

EVERNIGHT

Points de Pouvoir



Miracles

<input type="checkbox"/> Armure	Novice	2PP	Touché	3 (1/round)	2 pts ou 4 avec degré
<input type="checkbox"/> Blast**	Aguerri	2 à 6PP	24/48/96	Instant.	2d6 à 3d6 points
<input type="checkbox"/> Éclair	Novice	1 à 6PP	12/24/48	Instant.	2d6 à 3d6 points x3
<input type="checkbox"/> Augment ^o /Diminut ^o Trait	Novice	2PP	Intellect	3 (1/round)	+1 type de dé ou 2
<input type="checkbox"/> Détecter/Cacher Magie	Novice	2PP	à vue	3 (1/round) ou 1 (1/h)	voit ou cache La magie
<input type="checkbox"/> Déflection	Novice	2PP	Touché	3 (1/round)	-2 ou -4 pour les adv.
<input type="checkbox"/> Dissipation de La Magie	Aguerri	3PP	Intellect	Instant.	Annulation d'un pouvoir
<input type="checkbox"/> Peur	Novice	2PP	Intellect x2	Instant.	Tripes à -2 avec degré
<input type="checkbox"/> Projection de flammes	Novice	2PP	Flame Temp.	Instant.	2d10 si Agilité raté
<input type="checkbox"/> Soin Majeur**	Vétéran	10/20PP	Touché	Instant.	guérison après une heure
<input checked="" type="checkbox"/> Soin*	Novice	3PP	Touché	Instant.	1 blessure par succès
<input type="checkbox"/> Lumière	Novice	1PP	Touché	10min (1/min)	Éclairage sur un objet
<input type="checkbox"/> Tempête Solaire**	Aguerri	5PP	Foi x2	Instant.	2d10 sur un large temp.
<input type="checkbox"/> Frappe augmentée	Novice	2PP	Touché	3 (1/round)	+2 ou +4 aux dg arme
<input type="checkbox"/> Étourdissement	Novice	2PP	12/24/48	Spécial	Vigueur ou Secoué

Sorts

<input type="checkbox"/> Armure	Novice	2PP	Touché	3 (1/round)	2 pts ou 4 avec degré
<input type="checkbox"/> Barrière	Aguerri	1PP/sect.	Intellect	3 (1/round/sect)	Résistance 10
<input type="checkbox"/> Blast	Aguerri	2 à 6PP	24/48/96	Instant.	2d6 à 3d6 points
<input type="checkbox"/> Éclair	Novice	1 à 6PP	12/24/48	Instant.	2d6 à 3d6 points x3
<input type="checkbox"/> Augment ^o /Diminut ^o Trait	Novice	2PP	Intellect	3 (1/round)	+1 type de dé ou 2
<input type="checkbox"/> Détecter/Cacher Magie	Novice	2PP	à vue	3 (1/round) ou 1 (1/h)	voit ou cache La magie
<input type="checkbox"/> Déflection	Novice	2PP	Touché	3 (1/round)	-2 ou -4 pour les adv.
<input type="checkbox"/> Dissipation de La Magie	Aguerri	3PP	Intellect	Instant.	Annulation d'un pouvoir
<input type="checkbox"/> Peur	Novice	2PP	Intellect x2	Instant.	Tripes à -2 avec degré
<input type="checkbox"/> Projection de flammes	Novice	2PP	Flame Temp.	Instant.	2d10 si Agilité raté
<input type="checkbox"/> Vol	Vétéran	3/6PP	Touché	3 (1/round)	Vol à La vitesse de Dep.
<input type="checkbox"/> Invisibilité	Aguerri	5PP	Soi	3 (1/round)	-4 ou -6 pour être détecté
<input type="checkbox"/> Obscurcissement	Novice	2PP	Intellect	3 (1/round)	Zone d'obscurité totale : -6
<input type="checkbox"/> Pions de Mizridoor	Novice	3PP	Intellect	3 (1/round)	Invocation d'un soldat magique
<input type="checkbox"/> Marionette	Vétéran	3PP	Intellect	3 (1/round)	Contrôle si Ame en échec
<input type="checkbox"/> Rapidité	Aguerri	4PP	Touché	3 (2/round)	Contrôle si Ame en échec
<input type="checkbox"/> Frappe augmentée	Novice	2PP	Touché	3 (1/round)	2 actions par round
<input type="checkbox"/> Vitesse	Novice	1PP	Touché	3 (1/round)	Double la vitesse de base
<input type="checkbox"/> Étourdissement	Novice	2PP	12/24/48	Spécial	Vigueur ou Secoué
<input type="checkbox"/> Télékinésie	Aguerri	5PP	Intellect	3 (1/round)	Déplacement d'objets à distance
<input type="checkbox"/> Marche Muraille	Novice	2PP	Touché	3 (1/round)	Grimper a vitesse de Dep.