures lourdes. |                               |  |                                   |
| Pré-requis 1  | Pré-requis 2                  |  | Pré-requis 3                      |
| Sorcellerie de base   |                               |  |                                   |
| Fréquence   | Activation                    |  | Défense                           |
| special   | special                       |  |                                   |
| Annulé par  | Composante matérielle requise |  | Catégorie de pouvoir              |
|   | Non                           |  | Sorcellerie, runes et magie innée |
| Niveau 2  | Cout Niv 2                    | Niveau 3   | Cout Niv 3                        |
| + 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions  | 3                             | + 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions | 3                                 |
| Niveau 4  | Cout Niv 4                    | Niveau 5   | Cout Niv 5                        |
| + 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions  | 3                             | + 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions | 3                                 |
| Niveau 6  | Cout Niv 6                    | Niveau 7   | Cout Niv 7                        |
| + 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions  | 3                             | + 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions | 3                                 |

|   |                               |  |                                   |
|---|-------------------------------|--|-----------------------------------|
| Pouvoir   |                               | Cout Niv 1   |                                   |
| <b>Sorcellerie II</b>   |                               | 14   |                                   |
| Description   |                               | Cout en points de fatigue                          | 0                                 |
| Permet au personnage de faire de la Sorcellerie de niv 2. Vous gagnez 3 Pm et vous devez choisir 1* sort connu de niv 2 de la liste Sorcellerie. Lorsque vous faites de la sorcellerie, vous ne devez pas porter d'armure plus que légère, sinon vous subissez une pénalité de 1 PM supplémentaire pour les armures moyennes et 2 pour les armures lourdes. Permet aussi de faire vos sorts connus de niveaux inférieurs comme des sorts niv 2 au coût de 2 PM. |                               |  |                                   |
| Pré-requis 1  | Pré-requis 2                  |  | Pré-requis 3                      |
| Sorcellerie I   |                               |  |                                   |
| Fréquence   | Activation                    |  | Défense                           |
| special   | special                       |  |                                   |
| Annulé par  | Composante matérielle requise |  | Catégorie de pouvoir              |
|   | Non                           |  | Sorcellerie, runes et magie innée |
| Niveau 2  | Cout Niv 2                    | Niveau 3   | Cout Niv 3                        |
| + 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions  | 3                             | + 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions | 3                                 |
| Niveau 4  | Cout Niv 4                    | Niveau 5   | Cout Niv 5                        |
| + 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions  | 3                             | + 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions | 3                                 |
| Niveau 6  | Cout Niv 6                    | Niveau 7   | Cout Niv 7                        |
| + 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions  | 3                             |  |                                   |

|  |                               |  |                                   |
|--|-------------------------------|--|-----------------------------------|
| Pouvoir  |                               | Cout Niv 1   |                                   |
| <b>Sorcellerie III</b>   |                               | 18   |                                   |
| Description  |                               | Cout en points de fatigue                          | 0                                 |
| Permet au personnage de faire de la Sorcellerie de niv 3. Vous gagnez 3 PM et devez choisir 1* sort connu de niv 3 de la liste Sorcellerie. Lorsque vous faites de la sorcellerie, vous ne devez pas porter d'armure plus que légère, sinon vous subissez une pénalité de 1 PM supplémentaire pour les armures moyennes et 2 pour les armures lourdes. Permet aussi de faire vos sorts connus de niveaux inférieurs comme des sorts niv 3 au coût de 3 PM. |                               |  |                                   |
| Pré-requis 1   | Pré-requis 2                  |  | Pré-requis 3                      |
| Sorcellerie II   |                               |  |                                   |
| Fréquence  | Activation                    |  | Défense                           |
| special  | special                       |  |                                   |
| Annulé par   | Composante matérielle requise |  | Catégorie de pouvoir              |
|  | Non                           |  | Sorcellerie, runes et magie innée |
| Niveau 2   | Cout Niv 2                    | Niveau 3   | Cout Niv 3                        |
| + 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions   | 5                             | + 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions | 5                                 |
| Niveau 4   | Cout Niv 4                    | Niveau 5   | Cout Niv 5                        |
| + 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions   | 5                             | + 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions | 5                                 |
| Niveau 6   | Cout Niv 6                    | Niveau 7   | Cout Niv 7                        |
|  |                               |  |                                   |

|  |                               |  |                                   |
|--|-------------------------------|--|-----------------------------------|
| Pouvoir  |                               | Cout Niv 1   |                                   |
| <b>Sorcellerie IV</b>  |                               | 30   |                                   |
| Description  |                               | Cout en points de fatigue                          | 0                                 |
| Permet au personnage de faire de la Sorcellerie de niv 4. Vous gagnez 3 PM et devez choisir 1* sort connu de niv 4 de la liste Sorcellerie. Lorsque vous faites de la sorcellerie, vous ne devez pas porter d'armure plus que légère, sinon vous subissez une pénalité de 1 PM supplémentaire pour les armures moyennes et 2 pour les armures lourdes. Permet aussi de faire vos sorts connus de niveaux inférieurs comme des sorts niv 4 au coût de 4 PM. |                               |  |                                   |
| Pré-requis 1   | Pré-requis 2                  |  | Pré-requis 3                      |
| Sorcellerie III  |                               |  |                                   |
| Fréquence  | Activation                    |  | Défense                           |
| special  | special                       |  |                                   |
| Annulé par   | Composante matérielle requise |  | Catégorie de pouvoir              |
|  | Non                           |  | Sorcellerie, runes et magie innée |
| Niveau 2   | Cout Niv 2                    | Niveau 3   | Cout Niv 3                        |
| + 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions   | 10                            | + 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions | 10                                |
| Niveau 4   | Cout Niv 4                    | Niveau 5   | Cout Niv 5                        |
| + 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions   | 10                            |  |                                   |
| Niveau 6   | Cout Niv 6                    | Niveau 7   | Cout Niv 7                        |
|  |                               |  |                                   |

|  |                               |  |                                   |
|--|-------------------------------|--|-----------------------------------|
| Pouvoir  |                               | Cout Niv 1   |                                   |
| <b>Sorcellerie V</b>   |                               | 40   |                                   |
| Description  |                               | Cout en points de fatigue                          | 0                                 |
| <p>Permet au personnage de faire de la Sorcellerie de niv 5. Vous gagnez 3 Pm et devez choisir 1* sort connu de niv 5 de la liste Sorcellerie. Le premier sort connu est celui dans le tableau sorts connus bonis de la classe Warlock en lien avec votre Patron. Lorsque vous faites de la sorcellerie, vous ne devez pas porter d'armure plus que légère, sinon vous subissez une pénalité de 1 PM supplémentaire pour les armures moyennes et 2 pour les armures lourdes. Permet aussi de faire vos sorts connus de niveaux inférieurs comme des sorts niv 5 au coût de 5 PM.</p> |                               |  |                                   |
| Pré-requis 1   | Pré-requis 2                  |  | Pré-requis 3                      |
| Sorcellerie V  |                               |  |                                   |
| Fréquence  | Activation                    |  | Défense                           |
| special  | special                       |  |                                   |
| Annulé par   | Composante matérielle requise |  | Catégorie de pouvoir              |
|  | Non                           |  | Sorcellerie, runes et magie innée |
| Niveau 2   | Cout Niv 2                    | Niveau 3   | Cout Niv 3                        |
| + 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions   | 10                            | + 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions | 10                                |
| Niveau 4   | Cout Niv 4                    | Niveau 5   | Cout Niv 5                        |
|  |                               |  |                                   |
| Niveau 6   | Cout Niv 6                    | Niveau 7   | Cout Niv 7                        |
|  |                               |  |                                   |

|  |                               |                           |                                   |
|--|-------------------------------|---------------------------|-----------------------------------|
| Pouvoir  |                               | Cout Niv 1                |                                   |
| <b>Sort de sorcier pénétrant les défenses</b>  |                               | 3                         |                                   |
| Description  |                               | Cout en points de fatigue | 0                                 |
| <p>Vous devez choisir 1 sort connu avec ce pouvoir. Augmente le niveau d'attaque du sort de 2, le rendant plus difficile à défier. Le sort coûtera 1 PM supplémentaire lorsque utilisé ainsi. Répétition permet de choisir 1 autre sort.</p> |                               |                           |                                   |
| Pré-requis 1   | Pré-requis 2                  |                           | Pré-requis 3                      |
| Sorcellerie I  |                               |                           |                                   |
| Fréquence  | Activation                    |                           | Défense                           |
| permanent  | special                       |                           |                                   |
| Annulé par   | Composante matérielle requise |                           | Catégorie de pouvoir              |
|  | Non                           |                           | Sorcellerie, runes et magie innée |
| Niveau 2   | Cout Niv 2                    | Niveau 3                  | Cout Niv 3                        |
|  |                               |                           |                                   |
| Niveau 4   | Cout Niv 4                    | Niveau 5                  | Cout Niv 5                        |
|  |                               |                           |                                   |
| Niveau 6   | Cout Niv 6                    | Niveau 7                  | Cout Niv 7                        |
|  |                               |                           |                                   |

|   |                               |   |              |
|---|-------------------------------|---|--------------|
| Pouvoir   |                               | Cout Niv 1  |              |
| <b>Sort de sorcier persistant</b>   |                               | 5   |              |
| Description   |                               | Cout en points de fatigue                           | 0            |
| Vous devez choisir 1 sort connu avec ce pouvoir. Vous permet d'augmenter leur durée x2* . Utilisable seulement sur les sorts qui ont pour cible vous ou une cible consentante. Répétition permet de choisir 1 autre sort. Le sort coutera 1 Pm supplémentaire utilisé ainsi |                               |   |              |
| Pré-requis 1  | Pré-requis 2                  |   | Pré-requis 3 |
| Sorcellerie I   |                               |   |              |
| Fréquence   | Activation                    |   | Défense      |
|   | special                       |   |              |
| Annulé par  | Composante matérielle requise | Catégorie de pouvoir                                |              |
|   | Non                           | Sorcellerie, runes et magie innée                   |              |
| Niveau 2  | Cout Niv 2                    | Niveau 3  | Cout Niv 3   |
| + 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions   | 7                             | + 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions | 10           |
| Niveau 4  | Cout Niv 4                    | Niveau 5  | Cout Niv 5   |
|   |                               |   |              |
| Niveau 6  | Cout Niv 6                    | Niveau 7  | Cout Niv 7   |
|   |                               |   |              |

|  |                               |                                   |              |
|--|-------------------------------|-----------------------------------|--------------|
| Pouvoir  |                               | Cout Niv 1                        |              |
| <b>Sort de sorcier préféré</b>   |                               | 5                                 |              |
| Description  |                               | Cout en points de fatigue         | 0            |
| Permet de choisir un sort connu par l'incantateur. Ce sort lui coûtera désormais 1* PM de moins (répétition permet de choisir un autre sort avec le même effet). |                               |                                   |              |
| Pré-requis 1   | Pré-requis 2                  |                                   | Pré-requis 3 |
| Sorcellerie I  |                               |                                   |              |
| Fréquence  | Activation                    |                                   | Défense      |
|  | special                       |                                   |              |
| Annulé par   | Composante matérielle requise | Catégorie de pouvoir              |              |
|  | Non                           | Sorcellerie, runes et magie innée |              |
| Niveau 2   | Cout Niv 2                    | Niveau 3                          | Cout Niv 3   |
| + 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions  | 25                            |                                   |              |
| Niveau 4   | Cout Niv 4                    | Niveau 5                          | Cout Niv 5   |
|  |                               |                                   |              |
| Niveau 6   | Cout Niv 6                    | Niveau 7                          | Cout Niv 7   |
|  |                               |                                   |              |

|  |                               |   |                                   |
|--|-------------------------------|---|-----------------------------------|
| Pouvoir  |                               | Cout Niv 1  |                                   |
| <b>Soumission</b>  |                               | 25  |                                   |
|  |                               | Cout en points de fatigue                           | 3                                 |
| Description  |                               |   |                                   |
| Après 4 sec de concentration les yeux fermés, permet de prendre contrôle de l'esprit d'une personne. Dire : "soumission" et lancer un catalyseur. La victime touchée devient "l'esclave" du personnage pendant 2* min. Pouvoir de type "charme". Lorsque sous l'effet d'un pouvoir de type "charme", le joueur reste conscient de l'environnement et peut se méfier des autres (sauf le charmeur). Il peut se défendre et attaquer. Le sort est rompu lorsque le charmé est attaqué par le charmeur ou que ce dernier lui suggère de faire une action mettant clairement sa vie en danger. |                               |   |                                   |
| Pré-requis 1   | Pré-requis 2                  |   | Pré-requis 3                      |
| Attaque mentale majeure  |                               |   |                                   |
| Fréquence  | Activation                    |   | Défense                           |
| 1 x par scène  | en combat ou non              |   | Spirituel 3                       |
| Annulé par   | Composante matérielle requise |   | Catégorie de pouvoir              |
|  | Non                           |   | Sorcellerie, runes et magie innée |
| Niveau 2   | Cout Niv 2                    | Niveau 3  | Cout Niv 3                        |
| coûts en pts de fatigue -1   | 6                             | + 2 au chiffre avec astérisque dans la descriptions | 6                                 |
| Niveau 4   | Cout Niv 4                    | Niveau 5  | Cout Niv 5                        |
| + 2 au chiffre avec astérisque dans la descriptions  | 6                             |   |                                   |
| Niveau 6   | Cout Niv 6                    | Niveau 7  | Cout Niv 7                        |
|  |                               |   |                                   |

|  |                               |   |                                   |
|--|-------------------------------|---|-----------------------------------|
| Pouvoir  |                               | Cout Niv 1  |                                   |
| <b>Tome de pacte spirituel</b>   |                               | 18  |                                   |
|  |                               | Cout en points de fatigue                           | 0                                 |
| Description  |                               |   |                                   |
| Votre Patron vous fait don d'un grimoire magique. Il ne peut être volé car quand le Warlock le lâche, il devient éthéré et réapparaît quand il le commande. Il est lié magiquement à lui. Vous pouvez inscrire 3* sorts connus de niv 1 et plus dedans. Entre les GN, vous pouvez changer les sorts qu'il contient (avertir la scénaristique). Lorsque vous incantez l'un de ces sorts en ayant le grimoire ouvert à la bonne page, vous avez l'un des choix suivants : 1- un bonus de + 1 aux dégâts du sort sur la première cible touchée par le sort ( non cumulable) ; 2- augmenter de 50% la durée du sort; 3- Augmenter de 2 les défenses requises contre ce sort. |                               |   |                                   |
| Pré-requis 1   | Pré-requis 2                  |   | Pré-requis 3                      |
| Sorcellerie de base  |                               |   |                                   |
| Fréquence  | Activation                    |   | Défense                           |
| special  | special                       |   |                                   |
| Annulé par   | Composante matérielle requise |   | Catégorie de pouvoir              |
|  | Non                           |   | Sorcellerie, runes et magie innée |
| Niveau 2   | Cout Niv 2                    | Niveau 3  | Cout Niv 3                        |
| + 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions  | 8                             | + 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions | 7                                 |
| Niveau 4   | Cout Niv 4                    | Niveau 5  | Cout Niv 5                        |
| + 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions  | 7                             |   |                                   |
| Niveau 6   | Cout Niv 6                    | Niveau 7  | Cout Niv 7                        |
|  |                               |   |                                   |

|  |                               |                            |                                   |
|--|-------------------------------|----------------------------|-----------------------------------|
| Pouvoir  |                               | Cout Niv 1                 |                                   |
| <b>Voyage dimensionnel</b>   |                               | 10                         |                                   |
| Description  |                               | Cout en points de fatigue  | 2                                 |
| Permet de faire des voyages dans une autre dimension. Dire : "voyage" et lever les 2 bras dans les airs; vous êtes disparu pour tous. Vous pouvez faire 25 pas, mais devez voir la destination. Vous êtes sonné 15 sec après le voyage et vous pouvez vous défendre seulement. |                               |                            |                                   |
| Pré-requis 1   | Pré-requis 2                  |                            | Pré-requis 3                      |
| Fréquence  | Activation                    |                            | Défense                           |
| 1 x par scène  | en combat ou non              |                            |                                   |
| Annulé par   | Composante matérielle requise |                            | Catégorie de pouvoir              |
| Perception surnaturel  | Non                           |                            | Sorcellerie, runes et magie innée |
| Niveau 2   | Cout Niv 2                    | Niveau 3                   | Cout Niv 3                        |
| + 2 x par scène  | 18                            | coûts en pts de fatigue -1 | 6                                 |
| Niveau 4   | Cout Niv 4                    | Niveau 5                   | Cout Niv 5                        |
| coûts en pts de fatigue -1   | 12                            |                            |                                   |
| Niveau 6   | Cout Niv 6                    | Niveau 7                   | Cout Niv 7                        |
|  |                               |                            |                                   |

|   |                               |                            |                                   |
|---|-------------------------------|----------------------------|-----------------------------------|
| Pouvoir   |                               | Cout Niv 1                 |                                   |
| <b>Voyage dimensionnel longue distance</b>  |                               | 18                         |                                   |
| Description   |                               | Cout en points de fatigue  | 3                                 |
| Permet de faire des voyages dans une autre dimension. Dire : "voyage" et lever les 2 bras dans les airs; vous êtes disparu pour tous. Vous pouvez faire 100 pas, mais devez voir la destination. Vous êtes sonné 15 sec après le voyage et vous pouvez vous défendre seulement. |                               |                            |                                   |
| Pré-requis 1  | Pré-requis 2                  |                            | Pré-requis 3                      |
| Voyage dimensionnel   |                               |                            |                                   |
| Fréquence   | Activation                    |                            | Défense                           |
| 1 x par scène   | en combat ou non              |                            |                                   |
| Annulé par  | Composante matérielle requise |                            | Catégorie de pouvoir              |
| Perception surnaturel   | Non                           |                            | Sorcellerie, runes et magie innée |
| Niveau 2  | Cout Niv 2                    | Niveau 3                   | Cout Niv 3                        |
| coûts en pts de fatigue -1  | 12                            | coûts en pts de fatigue -1 | 12                                |
| Niveau 4  | Cout Niv 4                    | Niveau 5                   | Cout Niv 5                        |
|   |                               |                            |                                   |
| Niveau 6  | Cout Niv 6                    | Niveau 7                   | Cout Niv 7                        |
|   |                               |                            |                                   |