

Difficulté : 12 ou Habileté de la cible

- +4 par Correspondance de différence

- +20 pour observer dans le monde (Féerie ou la Terre) où l'on n'est pas actuellement présent.

- Sur Terre : observer le passé : difficulté 16, + 4 par jour complet d'écart / observer l'avenir : difficulté 20, + 4 par heure de différence

EMPATHIE

-4/8 Echanger ses émotions actuelles avec un être intelligent

0/12 Echanger ses pensées actuelles avec un être intelligent, échanger ses émotions actuelles avec un être animé, échanger des émotions non ressenties actuellement avec un être intelligent

+4/16 Fouiller la mémoire d'un être intelligent à la recherche d'une information précise,

communiquer des concepts simples à un être animé

+8/20 Accéder des vérités que la cible se cache à elle-même, communiquer des opinions à une fleur

+12/24 Pénétrer des souvenirs occultés de la mémoire consciente (par ex; suite à la une perte de Nom), discuter "philo" avec un rocher

Déterminer les Attributs ou le niveau actuel d'Essence d'un individu : Résistance +4

Identifier les Traits, Pactes et Gesa d'un individu : Résistance +8

Obtenir des détails (Signes, niveaux, intensités, créanciers...): difficulté + 4

Déceler la vraie nature de la cible (Terrestre, Féerique, Compagnon, Emanation de Domaine, Enchantement, effet magique...): dif. + 8

Communiquer avec un être situé dans un autre Contexte ou Domaine : difficulté + 4 par Correspondance de différence,

+20 s'il n'est pas dans le même monde, - Emanations de la cible auxquelles le magicien a accès

Localiser quelqu'un dont on ignore l'emplacement : difficulté 20, +4 par Correspondance de différence,

+20 si la personne recherchée n'est pas dans le même monde, - Emanations de la cible auxquelles le magicien a accès

Si la personne recherchée se cache délibérément, base = Habileté +8 et non 20

ENCHANTEMENT

Difficulté de base : 4 x Glamour transféré + intensité des Traits transférés - maîtrise des Pouvoirs ou niveau des Affinités transférées

ENVOUTEMENT

-4/8 Renforcer une inclination naturelle.

Ex: énerver une brute, rendre suspicieux un guetteur

0/12 Faire naître un sentiment de faible intensité.

Ex: donner faim, donner sommeil en plein après-midi

+4/16 Faire naître un sentiment fort ou une idée.

Ex: mettre en colère, mettre un mot dans l'esprit de quelqu'un

+8/20 Suggérer un geste, influencer les sentiments d'un groupe.

Ex: faire éternuer, inspirer la joie dans une auberge

+12/24 Manipuler les sentiments d'une personne ou lui implanter des pensées.

Ex: rendre quelqu'un fou de rage ou amoureux, inspirer une chanson à un poète

+20/32 Influencer les faits et gestes d'une personne, transformer ses souvenirs.

Ex: faire danser une personne, lui faire oublier le chemin jusqu'au village

+28/40 Posséder complètement une personne, lui faire faire des choses contre sa nature.

Ex: faire courir une foule jusqu'à l'épuisement

EVOCATION

-4/8 faire lever/calmer un courant d'air ou des embruns, allumer/éteindre une flammèche, faire courir/apaiser un frisson,

faire apparaître la lumière des étoiles au fond d'une caverne

0/12 allumer/éteindre une torche, créer/assécher assez d'eau pour remplir une gourde,

faire entendre/assourdir une conversation normale

+4/16 allumer/éteindre un brasier, faire lever/calmer une brise, déclencher/calmer une averse,

faire apparaître la lumière du jour au fond d'une caverne, provoquer/apaiser une chaleur tropicale

+8/20 susciter l'obscurité souterraine en plein jour, faire lever/calmer un orage, répandre/supprimer un parfum entêtant,

provoquer/assourdir un vacarme infernal, allumer/éteindre une fournaise

+12/24 faire lever/calmer une tempête, allumer/éteindre un incendie, glaciation instantanée d'un Domaine, créer un pôle magnétique

GUERISON

Dissiper une Influence : difficulté = Puissance + Affinité du responsable

Dissiper un Pouvoir féerique : difficulté = Puissance + maîtrise de l'utilisateur

Dissiper un sortilège : difficulté = potentiel magique final du sortilège

Transférer une obligation : difficulté = 4 x intensité