

Pouvoirs de voies

Air

Courant d'Air*	A1	Les Adeptes de l'Air sont insaisissables, s'ils ont suffisamment de place pour s'envoler. En dépensant 1 PoD minimum en Déplacement, l'Adepte peut ajouter son NV/2 à sa Parade pour ce round.
Bulle d'Air°	A2	En créant cette enveloppe d'air autour de son visage, l'Adepte devient insensible aux gaz naturels et peut même temporairement respirer sous l'eau pour une durée maximum d'une heure, et ce, tant que cette capacité est maintenue. Ce pouvoir peut être accordé à une autre personne pour 1 PoD et 2 succès supplémentaires obtenus lors du jet d'action de Voie. Si l'action est un échec, personne n'obtient le bénéfice de ce pouvoir.
Marque du Zéphyr	A3	L'Adepte peut ajouter son Adresse à ses tests de résistance à la Corruption. Il ne subit également plus de malus dû aux mauvaises conditions naturelles au vol.
Murmure des vents	A4	Ce pouvoir accorde l'utilisation du sort <i>Illusion mineure</i> avec un niveau de Magie égal au niveau de Voie de l'Adepte. Il peut être utilisé PENS fois par jour.
Bourrasque°	A5	L'Adepte peut créer des vents d'une violence inouïe. Grâce à la dépense d'1 PoD dédié en plus de ceux liés à son Attaque élémentaire, l'Adepte peut ajouter son ADR aux dégâts.
Parole des tempêtes*	A6	Si le maître de l'Air affecte tous ses PoD en Attaque, il obtient un succès critique aux dégâts de celle-ci. S'il obtient un succès critique au jet d'Attaque, il inflige alors le triple de dégâts et non, simplement le double.
Tornade°	A7	En dépensant 1 PoD dédié en plus de l'Attaque elle-même, l'Adepte peut doubler les dégâts celle-ci. Ce pouvoir annule et remplace <i>Bourrasque</i> .
Divination	A8/E5/T9/ V7	Ce pouvoir accorde l'utilisation du sort Clairvoyance / Clairaudience lancé comme un Magoss avec un niveau de Magie égal au niveau de Voie de l'Adepte, à raison de PENS fois par jour.
Air pur*	A9	Ce pouvoir accorde une source inépuisable d'Éléments. Il permet pour chaque PoD dépensé en Façonnage d'obtenir un point d'Élément de Lieu supplémentaire, si l'action est un succès.
Un avec le Zéphyr	A10	Maître élémentaire

Feu

Regard des flammes*	F1	Les Adeptes du Feu apprennent très vite à voir dans les cavernes de Vulcania. En dépensant au minimum 1 PoD en Déplacement, ils obtiennent une vision thermographique (identification des sources de chaleur) : leurs yeux sont rougeoyants tant qu'ils maintiennent l'effet.
Ami des flammes*	F2	L'Adepté est immunisé contre les dégâts et blessures infligés par du feu naturel et obtient une meilleure résistance aux chaleurs / froids intenses. Il ajoute donc son NV pour ses jets de résistance éventuels.
Flammes intenses°	F3	En dépensant 1 PoD dédié en plus de l'Attaque élémentaire elle-même, l'Adepté peut ajouter son ARD aux dégâts.
Feu pur	F4	L'Adepté peut ajouter son Ardeur à ses tests de résistance à la Corruption
Feu intérieur*	F5	Ce pouvoir permet d'utiliser l'Ardeur plutôt que l'Adresse pour la Parade en dépensant au moins 1 PoD en Déplacement élémentaire.
Désintégration	F6	Si une Attaque élémentaire du Feu inflige des dégâts jusqu'à la ligne de Mort de la cible, celle-ci est alors totalement désintégrée et réduite en poussière.
Frère des flammes	F7	Obtention de l'avantage « invocateur » pour les Animations ou Invocations de Feu uniquement. De plus, l'Adepté bénéficie d'un cran supplémentaire sur le dé de Lieu pour son action.
Éruption volcanique°	F8	En dépensant 1 PoD dédié en plus de l'Attaque élémentaire elle-même, l'Adepté peut doubler les dégâts de celle-ci et seulement ceux-ci. Ce pouvoir remplace et annule <i>Flammes intenses</i> .
Nuage ardent°	F9	Grâce à ce pouvoir et au prix d'1 PoD minimum, un Flamboyant peut provoquer un gigantesque incendie. Il obtient ainsi, pour chaque PoD dépensé en Attaque, un point d'Élément de Lieu de Feu supplémentaire pour un maximum de 9. Les autres Éléments sont bien sûr limités selon les règles classiques (cf. <i>Lieu de Rencontre</i>).
Feu sacré	F10	Maître élémentaire

Terre

Visage de la pierre*	T1	Les traits de l'Adepté deviennent durs comme du roc lorsqu'il utilise ce pouvoir en dépensant au moins 1 PoD en Déplacement élémentaire. Il peut dès lors utiliser sa Persévérance au lieu de son Adresse pour le pool d'esquive, la plus avantageuse des deux, au choix de l'Adepté.
Vision des cavernes*	T2	L'Adepté obtient la vision infrarouge lorsqu'il affecte au moins 1 PoD en Déplacement élémentaire.
Cœur de pierre	T3	L'Adepté peut ajouter sa Persévérance à ses tests de résistance à la Corruption
Poing diamant°	T4	En dépensant 1 PoD dédié en plus de l'Attaque elle-même, l'Adepté peut ajouter sa PER aux dégâts de celle-ci.
Avalanche*	T5	Si tous les PoD sont distribués en Attaque élémentaire, le succès de celle-ci offre automatiquement un succès critique.
Océan de roche°	T6	En dépensant 1 PoD dédié en plus de la défense elle-même, l'Adepté peut doubler sa Défense élémentaire de la Terre.
Tremblement de Terre°	T7	En dépensant 1 PoD dédié en plus de l'Attaque élémentaire elle-même, l'Adepté peut doubler les dégâts issus de celle-ci. Ce pouvoir remplace et annule <i>Poing diamant</i> .
Libre passage	T8	Le maître de la Terre peut modifier la terre et la roche dans lesquelles il se déplace. Il n'a plus de limitation physique. Il peut laisser libre et ouvert le passage qu'il emprunte sans dépense de PoD supplémentaire. Il ne fait plus de bruit lors de ses déplacements s'il le souhaite.
Divination	A8/E5/T9/ V7	Ce pouvoir accorde l'utilisation du sort Clairvoyance / Clairaudience lancé comme un Magoss avec un niveau de Magie égal au niveau de Voie de l'Adepté, à raison de PENS fois par jour.
Fusion terrestre	T10	Maître élémentaire

Eau

Comme un poisson*	E1	Ce pouvoir accorde l'utilisation du sort <i>Respiration aquatique</i> lancé comme un Magoss avec un niveau de Magie égal au NV de l'Adepté et à raison de PENS utilisation (s) par jour. L'Adepté quant à lui bénéficie d'une <i>Respiration aquatique</i> automatique (sans jet de dé nécessaire) en permanence, qu'il peut suspendre à tout moment, et qui nécessite la dépense d'un PoD en action de Déplacement élémentaire.
Vision des profondeurs*	E2	L'Adepté obtient la vision dans le noir et, non trouble dans les fonds marins, lorsqu'il affecte au moins 1 PoD en Déplacement élémentaire.
Eau fraîche	E3	L'eau des Adeptes de l'Eau est régénérante. Ils peuvent ajouter leur INSPI à 1 Récupération par jour, et obtiennent l'avantage « soigneur ».
Torrent fougueux°	E4	En dépensant 1 PoD dédié en plus de l'Attaque élémentaire elle-même, l'Adepté peut ajouter son INSPI aux dégâts de celle-ci.
Divination	A8/E5/T9/ V7	Ce pouvoir accorde l'utilisation du sort <i>Clairvoyance / Clairaudience</i> lancé comme un Magoss avec un niveau de Magie égal au niveau de Voie de l'Adepté, à raison de PENS fois par jour.
Mirage	E6	Ce pouvoir accorde l'utilisation du sort <i>Illusion majeure</i> comme un Magoss avec un niveau de Magie égal au niveau de Voie de l'Adepté. Il peut être utilisé PENS fois par jour.
Eau sacrée	E7	L'Adepté peut ajouter son Inspiration à ses tests de résistance à la Corruption
Maître des océans°	E8	En dépensant 1 PoD dédié en plus de l'Attaque élémentaire elle-même, l'Adepté peut doubler les dégâts de celle-ci. Ce pouvoir remplace et annule <i>Torrents fougueux</i> .
Bassin divinatoire*	E9	L'Adepté peut user du pouvoir de <i>Divination</i> avec la possibilité d'intervenir directement dans la vision. L'Indice (I) du sortilège détermine la quantité d'Élément utilisable de l'autre côté en fonction de la distance et de la durée de la <i>Divination</i> elle-même.
Goutte parfaite	E10	Maître élémentaire

Métal

Défense impénétrable*	M1	Pour les Adeptes du Métal, celui-ci est comme une seconde peau. En dépensant au moins 1 PoD en déplacement, l'Adepte peut ajouter NV/2 à la Protection de son armure (arrondi au supérieur).
Secret de l'acier°	M2	Le combat est un art qui tient compte de l'équipement mais surtout du psychisme de son adversaire. L'Adepte peut, en dépensant 1 PoD dédié en plus de ceux de l'Attaque, ajouter SOC au lieu d'ARD – la plus avantageuse des deux au choix de l'Adepte – aux dégâts d'une arme, ou juste ajouter sa SOC à une action d'Attaque élémentaire du Métal.
Sympathie surnaturelle	M3	L'Adepte du Métal est habitué à évoluer en société. Il peut ajouter NV/3 à ses jets de compétence en Relations Sociales (arrondi au supérieur).
Critique amélioré	M4	L'Adepte du Métal est un spécialiste du combat et des corps. Il peut désormais infliger le triple de dégâts au lieu du double en cas de succès critique sur une attaque avec une arme métallique ou une Attaque élémentaire du Métal au corps à corps. Ce pouvoir ne peut être utilisé que SOC fois par jour.
Botte secrète*	M5	L'Adepte du Métal est devenu un spécialiste du combat en mêlée. Il peut désormais utiliser la Sociabilité plutôt que l'Adresse pour effectuer ses jets de Parade, par la dépense d'au moins 1 PoD en Déplacement élémentaire du Métal.
Paix intérieure	M6	L'Adepte peut ajouter sa Sociabilité à ses tests de résistance à la Corruption
Sixième sens	M7	Ce pouvoir accorde l'utilisation du sort <i>Clairvoyance / Clairaudience</i> comme un Magoss avec un niveau de Magie égal au niveau de Voie de l'Adepte. Il peut être utilisé PENS fois par jour.
Transcendance martiale*	M8	En dépensant 1 PoD dédié en plus de l'attaque elle-même, l'Adepte peut doubler les dégâts issus d'une Attaque élémentaire de Métal ou des dégâts de l'arme de mêlée en Métal. Ce pouvoir annule et remplace <i>Secret de l'acier</i> .
Droit au cœur	M9	Les Adeptes du Métal qui atteignent ce niveau de maîtrise deviennent encore plus redoutables. En cas de succès critique lors d'une attaque, et s'il inflige des dégâts à une cible dont un organe vital est identifiable, l'Adepte peut directement mettre fin aux jours de celle-ci. Ce pouvoir peut être utilisé SOC fois par jour.
Un pour tous	M10	Maître élémentaire

Vide

Vision cosmique*	V1	L'Adepte obtient la vision dans le noir, la vision de l'invisible et de l'éther lorsqu'il affecte au moins 1 PoD en Déplacement élémentaire. Il n'est pas obligé d'aller dans l'Éthérium et d'en subir les conséquences lorsqu'il utilise ce pouvoir.
Compréhension universelle	V2	Par sa compréhension de l'univers, l'Adepte peut utiliser les compétences de toutes les époques et obtient l'avantage « enchanteur ». Son niveau de Magie augmente d'un point avec le choix d'une nouvelle école de Magie.
Équilibre cosmique	V3	Pour les Adeptes du Vide, l'équilibre est primordial. Ils peuvent donc ajouter 1 PoD à l'Attaque ou à la Défense s'il existe un déséquilibre entre la Défense et l'Attaque d'un de leurs adversaires. Ce pouvoir ne fonctionne que sur une seule action de Voie par round de combat.
Savoir spatial	V4	L'Adepte du Vide commence à avoir une connaissance profonde et intense des événements lors de ses méditations. Il peut désormais utiliser sa caractéristique de Pensée pour tous ses jets de compétences pourvu qu'il ait du temps pour réfléchir.
Magie de l'univers	V5	L'Adepte acquiert l'avantage « enchanteur » pour les écoles Universelle et Enchantement, et obtient un bonus de 1 en Magie.
Éternel éveil	V6	L'Adepte peut ajouter sa Pensée à ses tests de résistance à la Corruption
Divination	A8/E5/T9/ V7	Ce pouvoir accorde l'utilisation du sort Clairvoyance / Clairaudience lancé comme un Magoss avec un niveau de Magie égal au niveau de Voie de l'Adepte, à raison de PENS fois par jour.
Par-delà la galaxie	V8	L'Adepte connaît les secrets les plus inaccessibles. Il peut accéder aux pouvoirs de Voie d'une seule et unique autre Voie qu'il maîtrise.
Géométrie du Vide°	V9	En dépensant 1 PoD dédié en plus de l'Attaque élémentaire elle-même, l'Adepte peut doubler les dégâts de celle-ci. Il obtient également l'avantage « invocateur » pour les actions d'Invocation du Vide uniquement.
Yin Yang	V10	Maître élémentaire