

POUVOIRS

- **AURA** (spirituel) : visible que par les créatures surnaturelles.

PP	Aura bénéfique	Aura maléfique	Aura noir et blanc
1 – 10	bleu aquarelle	rouge aquarelle	blanc cassé
11 – 20	bleu ciel	rose	gris clair
21 – 40	bleu moyen	rouge moyen	gris moyen
41 – 60	bleu marine	rouille	gris foncé
61+	bleu nuit	pourpre foncé	gris anthracite

- **LANGUE** (spirituel) : audible par tous, compréhensible que par son camp.

- **INVOCATION DU SUPÉRIEUR** (spirituel) : énoncer le nom en entier (1s), test FOI de difficulté : facteur d'invocation du supérieur.

Condition	Modificateur	MR	Résultat
demande futile	-3 ou -	0 – 3	aide ponctuelle
situation de vie ou de mort	+1	4 – 6	délégation
présence d'un supérieur du camp adverse	+1	7 – 9	intervention indirecte
présence d'un ennemi personnel du supérieur	+2 ou +	10+	intervention directe
le supérieur est actuellement sur terre	-1		
deuxième essai dans la même heure	-4		
LA DERNIÈRE INVOCATION RÉUSSIE DATE ...			
... de moins d'un mois	-4		
... d'entre un et six mois	-2		
... d'entre sept et douze mois	---		
... de plus d'un an	+1		
PERSONNAGE ...			
... de grade 1	+1		
... de grade 2	+2		
... de grade 3	+3		
LE TOTAL DE PA DU PERSONNAGE EST ...			
... inférieur à -10	-8		
... compris entre -9 et 0	-4		
... compris entre 1 et 10	-2		
... compris entre 11 et 20	---		
... compris entre 21 et 30	+1		
... supérieur à 31	+2		

Aide ponctuelle :

- le personnage récupère jusqu'à 20 PP et 5 PF ;
- ou guérit d'une BF ou MS ;
- et éventuellement gagne un pouvoir niveau 6+ ou 6 rangs dans un talent.

Délégation : un grade 3 arrive en 1d6 secondes.

Intervention indirecte : le supérieur utilise ses pouvoirs de grade ou offre une délégation.

Intervention directe : le supérieur se déplace en personne.

- **DIAGNOSTIC** (spirituel) : 1s pour apprendre :
 - son total de PF ;
 - ou la gravité d'une blessure ;
 - ou la présence d'hémorragies.

- **RÉCUPÉRATION** (spirituel) : 1 PF récupéré pour 1 PP et 1s dépensés.

- **GUÉRISON** (spirituel) :

Pour refermer une ...	BL	BG	BF	MS
1 minute et un test de Médecine ...	Facile	Difficile	Très difficile	Incroyable
1 seconde et ...	1 PP	2 PP	4 PP	12 PP

- **ARMES ET ARMURES MAGIQUES** (physique) :

Coût total en PA	Coût en PP		PRE	PUI	Coût en PA
10 – 19	1PP/minute	arme mineure	+2	+2	10
20 – 29	2PP/minute	arme majeure	+4	+4	20, réservé aux grades 2
30 – 39	3PP/minute	arme ancienne	+6	+6	35, réservé aux grades 3
40 – 49	4PP/minute	arme suprême	+8	+8	50, réservé aux supérieurs
50 ou +	5PP/minute				

Armes :

- coût de base : 10 PA ;
- indestructibles.

Armures et boucliers :

- coût de base : 10 PA ;
- indestructibles, renforcées ;
- +3 en protection.

Talismans :

- contiennent un pouvoir au niveau 2 mais pas de PP ;
- coût : 3xPA du pouvoir.

- **AUTRES POUVOIRS :**

- activés : 1s et X PP ;
- constants : 1s et X PP / repayer X PP pour prolonger son effet (ne reprend pas 1s) ;
- permanents : actifs à tout moment ;
- spéciaux : voir description.