TALENTS MAGIQUES

KINÉSIE

-4/8	☐	☐	<i>mise en mouvement rectiligne moins vite que la vitesse de déplacement normale du lanceur (Habileté + Taille)/4,</i>
	☐	☐	<i>Ex: des pièces tintent au fond d'une bourse</i>
0/12	☐	☐	<i>les mouvements de la cible se mettent à suivre les déplacements du lanceur à vitesse normale,</i>
	☐	☐	<i>Ex: des gants s'enfilent tout seuls</i>
+4/16	☐	☐	<i>acrobaties à la vitesse de déplacement normale du lanceur,</i>
	☐	☐	<i>Ex: un dé s'arrête sur le chiffre voulu</i>
+8/20	☐	☐	<i>acrobaties à la vitesse maximale pour le lanceur (Habileté + Taille),</i>
	☐	☐	<i>Ex: des chausses se lacent toutes seules</i>
+12/24	☐	☐	<i>loopings dans un labyrinthe à une vitesse supérieure au maximum possible pour le lanceur,</i>
	☐	☐	<i>Ex: des grains de sable coloré se trient par couleurs à vue d'œil</i>
Téléporter un objet :			
☐	<i>au sein d'un même Domaine : cf. attaque à distance sur le point d'arrivée</i>		
☐	<i>entre 2 Domaines : 4 par Correspondance de différence</i>		
☐	<i>de Féerie vers la Terre : 20, + 4 par Correspondance du Contexte de destination</i>		
☐	<i>de la Terre vers Féerie : 4 par point d'Imaginaire négatif, +4 par Correspondance du Domaine de destination</i>		

METAMORPHOSE

-4/8	☐	☐	<i>modifications cosmétiques mineures.</i>
	☐	☐	<i>Ex: changer de couleur, de coiffure...</i>
0/12	☐	☐	<i>modifications notables.</i>
	☐	☐	<i>Ex: changement de morphologie, de sexe (quand ça se voit)</i>
+4/16	☐	☐	<i>modifications radicales.</i>
	☐	☐	<i>Ex: changer un lapin en crapaud</i>
+8/20	☐	☐	<i>métamorphose complète avec altération simple de la nature de la cible.</i>
	☐	☐	<i>Ex: donner deux jambes à une sirène, faire pousser des ailes</i>
+12/24	☐	☐	<i>transformation avec altération essentielle ou opposition de la nature de la cible.</i>
	☐	☐	<i>Ex: transformer une ondine en dragon</i>

TRANSMUTATION

-4/8	☐	☐	<i>modifications cosmétiques mineures d'un seul objet.</i>
	☐	☐	<i>Ex: changer la couleur d'une fleur</i>
0/12	☐	☐	<i>modifications cosmétiques mineures d'un groupe d'objet, ou plus importantes d'un objet.</i>
	☐	☐	<i>Ex: changer la couleur d'un parterre de fleurs, transformer une rose en pâquerette.</i>
+4/16	☐	☐	<i>modifications importantes d'un groupe d'objet, transformation radicale de la nature d'un objet.</i>
	☐	☐	<i>Ex: transformer un morceau de charbon en or</i>
+8/20	☐	☐	<i>transformation d'un objet vers un objet aux propriétés plus complexes.</i>
	☐	☐	<i>Ex: transformer une citrouille en carrosse.</i>

Créatures suscitées :

☐	<i>Aspects = 3x potentiel magique, Attributs = potentiel magique, Essence = potentiel magique</i>
--------------------------	---

VOYAGES

<i>Téléportation locale : dif. = attaque à dist. à la portée correspondante + 1/3 du Glamour des individus et Enchantements emmenés</i>	
<i>Voyages en Féerie : dif. = 4 par Correspondance franchise</i>	
<i>Passe-murailles : dif. = Encaissement du propriétaire du Domaine + Affinité Domaine</i>	
<i>Marcher sur l'eau ou sur l'air : dif. = 16 + difficulté de levage des bagages</i>	
<i>Analyser un Point de Contact : dif. = 8 (+5 pour connaître les conditions d'existence d'un Point côté terrestre)</i>	
<i>Créer un Point de Contact depuis Féerie : dif. = 20,</i>	
☐	<i>+4 par Correspondance du Contexte de destination, -4 si le Point est à sens unique,</i>
☐	<i>-4 pt de Taille en -, +4/pt de Taille en +</i>
<i>Créer un Point de Contact sur Terre : dif. = 4 par pt d'Imaginaire négatif,</i>	
☐	<i>+4 par Correspondance du Domaine de destination, -4 si le Point est à sens unique, -4 pt de Taille en -,</i>
☐	<i>+4/pt de Taille en +, -8 pour activer un Point récurrent inactif ou empêcher un Point non permanent de se fermer</i>