

POUVOIR	POWER	R	PP	PORTÉE	DURÉE	EFFETS
ARMURE	ARMOR	N	2	Contact	3/1	Protection +2 (+4 si Degré)
DUEL	BACKLASH	A	2	Vision	Immédiat	Jet en opposition : Arcane+2 vs Arcane ; permet de retracer un lien psychique jusqu'à sa source ; le perdant subit 3d10 de Dommages (ignorer les armures non magiques)
MUR	BARRIER	A	Sp.	Intellect"	3 (1 par section par round)	Crée une barrière avec une Protection de 10 ; une section peut-être détruite si Dommages >10 ; PP : 1/section de 1"
AMI DES BÊTES	BEAST FRIEND (CALL O' THE WILD)	N	3+	Intellect * 100y	10 min.	Permet de parler avec une créature ayant une intelligence animale ou un petit groupe de créatures et de les contrôler ; PP = 3+2*taille de l'animal ; PP x 2 pour un groupe de créature moyennement nombreux et x 3 pour un grand groupe
CALME PLAT	BECALM	N	Sp.	Vision	10 min. (1/10 min.)	Diminue la Vitesse maximum et l'Accélération d'un bateau de moitié ; bonus de +2 à la navigation lors d'une tempête ; PP = Résistance du bateau/5 ; un même bateau peut être affecté plusieurs fois
EXPLOSION	BLAST	A	2-6	24/48/96"	Immédiat	Attaque à Aire d'effet moyenne ; les personnes se trouvant dans l'Aire d'effet subissent 2d6 de Dommages ; pour le double de PP l'Aire d'effet passe à grande ou les Dommages passent à 3d6 (les deux pour le tripe de PP)
AVEUGLEMENT	BLINDSIDE	N	2	Intellect * 2"	3/1	Jet en opposition : Arcane vs Vigueur ; la cible est aveuglée avec un malus de -6 à toutes ses actions exigeant des repères visuels
MISSILE	BOLT	N	1-6	12/24/48"	Immédiat	De 1 à 3 éclairs faisant 2d6 de Dommages chacun (ou 3d6 de Dommages pour le double de PP)
AUGMENTATION/DIMINUTION DE TRAIT	BOOST/LOWER TRAIT	N	2	Intellect"	3/1	Augmenter ou diminuer un Trait d'un niveau de dé (2 niveaux si Degré) ; Jet en opposition : Arcane vs Ame pour diminuer un Trait
ENFOUISSEMENT	BURROW	N	3	Intellect * 2"	3/2	Permet de disparaître sous terre ; de se déplacer jusqu'à la Portée du sort chaque round ; de réapparaître pour tenter une attaque surprise (jet en opposition : Discrétion vs Perception)
SALVE	BURST (FIREBURST)	N	2	Flame Template	Immédiat	Jet en opposition : Arcane vs Agilité ; Attaque à Aire d'effet ; les personnes se trouvant dans l'Aire d'effet subissent 2D10 de Dommages ; Arme lourde ; ils peuvent prendre feu (1 chance sur 6)
MALÉDICTION	CURSE	A	5	Vision	Permanent	Jet en opposition : Arcane vs Ame ; la cible tombe malade ; 1 niveau de Fatigue perdu chaque jour ; si elle tombe à Incapacité, elle doit réussir un jet de Vigueur chaque jour ou mourir
DÉFLEXION	DEFLECTION	N	2	Contact	3/1	Opposants ont un malus de 2 pour leur jet de combat (malus de 4 si Degré) ; ce malus compte comme une Protection pour les attaques à Aire d'effet
PACTE DÉMONIAQUE	DEMONIC BARGAIN	L	10	Intellect"	Permanent	Permet de s'entendre avec un démon pour lui faire exécuter une tâche bien précise ; le démon doit être renvoyé dans l'heure qui suit ou fera du grabuge pendant 6 heures
DÉTECTER/MASQUER SURNATUREL	DET/CON ARCANA	N	2	Vision	Détecter : 3/1 ; Cacher : 1 heure (1/h)	Jet en opposition : Détecter surnaturel vs Masquer surnaturel ; permet de Détecter ou de Masquer des êtres, des objets, ou des effets surnaturels/magiques
DISSIPATION	DISPEL	A	3	Intellect"	Immédiat	Jet en opposition : Arcane (malus de -2 si le pouvoir de la cible est d'une autre voie) vs Arcane ; dissipation d'effets magiques (pas de prise sur les pouvoirs innés et les enchantements permanents)
CONTRÔLE DES ÉLÉMENTS	ELEMENTAL MANIP	N	1	Intellect * 2"	Immédiat	Manipulations mineures d'un élément
ENTRAVES	ENTANGLE	N	2-4	Intellect"	Spécial	Jet en opposition : Arcane vs Agilité ; Allure, Force et Agilité de la cible à -2 (complètement immobilisée si Degré) ; jet de Force ou Agilité pour se libérer ; alliés peuvent libérer la cible (jet de Force à -2) ; Aire d'effet moyenne pour 4 PP
ADAPTATION	ENVIRON. PROTECTION (WAVE RUNNER)	N	2	Contact	1 heure (1/h)	Permet de se déplacer et de respirer normalement dans un environnement hostile ; protection légère contre les éléments compris dans l'environnement ; Durée=2heures si Degré
EXORCISME	EXORCISM	V	15	1 y	Permanent	Jet en opposition : Arcane vs Ame de l'esprit ; 8 heures de rituels permettent de banir l'esprit de son hôte ; ce dernier doit être attaché
EFFROI	FEAR	N	2	Intellect * 2"	Immédiat	Attaque à grande Aire d'effet ; les personnes se trouvant dans l'Aire d'effet doivent faire un jet de Tripes (avec un malus de -2 si Degré) ; les jokers tirent sur la Table de Peur, les autres sont Paniqués
IMMUNITÉ AU FEU	FIRE WALK	N	2	Contact	3/1	Permet d'immuniser un personnage (y compris ses effets personnels) contre les effets de la chaleur et des flammes
VOL	FLY	V	3/6	Contact	3/1	Voler à son Allure normale ; Vitesse ascensionnelle égale à la moitié de l'Allure ; doubler les PP pour doubler l'Allure
GUÉRISON SUPRÊME	GREATER HEALING	V	10/20	Contact	Immédiat	Permet de guérir des Blessures anciennes (10PP), et des infirmités nonpermanentes (20PP)
VENT ALLIÉ	GUIDING WIND	N	1	Contact	2/1	+2 pour toucher (+4 si Degré) avec une arme de lancer ou de trait
GUÉRISON	HEALING	N	3	Contact	Immédiat	Malus=nombre de blessures de la cible ; permet de guérir une Blessure si elle a été infligée moins d'une heure auparavant (2 Blessures si Degré) ; soigne un empoisonnement ou une maladie dans les 10 minutes
PARI	HOLY ROLLER	A	5	Perso	Permanent	Un succès donne un bennie de plus, un échec en fait perdre un ; il est nécessaire d'avoir au moins un bennie pour le mettre en jeu ; il n'est pas possible d'utiliser un bennie pour le jet d'Arcane
PSYCHOMÉTRIE	HUNCH	N	3	Contact	Permanent	Permet d'avoir une vision, un indice relatif à un événement passé concernant l'objet ou la personne touchés (plus d'information si Degré)
INSPIRATION	INSPIRATION	N	5	Contact	Permanent	Raconter une histoire héroïque donne un bonus de +2 (+4 si Degré) au jet de Persuasion pour réduire le niveau de Peur local ; peut être jeté sur un autre personnage
INVISIBILITÉ	INVISIBILITY	A	5	Perso	3/1	Opposants subissent un malus de -4 afin de repérer ou d'attaquer le personnage (malus de -6 si Degré)
LUMIÈRE	LIGHT	N	1	Contact	10 min.	Lumière équivalente à la lumière du jour sur une zone équivalente à une grande Aire d'effet
RÉPARATION	MEND	V	Sp.	Contact	Immédiat	Jet avec pour malus les Blessures du véhicule ; Permet de réparer une Blessure (2 si Degré) subie par un véhicule et infligée moins d'une heure auparavant ; PP=Résistance du véhicule/2
TÉLÉPHATIE	MIND READING	N	3	Intellect"	1/1	Jet en opposition : Arcane vs Intellect ; permet de lire dans les pensées de la cible
EMPRUNT SENSORIEL	MIND RIDER	N	3	Arcane en miles	1 min. (1/min.)	Jet en opposition : Arcane vs Ame ; Permet d'accéder à l'ensemble des sens de la cible ; il est possible de lancer le sort sur une cible hors du champ de vision si on est en possession d'un objet qu'elle a touché au cours des 7 derniers jours
TÉNÉBRES	OBSCURÉ	N	2	Intellect"	3/1	Attaque à grande Aire d'effet ; obscurité totale

POUVOIR	POWER	R	PP	PORTÉE	DURÉE	EFFETS
PION DE MIZRIDOOR	PAWN OF MIZRIDOOR	N	3	Intellect"	3/1	Spécial
PROTECTION SURNATURELLE	PROTECTION	N	0	Perso	Concentration	Jet en opposition : Arcane vs Ame ; les créatures surnaturelles ne peuvent s'en prendre au héro ; malus de -2 au jet d'Arcane si un symbole religieux n'est pas utilisé (si pertinent)
CONTRÔLE PSYCHIQUE	PUPPET	V	3	Intellect"	3/1	Jet en opposition : Arcane vs Ame ; permet de contrôler une autre créature ; certaines actions peuvent demander un autre jet en opposition
SÉISME	QUAKE	V	5	Intellect * 3"	Immédiat	Attaque à grande Aire d'effet ; les personnes se trouvant dans l'Aire d'effet doivent réussir un jet d'Agilité ou tombent dans le trou et subissent 2D10 de Dommages (elles s'échappent complètement si Degré)
CÉLÉRITÉ	QUICKNESS	A	4	Contact	3/2	2 actions par round ; si Degré permet aussi au personnage de retirer toute carte d'initiative inférieure à 8 chaque round
SACRIFICE	SACRIFICE	N	3	Vision	Permanent	Permet de donner un Bennie à un autre personnage
SANCTUAIRE	SANCTIFY (WARD)	N	10	Sp.	Concentration	Une semaine de méditation permet de consacrer le lieu ; la superficie est de 5*Arcane en yards s'il n'y a pas de limites évidentes ; les créatures surnaturelles doivent réussir un jet d'Ame chaque round ou subir une blessure
PRIVATION DE SENS	SENSELESS	N	2	Ame"	3/1	Jet en opposition : Arcane vs Vigueur ; permet d'occulter un des 5 sens de la cible
ACCALMIE	SETTLE STORM	H	10	5 lieues carré	Immédiat	Jet d'Arcane à -4 ; Permet de calmer une violente tempête ; requiert 2d6 rounds de concentration ininterrompue ; la tempête est calmée 2D6 rounds plus tard
PASSAGE D'OMBRE	SHADOW WALK	A	Sp.	Sp.	Permanent	Permet de disparaître dans une ombre et de réapparaître par une autre ; PP : jusqu'à 10" = 1, 11"-50" = 3, 51"-1 mile = 5
MÉTAMORPHE	SHAPE CHANGE	Sp	Sp.	Perso	1 min. (1/min.)	Permet au jetteur de sort de se changer en animal ; il conserve son Intellect, son Ame et les compétences associées et gagne l'Agilité, la Force et les compétences associées de l'animal
COMBUSTION	SLOW BURN	N	1-6	24/48/96"	Immédiat	Pouvoir équivalent à Missile ; ignore 5 points d'Armure de base (+5AP/+1PP) ; considéré comme Arme lourde ; un seul projectile
RAVAGE	SMITE	N	2	Contact	3/1	Permet d'octroyer un bonus de +2 aux Dommages à une arme (+4 si Degré) ; pour une arme à distance agit sur une vingtaine de projectiles, ou un chargeur complet
TEMPÊTE SOLAIRE	SOLAR STORM	A	5	Arcane * 2"	Immédiat	Attaque à grande Aire d'effet ; les personnes se trouvant dans l'Aire d'effet subissent 2d10 de Dommages et peuvent prendre feu (1 chance sur 6)
LANGAGE	SPEAK LANGUAGE	N	1	Contact	10 min. (1/10 min.)	Parler, lire, et écrire un autre langage (un dialecte particulier si Degré)
VITESSE	SPEED	N	1	Contact	3/1	L'Allure de base est doublée ; si Degré permet de passer outre les malus lorsqu'on court
TEMPÊTE	STORM	A	8	5 lieues carré	2d6 heures	Permet d'invoquer une tempête petite mais puissante ; 4 rounds de concentration sont nécessaires
ONDE DE CHOC	STUN	N	2	12/24/48"	Spécial	Attaque à Aire d'effet moyenne ; les créatures se trouvant dans l'Aire d'effet doivent faire un jet de Vigueur (avec un malus de -2 si Degré) ou sont Secouées
DRAIN DE POUVOIR	STURM UND DRANG (POWER TAP)	A	1	Intellect * 3"	Immédiat	Jet en opposition : Arcane vs Arcane ; permet de voler 1d6 PP
REPOS	SUCCOR	N	1	Contact	Permanent	Enlève un niveau de fatigue (2 si Degré), le statut Secoué ou Incapacité ; ne permet pas d'arrêter les hémorragies ou d'empêcher une aggravation des Blessures ; ne peut être lancé sur soi
INVOCATION DE DÉMON	SUMMON DEMON	Sp	5-25	Intellect"	Spécial	Le démon ne sera pas sous contrôle à moins d'utiliser un autre Pouvoir mais restera dans le pentagramme jusqu'à son renvoi ; l'invocateur doit être pour cela à une distance égale à son Intellect"
INVOCATION D'ÉLÉMENTAIRE	SUMMON ELEMENTAL	V	5	Intellect"	5/1	Permet d'invoquer et de contrôler un esprit élémentaire, mais pas de recevoir d'information de ce dernier
TÉLÉKINÉSIE	TELEKINESIS	A	5	Intellect"	3/1	Permet de déplacer des créatures ou des objets dont le poids est inférieur à 10 livres (5 kg)*type de dé d'Ame (50 livres x type de dé d'Ame si Degré)
EVISCÉRATION	TELEKINETIC SQUEEZE (RENDING)	A	3	Intellect"	Immédiat	Jet en opposition : Arcane-2 vs Vigueur ; 1d10 de Dommages (+1d10 par Degré)
TÉLÉPORTATION	TELEPORT	A	3+	Sp.	Immédiat	Permet de se déplacer de 10" pour 3 PP (15" si Degré) ; jet d'Intellect à -2 si l'endroit n'est pas dans le champ de vision (-4 si l'endroit est inconnu) ; Secoué en cas d'échec (+2D6 de dommages sur un 1 au jet d'Arcane)
BABIOLES	TRINKETS	N	Sp.	Vision	Concentration	Permet d'invoquer des objets communs d'une poche mendant Intellect*rounds ; PP : Allumette ou penny = 1, Foulard carte ou nickel = 2, Derringer, couteau ou quarter = 3, Pistolet, pièce de \$5 ou une carte spécifique = 4
QUESTION SPIRITE	VISION QUEST	V	Sp.	Perso	Permanent	Permet de poser une question à un esprit ; Temps nécessaire et PP : 1 heure et 3 PP = sujet mineur, 1 jour et 5 PP = sujet d'importance, 1d6 jours et 10 PP = sujet majeur
VORTEX	VORTEX (TEXAS TWISTER)	N	3	Vision	Concentration	Attaque à Aire d'effet moyenne en extérieur seulement ; les personnes dans la zone doivent faire un jet de Vigueur chaque round pour ne pas être Secouées ; malus de -2 pour les attaques à distance ; Allure de la tornade = Ame du lanceur
ADHÉRENCE	WALL WALKER	N	2	Contact	3/1	Permet de se déplacer sur n'importe quelle surface à une Allure normale (il est aussi possible de Courir)
MARCHE SUR L'EAU	WATER WALK	N	1	Contact	1 min. (1/min.)	Permet de marcher sur l'eau comme si c'était la terre ferme ; des mers déchainées sont considérées comme un Terrain difficile
FÉLIN	WILDERNESS WALK	N	1	Perso	1 heure (1/h)	Permet de se déplacer en extérieur discrètement et sans laisser de trace ; bonus de +1 aux jets de Discretion
ZEPHYR	ZEPHYR	N	5	Intellect * 2"	Concentration (4 heures max.)	Permet d'augmenter la Vitesse de croisière de 1 (2 si Degré) ; permet d'atténuer les effets de Calme plat ; en combat augmente la Manoeuvrabilité de 1, la Vitesse maximum et l'Accélération de 25% ; peut être lancé plusieurs fois
ZOMBIE	ZOMBIE	V	Sp.	Intellect"	1 heure	Créer et contrôler des zombies ; ils restent actifs 1d6 heures si Degré, un jour si deux Degrés ; PP : 3 par corps