

PM	0	1	2	3	4
Portée	mêlée	jet	tir	vue	hors de vue
Durée	instantanée ou un tour	1d6 + degrés tours ou concentration	1 scène ou un jour	1 séance ou une semaine	longtemps ou jusqu'à un moment précis
Cibles ou zone	1 ou chaise	2 ou chariot	4 ou grande salle	8 ou maison	16 ou château
Délais	tout de suite	dans 1d6 tours	dans une scène ou dans un jour	dans une semaine ou dans une séance	lorsqu'une condition précise se présente
Effets génériques	effets amateurs	-	effets professionnels	-	effets brutasses
Dégâts et soins	1d6 + caractéristique	2d6 + caractéristique	3d6 + caractéristique	4d6 + caractéristique	5D6 + caractéristique
Coups spéciaux	-	1 coup	-	2coups	-
Modificateurs	+1/-1	+2/-2	+3/-3	+4/-4	+5/-5
Invocations de combat	-	FD1	FD2	FD3	FD4
Invocations négociées (niveau +5)	-	FD5	FD6	FD7	FD8
Niveau des créatures invoquées	niveau 1	niveau 2	niveau 3	niveau 7	niveau 10
Création d'objets temporaires	-	-	FD1	-	FD2
Nombre de domaines combinés	un domaine unique	deux domaines combinés	trois domaines combinés	quatre domaines combinés	cinq domaines combinés