

Attaque mentale rapide		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		2	Spirituel	12		
Pré-requis 1 :	Attaque mentale mineur					
Pré-requis 2 :						
Description						
Permet de faire les pouvoirs d'attaques mentales avec 2 secondes de concentration en moins						
Activation :	en combat ou non	Coût en pts de fatigue :		0		
Annulé par :		Défense :				
Fréquence :	permanent					
Pouvoirs rémunérateurs:	Non	Répétition possible :		0		
					Augmentation 2	
					Augmentation 3	
					Augmentation A	
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	

Repos mentale		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		2	Endurance	12		
Pré-requis 1 :						
Pré-requis 2 :						
Description						
Permet au personnage de récupérer plus rapidement de sa fatigue. Le personnage regagne 1* point de fatigue par 30 min de léger repos plutôt que par heure.						
Activation :	hors combat seulement	Coût en pts de fatigue :		0		
Annulé par :		Défense :				
Fréquence :	permanent					
Pouvoirs rémunérateurs:		Répétition possible :		0		
					Augmentation 2	
					Augmentation 3	
					Augmentation A	
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	+ 1 au chiffre avec astérisque dans
					Augmentation Y	+ 1 au chiffre avec astérisque dans
					Augmentation Z	10
						10

Attaque mentale étourdisante		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		3	Spirituel	25		
Pré-requis 1 :	Attaque mentale mineur					
Pré-requis 2 :						
Description						
Permet de faire une attaque mentale après 3 sec de concentration les yeux fermes sur une personne pointée à 5 m max qui oblige la victime à se battre à genou pour 30 secondes et elle est étourdie. (voir règles)						
Activation :	en combat ou non	Coût en pts de fatigue :		2		
Annulé par :	Esprit Impénétrable	Défense :	Spirituel 20			
Fréquence :	3 x par scène					
Pouvoirs rémunérateurs:	Non	Répétition possible :	0			
					Augmentation 2	
					Augmentation 3	
					Augmentation A	
					coûts en pts de fatigue -1	15
					Augmentation B	
					coûts en pts de fatigue -1	15
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	

Attaque mentale mineur		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		3	Spirituel	25		
Pré-requis 1 :						
Pré-requis 2 :						
Description						
Permet de faire une attaque mentale après 4 sec de concentration les yeux fermes sur une personne pointée à 5* m max. L'attaque fait 2* de dommage sans armure.						
Activation :	en combat ou non	Coût en pts de fatigue :		2		
Annulé par :	Esprit Impénétrable	Défense :	Spirituel 20			
Fréquence :	3 x par scène					
Pouvoirs rémunérateurs:	Non	Répétition possible :	0			
					Augmentation 2	
					Augmentation 3	
					fréquence= a volonté	50
					Augmentation A	
					coûts en pts de fatigue -1	15
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					+ 1 au chiffre avec astérisque dans	15
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	

Attaque mentale très rapide		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		3	Spirituel	25		
Pré-requis 1:	Attaque mentale rapide					
Pré-requis 2:						
Description						
Permet de faire les pouvoirs d'attaques mentales avec 1* secondes de concentration en moins. Note: Le pouvoir coûtera un point de fatigue supplémentaire						
Activation :	en combat ou non	Coût en pts de fatigue :		1		
Annulé par :		Défense :				
Fréquence :	permanent					
Pouvoirs rémunérateurs:	Non	Répétition possible :		0		
					Augmentation 2	
					Augmentation 3	
					Augmentation A	
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	15
					Augmentation Y	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	15
					Augmentation Z	

Aveuglement a distance		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		3	Spirituel	25		
Pré-requis 1:						
Pré-requis 2:						
Description						
Après 4 sec de concentration les yeux fermes, vous devez dire : "aveuglement" et lancer un catalyseur sur une personne. Si le catalyseur touche, celle-ci est aveuglé 30 sec (voir règles)						
Activation :	en combat ou non	Coût en pts de fatigue :		1		
Annulé par :		Défense :		Spirituel 20		
Fréquence :	1 x par scène					
Pouvoirs rémunérateurs:	Non	Répétition possible :		0		
					Augmentation 1	
					+ 1 x par scène	25
					Augmentation 2	
					+ 1 x par scène	25
					Augmentation 3	
					fréquence= a volonté	50
					Augmentation A	
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	

Aveuglement a distance de groupe		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		3	Spirituel	25	+ 1 x par scène	25
Pré-requis 1 :	Aveuglement a distance					
Pré-requis 2 :						
Description						
Après 4 sec de concentration les yeux fermes, vous devez dire : "aveuglement de groupe" et lancer 3* catalyseur sur une ou des personnes. Si un ou des catalyseurs touchent une personne, celle-ci est aveuglée 30 sec (voir règles)						
Activation :	en combat ou non	Coût en pts de fatigue :		2		
Annulé par :		Défense :	Spirituel 15			
Fréquence :	1 x par scène					
Pouvoirs rémunérateurs :	Non	Répétition possible :	0			
Augmentation 2						
+1 x par scène						
Augmentation 3						
fréquence= a volonté						
Augmentation A						
coûts en pts de fatigue -1						
Augmentation B						
Augmentation C						
Augmentation X						
+ 1 au chiffre avec astérisque dans						
Augmentation Y						
+ 1 au chiffre avec astérisque dans						
Augmentation Z						
+ 1 au chiffre avec astérisque dans						

Soumission		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		3	Spirituel	25	+ 1 x par scène	25
Pré-requis 1 :	Attaque mentale mineur					
Pré-requis 2 :						
Description						
Après 4 sec de concentration les yeux fermes, 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* minutes. Pouvoir de type "charme"						
Activation :	en combat ou non	Coût en pts de fatigue :		3		
Annulé par :	Esprit Impenetrable	Défense :	Spirituel 20			
Fréquence :	1 x par scène					
Pouvoirs rémunérateurs :		Répétition possible :	0			
Augmentation 2						
+1 x par scène						
Augmentation 3						
Augmentation A						
coûts en pts de fatigue -1						
Augmentation B						
coûts en pts de fatigue -1						
Augmentation C						
Augmentation X						
+ 1 au chiffre avec astérisque dans						
Augmentation Y						
+ 1 au chiffre avec astérisque dans						
Augmentation Z						
+ 1 au chiffre avec astérisque dans						

Soumission de groupe		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		4	Spirituel	50		
Pré-requis 1:	Soumission					
Pré-requis 2:						
Description						
Après 5 sec de concentration les yeux fermes, permet de prendre contrôle de l'esprit des personnes touchés. Dire " soumission" et lancer 3* catalyseurs. Ils deviennent "l'esclave" du personnage pendant 2* minutes. Pouvoir de type "charme"						
Activation :	en combat ou non	Cout en pts de fatigue :		4		
Annulé par :	esprit impenetrable	Défense :	Spirituel 20			
Fréquence :	1 x par scène					
Pouvoirs rémunérateurs:		Répétition possible :	0			
					Augmentation 2	
					Augmentation 3	
					Augmentation A	
					coûts en pts de fatigue -1	20
					Augmentation B	
					coûts en pts de fatigue -1	20
					Augmentation C	
					coûts en pts de fatigue -1	20
					Augmentation X	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	20
					Augmentation Y	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	20
					Augmentation Z	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	20

Attaque mentale majeure		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		5	Spirituel	100		
Pré-requis 1:	Attaque mentale mineur					
Pré-requis 2:						
Description						
Permet de faire un attaque mentale apres 6 sec de concentration les yeux fermes sur une personne pointée a 5* m max. L'attaque fait 5* de dommage sans armure.						
Activation :	en combat ou non	Cout en pts de fatigue :		2		
Annulé par :	Esprit impenetrable	Défense :	Spirituel 40			
Fréquence :	2 x par scène					
Pouvoirs rémunérateurs:	Non	Répétition possible :	0			
					Augmentation 2	
					+ 1 x par scène	100
					Augmentation 3	
					fréquence= a volonté	200
					Augmentation A	
					coûts en pts de fatigue -1	25
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	25
					Augmentation Y	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	25
					Augmentation Z	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	25

Aveuglement permanent		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		5	Spirituel	100	+ 1 x par scène	100
Pré-requis 1 :	Aveuglement a distance					
Pré-requis 2 :						
Description						
Après 6 sec de concentration les yeux fermes, vous devez dire : "aveuglement permanent" et lancer un catalyseur sur une personne. Si le catalyseur touche, celle-ci est aveuglé jusqu'à guérison magique(voir règles)						
Activation :	en combat ou non	Cout en pts de fatigue :				3
Annulé par :		Défense :	Spirituel 40			
Fréquence :	1 x par scène					
Pouvoirs rémunérateurs:	Non	Répétition possible :				0
					Augmentation 2	
					+ 1 x par scène	100
					Augmentation 3	
					Augmentation A	
					coûts en pts de fatigue -1	25
					Augmentation B	
					coûts en pts de fatigue -1	25
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	

Soumission totale		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		5	Spirituel	100		
Pré-requis 1 :	Soumission					
Pré-requis 2 :						
Description						
Permet de prendre contrôle de l'esprit de la personne. Après 6 sec de concentration les yeux fermes Dire " soumission" et lancer un catalyseur. Elle devient "l'esclave" du personnage. Pouvoir de type "charme" Seul un sort peut annulé les effets.						
Activation :	en combat ou non	Cout en pts de fatigue :				4
Annulé par :	esprit impenetrable	Défense :	Spirituel 40			
Fréquence :	1 x par scène					
Pouvoirs rémunérateurs:		Répétition possible :				0
					Augmentation 2	
					Augmentation 3	
					Augmentation A	
					coûts en pts de fatigue -1	25
					Augmentation B	
					coûts en pts de fatigue -1	25
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	

Soumission totale de groupe		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		5	Spirituel	100		
Pré-requis 1:	Soumission de groupe					
Pré-requis 2:	Soumission totale					
Description						
Prend contrôle de l'esprit des personnes touchés. Après 10 sec de concentration les yeux fermes Dire " soumission" et lancer 3* catalyseurs. Elles deviennent "l'esclave" du personnage. Pouvoir de type "charme" Seul un sort peut annulé les effets.						
Activation :	en combat ou non		Coût en pts de fatigue :	6		
Annulé par :	Esprit Impénétrable		Défense :	Spirituel 30		
Fréquence :	1 x par scène					
Pouvoirs rémunérateurs:			Répétition possible :	0		
					Augmentation 2	
					Augmentation 3	
					Augmentation A	
					coûts en pts de fatigue -1	25
					Augmentation B	
					coûts en pts de fatigue -1	25
					Augmentation C	
					coûts en pts de fatigue -1	25
					Augmentation X	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	25
					Augmentation Y	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	25
					Augmentation Z	