

Niv	Exploit	Souvenir	Type	Durée	Portée	Catalyseur	Description	Incantation
1	Athlétisme	Ambidextrie	(P)	Permanent	Personnel	Non	Maniement d'épée courte en descendant dans votre main secondaire. Cette arme peut être utilisé pour parer ou attaquer.	NA
1	Athlétisme	Force	(P)	Permanent	Personnel	Non	Permet de déplacer un corps facilement. La personne doit s'aider. Son bras doit être derrière votre cou au minimum.	NA
1	Athlétisme	Réflexe	(C)	Instant	Réactif	Non	Si vous êtes à une enjambé de sortir d'un effet de zone, vous pouvez sortir de la zone et ne pas être affecté.	Dire "réflexe" et faire votre pas.
2	Athlétisme	Coup d'épaule	(P)	Permanent	Personnel	Non	Permet de défoncer des objets de puissance égal ou plus bas que votre exploit athlétisme. (1=faible bois, 2 mur, 3 porte renforcie, 4= métal, 5=métal renforcie). Vous subissez 1 dommage. Si une personne passe 5 minutes (hors combat) avec l'objet elle peut remettre l'objet dans son état normal (ex: remettre la porte)	Faire un grognement de rage
2	Athlétisme	Esquive 1	(C)	Instant	Réactif	Non	Le premier coup que vous voyez arrivé et que vous recevez est considéré ne pas avoir touché. Une attaque surprise touche toujours. Si c'est une grosse attaque (ex: 3 dom+) vous devez dire esquive pour informer l'attaquant. (ex: un monstre vous charge pour un total de 4 dommage vous dites esquive au monstre question de pas paraître pour un tricheur et avoir l'impression que vous avez 15 victors.)	Dire "esquive" lorsque les dommages sont irréguliers. Ex: vous subissez 3 dommage, vous devez dire esquive pour qu'il le sache. Vous pouvez toujours le dire si vous voulez.
2	Athlétisme	Maître ambidexstre	(P)	Permanent	Personnel	Non	Maniement d'épée longue en descendant dans la main secondaire. Cette arme peut être utilisé pour parer ou attaquer.	NA
3	Athlétisme	Esquive 2	(C)	Instant	Réactif	Non	Ajoutez 1 coup au pouvoir esquive. Donc cela sera les 2 premiers coup recu.	Dire "esquive" lorsque les dommages sont irréguliers. Ex: vous subissez 3 dommage, vous devez dire esquive pour qu'il le sache. Vous pouvez toujours le dire si vous voulez.
3	Athlétisme	Fuite	(C)	3 sec	2 m	Non	La cible doit vous ignorer pour 3 sec. Vous pouvez utiliser ce pouvoir seulement pour vous sauver. La cible peut continuer à se battre contre les autres. Mais ne peut vous suivre pour les 3 sec suivant l'utilisation de ce souvenir.	Dire "fuite 3 sec"
3	Athlétisme	Jambette	(C)	Instant	Une attaque	Arme	Suite à une attaque réussi, la cible tombe par terre. Elle doit au moins mettre les 2 genoux par terre pour 3 sec.	Dire "Jambette tu tombe 3 sec"
3	Athlétisme	Pénétration de garde	(C)	Instant	Une attaque	Arme	Vous devez avoir une arme dans chaque mains, vous faites une attaque qui fait +1 dom (bonus d'expertise).	Dire les dommages modifié.
4	Athlétisme	Course folle	(C)	10 sec	2 m	Non	La cible doit vous ignorer pour 10 sec. Vous pouvez utiliser ce pouvoir seulement pour vous sauver. La cible peut continuer à se battre contre les autres. Mais ne peut vous suivre pour les 10 sec suivant l'utilisation de ce souvenir.	Dire "fuite 10 sec"
4	Athlétisme	Esquive 3	(C)	Instant	Réactif	Non	Ajoutez 1 coup au pouvoir esquive. Donc cela sera les 3 premiers coup recu.	Dire "esquive" lorsque les dommages sont irréguliers. Ex: vous subissez 3 dommage, vous devez dire esquive pour qu'il le sache. Vous pouvez toujours le dire si vous voulez.
4	Athlétisme	Lutte	(C)	Variable	Touché	Non	Permet de neutraliser une cible au sol. Si vous la lâchez ou que vous êtes attaqués, elle peut reprendre ses activités et le souvenir est utilisé. Vous ne pouvez pas sauter sur une cible en combat (à moins qu'elle le désire) mais si vous la prenez par surprise, elle tombe automatiquement dans votre souvenir lutte. Ex: Brutus (chasseur de prime) arrive derrière Farko (criminel) pour l'immobiliser et réussi à le surprendre. Au lieu de faire une attaque surprise, il décide d'utiliser son souvenir lutte pour le mettre par terre. La cible est donc prise sous la grippe de fer de Brutus et à moins de souvenir spécial, elle y restera.	Vous devez vous coucher de travers sur votre cible. Attention de ne pas trop l'écraser. Vous devez lui tenir les 2 bras.
4	Athlétisme	Tornado	(P)	Instant	Une attaque	Arme	Vous devez faire un 360 et être armé de 2 armes avant de donner vos coups. Une des 2 armes fait +1 pour le prochain coup. Si vous ne touchez pas immédiatement après votre 360 avec une de vos attaques le coup est annulé et vous devez refaire un 360 pour que ça marche.	Dire les dommages modifié.
5	Athlétisme	Intouchable	(A)	10 sec	Personnel	Non	Aucune attaque physique ne vous touche durant les 10 secondes.	Dire "Intouchable"
5	Athlétisme	Prise du sommeil	(C)	Variable	Touché	Non	Une fois que la cible est au sol et neutralisé par lutte, vous pouvez rendre la cible inconsciente durant 5 min. Seulement des dommages la réveillera.	Vous devez simuler un étranglement de 15 sec.
1	Bureaucratie	Agent	(P)	1 GN	Politique	Non	Permanent. Permet de faire une modification politique mineure par gn grâce au écho dans Décadence	Exemple de mineur: du retard sur des échéances, des pistes brouillés pour un moment, des noms manquants. Déplacement de pièces mineures.

1	Bureaucratie	Négociateur	(A)(M)	Une négociation	Personnel	Non	Lorsque vous commencez la négociation, vous ne pouvez pas être attaqué. Une fois que le marché est conclu ou que la négociation est terminée, vous redevenez vulnérable. Ce pouvoir ne peut pas être utilisé en réaction à un acte offensif. Il doit être clair pour tous les parties que le pouvoir est activé avant qu'un acte ne soit fait. Ce n'est pas un cercle de protection mais bien le fait que les gens ne voudront pas vous attaquer pendant que vous dites votre proposition. Vous devez être en négociation durant au moins 5 sec avant d'activer le pouvoir.	Dite à l'autre personne qui fait des affaires avec vous que le pouvoir est actif afin d'éviter des mauvaises situations et il sera témoins en cas d'attaque d'un tier partie. Si cela n'a pas été fait, l'attaquant a raison et vous subissez l'attaque.
2	Bureaucratie	Administration corrompue	(A)(M)	Variable	Personnel	Non	Permet de camoufler un move politique par gn comme si l'info n'était pas complète pour remonter jusqu'à vous. Le move en question peut être changé pour un autre mais en aucun cas il est possible d'en cacher deux à la fois. Si vous décidez de cacher un deuxième le premier revient disponible pour investigation. L'organisation supportera votre démarche mais des gaffes majeures de votre part pourra causé un fautes et faire réapparaître le move en question.	Vous devez écrire le move sur un papier et ainsi que l'endroit où l'info arrêtera. Soyez raisonnable et précis (ex: un assassin a été engagé et vous désirez vous laver de cela, l'histoire arrêtera probablement à l'assassin qui même s'il est interrogé ne pourra pas décrire son employé car cette partie sera complètement flou et/ou effacé de sa mémoire). Ce papier doit être donné à l'organisation afin qu'il vous supporte.
2	Bureaucratie	Manipulation politique	(P)	1 GN	Politique	Non	Permet de faire une modification politique moyenne par gn grâce au écho dans Décadence	Exemple de moyen: une perte de document, des pistes brouillées pour une bonne période, des noms disparus ou manquants. Déplacement de pièces moyennes.
2	Bureaucratie	Menace	(A)	1 hre	5m	Non	Vous renforcez votre menace avec de l'arcus. La personne est sous l'effet d'une peur (effet de type: peur) mais cette peur ne le fait pas courir partout. La personne vous craindra et ne voudra pas prendre d'action direct qui pourrait vous nuire pour la prochaine heure. Si vous l'attaqué ou faites des actes offensifs contre elle le pouvoir se termine. Vous pouvez avoir se pouvoir actif sur un maximum d'individu égale à votre exploit Bureaucratie en tout temps. Si vous faite une deuxième menace sur la même cible, la première se termine. Souvenir de type : peur	Vous devez faire une menace qui a rapport à la personne. Ex: Si vous êtes encerclé n'allez pas dire que vous aller tout détruire alors que cela est très peu probable.
3	Bureaucratie	Contrôle de la situation	(P)	1 GN	Politique	Non	Permanent. Permet de faire une modification politique majeure par gn grâce au écho dans Décadence	Exemple de majeur: disparition d'individu ou placement de personnel clef, des pistes brouillées allant sur autre personne, création de nom. Déplacement de pièces majeures.
3	Bureaucratie	Intimidation politique	(A)(M)	1 GN	Touché	Non	Vous intimidez une personne. La personne est sous l'effet d'une peur (effet de type: peur) mais cette peur ne le fait pas courir partout. La personne vous craindra et ne voudra pas prendre d'action politique contre vous. Cela dure 1 gn alors vous perdez votre arcus pour le gn en entier. Si vous l'attaqué ou faites des actes offensifs contre elle le pouvoir se termine. Vous ne pouvez pas avoir plus d'une personne sous l'effet de ce souvenir en même temps alors il faudra avertir la dernière que cela est terminé avant d'affecter une autre.	Vous devez faire une menace qui a rapport à la personne. Ex: Si vous êtes encerclé n'allez pas dire que vous aller tout détruire alors que cela est très peu probable.
3	Bureaucratie	Magouille	(P)	1 GN	Politique	Non	Permet de prendre de l'info hors jeux venant des joueurs et l'apporter en jeux.	Vous pouvez maintenant fouiner partout et devinez quoi...c'est légal. Alors même en dehors des GN votre gn continu et quand l'info sort en jeu cela vient de vos contacts secrets.
3	Bureaucratie	Maitre manipulateur	(A)	1 GN	Politique	Non	Permet de rediriger un move politique par gn comme si cela était une autre personne qui l'avait fait. Vous devez donner des éléments de preuve qui facilitera le travail des PNJ.	Vous devez écrire le move sur un papier et ainsi que l'info sur la personne à blâmer et comment cela serait possible. Ce papier doit être donné à l'organisation et être clairement lisible.
3	Bureaucratie	Papier papier	(P)	Permanent	Personnel	Non	Permet de faire +1 modification mineur, moyenne et majeure par GN. Voir les pouvoirs en question.	

4	Bureaucratie	Ambassadeur	(A)(M)	Une négociation	Personnel	Non	Vous ne pouvez pas être attaqué lorsque vous allez discuter ou négocier un dossier. Cela vaut pour le chemin d'allé, la négociation et le retour qui doit être la même endroit. Si les attaquants n'ont pas rapport dans l'histoire à négocier, vous n'êtes pas protégé. Un fois que les termes ont été donné à votre retour, le pouvoir se désactive automatiquement. Ex: Vous aller discuter avec l'armée ennemi mais en chemin un groupe de bebite peut vous attaquer car elle n'a pas de rapport avec l'armée ennemie en question.	Vous devez mettre par écrit le chemin que vous voulez faire en ne pas en dérogé sinon le pouvoir ne marche plus. Informé les personnes concernés qui allaient vous attaquer que vous êtes sous l'effet de ce pouvoir. (Ex du papier: Je partirai de l'auberge pour monté à la plaine par le chemin de droite, si rien n'est trouvé je redescenderai par le chemin de gauche sinon je reviendrai sur mes pas et le pouvoir se terminera à mon point de départ qui est la porte de l'auberge. Je suis ambassadeur pour aller négocier avec les garoux.). Comme vous pouvez voir, cela est claire et c'est comme ca que ca doit être.
4	Bureaucratie	Branché	(A)	1 GN	Politique	Non	Vous pouvez savoir qui est la source d'un move politique. Même si le pouvoir a été redirigé vous connaissez la source donc vous n'avez aucune idée de la redirection.	Vous devez décrire à l'organisateur le move en question afin de ne pas avoir de mauvaise information.
4	Bureaucratie	Sans visage	(A)(M)	1 GN	Personnel	Non	Permet de cacher tous ses moves politiques. L'arcus ne peut pas être utilisé du gn. Dans le cas d'égalité avec un pouvoir de détection comme branché, la défense gagne s'il y a égalité dans les exploits des 2 personnes.	Avertir l'organisation.
5	Bureaucratie	Complot	(A)	Instant	Politique	Non	Vous pouvez savoir la raison d'un move. La raison la plus importante sera donné et pour chaque arcus supplémentaire il y aura les raisons secondaires.	Avertir l'organisation.
1	Combat	Coup élémentaire	(C)	Instant	Une attaque	Arme	L'arme fait un coup à +1 dom de l'élément choisi (feu, glace, acide, électrique, nature).	Dire "de feu, glace, acide, électrique ou nautre" après les dommages. Ex: 2 de feu.
1	Combat	Coup magique	(C)	Instant	Une attaque	Arme	L'arme fait un coup à +1 dom magique.	Dire "magique" après les dommages.
1	Combat	Engourdissement jambe	(C)	1 min	Une attaque	Arme	Il faut que l'attaque touche la jambe de la personne. Celle-ci ne peut plus courir pour la durée du souvenir.	Dire "Jambe Engourdit 1 min"
1	Combat	Milicien	(C)	Instant	Une attaque	Arme	Le deuxième coup à l'intérieur de 10 sec fait +1. (ex: premier coup fait 1 ensuite la cible tribuche et vous lui porté immédiatement le 2ième coup pour faire 2 car il a été fait sur la cible à l'intérieur de 10 sec).	Dire les dommages modifié.
1	Combat	Parade	(C)	Réactif	Personnel	Non	Le premier coup qui a été paré partiellement est considéré avoir été totalement paré. (Ex: vous bloquez l'arme mais l'élan fait en sorte que l'épée vous touche, vous subissez rien)	Dire "parade" lorsque les dommages sont irréguliers. Ex: vous subissez 3 dommage, vous devez dire "parade" pour qu'il le sache. Vous pouvez toujours le dire si vous voulez.
2	Combat	Arme d'élément	(C)	5 minutes	Arme	Arme	L'arme frappe par l'élément (feu, froid, électrique, acide, naturel) pour 5 minutes.	Dire "de feu, glace, acide, électrique ou nature" après les dommages. Ex: 1 de feu.
2	Combat	Arme magique	(C)	5 minutes	Arme	Arme	Arcus. L'arme frappe magique pour 5 minutes. Ajoutez 1 coup au souvenir Parade.	Dire "magique" après les dommages. Ex: 1 magique Dire "parade" lorsque les dommages sont irréguliers. Ex: vous subissez 3 dommage, vous devez dire "parade" pour qu'il le sache. Vous pouvez toujours le dire si vous voulez.
2	Combat	Combinaison défensive	(C)	Réactif	Personnel	Non		
2	Combat	Combinaison offensive	(C)	Instant	Une attaque	Arme	Le troisième coup à l'intérieur de 15 sec fait +1. (ex: premier coup fait 1 ensuite la cible tribuche et vous lui porté immédiatement le 2ième coup pour faire 2 grace au pouvoir de milicien et en se relevant vous lui donnez un autre coup faisant 2 car il est à l'intérieur des 15 sec.)	Dire les dommages modifié.
2	Combat	Coup de contre sort	(A)	Réactif	Arme	Arme	Annule un catalyseur s'il est frappé en vol par l'arme ou parer par l'arme. Annule un pouvoir qui nécessite le touché si vous damagez la cible avant que celle-ci vous touche. (Ex: Vous voyez une personne approcher la main de vous, vous portez un coup en disant "dissipation" et son pouvoir est annulé. Vous voyez un catalyseur arrivé et vous réussissez à mettre votre épée devant vous dite dissipation et le sort est annulé). L'effet ne doit pas être encore arrivé donc vous ne pouvez pas dissiper une armure magique fait par l'adversaire par exemple.	Doit dire "contre sort"
2	Combat	Coup vampirique	(C)	Instant	Une attaque	Arme	Vous faites +1 dommage vampirique. Vous gagnez le même nombre de vitor. Si la cible n'a plus de vitor, vous gagnez tout de même les dommages fait. Vous ne pouvez pas dépasser votre maximum.	Dire "vampirique" après les dommages. Ex: 2 vampirique
2	Combat	Désarmement	(A)	Instant	Une attaque	Arme	Vous devez frapper l'arme de la cible à 3 reprises à l'intérieur de 15 secondes sans frapper rien d'autre. La cible lance son arme à 1 mètre minimum. Elle peut la reprendre.	Dire "désarmement 1 metre".

3	Combat	Contre attaque	(P)	Réactif	Personnel	Arme	<p>Votre coup après une attaque parée avec succès fait +1 dommage. Ex: Vous êtes frapper par une arme à 2m et bloquer avec votre épée courte. Malheureusement le coup est partiellement arrêté et vous décidez d'utiliser le souvenir parade. Vous frapper la cible immédiatement et vous faite 2 avec votre épée. Vous recevez un deuxième coup que vous parrez en entier, vous contre attaqué pour 2 dommage. Vous subissez une troisième attaque que vous parrez partiellement, vous utilisez le souvenir Combinaison défensive et contre attaqué pour 2 dommage.</p>	Dire les dommages modifiés.
3	Combat	Destruction d'écho	(C)	Instant	Une attaque	Arme	<p>L'attaque que vous faites perce toutes les défenses. La cible est affectée par votre attaque peut importe sa résistance. Votre type de dommage est remplacé par "écho" et ce pouvoir peut être utilisé en même temps qu'un autre. (ex: vous allez donner un coup élémentaire qui fait 2 mais vous décidez de le transformer en écho pour faire 2 "écho" Vous allez faire une surprise qui fait 5 et vous décidez qu'elle fait 5 écho maintenant). L'attaque doit venir d'une arme de mêlée pas de distance.</p>	Dire écho pour le type de dommage (Ex: 2 écho)
3	Combat	Élan meurtrière	(P)	Permanent	Une attaque	Arme	<p>Lorsque vous venez de portez un coup final qui a rendu l'ennemi à 0 Vitor, vous avez 5 sec pour frapper un autre adversaire et faire +2 dom. L'ennemi doit être par terre quasiment morte pour le dernier coup donné. (Ex: vous venez de faire le combat de votre vie et votre ennemi tombe par terre quand un de ses amis arrive à la course, vous porter une dernière attaque pour finir le premier combattant en disant "Avantage" et ensuite vous tournez vers son ami pour faire une attaque de 4 dommage avec votre épée.)</p>	Dire "avantage" et ensuite les dommages ajustés à l'autre adversaire.
3	Combat	Style de combat élémentaire offensif	(C)	5 minutes	Une attaque	Arme	<p>L'arme frappe de l'élément (électrique, feu, acide, glace) et pour un coup/niv dans l'exploit combat vous faites +1 dommage de l'élément. Vous gagnez également une résistance de 1 à l'élément choisi pour 5 minutes. (ex: Vous choisissez le feu pour le combat, votre lame fait maintenant 2 de feu pour les 3 prochains coups car vous avez 3 dans votre exploit combat, en combattant, l'adversaire vous fait un coup élémentaire de 2 feu, celui-ci ne vous fait que 1 en raison de votre résistance.)</p>	Dire les dommages ajustés et l'élément à la personne.
4	Combat	Combattant élémentaire	(C)	Instant	Une attaque	Arme	<p>Vous gagnez une immunité de l'élément et fait +1 dommage de l'élément choisi durant 1 minute. De plus, vous pouvez faire 1x un jet de l'élément faisant 2 dommage de portée 10m sans catalyseur. Cela affecte seulement 1 arme donc il est impossible de faire le souvenir sur 2 armes avec ambidexterie.</p>	Dire les dommages avec l'élément.
4	Combat	Voleur d'écho	(C)	Instant	Une attaque	Arme	<p>Lorsque vous venez de portez un coup final qui a rendu l'ennemi à 0 Vitor, votre prochaine attaque fera +2 vampirique. Vous avez 5 sec pour faire votre attaque sur un autre adversaire. L'ennemi doit être par terre pour le coup final (Ex: vous venez de faire le combat de votre vie et votre ennemi tombe par terre quand un de ses amis arrive à la course, vous porter une dernière attaque en disant "Avantage". Cela fait en sorte que votre prochain coup fera +2 vampirique si utilisé dans les 5 prochaines secondes.)</p>	Dire "avantage" et ensuite les dommages vampirique à l'autre adversaire.
5	Combat	Furie	(C)	Instant	Une attaque	Arme	<p>Lorsque vous venez de portez un coup final qui a rendu l'ennemi à 0 Vitor, vous pouvez lui porter une dernière attaque en disant "avantage" afin de vous guérir complètement.</p>	Dire "Avantage" et vous revenez à max Vitor.
1	Commerce	Détection des crimes	(P)	Permanent	Personnel	Non	<p>Vous voyez le R-P-S du voleur comme si c'était un vol. Si vous pouvez dire le résultat du voleur, c'est comme si vous l'aviez prit la main dans le sac. Sinon vous n'avez qu'un doute mais ne pouvez confirmez qu'il y a eu vol.</p>	NA
1	Commerce	Évaluation des richesses	(A)	Instant	5m	Non	<p>Permet de savoir grosso modo comment la cible a d'argent sur elle présentement. Vous devez demander discrètement à la cible et lui expliquer que cela vient d'un souvenir que vous avez activé.</p>	Si la demande n'est pas discrète, la cible n'est pas obligé de vous répondre.
2	Commerce	Affaires en or x2	(P)	Permanent	Personnel	Non	<p>Les richesses donné par votre exploits Commerce sont multiplier par 2.</p>	Régler cela avant le GN
2	Commerce	Rapote	(A)(M)	Maintien	Infini	1 objet portable par une personne.	<p>L'objet prêté reviendra par lui même à son maître lorsque celui-ci sera rappelé. Le pouvoir cesse automatiquement lorsque l'objet est rappelé donc fonctionne qu'un fois. L'écho disparaît donc des mains de la cible pour revenir au maître. La cible sait ou l'objet est retourné. Vous devez mettre une rune sur l'objet pour représenter que l'objet est sous un souvenir. La rune disparaît une fois que le pouvoir est utilisé.</p>	Vous devez mettre une rune sur l'objet. C'est votre responsabilité de courir après l'objet en question. N'oubliez pas de dire à la cible que l'objet est retourné dans les main de qui car il le sait.
2	Commerce	Évaluation de la qualité	(A)(M)	Maintien	Touché	1 objet portable par une personne.	<p>Permet d'évaluer la qualité de l'objet entre les mains (ex: identifie les pouvoirs en raison de la qualité et non en raison de la magie). S'il est magique vous vous rendrez également compte qu'il l'est mais ne pouvez pas dire ce qu'il fait.</p>	Vous devez analyser l'objet au minimum 10 sec.
3	Commerce	Affaires en or x3	(P)	Permanent	Personnel	Non	<p>Les richesses donné par votre exploits Commerce sont multiplier par 3.</p>	Régler cela avant le GN

3	Commerce	Justice	(A)	Réactif, 1 minute	10m	Non	Vous pouvez utiliser un Arcus pour paralyser une personne qui vient d'enfreindre à la loi (vous avez vu le résultat du roche-papier-sciseau). Vous devez avoir des menottes ou une corde à votre disposition afin d'activer le souvenir. Vous avez ensuite 1 minute pour menotter ou attaché le criminel. Si la cible est attaqué, le sort prend fin.	Dire au nom de la loi, je vous arrête. Ensuite dire à la cible qu'elle est paralysé 1 minute et l'attaché durant cette période.
3	Commerce	Patente à gosse	(A)	un GN	1m	Non	La cible doit dépenser 5% de son argent pour acheter votre patente à gosse. Vous pouvez utiliser ce souvenir un maximum de "Exploit Commerce" fois sur la même cible durant un GN mais il doit y avoir 10 min entre chaque utilisation. Ce souvenir est de type: Suggestion (ex: Voici mon ami l'anneau que Fratorius le suicidaire avait alors qu'il a traversé l'océan. Cette anneau lui permettait d'attirer des poisons et ainsi survivre en mer...). La cible ne peut rien faire contre vous avant le prochain gn pour cette patente à gosse.	Faire votre vente en expliquant les bienfaits de votre patente à gosse, minimum 15 secondes. Ensuite dépensé votre arcus et expliquez lui votre souvenir.
4	Commerce	Affaires en or x4	(P)	Permanent	Personnel	Non	Les richesses donné par votre exploits Commerce sont multiplier par 4.	Régler cela avant le GN
4	Commerce	Coffre	(A)(M)	Maintien	Personnel	Non	Vous créez un coffre magique qui disparaît selon vos désirs. Le coffre doit être immobile (Ex: dans votre tente ou cabane) et pas plus grand que 40cmx60x20. Vous devez mettre un papier sur celui-ci pour dire que le coffre est hors-jeux sinon tant pis pour vous. L'organisation vous donne le droit d'utiliser un cadenas sur votre souvenir Coffre pour renforcer le sort. Dans le noir les papiers peuvent être non perceptible.	7 mots plus un papier pour dire qu'il est H-J. Vous devez fournir le coffre. Si vous désirez, tous les joueurs peuvent être informé et voir le coffre H-J avant le GN.
4	Commerce	Cossin pratique	(A)	un GN	1m	Non	La cible doit dépenser 10% de son argent pour acheter votre cossin qui doit quand même être pratique. Vous pouvez utiliser ce souvenir un maximum de "Exploit Commerce" fois sur la même cible durant un GN mais il doit y avoir 10 min entre chaque fois. Souvenir de type: Suggestion. La cible ne peut rien faire contre vous avant le prochain gn pour ce cossin pratique. (ex: Voilà mon ami le bandage de l'anti-douleur. Une fois mit sur le blessé celui-ci sourit et le bandage commence son travail, pour débuté il...)	Faire votre vente en expliquant les bienfait de votre cossin pratique, minimum 15 secondes. Ensuite dépensé votre arcus et le tour est joué.
4	Commerce	Trésor	(P)	un GN	Personnel	Non	Permet de savoir qui a le plus gros montant d'argent dans le secteur, le montant générale en question (ex: dans les 2000) et sur 10 (10= très très difficile) le degré de difficulté pour les avoires.	Demandez avant le GN.
5	Commerce	Carte au trésor	(A)(M)	Maintien	Personnel	Non	Vous perdez l'arcus pour le gn en entier. Vous commencez avec une carte au trésors. Celle-ci provient des échos et peut être perdu ou volé par la suite.	Demandez avant le GN et soustrayez un Arcus de votre total pour le GN en entier.
5	Commerce	Poche dimensionnel	(A)(M)	Maintien	Personnel	Non	Vous créez une poche (type sac) de 30 cm de diamètre et 1.5m de profond qui disparaît selon vos désirs et vous suit. Vous devez mettre un papier pour dire que la poche est hors-jeux.	8 mots plus un papier pour dire qu'il est H-J. Vous devez fournir un sac.
1	Connaissance	Arcus additionnel	(P)	Permanent	Personnel	Non	Plus un point d'Arcus	NA
1	Connaissance	Connaissance des sorts	(P)	Permanent	Personnel	Non	Permet de savoir qu'elle sort ou échomancie a été utilisé ainsi que son niv.	Demandez à la cible.
1	Connaissance	Connaissance des souvenirs	(P)	Permanent	Personnel	Non	Permet de savoir qu'elle souvenir a été utilisé ainsi que son niv.	Demandez à la cible.
1	Connaissance	Méditation 1	(P)	Permanent	Personnel	Non	Permet de méditer 20 min pour gagner 1 Arcus. La méditation ne doit pas être interrompu et aucune parole ne peut être faite sinon tout doit être recommencé.	NA
1	Connaissance	Sort pénétrant 1	(P)	Permanent	Personnel	Non	Les sorts et les rituels échomantique sont considérés 1 niv supérieur pour les résistances et dissipation. Cela ne fonctionne pas sur les souvenirs. Ex: Un sort niv 1 sera considéré comme étant niv 2 pour les resistance et la dissipation.	NA
1	Connaissance	Utilisation des poisons	(P)	Permanent	Personnel	Non	Permet d'utiliser n'importe qu'elle poison. Vous pouvez avoir accès à la liste des poisons peut importe sa puissance. En tant normal, une personne ne peut utiliser que les poisons de puissance 1 ou 2 si elle a l'exploit connaissance assez élevé.	Demandez votre liste au début du GN.
2	Connaissance	Arcus additionnel	(P)	Permanent	Personnel	Non	Plus un point d'Arcus	NA
2	Connaissance	Connaissance des points faibles.	(P)	Permanent	Personnel	Non	Permet de demander le point faible de la créature. Cela peut également être utilisé contre un joueur qui vous dit qu'aucun dommage ne lui est fait suite à plusieurs attaques. Ex: Après 5 attaques sur la cible celle-ci vous dit tu me fait rien. Vous pouvez lui dire connaissance des points faibles qu'est ce qui t'affecterais. Vous devez avoir comabttu ou vue le combat avant de poser des questions. Donc il est impossible de savoir un point faible sur des joueurs juste pour le plaisir de le faire.	Vous devez le faire le plus discrètement possible.
2	Connaissance	Méditation 2	(P)	Permanent	Personnel	Non	Permet de méditer 15 min pour gagner 1 Arcus. La méditation ne doit pas être interrompu et aucune parole ne peut être faite sinon tout doit être recommencé.	

2	Connaissance	Parchemin 1	(A)(M)	1 GN	Touché	Non	<p>Votre Arcus est perdu pour toute le gn. Permet de mettre un sort ou un rituel d'échomancie niv 1 sur papier. Pour utiliser le sort vous n'avez qu'à avoir lecture des parchemins (Exploit connaissance niv 2), lire et déchirer le papier. L'incantation total du sort ou du rituel doit être faite alors que le parchemin est créé et cela ne peut pas être fait par une autre personne mais le coup (en arcus par exemple) est payé par l'utilisateur du parchemin. La durée du sort ou du rituel est la même que l'original sauf dans le cas des (A)(M) la durée est aussi longue que la cible le désire en autant qu'elle maintienne le sort ou rituel. Après avoir utilisé un parchemin vous devez attendre 1 min avant d'en utiliser un autre en raison des fluctuations magiques instables autour de vous. À la fin du GN toute les parchemins restant sont détruits.</p>	<p>Vous devez acheter le papier à parchemin en jeu. Les informations suivantes doivent apparaître sur le parchemin. Nom du sort, l'incantation, niveau du sort, coût pour l'activer lorsque le parchemin est détruit, la durée du sort, les effets du sort, toutes autres informations pertinentes.</p>
2	Connaissance	Poison à effet : Ingestion	(A)	10 min / permanent	Nourriture/liquide	Percil	<p>Le lanceur fait apparaître un poison. Il doit avoir du percil et le mettre dans le breuvage ou la nourriture de la cible. Le poison prend 5 minutes avant de prendre effet et fait 1 dommages par min durant 6 minutes. Le poison est considéré comme un de puissance 2. Vous pouvez mettre 1 poison par objet par arcus. Une même cible ne prendra que le poison le plus fort (pas de 2/min). Ex: Je bois un poison et apres 8 minutes j'ai subit 3 (5 minutes avant qu'il parte et 1/min durant 3 minutes). Rien n'empêche de remettre du poison par la suite pour recommencer un autre effet mais ca sera 5 min d'attente et 1/min par la suite.</p>	<p>Vous devez fournir le percil.</p>
2	Connaissance	Sort pénétrant 2	(P)	Permanent	Personnel	Non	<p>Les sorts et les rituels échomantique sont considérés 2 niv supérieur pour les résistances et dissipation. Cela ne fonctionne pas sur les souvenirs.</p>	<p>NA</p>
3	Connaissance	Arcus additionnel	(P)	Permanent	Personnel	Non	<p>Plus un point d'Arcus</p>	<p>NA</p>
3	Connaissance	Méditation 3	(P)	Permanent	Personnel	Non	<p>Permet de méditer 10 min pour gagner 1 Arcus. La méditation ne doit pas être interrompu et aucune parole ne peut être faite sinon tout doit être recommencé.</p>	<p>NA</p>
3	Connaissance	Parchemin 2	(A)(M)	Maintien	Touché		<p>Comme parchemin 1 mais le niveau du sort ou du rituel échimantique augmente à 2.</p>	<p>NA</p>
3	Connaissance	Poison dommage: Contact	(A)	Permanent/Instant	Arme	Gouache Rouge	<p>Le lanceur fait apparaître un poison. Il doit mettre de la gouache ROUGE sur le protégé garde de l'arme (vous devez fournir le matériel) ou sur l'objet empoisonné. La puissance du poison contact est de niveau 2. Il fait 2 de dommage instant. Effet de poison. Avant de pouvoir en créer un nouveau, le premier doit soit être utilisé ou enlever.</p>	<p>Vous devez fournir la gouache rouge et prendre minimum 10 sec pour l'appliquer sur la garde.</p>
3	Connaissance	Sort pénétrant 3	(P)	Permanent	Personnel	Non	<p>Les sorts et les rituels échomantique sont considérés 3 niv supérieur pour les résistances et dissipation. Cela ne fonctionne pas sur les souvenirs.</p>	<p>NA</p>
4	Connaissance	Arcus additionnel	(P)	Permanent	Personnel	Non	<p>Plus un point d'Arcus</p>	<p>NA</p>
4	Connaissance	Méditation avancé	(P)	Permanent	Personnel	Non	<p>Permet de méditer 10 min pour gagner 2 Arcus. La méditation ne doit pas être interrompu et aucune parole ne peut être faite sinon tout doit être recommencé.</p>	<p>NA</p>
4	Connaissance	Parchemin 3	(A)(M)	Maintien	Touché		<p>Comme parchemin 1 mais le niveau du sort ou du rituel échimantique augmente à 3.</p>	<p>NA</p>
4	Connaissance	Poison dommage : Nuage	(A)	Instant	Explosion, 3m rayon	Sachet de farine	<p>Le lanceur fait apparaître un poison de dommage instant. Il doit avoir une boule avec de la farine à l'intérieur de la grosseur d'une pomme (seran wrap marche bien). Le poison fait 2 de dommage aux personnes dans une zone de 3m rayon. Le poison dure 10 min une fois invoqué et disparaît si un nouveau est invoqué. Il est très important que le sac explose pour que le souvenir marche. Poison de puissance 2.</p>	<p>Vous devez fournir le matériel et le faire approuver par l'organisation avant le GN. L'utilisation doit prendre 10 sec pour préparer le sachet. Une fois prêt il peut être utilisé n'importe quand dans les 10 prochaines minutes.</p>
5	Connaissance	Arcus additionnel	(P)	Permanent	Personnel	Non	<p>Plus un point d'Arcus</p>	<p>NA</p>
5	Connaissance	Absorption d'arcus	(P)	Permanent	Personnel	Non	<p>Permet de régénéré 1 arcus par 30 min sans méditation en plus de ceux fait avec méditation.</p>	<p>NA</p>
5	Connaissance	Anti écho	(A)	5 minutes maximum	1 action	Variable	<p>La prochaine attaque, souvenir ou sort passe toutes les résistances et/ou immunité.</p>	<p>Dire "écho" suite à l'effet</p>
1	Construction	Conjuration d'outil	(A)(M)	Maintien	Personnel	Non	<p>Vous pouvez faire votre réparation sans endroit de travail. (ex:sans être au site de forge)</p>	<p>4 mots</p>
2	Construction	Multi fonctionnel	(P)	Permanent	Personnel	Non	<p>Vous pouvez travailler sur 2 objets à la fois.</p>	<p>Vous devez faire un plan de travail en organisant les objets questions d'être efficace.</p>
2	Construction	Renforcement défensif	(P)	1 effet	Touché	Objet	<p>Permet de résister à 1 effet négatif sur le bouclier, la porte, le mur, etc.. avant de se dissiper. Le renforcement disparaît également à la fin du GN. (Ex: Un brise bouclier ou coup d'épaule sur une porte). Souvenir de type : modification</p>	<p>Endroit de travail (Ex: forge).</p>
2	Construction	Renforcement offensif	(P)	1 effet	Touché	Objet	<p>Permet de résister à 1 effet négatif sur l'arme avant de se dissiper. Le renforcement disparaît également à la fin du GN. (Ex: un désarmement sera annulé, une brise lame, etc). Une modification par objet possible. Souvenir de type : modification</p>	<p>Endroit de travail (Ex: forge).</p>
2	Construction	Réparation instantanée	(A)	Instant	Touché	Objet	<p>Vous pouvez faire une tâche et seulement une, de 30 min max de travail instantanément. Une modification possible.</p>	<p>Endroit de travail (Ex: forge).</p>

3	Construction	Affuter	(A)	1 coup	Touché	Arme	Le prochain coup choisi de l'arme coupante fait +1dom (bonus de qualité). Souvenir de type : modification	Endroit de travail (Ex: forge).
3	Construction	Modifications avancées	(P)	Permanent	Personnel	Non	Vous pouvez mettre 2 effets de modification sur les objets.	NA
3	Construction	Résistance améliorée	(A)(M)	Maintien	Touché	Objet	Vous pouvez mettre l'effet d'un souvenir Résistance de puissance 1 sur un objet. L'objet confère le pouvoir à son utilisateur. L'objet doit être porté par la personne pour être effectif. L'amélioration est magique. L'objet est automatiquement désenchanté à la fin du GN. Si la résistance de niv 1 nécessitait des arcs ou arcs maintient, le porteur de l'objet doit payer les arcs en question pour l'activer comme s'il avait le souvenir personnellement. Souvenir de type : modification.	Endroit de travail (Ex: forge). Approbation organisateur. 30 minutes de travail.
3	Construction	Rune explosive	(A)(M)	Maintien	Touché	Objet qui s'ouvre	Permet de mettre une rune de protection faisant 5 dommages de feu aux personnes non autorisé à ouvrir le contenant à chaque fois qu'il l'ouvre. Souvenir de type : modification	Faire une rune visible sur le contenant, si la rune s'efface pour des raisons xyz, le souvenir n'est plus bon.
4	Construction	Artefact mineur	(A)(M)	Maintien	Touché	Objet	Vous pouvez mettre l'effet d'un souvenir niv 1 sur un objet. L'objet confère le pouvoir à son utilisateur. L'objet doit être porté par la personne pour être effectif. L'amélioration est magique. L'objet est automatiquement désenchanté à la fin du GN. Vous ne pouvez pas avoir plus d'artefact actif à la fois que votre exploit Construction. Si le souvenir de niv 1 nécessitait des arcs ou arcs maintient, le porteur de l'objet doit payer les arcs en question pour l'activer comme s'il avait le souvenir personnellement. Souvenir de type : modification.	Endroit de travail (Ex: forge). Approbation organisateur. 30 minutes de travail.
4	Construction	Équipe de travail	(A)(M)	Maintien	Personnel	Objet	Vous avez 3 ouvriers magiques qui font les tâches pour vous. Ils ont 1 en exploit construction. Les ouvrier peuvent travaillé pendant que vous faites autre chose.	Vous devez faire un plan de travail et l'affiché dans la forge ou l'endroit de travail avec une note comme quoi des items vol à gauche et à droite en train de travaillé.
4	Construction	Qualité	(A)(M)	Maintien	Touché	Objet	Comme Résistance améliorée mais pour des souvenirs de résistance de puissance 2.	Endroit de travail (Ex: forge). Approbation organisateur. 30 minutes de travail.
4	Construction	Symbol paralysant	(A)(M)	Maintien	Touché	Objet qui s'ouvre	Permet de mettre un symbol qui paralyse la personne qui ouvre l'objet durant 5 min. La cible perd 1 vitor par minute tout en restant paralysé. Si le lanceur est en à l'intérieur de 10m, il gagne les vitors en question, cela peut le remettre debout devant une cible paralysée.	Faire 3 runes dans un cercle sur le contenant (elle doit être visible), si les runes s'effacent le souvenir n'est plus bon.
5	Construction	Artefact moyen	(A)(M)	Maintien	Touché	Objet	Comme Artefact mineur mais avec des souvenirs de puissance 2.	Endroit de travail (Ex: forge). Approbation organisateur. 30 minutes de travail.
5	Construction	Chantier	(A)(M)	Maintien	Personnel	Objet	Vous avez 10 ouvriers magiques qui font les tâches pour vous. Ils ont 1 en exploit construction et le chef à 3.	Vous devez faire un plan de travail et l'affiché dans la forge ou l'endroit de travail avec une note comme quoi des items vol à gauche et à droite en train de travaillé.
5	Construction	Permanence	(5xp)	Permanent	Touché	Objet	La résistance/rune/souvenir devient permanent.	Faire des rune magique sur l'objet. Il doit ressembler à un objet magique.
5	Construction	Indestructible	(A)(M)	Maintien	Touché	Objet	L'objet ne se détruit plus.	Endroit de travail (Ex: forge). Approbation organisateur. 30 minutes de travail.
1	Criminel	Collègue	(P)	Permanent	Personnel	Non	Permet de savoir si la cible est un fuyeur. Vous devez lui demander secretement.	Demandez au organisateur la phrase d'identification pour le GN.
1	Criminel	Crime indétectable	(A)	Réactif	Personnel	Non	Permet d'annuler une détection du crime ou un pick pocket manqué.	Annoncez à la cible que vous annulez l'échec ou la détection.
1	Criminel	Mensonge	(A)(M)	Maintien	Personnel	Non	Vous êtes immunisé à toute forme de détection des mensonges tant que vous maintenez le souvenir actif.	4 mots
1	Criminel	Protection vs crime	(P)	Permanent	Personnel	Non	Si vous êtes victimes d'une R-P-S, vous gagnez également sur une égalité ce qui vous permet de voir la cible. Le voleur peut prendre votre objet s'il a le souvenir pour gagner sur les égalité mais vous l'avez quand même vue vous voler.	NA
2	Criminel	Aura indétectable	(A)(M)	Maintien	Personnel	Non	Vous êtes immunisé au détection faites sur vous ou sur les objets que vous portez. Aucune détection n'est possible.	5 mots
2	Criminel	Main invisible	(A)	Instant	1m	Non	Vous pouvez faire un pick pocket à une distance de 1 mètre de l'objet. Vous devez pointé avec un doigt l'objet que vous désiré durant minimum 10 secondes. Ensuite vous devez faire votre R-P-S. Si vous manquez votre R-P-S, la cible sait que ca bourse ou son objet a été forcé mais sans plus. Si vous gagné l'objet vous reviens s'en que personne ne l'ait remarqué.	Pointer l'objet durant 10 sec et ensuite faite votre R-P-S. Ne peut pas être utilisé en combat.

2	Criminel	Marché noir	(A)	Instant	5m	Non	Permet de savoir si une personne a un item en particulier (ex: poison, dague) en le regardant. Si vous n'êtes pas discret pour demander cette information personnel la cible a le droit de pas répondre.	6 x le mot de l'objet (ex: dague, dague, dague, dague, dague, dague)
2	Criminel	Ouverture	(A)	Instant	20m	Non	Permet d'ouvrir un objet à 20 mètre. La puissance de l'ouverture est égale à vote exploit criminel. (Vous avez 3 en exploit criminel et être devant une porte de puissance 2 avec quelques runes, afin de ne pas exploser vous décidé de l'ouvrir à distance.) Si le niveau n'est pas marquez, il est considéré de puissance 1.	Faire des gestes des mains durant 6 sec minimum.
3	Criminel	Aura faussé	(A)(M)	Maintien	Personnel	Non	Permet de donner de la fausse information sur les sorts de détection faient sur vous. (ex: vous voulez entrer dans un sanctuaire qui nécessite que vous soyez pacifique, grâce à ce pouvoir votre aura est faussé et pouvez poursuivre avec votre tâche d'assassinat. Pauvre cible qui se croit en sécurité...)	Vous devez mettre un objet sur votre tête (bandeau, chapeau, bandana, etc).
3	Criminel	Brigandage	(A)	Instant	Rayon 10m	Non	Vous devez être supérieur en nombre d'individu que la cible pour pouvoir utiliser ce souvenir. Vous la brigandé comme un truant et la cible doit vous donner au moins 10% de son argent ou elle peut choisir de subir 3 dommages. Vous pouvez prendre plus d'un arcus pour affecter plusieurs cibles mais ne pouvez prendre 2 arcus pour utiliser ce souvenir 2 fois sur la même cible durant la scène. (Ex: Vous êtes 4 brigands vs 3 jeunes innocentes, vous pouvez passer 3 arcus pour affecter les 3 personnes mais pas 3 arcus pour affecter 3x la même personne). Si les individus n'ont rien pour résister, ils doivent vous donner 10% des ressources sur eux pour ne pas subir les dommages, les cibles qui résistent ne sont pas affecté. Les personnes à l'extérieur du 10 m ne sont pas affecté. Si des renforts arrivent et détruit le fait que vous êtes 1 de plus le souvenir est annulé. Ce souvenir est considéré comme un souvenir de type "peur" pour les résistances et "écho" pour les dommages. Vous pouvez décidé de faire moins de dommage ou de les faire un par un jusqu'à concurrence de 3.	Vous devez absolument faire peur aux cibles par de l'intimidation, des menaces et p-e même des exemples pour que le souvenir marche.
3	Criminel	Contrebande	(P)	Permanent	Personnel	Non	Permet d'acheter du matériel de contrebande avant que le GN commence. (ex: poison, parchemin, épice, etc).	Vous devez discuter avec l'organisation pour vos achats. Il est préférable de le faire avant d'arriver sur le terrain via email comme ça on sauve du temps et votre contrebande sera dans votre Ziploc.
3	Criminel	Main aimantée	(P)	Permanent	Personnel	Non	Vous gagnez sur les égalités des R-P-S lors des vols à la tire.	NA
3	Criminel	Poussière magique	(C)	5 sec	1m	Oui	Le lanceur prend de la farine et la tire dans les airs. La cible est aveuglée pour 5 sec.	Vous devez fournir la farine et si elle ne fait pas un petit nuage, l'effet ne marche pas. Vous devez dire aveuglement 5 secondes.
3	Criminel	Télékinésie	(A)	Instant	10m	Non	Vous pouvez faire un pick pocket à une distance de 5 mètre de l'objet. Vous devez pointé avec un doigt l'objet que vous désiré durant minimum 10 secondes. Ensuite vous devez faire votre R-P-S. Si vous manquez votre R-P-S, la cible sait que ça bourse ou son objet a été forcé mais sans plus. Si vous gagné l'objet vous reviens s'en que personne ne l'ait remarqué.	Pointer l'objet durant 10 sec et ensuite faite votre R-P-S. Ne peut pas être utilisé en combat.
4	Criminel	Gang de rue	(A)(M)	Maintien	Touché	Non	Permet d'utiliser Mensonge, Aura indétectable, Aura faussé sur un nombre d'ami égale à votre exploit Criminel.	7 mots. Vous devez expliquer chacun des souvenirs aux personnes protégés. Vous tous vous tenir la main lors de l'incantation. Pour ravoir son arcus, tous les personnes devront être présent à nouveau.
4	Criminel	Maître du vol	(A)(M)	Maintien	NA	Non	Votre pick pocket marche sur 2 endroits de la cible si vous le désirez. Vous ne pouvez pas utiliser deux fois à la même place. (ex: vous fouillé la bourse et la poche dans sa veste de cuir.)	NA
4	Criminel	Téléportation d'objet	(A)	Instant	10m	Non	Vous pouvez faire un pick pocket à une distance de 10 mètre de l'objet. Vous devez pointé avec un doigt l'objet que vous désiré durant minimum 10 secondes. Ensuite vous devez faire votre R-P-S. Si vous manquez votre R-P-S, la cible sait que ça bourse ou son objet a été forcé mais sans plus. Si vous gagné l'objet vous reviens s'en que personne ne l'ait remarqué.	Pointer l'objet durant 10 sec et ensuite faite votre R-P-S. Ne peut pas être utilisé en combat.
4	Criminel	Voleur d'Arcus	(A)	Instant	10m	Non	Permet de voler un Arcus à la cible, vous devez tout de même gagner un roche-papier-ciseau. Si le résultat final est victorie vous volez l'arcus et le pouvoir n'A rien coûté, s'il est neutre vous perdez l'arcus d'utilisation du pouvoir, si vous perdez vous perdez 1 arcus supplémentaire (2 au total). Vous ne pouvez pas gagner sur les égalité, ni gagner automatiquement mais avez droit au retest si vous en avez.	Pointer la cible durant 10 sec et ensuite faite votre R-P-S. Ne peut pas être utilisé en combat.
5	Criminel	Crime parfait	(A)	Instant	Personnel	Non	Vous gagnez le roche-papier-ciseau	NA

5	Criminel	La bourse ou la vie	(A)	Instant	Rayon 10m	Non	Les dommages du souvenir brigandage sont maintenant de 6 au lieu de trois.	Vous devez absolument faire peur aux cibles par de l'intimidation, des menaces et p-e même des exemples pour que le souvenir marche.
5	Criminel	Voleur de Vitor	(A)	Instant	10m	Non	Permet de voler un Vitor à la cible, vous devez tout de même gagner un roche-papier-ciseau. Si le résultat final est victorie vous volez le vitor s'il est neutre vous perdez l'arcus d'utilisation du pouvoir sans gagner de vitor, si vous perdez vous perdez 1 vitor et l'arcus du souvenir. Vous ne pouvez pas gagner sur les égalité, ni gagner automatiquement mais avez droit au retest si vous en avez.	Pointer la cible durant 10 sec et ensuite faite votre R-P-S. Ne peut pas être utilisé en combat.
1	Distance	Aparition d'arme de jet	(A)	Combat	Personnel	Oui	Permet de créer des armes de lancés pour un combat. Vous devez fournir les catalyseurs ou les armes en question. Ces armes doivent avoir un look ou une indication quelqu'onque afin de prouver qu'elle n'existe pas jusqu'à l'utilisation du pouvoir (ex: un kit de dague de jet rougeatre). Elles ne peuvent donc jamais être volées ou enlevées.	Vous devez vous assurer d'avoir des armes de lancés sécurent ou de prendre des catalyseurs. Vous devez fournir le matériel et aussi les marquer diffèrament des autres que vous pouvez posséder car il n'existe pas encore.
1	Distance	Distance	(P)	Permanent	Personnel	Oui	Les objets lancés n'ont plus de distance limite pour faire des dommages. Ces armes font maintenant 1dommage. Les objets doivent être sécuritaire et approuvé par les organisateur (ex: Couteau de lancé, balle de catalyseur, etc.)	Vous devez vous assurer d'avoir des armes de lancés sécurent ou de prendre des catalyseurs.
2	Distance	Lancé élémentaire 1	(C)	Instant	1 cible	Oui	Si vous touchez la cible , elle subit 2 dommages de l'élément choisi (feu,glace, acide, électrique, nature). Doit choisir 1 élément.	Vous devez vous assurer d'avoir des armes de lancés sécurent ou de prendre des catalyseurs. Dire ' 2 par le feu, acide, électrique, froid ou nature'
2	Distance	Lancé engourdissant jambe	(C)	1 min	1 cible	Oui	Le lancé doit toucher une jambe. La cible ne peut plus courir pour 1 min.	Dire "engourdi 1 minute". Vous devez vous assurer d'avoir des armes de lancés sécurent ou de prendre des catalyseurs.
2	Distance	Lancé magique	(C)	1 min	1 cible	Oui	Si vous touchez la cible , elle subit 2 dommage magique.	Dire "2 magique". Vous devez vous assurer d'avoir des armes de lancés sécurent ou de prendre des catalyseurs.
2	Distance	Visou	(P)	Permanent	Personnel	Oui	Le deuxième lancé de suite qui touche fait 2 dommages. Ex: Vous lancez le premier qui touche et fait 1, le deuxième manque, vous recommencez la séquence,le premier touche touche fait 1 et le deuxième touche fait 2, vous recommencez la séquence.	NA
3	Distance	Bull's Eye	(P)	Permanent	Personnel	Oui	Le troisième lancé de suite qui touche fait 2 dommages. Ex: Vous lancez le premier qui touche et fait 1, le deuxième manque, vous recommencez la séquence,le premier touche touche fait 1 et le deuxième touche fait 2 et finalement le troisième touche et fait également 2, vous recommencez la séquence.	NA
3	Distance	Shrapnel	(A)	Réactif	3mR	Oui	Si le lancé touche la cible les dommages sont aussi fait aux autres personnes l'intérieur de 3m de celle-ci. Un lancé qui ne touche pas la cible ne fait rien.	Dire "Shrapnel, 3m vous subissez 1"
4	Distance	Point faible	(A)	Instant	2m	Oui	Peut faire une attaque surprise à 2m max. La cible doit être surprise et le lancé doit touché le dos de la cible.	Dire "Surprise + vos dommages"
4	Distance	Tir chanceux	(C)	Réactif	2m	Oui	Le lancé que tombe par terre à l'intérieur de 2 m de la cible est considéré avoir touché à l'endroit choisi. Vous pouvez utiliser ce pouvoir pour réussir des séquences tel que les souvenirs Visou et Bull's Eye ou pour toucher l'endroit désiré (ex: jambe).	Dire "tir chanceux + vos dommage"
5	Distance	Colone de poignard	(A)	Instant	3mR	Oui	Les cibles dans la zone ou le catalyseur est tombé subissent 2 dom.	Dire ""colone de poignard, 3m rayon, 2 dommage"
5	Distance	Lancé mortel	(A)	Instant	10m	Oui	La cible doit être surprise et le lancé doit touché le dos de la cible.	Dire "Surprise + vos dommages"
1	Empathie	Intention douteuse	(A)	Instant	Touché	Non	Permet de savoir si une personne vous en veux pour une raison ou une autre. En gros, est-ce qu'elle a une crotte sur le cœur qui pourrait, peut-être, se venger si elle avait l'opportunité. Cette personne doit répondre par oui ou non sans plus. Aucune justification ne doit être dite. Cela doit être clairement dit à la cible afin d'éviter la confusion. Vous devez utiliser ce souvenir discrettement sinon il est invalide. Effet de détection.	Vous devez mettre la main sur l'épaule de la cible.
1	Empathie	Réputation violente	(A)(M)	Maintien	Touché	Non	Vous pouvez modifier le désir de réputation ou violence d'un individu de 1 en positif ou négatif. Vous pouvez modifier qu'un désir des deux à la fois. La cible devra agir en fonction de son désir ajusté.	Vous devez poussé la cible a devenir un peu plus violente par des actions ou paroles à votre choix. Lorsque celle-ci montre un changement de comportement, vous pouvez actier votre pouvoir.
1	Empathie	Richesse prestigieuse	(A)(M)	Maintien	Touché	Non	Arcus, Maintenu, touché. Vous pouvez modifier le désir de richesse ou prestige d'un individu de 1 en positif ou négatif. Vous pouvez modifier qu'un désir des deux à la fois.	Vous devez poussé la cible a devenir un peu plus avare ou fier et à la recherche de plus de prestige. Lorsque celle-ci montre un changement de comportement, vous pouvez actier votre pouvoir.
1	Empathie	Sentir	(A)	Instant	10m	Non	Permet de savoir les désirs de la cible. Vous devez utiliser se pouvoir discrettement sinon il est invalide. La cible doit vous donner ses totaux modifiés par les différentes événement. (Ex: 2 réputation, 3 violence, 3 richesse, 2 prestige).	Vous devez observer la cible durant 5 minutes, si vous la perdez de vu pour plus de 30 sec, vous devez recommencer l'observation.

2	Empathie	Aversion	(A)(M) Maintien	Touché	Non	La cible ressent une aversion envers l'objet ou la chose choisi. Elle agira comme si elle n'aurait pas l'objet. Si plusieurs objet de la même sorte sont présent, seulement celui du souvenir est affecté (ex: si vous le faite sur une pièce de monnaie comme le kloror, seulement le kloror choisi ne sera pas aimé). Le pouvoir ne peut pas être utilisé sur un objet que la cible porte déjà. Cependant, si elle quitte son objet pour plus de 30 sec, vous pouvez faire le pouvoir. (Ex: le guerrier laisse son arme sur la table pour aller uriné, après 1 minute, il revient soulagé. Vous lui donné un petite tape dans le dos en lui disant que l'arme sur la table n'est pas utile du tout car il ne l'a même pas emporté alors qu'il portait seul. Vous activez votre souvenir et il dit " Ouin, elle était lourde pour rien anyway, je vais allé m'en acheter une autre". Elle est considéré avoir un désir de richesse de 0 pour cette objet. Effet de charme.	Vous devez donner quelques explications à la cible pourquoi cette objet n'est pas pour elle. (ex: Ecoute moi, cette arme est probablement maléfique et tu ne veux pas être sous son contrôle n'est-ce pas.)
2	Empathie	Possession	(A)(M) Maintien	Touché	Non	La personne devient possessive envers une chose. Cette chose ne peut pas être une autre personne. L'objet doit être transportable par celle-ci pour que le pouvoir soit effectif.. (Ex: Tu vois l'épée du monstre la bas, il parrait que celui qui la porte gagne certains pouvoir et ... Une fois cela fait la cible cherchera a s'approprié l'objet en question par tous les moyens. Elle est considéré avoir un désir de richesse de 4 pour cette objet. Effet de charme.	Vous devez donner quelques explications à la cible pourquoi cette objet est extraordinaire. (ex: Ecoute moi, cette arme est probablement maléfique et tu ne veux pas être sous son contrôle n'est-ce pas.)
2	Empathie	Raison	(A) Instant	10m	Non	Permet de savoir pourquoi une personne vous en veux. Pour que le pouvoir marche vous devez être certaine que la cible vous en veux. Donc Il faut avoir utilisé le souvenir Intention douteuse avant d'utiliser Raison. Cette personne devra vous dire la raison de cette haine envers vous. Effet de détection.	Vous devez être discret avec la cible sinon elle peut décidé de ne pas répondre. Vous devez utiliser ce souvenir immédiatement après Intention douteuse.
2	Empathie	Renforcement des désirs	(A)(M) Maintien	Touché	Non	Vous pouvez modifiez les deux désir en même temps lorsque vous utilisez Réputation violente ou Richesse prestigieuse. Donc soit +1 ou -1 dans les deux. Vous devez maintenir l'arcus de ce souvenir à part de ceux des souvenir utilisés sur la ou les cibles. (Ex: vous activez ce pouvoir (1 Arcus) et utilisez 3 fois Réputation violente sur 3 cibles, ceux ci voit donc les modification affecter les deux pouvoir avec un +1 ou -1 dans chaque. Cela vous a couté un total de 4 arcus maintenu. Plus tard, vous affecté un autre cible, encore une fois les 2 désirs sont affectés.) Pour annuler se souvenir et être en mesure de regagner votre arcus, vous devez annuler tous les souvenirs affectés en premier (ex: vous annulé votre souvenir sur les 4 cibles précédentes et ensuite annulé Renforcement des désirs.) Maintenant concentrez-vous et relisez le souvenir :).	NA
3	Empathie	Action	(A) Instant	10m	Non	Permet de savoir les actions qu'une personne fera contre vous si elle vous en veux. Cette personne doit dire qu'elle sont les actions envisagé ou déjà faites. Il faut avoir fait le souvenir Raison avant d'utiliser Action. Effet de détection.	Vous devez être discret avec la cible sinon elle peut décidé de ne pas répondre. Vous devez utiliser ce souvenir immédiatement après Raison.
3	Empathie	Adoration	(A)(M) Maintien	Touché	Non	La cible adore une personne, elle l'aidera dans la mesure du possible mais n'ira pas au suicide pour elle. Effet de suggestion.	Vous devez donner quelques explications à la cible pourquoi cette personne est extraordinaire. (ex: Ecoute moi, ce vendeur de patate ridicule a permit de sauver plusieurs villages et dans un de ces villages se trouvait un auberge avec l'alcool que tu aime tant. Imagine juste une seconde s'il n'avait pas été là pour sauver les gens et les barils d'alcool. Aujourd'hui il serait impossible d'avoir du plaisir. Et la réponse du barbare "Woowww, moi vraiment aimé elle déjà!")
3	Empathie	Antisocial	(A)(M) Maintien	Touché	Non	La cible n'aime tout simplement personne. Elle n'aime pas leur présence et ne fera pas en sorte quel doit interagir avec eux. Il n'y a qu'une seule personne avec qui elle peut parler normalement et cela est son meilleur ami si la cible en a un. Effet de suggestion. (Ex: Matt est affecté par le souvenir et commence à bouder dans son coin, pour lui, le peuple en entier est con alors pourquoi parler avec des cons. Mieux que ça encore, non seulement ils sont con mais ils sont aussi plate. Anyway, il fera comme il a toujours appris, s'organiser seul car il n'a aucun meilleur ami dans ce monde.)	Vous devez donner quelques explications pourquoi les gens sont étranges et qu'on ne devrait tout simplement pas s'occuper d'eux. (ex: Regarde ça encore Matt, il s'en vont comme des moutons se faire manger par des bebites inconnus. Même les fourmis ont plus d'instinct de survie que ça. Et la réponse de Matt "Il était tant que tu clique pauvre pioche !")

3	Empathie	Extrémiste	(A)(M) Maintien	Touché	Non	Le désir choisi devient juste sur la limite de l'incontrôlable (1 ou 4). Ce désir doit être un que vous pouvez modifier grâce à des souvenir plus bas niveau dans l'arbre de progression. Effet de suggestion.	Vous devez donner quelques explications pourquoi la personne devrait commencer à changer. (ex: Hey Matt ! tu arrive encore blessé parce que tu voulais quoi...2 ou 3 klidors de plus, quand est-ce que tu vas comprendre que tout n'est pas de l'argent, il faut tu fasse vraiment plus attention. Maintenant, trouve toute seule la manière de sortir de cette prison ! Et la réponse de Matt "Ouin, ca craint l'argent. Je préfère la liberté.")
4	Empathie	Antipathique	(A)(M) Maintien	Touché	Non	La cible n'aime plus rien. Elle est démotivé par rapport à plein de chose. Si elle avait une très grande passion, cette passion devient normal. Effet de suggestion.	Vous devez donner quelques explications pourquoi les gens et même les choses ne devrait tout simplement pas être aimé. (ex: Merde Matt tu n'a rien compris, tu met ta vie en danger pour des klidors afin de pouvoir d'acheter d'autre arme pour remettre ta vie en danger et bla bla bla. Tu ois biens que c'est un cercle vicieux et en plus les gens autour de toi t'encourage alors il se foute vraiment de ta gueule. En fait il se foutre prob de toi anyway. Et la réponse de Matt : Ouin, ca suce la vie, vient on va aller prendre une autre bière...ha pis non.. moi je reste ici a rien faire, pis de tout facon je t'aime pas alors je ne boierai pas avec toi.)
4	Empathie	Fanatique	(A)(M) Maintien	Touché	Non	Vous pouvez rendre un des désir de la cible incontrôlable (0 ou 5). Ce désir doit être un que vous pouvez modifier. Effet de type : suggestion	Vous devez donner quelques explications pourquoi la personne devrait commencer à devenir un tel fanatique. (ex de désir de violence pour mettre la cible à 5: Ta femme est morte, ton enfant est est mort pis la des stupides bebites viennent te taper dessus pis toi tu fou rien. Saisie toi un peu, prend les armes et commence le plus beau nettoyage qu'il sera connu dans l'histoire de ta famille. Venge toi est fait les payer ces connards. Tu as le pouvoir et la puissance. Montre leurs !)
4	Empathie	Héro	(A)(M) Maintien	Touché	Non	Vous devez choisir une personne qui sera, pour la cible, un héros. La cible voudra donc devenir comme celui-ci et sera en louange devant son héro. Effet de Suggestion.	Vous devez démontré pourquoi l'individu choisi est un héros et pourquoi la cible devrait faire pareil. (Ex: Tu vois l'homme la bas ? L'année dernière alors que tous allais y passer il est resté 2 semaines sans dormir pour protégé le camps de l'invasion. Sur ces 2 semaines il a tué 54 personnes et a été la cible de 2 assassinats qui ont échoué. Il est l'exemple à suivre en tant que protecteur et je crois que tu a autant de potentiel que lui. En fait ta rapidité est encore plus impressionnante et ton épée pourrait aider la cause. Oui...il est vraiment un héro.)
5	Empathie	Amour fou	(A)(M) Maintien	Touché	Non	La cible est prête à mourir pour son amoureux ou son meilleur ami. Cela n'empêche pas la personne d'agir mais elle portera une attention plus que particulière à son cœur. Effet de domination	Il faut qu'un événement soit arrivé pour pouvoir activer ce souvenir. Par exemple, si une personne vient de sauver une autre dans un combat, vous pouvez utiliser amour fou pour lier la personne qui vient d'être aidé par celui qui a fournit l'aide. Si une personne donne déjà son admiration de manière naturelle à une autre, vous pouvez renforcer cela pour que ça devienne un amour fou.

							La cible affecté veut détruire une chose ou une personne. Elle n'agira pas stupidement mais ses actions doivent tout de même être faites afin de nuire à la cible. Effet de domination	Il faut qu'un événement soit arrivé pour pouvoir activer ce souvenir. Par exemple, si une personne vient de se chicaner avec une autre, vous pouvez rendre cette chicane en Intolérance pour un ou les 2 personnes (2 Arcus dans ce cas). Cela peut être aussi fait par rapport à un objet mais il faut que ça fasse du sens. Ex: Si une arme spécifique a servi à sacrifier votre ami, cela est une bonne chance pour le pouvoir Intolérance.
5	Empathie	Intolérance	(A)(M)	Maintien	Touché	Non		
5	Empathie	Nouvelle personnalité	(A)(M)	1 GN	NA	Non	Vous pouvez choisir le résultat des désirs de la cible pour un GN. Votre Arcus est perdu pour le GN en entier même si le pouvoir est contré ou annulé. Vous ne pouvez pas affecter une cible pour 2 GN consécutif. Vous pouvez affecté maximum votre niveau dans l'exploit Empathie en personne mais c'est 1 arcus pour chacun. (ex: Vous avez assurément 5 en empathie pour avoir se pouvoir alors vous décidez pour un gn d'affecter 4 personnes et perdre 4 arcus pour tout le gn. Vous auriez la possibilité d'en prendre 5 mais vous voulez vous gardez des arcus.)	Ce pouvoir doit être activé avant le GN et dure pour le GN à moins d'être annulé ou contré. Les organisateurs doivent être averti car la cible n'a pas à savoir d'où vient le souvenir. Ce sont les organisateur qui parlerons à la cible.
1	Endurance	Dure à cuire	(A)	Réactif	Personnel	Non	Annule immédiatement les effets de faiblesse/engourdissement.	Faire un cri de rage de quelques secondes comme une poussé d'adrénaline.
1	Endurance	Vitor additionnel	(P)	Permanent	Personnel	Non	Un vitor supplémentaire	NA
2	Endurance	Peau renforcie	(A)(M)	Maintien	Personnel	Non	Arcus, Maintenu. Gagne 1PA (Bonus naturel), ce point disparaît lorsque vous arrêtez de le maintenir. La régénération des point d'armure (bonus naturel) se fait naturellement comme les vitors.	Crie de rage et douleur de 3 sec, donner des tapes sur le torse pour renforcer votre peau.
2	Endurance	Regénération 1	(P)	Permanent	Personnel	Non	Votre régénération naturel devient plus rapide. Vous devez faire 10 min de repos total, Gagne 1 Vitor	NA
2	Endurance	Vitor additionnel	(P)	Permanent	Personnel	Non	Un vitor supplémentaire	NA
3	Endurance	Os renforcie	(A)(M)	Maintien	Personnel	Non	Gagne 2PA (Bonus naturel), ce point disparaît lorsque vous arrêtez de le maintenir. La régénération des point d'armure (bonus naturel) se fait naturellement comme les vitors.	Crie de rage et douleur de 5 sec, donner des tapes sur le torse pour renforcer votre peau.
3	Endurance	Regénération 2	(P)	Permanent	Personnel	Non	Votre régénération naturel devient plus rapide. Vous devez faire 10 min de repos total, Gagne 2 Vitor	NA
3	Endurance	Vitor additionnel	(P)	Permanent	Personnel	Non	Un vitor supplémentaire	NA
4	Endurance	Regénération 3	(P)	Permanent	Personnel	Non	Votre régénération naturel devient plus rapide. Vous devez faire 10 min de repos total, Gagne 3 Vitor	NA
4	Endurance	Sans douleur	(A)(M)	Maintien	Personnel	Non	Gagne 3PA (Bonus naturel), ce point disparaît lorsque vous arrêtez de le maintenir. La régénération des point d'armure (bonus naturel) se fait naturellement comme les vitors.	Crie de rage et douleur de 7 sec, donner des tapes sur le torse pour renforcer votre peau.
4	Endurance	Vie de chat	(P)	Permanent	Personnel	Non	Après chaque GN vous régénéré une vie. Vous ne pouvez dépasser votre maximum de (6 vies-Souvenir le plus haut).	NA
4	Endurance	Vitor additionnel	(P)	Permanent	Personnel	Non	Un vitor supplémentaire	NA
5	Endurance	Vitalité	(A)	Instant	Personnel	Non	Permet d'avoir une régénération instantanément. Cela n'est pas possible en combat.	Crier le plus fort et longtemp que vous pouvez vers le ciel les brase ouvert.
5	Endurance	Vitor additionnel	(P)	Permanent	Personnel	Non	Un vitor supplémentaire	NA
1	Evasion	Contorsionniste	(A)	Réactif	Personnel	Non	Permet de ce défaire de lien non magique ou de la lutte peut importe le niveau de la compétence de l'adversaire. Demandez de ne pas vous attacher trop serré.	NA
1	Evasion	Faux collègue	(C)	Réactif	Personnel	Non	Le catalyseur qui vient de vous toucher a en réalité touché un collègue. La personne doit être à l'intérieur de 2 enjambés de vous. La personne subit les effets du catalyseur. S'il n'y a personne prêt de vous, vous ne pouvez pas utiliser se souvenir.	Pointé la nouvelle cible et dire les effets à cette personne. Celle-ci peut à son tour utilisé quelque chose mais le résultat suite à cette réaction sera la final. Ex: 2 personnes avec Faux collègue. Le premier recoit un enchevêtrement, il pointe son ami et lui dit tu est enchevêtré, son ami souri et lui dit je te le renvoie. L'effet prend donc son action sur la cible original.
2	Evasion	Brise lien	(A)	Instant	Personnel	Non	Permet de ce défaire de lien magique	NA
2	Evasion	Roulade	(P)	Permanent	Personnel	Non	Permanent. Vous subissez un dommage de moins sur les souvenirs, sort ou rituel d'échomancie de zone.	Vous devez rouler ou faire un mouvement possible par rapport au terrain.
3	Evasion	Évitement	(A)	Réactif	Personnel	Non	Vous pouvez sortir d'une situation ou vous seriez normalement pris donc les deux pieds fixés. Ex: piège, enchevêtrement, etc. Se souvenir ne marche pas si vous êtes ralenti en raison d'un poison, d'un engourdissement ou d'une blessure.	Dire Évitemet je suis pas affecté.

3	Evasion	Passer porte	(A)	Instant	Touché	Non	Permet de franchir une porte normale. Les cabanes de jours ont des portes barrés normalement.	Cogner 3 fois, vous n'êtes pas obligés de cogner fort. Les 3 coups doivent être fait à l'intérieur de 1 minute.
3	Evasion	Plongeon	(P)	Permanent	Personnel	Non	Vous subissez deux dommages de moins sur les souvenirs ou échomancie de zone.	NA
4	Evasion	Passer mur	(A)	Instant	Touché	Non	Vous pouvez passer à travers un mur magique ou non.	Prendre environ 10 sec pour dessiner une porte de votre main sur le mur.
4	Evasion	Passer porte magique	(A)	Instant	Touché	Non	Permet de passer une porte magique et d'entrer dans les cabanes même durant la période de hors-jeu de 3am à 8 am.	Cogner 3 fois la main ouverte, vous n'êtes pas obligés de cogner fort. Dois être fait à l'intérieur de 1 minute.
4	Evasion	Seconde nature	(P)	Permanent	Personnel	Non	Vous devez vous créer une seconde nature et attitude avec les mêmes souvenir que la présente. Si vous êtes affecté par un pouvoir qui modifie ou domine votre esprit, votre seconde nature entre immédiatement en jeu durant toute la durée du souvenir qui vous affecte. L'effet mental n'a donc pas d'effet autre que de vous faire changer. Si la seconde nature est aussi charmé ou dominé, vous pouvez choisir qu'elle vous désirez prendre mais devez agir en conséquence du deuxième charme. Votre nouvelle nature sait que vous avez été affecté par un pouvoir quelqu'unque et peut agir en conséquence. Ex: Vous avez la nature rebelle mais attitude séducteur (un genre de Jack Sparrow) et vous êtes affecté par un souvenir de charme, votre nouvelle nature et attitude (choisi lors de la prise de se souvenirs) est Juge et Protecteur. Vous allez donc complètement changé et commencer à agir en vertu de cette nouvelle mentalité. Oui vous pouvez choisir Attitude barbare, nature barbare et commencé à bucher le gars.	Vous devez choisir une nouvelle attitude et nature.
5	Evasion	Passer portail	(A)	Instant	Touché	Non	Permet de passer un portail magique. Vous pouvez donc utiliser les portail sans se soucier des prérequis.	Cogner 3 fois, vous n'êtes pas obligés de cogner fort. Dois être fait à l'intérieur de 1 minute.
5	Evasion	Pas là !	(P)	Réactif	Personnel	Non	Une fois par gn vous pouvez dire que vous n'êtes pas à l'endroit ou une situation arrive et être téléportez jusqu'à 100m du lieu. Aucun pouvoir ne peut contrer le Pas là car en réalité vous n'étiez pas là.	Dire ' Pas là' et vous sauver à la nouvelle endroit les bras en l'air comme en hors jeux.
1	Furtivité	Camouflage	(A)(M)	Maintien	Personnel	Non	Vous devez prendre 30 sec pour vous camoufler. Les personnes qui réussissent à vous voir devons vous ignorer. Vous devez rester immobile et très prêt du sol (genou dans des buissons, couché sur le sol, etc). Dans le bois seulement. Croisez vos bras devant le corps et montrez le niv de votre exploit furtivité avec les doigts des deux mains (si possible) lorsqu'une personne vous voit afin qu'elle sache quelle doit vous ignorer. Ne peut pas être utilisé en combat.	30 secondes de camouflage, si vous êtes blanc dans une endroit verdâtre, le souvenir ne fonctionne pas. Il faut que vous ayez un minimum d'effort de camouflage. Bras croisé et montrez votre niv de l'exploit furtivité sur vos doigts.
1	Furtivité	Méditation cachée	(P)	Permanent	Personnel	Non	Permet de ce faire ignoré lorsque vous méditez. Bras croisé et montrez votre niv de l'exploit furtivité sur vos doigts. Une fois que vous sortez de la méditation caché, vous ne pouvez pas attaqué pour les 20 prochaines secondes.	Bras croisé et montrez votre niv de l'exploit furtivité sur vos doigts.
1	Furtivité	Surprise	(P)	Permanent	Personnel	Non	Permanent. La surprise fait 3 damage de base. Cela inclus votre arme.	Dire 'surprise + les dommages' . Doit être faites avec une arme courte.
2	Furtivité	Caché dans l'ombre	(A)(M)	Maintien	Personnel	Non	Vous devez rester 30 sec immobile dans le noir. Vous pouvez vous faire ignorer dans n'importe qu'elle ombre qui est assez grande pour vous recouvrir. Montrer le niv de votre exploit furtivité sur vos doigts. Ne peut pas être utilisé en combat et aucun mouvement n'est possible. Si une lumière arrive, l'ombre disparaît et vous reparaissez. De plus, aucune arme ne doit être dans vos mains sinon le sort arrête.	Bras croisé et montrez votre niv de l'exploit furtivité sur vos doigts. De plus, vous devez rester discret, si vous commencez à faire trop de bruit, parler ou bouger, le pouvoir ce termine.
2	Furtivité	Soumission	(A)	Instant	Une surprise	Arme	La cible doit être complètement vulnérable (ex:attaché, couché, etc.) Vous lui faites une attaque surprise spécial qui lui fait perdre conscience. Tant et aussi longtemps que vous restez à côté elle ne peut pas se réveiller car vous la gardez inconsciente. Une fois que vous la quittez, elle doit attendre 5 min avant de revenir à elle. Un choc solide (ex: faux coup de pied ou des dommages la réveille). Vous devez garder contact avec la cible au moins 10 secondes par minute pour que le souvenir fonctionne.	Vous devez être en mesure d'assommer la cible surprise. L'attaque ne fait aucun dégat.
2	Furtivité	Twist	(P)	Permanent	Personnel	Non	La surprise fait +1 damage.	NA
3	Furtivité	Choc nerveux	(C)	Instant	Une surprise	Arme	La cible tombe par terre ne peut plus se déplacer pour une minute. La surprise fait -2 dom.	Dire 'Choc nerveux tu dois te mettre a genou durant 1 min'.
3	Furtivité	Combinaison mortelle	(P)	Permanent	Personnel	Non	Le premier coup après une surprise réussie fait +1 damage. Ex: Vous faites une surprise qui fait 3 et ensuite donnez un coup normal qui fera 2.	Dire les dommages ajustés

3	Furtivité	Disparition	(A)(M)	Maintien	Personnel	Non	Vous devez rester 30 sec immobile, vous pouvez vous faire ignorer dans n'importe qu'elle endroit. Montrer le niveau de votre exploit furtivité sur vos doigts. Ne peut pas être utilisé en combat. De plus, aucune arme ne doit être dans vos mains sinon le sort arrête.	Vous devez avoir une cape capable de vous couvrir, vous mettez en petite boule et dite disparition. Montrez votre niv de l'exploit furtivité sur vos doigts lorsque des gens vous verrons.
3	Furtivité	Faïlle	(P)	Permanent	Personnel	Non	La surprise fait +1 dommage.	NA
3	Furtivité	Perce crâne	(P)	Permanent	Personnel	Non	Permet de faire des surprises sur les morts-vivants. Il faut savoir que c'est un mort-vivant avant de faire la surprise pour qu'elle marche.	Vous devez être sûr que la cible est un mort-vivant. Dire 'perce crâne' et les dommages. Si la cible n'était pas mort-vivante, cela ne fait rien.
3	Furtivité	Point de pression	(A)	Instant	Une surprise	Arme	La cible doit être vulnérable (ex: assise, parle avec une autre personne, etc.) Vous lui faites une attaque surprise spécial qui lui fait perdre conscience. Tant et aussi longtemps que vous restez à côté elle ne peut pas se réveiller car vous la gardez inconsciente. Une fois que vous quittez, elle doit attendre 5 min avant de revenir à elle. Un choc solide (ex: faux coup de pied ou des dommages la réveille). Vous devez garder contact avec la cible au moins 10 secondes par minute pour que le souvenir fonctionne.	Vous devez être en mesure d'assommer la cible surprise. L'attaque ne fait aucun dégât.
4	Furtivité	Assassinat	(A)	Instant	Une surprise	Arme	La 2ième surprise fait par vous sur la même cible à l'intérieur de 1hre la tue automatiquement, la cible tombe à 0.	Dire assassinat tu tombe à 0 vitor.
4	Furtivité	Assommer	(A)	Instant	Une surprise	Arme	La cible doit être surprise (elle peut être debout en train de reculé d'un combat, etc). Vous lui faites une attaque surprise spéciale qui lui fait perdre conscience. Tant et aussi longtemps que vous restez à côté elle ne peut pas se réveiller car vous la gardez inconsciente. Une fois que vous quittez, elle doit attendre 5 min avant de revenir à elle. Un choc solide (ex: faux coup de pied ou des dommages la réveille). Vous devez garder contact avec la cible au moins 10 secondes par minute pour que le souvenir fonctionne.	Vous devez être en mesure d'assommer la cible surprise. L'attaque ne fait aucun dégât.
4	Furtivité	Invisibilité	(A)(M)	5 min max	Personnel	Non	Le lanceur doit se croiser les bras et montrer le niveau de son exploit furtivité ses doigts. Il peut marcher très lentement. Toutes actions offensive ou courses arrêtent le sort. De plus, aucune arme ne doit être dans les mains sinon le sort arrête. Les gens l'ignore et le contourne. Ne peut pas être utilisé en combat.	Bras croisés et montrez votre niv de l'exploit furtivité sur vos doigts. De plus, vous devez rester discret, si vous commencez à faire trop de bruit, parler ou bouger trop sec, le souvenir se termine.
4	Furtivité	Points vitaux	(P)	Permanent	Personnel	Non	La surprise fait +1 dommage.	NA
5	Furtivité	Faux dommage	(A)(M)	Variable	Une surprise	Arme	Les dommages d'une surprise ne sont pas fait immédiatement. Vous devez faire l'attaque mais toutes les effets de cette attaque sera déchaîné lorsque vous le choisirez. Vous pouvez avoir 1 faux dommage actif à la fois. Vous pouvez décider d'annuler l'effet en tout temps et si vous le faites sur une nouvelle cible la dernière n'a plus l'effet sur elle. Une détection de la magie faite sur vous permet de voir un filament qui quitte votre main vers la cible. Tous les pouvoirs qui marche avec une surprise peuvent être utilisé sur Faux dommage.	Vous devez faire une surprise sur la cible mais celle-ci ne recoit pas de dommage.
1	Investigation	Décryptage	(P)	Permanent	Personnel	Non	Permet d'avoir un code pour pouvoir décrypter des textes et lire des runes magiques. Ex: Vous voyez un papier avec des rune et marquer en petite décryptage 60 secondes. Cela veut dire qu'il vous faudra 60 sec d'investigation avant de pouvoir regarder le papier solution. Autre exemple: Vous voyez un texte tout encrypter. Vous pouvez faire une clef pour que les gens déchiffre le texte avec vous. La clef de décryptage peut être demandé à l'organisation.	Aller chercher la clef de décryptage lorsque vous êtes fasse au texte. Vous pouvez reproduire la clef donné sur une autre feuille pour les gens autour de vous mais seulement vous a droit à la feuille original.
1	Investigation	Lumière	(A)(M)	Maintien	Personnel	Lampe de poche	Vous pouvez utiliser une lampe de poche pour vous éclairer.	La lampe de poche ne doit jamais lever la lumière plus haut que le coup des gens sinon le souvenir est inutilisable pour 30 minutes. En gros pointé par terre.
1	Investigation	Œil critique	(P)	Permanent	Touché	Non	Permet de savoir si des souvenirs sont utilisés pour cacher l'échos de la cible mais vous ne pouvez pas dire quoi. Si la cible est cacher par des souvenirs anti-détection elle doit dire qu'elle est caché mais n'a pas à dire qu'elle souvenir ou quoi que se soit. Souvenir de type: Investigation	Vous devez poser la question discrettement sinon la cible peut vous dire n'importe quoi.
1	Investigation	Torture	(P)	Permanent	Touché	Non	1 min de torture, 2 dom. Pose une question et la cible doit répondre la vérité. Ensuite elle tombe inconsciente 5 min. Vous pouvez avoir un total de question égale à votre exploit d'investigation pour la même cible durant le GN. Si la cible ne sent pas la douleur pour une raison x cela ne fonctionne pas. Souvenir de type : torture.	Vous devez monter la scène pour qu'un torture soit possible. (Ex: attaché sur un arbre en torturant une tierce personne qui est son ami, etc.)
2	Investigation	Détection de la magie	(C)	Instant	1m	Non	Le lanceur peut sentir si la cible à des choses magiques sur elle et l'endroit ou ces objets se trouvent. Souvenir de type: Détection	Incantation 5 sec.
2	Investigation	Énigmatique	(P)	Permanent	Personnel	Non	Vous avez le double des chances lors d'énigme et vous pouvez avoir des indices supplémentaires lorsque c'est possible.	C'est votre devoir de l'annoncer au PNJ.

3	Langue	Contradiction	(A)	1 heure	Touché	Non	La cible se reprend toujours et dit toujours une nouvelle version des faits. Il est impossible de savoir ce qui est vrai si le souvenir est bien joué. Ex: Matt arrive dans l'auberge et dit "Hey ya 3 bebites qui tourne autour de l'auberge alors si je serais vous je serais prudent, en fait il y en a deux mais une semblait parler seul alors je crois qu'ils sont 3 ou 4. Ha oui il était statique et moi je tournais, je tournais proche de la porte de l'auberge, genre de l'autre côté. Pis des 4 bebites il y avait le nain alors c'est pas vraiment une bebite. En tout cas si vous allez proche de la plaine vous allez les voir...etc. Comme ligne directrice, au moins 1 phrase sur 5 doit être contredite. Souvenir de type : Langue	Vous devez meller la cible et dire "Comprend tu ce que je dit ?" si elle ne comprend pas vous pouvez activer le souvenir sur elle.
3	Langue	Vérité	(A)(M)	Maintien	Touché	Non	La cible ne peut plus mentir. Elle n'est pas obligé de parler mais si elle le fait elle doit dire la vérité. Si par erreurs elle dit un message, elle doit se corrigé immédiatement. Comme dans le film menteur, menteur. Souvenir de type : Détection	Vous devez trouver un mensonge fait par la cible avec preuve avant d'activer ce souvenir et ensuite dire "À partir de maintenant tu diera que la vérité" . Ex: D'ou arrive-tu Matt ? J'arrive d'un combat avec des créatures dans la plaine ! C'est faux, tu arrive du cimetière où tu creusais car nous t'avons vu en montant vers la plaine...à partir de maintenant tu diera que la vérité !
4	Langue	Ni oui ni non	(A)(M)	Maintien	Touché	Non	La cible ne doit pas dire oui ou non. Si elle dit un de ces mots elle perd 1 arcus. Une fois ses arcus vide elle perd des vitors. Elle ne peut pas décendre à moins de 1 vitor. Souvenir de type : Langue	Vous devez faire dire 5 fois des oui ou des non à la cible par des questions dans la même conversation. Ensuite vous dites "Maintenant, ni oui ni non" et lui expliquez le souvenir. Ex: Salut ca va bien ? - NON - Ca va pas bien? - Je t'ai dit NON - Ok ok t'es frustré ? - NON pourquoi - Et bien tu parle bêtement, je peut t'aider? - NON pas vraiment. - Comme ca il y a rien que je puisse faire ? - En fait OUI , tu pourrais me prêter 5 kldors - Négatif, Maintenant, ni oui ni non." et vous lui expliquez.
4	Langue	Zone de vérité	(A)	1 minute	3m rayon	Non	Toutes les personnes dans la zone sauf l'incanteur doivent dire la vérité. La zone se déplace avec l'incanteur car il est sont centre. Souvenir de type: Détection	Quand une personne vient de vous compter quelle que chose de peut probable où que vous croyez qu'il a menti vous dites " Tu pense qu'on va croire ça ?" et expliquez le souvenirs. Ex: Matt arrive en courant et dit "Vite il nous attaque en haut !!!!" Vous soupçonnez qu'il veut juste vous faire déplacer de l'endroit pour faire un mauvais coup donc vous disez "Tu pense qu'on va croire ca " et activez votre zone en expliquant les effets.
5	Langue	Interdiction	(A)(M)	Maintien	Touché	Non	La cible est interdite de parler d'une chose en particulier. À chaque fois qu'elle commence à parler du sujet ou du mot elle tombe a genou en raison des douleurs et subit 1 vitor. Elle peut tomber inconsciente de cette façon. Souvenir de type : Langue	Vous devez expliquer à la cible pourquoi elle devrait pas parler de la chose en question et finir par "Je renforcie mon avertissement". Et lui expliquez le souvenir. Ex: Ecoute Matt, tu ne doit absolument pas parler du coup qui s'en vient sur le baron, cela pourrais tout compromettre compris ? Oui - Bien, je renforcie mon avertissement" et lui expliquer les effets.
1	Médecine	Condition	(P)	Permanent	5m	Non	Vous pouvez savoir combien de vitor a la cible. Cela ne peut pas être utilisé lors d'un combat mais si la cible fait 3 pas vers l'arrière pour quelques secondes vous pouvez. Ce souvenir ne doit jamais mais jamais couper le jeu et la question doit être discrète. Vous ne pouvez pas l'utiliser sur un ennemi.	NA
1	Médecine	Guérison naturel	(A)	Instant	Touché	Bandage blanc	La cible gagne 1 hre de régénération. Pour plusieurs cela équivaut à 1 mais pour certain plus puissant cela peut donner de 2 à 5. Vous pouvez faire le souvenir plusieurs fois mais cela prend 1 minute de bandage à chaque fois. <i>Par exemple: Matt à l'exploit Endurance 2 qui lui permet de régénérer 1 vitor/ 45 minutes. S'il recoit le pouvoit il gagnera 1. S'il avait eu Endurance 3 soit 1vitor/30minutes, il aurait gagné 2 vitor instantanément.</i>	Un <u>bandage blanc</u> doit être mis autour de la jambe de la cible. Le tout doit prendre au moins 1 minute.
1	Médecine	Souffrance	(C)	Instant	Touché	Non	Vous partagez votre vitor avec la cible. Vous perdez 2 vitors et c'est elle qui les gagnes.	"J'accepte ta souffrance"

2	Médecine	Anti-poison	(A)	Instant	Touché	Bandage noir	Vous transformez un baume pour qu'il enlève les poisons de puissance 1 par pt dans exploit médecine. <i>Par exemple: Si vous avez 4 en médecine, les poisons de puissance 4 et moins seront enlevés.</i>	Vous devez étendre le baume sur un bandage noir et ensuite l'appliquer sur la cible (pas sur ses vêtements). Vous devez fournir le baume et le bandage noir sinon ça ne marche pas (le baume doit être une crème non dangereuse, une crème pour la peau mis dans un petit pot fait la job).
2	Médecine	Masochiste	(C)	Instant	Touché	Non	Vous partagez votre vitor avec la cible. Vous perdez 4 vitors et c'est elle qui les gagne.	"J'accepte tes blessures"
2	Médecine	Médical de combat	(P)	Permanent	Touché	Bandage blanc	Vous pouvez faire des bandages en 15 sec, la cible doit quand même attendre xx min (depend de votre premier soin) pour guérir.	Mettre un bandage blanc rapidement sur un poignet.
2	Médecine	Stabilisé !	(P)	Permanent	Touché	Bandage rouge	Vous devez passer 15 sec sur la cible à boucher les blessures et elle revient à 1 vitor. Cela doit être fait en dedans de 2 min après que la cible soit tombée. Il n'a pas oublié la dernière scène.	Un bandage rouge doit être mis autour du bras de la cible et dire "blessure stabilisé" à toutes les 5 sec durant 15 sec. <i>Ex: Si la cible a eu des coups d'épées. À 5 sec vous dites, coupures stabilisées, à 10 sec contusion stabilisé, à 15 sec: patient stabilisé et il revient à 1.</i>
2	Médecine	Transfert d'arcus	(A)(M)	Maintien	Touché	Non	Permet de transférer un arcus à une autre personne. Pour le ravoir, vous devez retouché la cible. Le touché doit duré 20 sec et pendant ce temps le donneur souffre. Même souffrance lors du retour. Un seul arcus peut être transféré en tout moment sur la cible. Donc votre maximum d'arcus est diminué de 1 et son maximum est augmenté de 1 jusqu'à temps que vous repreniez le contrôle. Vous pouvez le faire sur plusieurs cible mais max 1 arcus sur chaque. La cible peut recevoir plusieurs fois 1 arcus de donneur différent. Ce pouvoir est très pratique pour que la cible fasse un pouvoir (A)(M) sur vous sans qu'il dépense sont propre arcus.	Vous devez tenir la tête de la personne et faire des grimaces de douleur durant les 20 sec de transferts. Si vous voulez crier lâchez-vous lousse !!
3	Médecine	Anti-maladie	(A)	Instant	Touché	Bandage vert	Vous transformez des racines et feuilles pour qu'il enlève les maladies de puissance 1 par pt dans exploit médecine. <i>Par exemple: Si vous avez 4 en médecine, les maladie de puissance 4 et moins seront enlevés.</i>	Vous devez étendre les racines et feuilles sur un bandage vert sur la cible. Vous devez fournir le matériel sinon ça ne marche pas.
3	Médecine	Chirurgien	(P)	Permanent	Touché	Non	Vos premiers soins donne 1 vitor de plus à la fin de l'attente.	NA
3	Médecine	Liaison corporel 1	(A)(M)	Maintien	Touché	Non	Permet de transférer un souvenir niv 1 max à une autre personne. Vous perdez toutes les niveaux du pouvoir qui demandait se pouvoir comme prérequis (Ex: vous donnez dissipation 1 et vous avez jusqu'à 3, vous perdez alors 1 à 3). Pour le reprendre, vous devez retoucher la cible. Le touché doit duré 20 sec et pendant ce temps le donneur souffre. Même souffrance lors du retour de pouvoir. Un seul pouvoir peut être transféré en tout moment sur la cible. En même temps que le pouvoir, vous transférez 1 vitor à la cible. Donc votre maximum de vitor est diminuer de 1 et son maximum est augmenté de 1 jusqu'à temps que vous repreniez le contrôle. Vous pouvez le faire sur plusieurs cible mais max 1 souvenir donné à chaque. La cible peut recevoir plusieurs souvenir et vitor de donneur différent.	Vous devez tenir les épaules de la personne et faire des grimaces de douleur durant les 20 sec de transferts. Si vous voulez crier lâchez-vous lousse !!
3	Médecine	Sacrifice	(C)	Instant	Touché	Non	Vous tombez à 0 vitor et la cible regagne les vitors qu'il vous restait.	"Accepte mon sacrifice"
3	Médecine	Soin de combat	(A)	Instant	Touché	Bandage rouge	Redonne 2 vitors à la cible. Cela ne marche pas sur vous.	Vous devez avoir un badage rouge dans votre main et toucher la cible durant 5 sec avec celui-ci.
4	Médecine	Docteur	(P)	Permanent	3 m rayon	Non	Les personnes qui se font guérir ou regénère prêt de vous (3m rayon) augmente leur gain de vitor de 1 par segment (ex: Endurance 3 donne 1vitor/30 min, vous gagnez donc 2 vitors/30 min). Cela ne marche pas sur vous...malheureusement. Vous devez rester à les surveiller pour que le bonus soit bénéfique.	Faites votre médecin et surveillez les patients.
4	Médecine	Exorcisme	(P)	Permanent	Touché	Non	Vous pouvez faire un exorcice de l'âme qui enlève les effets de type: domination, suggestion, langue et de malédiction de puissance 1 par pt dans exploit médecine.	Petit rituel show off ou la cible doit être attaché. Le rituel doit duré au moins 5 min et la cible ainsi que l'exorciseur doivent mettre le paquet. Comme dans les films quoi !
4	Médecine	Liaison corporel 2	(A)(M)	Maintien	Touché	Non	Comme liaison corporel 1 mais pour les souvenirs niv 2 max. La perte de vitor reste 1.	Vous devez tenir les épaules de la personne et faire des grimaces de douleur durant les 20 sec de transferts. Si vous voulez crier lâchez-vous lousse !!
4	Médecine	Rappel à la vie	(A)	Instant	Touché	Non	Cela doit être fait à l'intérieur de 30 min suivant la mort. Il a quand même oublié la dernière scène. Il revient à 1 vitor seulement.	Vous devez recouvrir la cible en entier d'une couverture. Ensuite vous devez lui dire pourquoi il doit revenir en expliquant des quêtes inachevé ou des amours xyz...

5	Médecine	Liaison corporel 3	(A)(M)	Maintien	Touché	Non	Comme liaison corporel 1 mais pour les souvenirs niv 3 max. La perte de vitor reste 1.	Vous devez tenir les épaules de la personne et faire des grimaces de douleur durant les 20 sec de transferts. Si vous voulez crier lâchez-vous lousse !!
5	Médecine	Pat is back !	(A)	Instant	Touché	Bandage doré ou jaune	Votre bandage remet la cible comme neuf (maladie, poison, effet xyz...). Elle gagne 100% des vitors mais les arcus ne sont pas gagnés.	Les bandages doivent être doré ou jaune, il doivent être mouillé avec de l'eau courante et rempli d'éléments naturelles (feuille racine etc). Une fois appliqué, la cible est automatiquement soignée mais elle doit rester sur place 10 minutes avant que cela devienne permanent. Si elle bouge trop, tout est à recommencer et perd les vitors gagnés.
5	Médecine	Résurrection	(A)	Instant	Touché	Non	La cible reviens à 1 vitor. Se sort peut être fait sur un fantome se trouvant dans le cimetière. Il a quand même oublié la dernière scène. Cela ne peut pas être fait plus d'un fois par GN par cible.	Vous devez recouvrir la cible en entier d'une couverture. Ensuite vous devez lui dire pourquoi il doit revenir en expliquant des quêtes inachevées ou des amours xyz... Pour les fantomes, vous devez aller au cimetière et mettre votre couverture par terre afin qu'il se roule dedans comme un saucisson, ensuite la procédure est la même.
1	Occulte	Dissipation 1	(A)	Réactif	Touché	Oui	Permet de dissiper un sort ou un souvenir de niv 1 sur la cible ou l'objet touché. Si vous attrapez un catalyseur en vol vous pouvez le dissiper s'il est de niveau 1. Sinon too bad hahaha	Vous devez dire "Dissipation niv 1". Vous ne pouvez pas réutiliser ce souvenir pour 5 sec.
1	Occulte	Je te maudit	(C)	5 min	5 mètre	Non	La cible ne gance plus aucun vitor durant toute la durée du souvenir (Un combat ou 5 min). Cela empêche toute guérison en combat tel que coup vampirique, soin de combat, sacrifice d'un ami, etc. Souvenir de type : Malédiction	Dire "Je te maudit toi et des blessures" et expliquer le souvenir.
2	Occulte	Dissipation 2	(A)	Réactif	Touché	Oui	Permet de dissiper un sort ou un souvenir de niv 2 sur la cible ou l'objet touché. Si vous attrapez un catalyseur en vol vous pouvez le dissiper s'il est de niveau 2. Sinon too bad hahaha	Vous devez dire "Dissipation niv 2". Vous ne pouvez pas réutiliser ce souvenir pour 5 sec.
2	Occulte	Mauvais œil	(A)	2 hr	5 mètre	Non	La cible ne peut plus régénérer naturellement les vitors et arcus pour les 2 prochaines heures. Souvenir de type : Malédiction	Dire "Mauvais oeil sur toi" en pointant la cible et expliquer les effets.
2	Occulte	Miroir 1, personnel	(C)	Réactif	Catalyseur	Oui	Vous pouvez prendre un catalyseur qui vient de vous toucher physiquement et le relancer sur une cible avec le même effet. Vous avez 10 secondes pour le ramasser et relancer si vous êtes encore en vie car vous subissez les effets. Vous pouvez renvoyer des sorts ou souvenirs de niveau 1.	Prendre le catalyseur et le relancer tout simplement.
2	Occulte	Utilisation sort pui 1	(P)	Permanent	Personnel	Non	Permet d'utiliser des sortilèges de puissance 1.	Le sortilège doit être acheté séparément.
2	Occulte	Sort suppl niv 1	(P)	Permanent	Personnel	Non	Permet d'avoir 1 sort de niveau 1.	Voir la liste des sorts. Ils sont géré comme des souvenir : sort dans cette liste.
3	Occulte	Anti-magie 1	(A)	Instant	3 m rayon	Oui	Permet de dissiper tous les sorts ou souvenirs de niv 1 dans la zone. Les souvenirs permanents et les rituel d'échomancie ne sont pas affectés.	6 mots
3	Occulte	Dissipation 3	(A)	Réactif	Touché	Oui	Permet de dissiper un sort ou un souvenir de niv 3 sur la cible ou l'objet touché. Si vous attrapez un catalyseur en vol vous pouvez le dissiper s'il est de niveau 3. Sinon too bad hahaha	Vous devez dire "Dissipation niv 3". Vous ne pouvez pas réutiliser ce souvenir pour 5 sec.
3	Occulte	Maladies	(A)	Guérison	Catalyseur	Oui	La cible se sent mal. Elle est affecté par une maladie de puissance 2. Donc son vitor diminue de 2 jusqu'à guérison de la maladie. Si elle reçoit une autre maladie de puissance 2 ou moins cela ne fait rien mais une maladie supérieur lui fera perdre des vitors supplémentaires. Le lanceur n'a pas les effets négatif de son souvenir mais peut être infecté pour devenir contagieux (voir souvenir Contagions)	6 mots
3	Occulte	Miroir 2, zone	(C)	Réactif	Catalyseur	Oui	Combat. Vous pouvez prendre un catalyseur qui vient de vous affecter physiquement (zone) et le relancer sur une cible avec le même effet. Vous avez 10 secondes pour le ramasser et relancer si vous êtes encore en vie. Vous pouvez renvoyer des sorts ou souvenirs de niveau 2.	Prendre le catalyseur et le relancer tout simplement.
3	Occulte	Rituel échomancie 1	(P)	Permanent	Personnel	Non	Permet d'avoir 1 rituel d'échomancie de niveau 1. Ceci est très difficile à avoir et doit être fait en jeux seulement.	Vous devez avoir 1 dans l'historique Échomancie et l'avoir trouvé en jeux.
3	Occulte	Utilisation sort pui 2	(P)	Permanent	Personnel	Non	Permet d'utiliser des sortilèges de puissance 2.	Le sortilège doit être acheté séparément.
3	Occulte	Sort suppl niv 2	(P)	Permanent	Personnel	Non	Permet d'avoir 1 sort de niveau 2.	Voir la liste des sorts. Ils sont géré comme des souvenir : sort dans cette liste.
4	Occulte	Anti-magie 2	(A)	Instant	3 m rayon	Oui	Permet de dissiper tous les sorts ou souvenirs de niv 2 dans la zone. Les souvenirs permanents et les rituel d'échomancie ne sont pas affectés.	7 mots

4	Occulte	Contagion	(A)	Guérison	Touché	Arme	La maladie qu'a une cible devient contagieuse pour une heure. Si elle touche la blessure d'une personne ou cause une blessure (avec arme par exemple), celle-ci subit les mêmes effets que la maladie qu'il a. <i>Par exemple: Je fait contagion sur Hectarius qui a une maladie pui 3. Cela veut dire que Hectarius devient immédiatement contagieux. Pour qu'il affecte les gens autour de lui, il doit soit touché des personnes en train de recevoir des premier soin (comme sil touchait les blessures) ou faire des dommages en mellié (avec son arme). En plus des dommages, il pourra dire à la cible qu'il a une maladie de puissance 3. Les règles habituelles des maladies s'appliquent. Hectarius est contagieux jusqu'à guérison mais ces cibles elle ne le sont pas. Elles sont simplement malade.</i>	7 mots
4	Occulte	Dissipation 4	(A)	Réactif	Touché	Oui	Permet de dissiper un sort ou un souvenir de niv 4 sur la cible ou l'objet touché. Si vous attrapez un catalyseur en vol vous pouvez le dissiper s'il est de niveau 4. Sinon too bad hahaha	Vous devez dire "Dissipation niv 4". Vous ne pouvez pas réutiliser ce souvenir pour 5 sec.
4	Occulte	Miroir 3, zone+	(C)	Réactif	Catalyseur	Oui	Vous pouvez prendre un catalyseur même s'il ne vous a pas touché (zone ou non) physiquement et le relancer sur une cible avec le même effet. Vous avez 10 secondes pour le ramasser et relancer si vous êtes encore en vie. Vous pouvez renvoyer des sorts ou souvenirs de niveau 3.	Prendre le catalyseur et le relancer tout simplement.
4	Occulte	Rituel échomancie 2	(P)	Permanent	Personnel	Non	Permet d'avoir 1 rituel d'échomancie de niveau 2. Ceci est très difficile à avoir et doit être fait en jeux seulement.	Vous devez avoir 2 dans l'historique Échomancie
4	Occulte	Utilisation sort pui 3	(P)	Permanent	Personnel	Non	Permet d'utiliser des sortilèges de puissance 3.	Le sortilège doit être acheté séparément.
4	Occulte	Sort suppl niv 3	(P)	Permanent	Personnel	Non	Permet d'avoir 1 sort de niveau 3.	Voir la liste des sorts. Ils sont géré comme des souvenir : sort dans cette liste.
5	Occulte	Anti-magie 3	(A)	Instant	3 m rayon	Oui	Permet de dissiper tous les sorts ou souvenirs de niv 3 dans la zone. Les souvenirs permanents et les rituel d'échomancie ne sont pas affectés.	8 mots
5	Occulte	Dissipation 5	(A)	Réactif	Touché	Oui	Permet de dissiper un sort ou un souvenir de niv 5 sur la cible ou l'objet touché. Si vous attrapez un catalyseur en vol vous pouvez le dissiper s'il est de niveau 5. Sinon too bad hahaha	Vous devez dire "Dissipation niv 5". Vous ne pouvez pas réutiliser ce souvenir pour 5 sec.
5	Occulte	Épidémie	(A)	Guérison	Touché	Arme	Comme contagion mais la contagions continue d'une personne à une autre. Cela veut dire que la cible devient à son tour contagieuse et si elle blesse une autre personne ou touche à un blessé lors de premier soin celui-ci gagne la maladie et la contagion....et ca continu jusqu'à ce que l'épidémie tue tout le monde. Notez qu'une fois tout la population de décadence morte, le souvenir ce termine.	8 mots
5	Occulte	Rituel échomancie 3	(P)	Permanent	Personnel	Non	Permet d'avoir 1 rituel d'échomancie de niveau 3. Ceci est très difficile à avoir et doit être fait en jeux seulement.	Vous devez avoir 3 dans l'historique Échomancie
1	Perception	Concience améliorer	(P)	Permanent	Personnel	Non	Immunisé contre la perte de conscience tel que coup assomant, le sommeil ou l'inconscience causé par la torture.	NA
1	Perception	Espionnage	(P)	Permanent	Personnel	Non	Permet de se rapproché pour écouté une conversation. Vous pouvez faire 10 pas de géant (10m). Vous ne pouvez pas avoir d'obstacle majeur (mur, grosse roche, etc) entre vous et les cibles.	Vous devez mettre la main autour de votre oreille pour et dire au personne que vous êtes plus loins. Si un combat arrive subitement vous pouvez être affecté directement à l'endroit ou vous êtes. Pas de je suis la bas.
1	Perception	Vision nocturne	(P)	Permanent	Personnel	Lampe rouge	Permet l'utilisation d'une lampe de poche rouge.	Vous devez fournir la lampe de poche de couleur ROUGE !!
2	Perception	Léger souvenir	(P)	Permanent	Personnel	Non	Vous n'oubliez pas la dernière scène avant d'être tombé à 0 vitor.	NA
2	Perception	Lecture sur les lèvres	(P)	Permanent	Personnel	Non	Permet de se rapproché pour écouté une conversation. Vous pouvez faire 20 pas de géant (20m). Vous ne pouvez pas avoir d'obstacle majeur (mur, grosse roche, etc) entre vous et les cibles.	Vous devez mettre la main autour de votre oreille pour et dire au personne que vous êtes plus loins. Si un combat arrive subitement vous pouvez être affecté directement à l'endroit ou vous êtes. Pas de je suis la bas.
2	Perception	Noirceur	(C)	1 min	3m rayon	Oui	Noirceur magique dans la zone fixe.	5 mots
2	Perception	Red Eyes	(P)	Permanent	Personnel	Non	Permet de voir dans la noirceur magique.	NA
3	Perception	Aveuglement	(A)	1 min	1 cible	Oui	La cible perd la vision durant 1 min.	6 mots
3	Perception	Extrapolation	(P)	Permanent	Personnel	Non	Vous ressentez les vibration des sons. Cela vous permet de se rapproché pour écouté une conversation. Vous pouvez faire 30 pas de géant (30m). Il peut y avoir des murs ou obstacle entre vous et les cibles.	Vous devez mettre la main autour de votre oreille pour et dire au personne que vous êtes plus loins. Si un combat arrive subitement vous pouvez être affecté directement à l'endroit ou vous êtes. Pas de je suis la bas.

3	Perception	Secret des échos	(P)	Permanent	Personnel	Non	Vous entendez ce qui se passe autour de vous même à 0 vitor.	NA
3	Perception	Trouvé	(A)	1 min	10m	Non	Vous marquez la cible caché (qui a les bras croisés) pour que les autres la repèrent, cela arrête le souvenir ou l'effet qui cachait la cible. Ne pas oublier que vous pouvez voir les cibles de votre niveau de perception et plus bas seulement. Vous pouvez faire voir un nombre de personnes égal à votre perception. Par exemple : Matt est caché sous l'effet d'un souvenir niveau 3 et Brutus passe dans les environs avec sa perception de 3 il voit automatiquement Matt et prend un arcus pour le marqué. Les 3 (sa perception) amis de Brutus présent autour de lui peut voir la cible durant 1 minute. La portée du souvenir est 10 m et les amis doivent être à moins de 10m de la cible trouvée également.	Pointer du doigt et dire "Trouvé". Expliqué à vos amis le souvenir.
4	Perception	Sixième sens	(P)	Permanent	Personnel	Non	Vous êtes immunisé aux effets qui affectent votre vision. Ex: Aveuglement, glorieux, noirceur, poussière scintillante, etc. Vous pouvez toujours garder les yeux ouverts sauf si vous êtes affecté par un pouvoir de type "écho".	NA
4	Perception	Vision des échos	(P)	Permanent	Personnel	Non	Vous voyez ce qui se passe autour de vous à 0 vitor.	NA
4	Perception	Zone de cécité	(A)	1 min	3m rayon	Oui	Les cibles perdent la vision durant 1 min. Souvenir de type : Aveuglement.	7 mots
5	Perception	Clairvoyance/Clairaudience	(A)(M)	Maintien	Personnel	Oui	Vous êtes capable de matérialiser votre corps pour aller voir ce qui se passe ailleurs. Vous perdez 1 vitor à votre départ et 1 vitor par 5 minutes additionnelles. Vous devez vous mettre hors jeu durant le pouvoir et ne pouvez interagir avec personne.	Vous devez être dans un endroit seul et méditer une minute. Si quelqu'un arrive, le souvenir ne peut être utilisé et l'arcus est dépensé. Après la minute vous cachez un catalyseur dans les feuilles et quittez votre corps. Pour le retour, vous devez revenir à la même endroit et reprendre votre catalyseur. En gros personne ne doit vous voir se matérialiser lors de votre départ. Si quelqu'un vous espionnait et qu'il prend votre catalyseur, vous êtes un fantôme érant et vous allez mourir au bout de vos vitors.
1	Performance	Incroyable	(P)	Permanent	Personnel	Non	Ce qui sort de votre bouche peut créer certaine vibration au travers les échos et sans le vouloir des éléments de votre histoire peuvent se transformer en réalité. Vous n'avez pas le contrôle sur ce qui se transforme ou non mais vous le découvrirez bien vite. Vous avez un pouvoir, les organisateurs ont le contrôle mouhahaha.	NA
1	Performance	Lueur d'espoir	(P)	Permanent	Personnel	Non	Votre maximum de vitors de morts-vivant que vous pouvez détruire augmente de 2. Vous pouvez protéger 2 cadavres si vous utilisez cette option.	Vous devez être un prophète
1	Performance	Renforcement cadavérique	(P)	Permanent	Personnel	Non	Votre maximum de vitors de morts-vivant que vous pouvez créer ou contrôler augmente de 2.	Vous devez être un prophète
1	Performance	Ton histoire	(A)	1 conversation	2m	Non	La personne est charmée et doit prendre quelques minutes pour vous expliquer qui il est. Le charme se termine lorsqu'elle fini son histoire. Cela ne fonctionne pas en combat. Souvenir de type : Charme	Dir le nom de la personne et "Compte moi ton histoire". Ex: Matt, compte moi ton histoire !
2	Performance	Conte & légende / Musique / Chanson	(P)	Permanent	Personnel	Non	Lorsque vous performez un acte artistique, la puissance de régénération des gens augmente de 1 Vitor. Donc une personne qui gagnait 1 Vitor/30 min en gagne 2 par 30 min le temps qui vous écoute. Cela n'est pas cumulatif avec plusieurs personnes. La musique ou les histoires doivent durer au minimum 5 minutes. Il peut y avoir quelques petits arrêts.	Vous devez dire: L'histoire commence comme toutes les histoires. Il était une fois... et compter des histoires au gens.
2	Performance	Écoute mon ami !	(C)	1 min max	5m	Non	Le lanceur ne doit pas arrêter de parler durant plus de 10 sec. La cible est captivé. Si elle se fait attaquer, elle peut se protéger et le souvenir se termine immédiatement. Souvenir de type: Discours captivant	Discours captivant ! Écoute mon ami, écoute ... ou Viens voir mon ami, viens voir....
2	Performance	Force du bien	(P)	Permanent	Personnel	Non	Votre maximum de vitors de morts-vivant que vous pouvez détruire augmente de 4. Vous pouvez protéger 4 cadavres si vous utilisez cette option.	Vous devez être un prophète
2	Performance	Histoire d'horreur : Épouvante	(P)	Permanent	Audience	Non	Votre histoire augmente le niveau de tension et les gens perdent 1 vitor pour gagner 1 Arcus. Vous pouvez continuer votre histoire pour plus d'effet. L'audience ne peut jamais tomber à 0 Vitor donc à 1 vitor le souvenir se termine pour eux. Les vitors perdus ne peuvent être gagnés que par la régénération naturelle car il n'y a pas de blessure physique pour faire du premier soin. Les gens immunisés à la peur ne sont pas affectés. Souvenir de type: peur	Histoire 2 minutes minimum, une musique dépouante de la même durée aura le même effet.
2	Performance	Morbide	(P)	Permanent	Personnel	Non	Votre maximum de vitors de morts-vivant que vous pouvez créer ou contrôler augmente de 4.	Vous devez être un prophète
2	Performance	Qui étais tu ?	(A)	1 conversation	2m	Non	Vous pouvez parler avec un mort afin de prendre des détails sur sa vie et sa mort. Il n'est pas obligé de vous dire.	Vous devez avoir un livre pour prendre des notes sur ce qu'il va vous dire.

3	Performance	Chapeau !!	(P)	Permanent	Audience	Non	Les spectateurs doivent absolument donner un minimum de 5% de leur richesse.	Vous devez les remerciers d'avance pour les dons qu'ils feront. Ceci peut être fait seulement après un petit spectacle et pas plus d'un fois par 30 minutes.
3	Performance	Destruction massive	(P)	Permanent	Personnel	Non	Lorsque vous faites des dommages au mort-vivant vous pouvez en affecté un autre à l'intérieur de 3 mètres.	Vous devez être un prophète
3	Performance	Histoire d'horreur : Malaise	(A)	Permanent	Audience	Non	L'audience ressent un certain malaise à la fin de votre histoire. Ils perdent 1 arcus et 1 vitor. Si vous continuez votre histoire l'effet continu mais vous devez payer pour utiliser encore se pouvoir. Les gens immunisés à la peur ne sont pas affecté. Souvenir de type : peur	Histoire 2 minutes minimum
3	Performance	Maître cultiste	(P)	Permanent	Personnel	Non	Votre maximum de vitors de morts-vivant que vous pouvez créer ou contrôler augmente de 6.	Vous devez être un prophète
3	Performance	Venez venez	(C)	1 min max	10m rayon	Non	Le lanceur ne doit pas arrêter de parler durant plus de 10 sec. Les cibles qu'il désire affecté et qui sont à l'intérieur du 10m sont captivées. Si une cible se fait attaquer, elle peut se protéger et le souvenir se termine immédiatement pour tous. Souvenir de type: Discour captivant	Discourt captivant ! Venez monsieur mesdames venez voir/écouté
4	Performance	Audience invisible	(A)(M)	1 histoire	Audience	Non	Lorsque vous activez se souvenir avec votre arcus, les spectateurs peuvent prendre 1 arcus et le maintenir afin d'être ignoré par les êtres avec des intentions maléfiques. Les gens qui décident de prendre l'option doivent se croiser les bras. La puissance de la protection est 4 (affiché sur les doigts). Si le spectateur quitte, il redevient visible. Le spectateur qui arrive plus tard peut aussi payer 1 arcus pour devenir invisible. L'audience doit resté statique. Note: le compteur reste visible.	Avertir les gens qui écoute l'histoire de l'option.
4	Performance	Cimetière	(P)	Permanent	Personnel	Non	Votre porté pour lever des morts devient la voix.	Vous devez être un prophète
4	Performance	Histoire d'horreur : Sursaut	(A)	1 min	Audience	Non	L'audience tombe inconsciente 1 minute. Les gens immunisés à la peur ne sont pas affecté. Souvenir de type: Peur	Histoire 2 minutes minimum. Vous devez faire sursauter les gens pour que le pouvoir prenne effet.
4	Performance	Oyé Oyé	(C)	1 min max	Voix	Non	Le lanceur ne doit pas arrêter de parler durant plus de 10 sec. Les cibles qu'il désire affecté et qui sont à l'intérieur de la portée visuelle et vocale sont captivées. Si une cible se fait attaquer, elle peut se protéger et le souvenir se termine immédiatement pour tous. Souvenir de type: Discour captivant	Oyé Oyé gens du peuple, gens d'ici, Discourt captivant ! Je suis (nom) et
4	Performance	Pilier divin	(P)	Permanent	Personnel	Oui	Votre destruction de mort-vivant est maintenant un sort de zone de 3mR avec catalyseur.	NA
5	Performance	Histoire d'horreur : Fin	(P)	Permanent	Audience	Non	L'audience tombe à 0 vitor ou 0 Arcus (votre choix). Les gens immunisés à la peur ne sont pas affecté. Souvenir de type : Peur	Histoire de 5 min minimum
5	Performance	Spectacle	(A)(M)	Maintien	Publicité	Non	Vous devez avertir les gens que vous ferez un spectacle (histoire, musique, etc). Tous les gens qui save qu'il y aura un spectacle doivent abolument se présenté pour celui-ci. Ils sont tellement excité par l'idée qu'il oublie les problèmes entre eux. Souvenir de type: Suggestion	Faire de la publicité.
1	Présence	Bénédictio	(A)(M)	Maintien	Touché	Arme	L'arme frappe bénit. Vous devez retoucher l'arme pour enlever la bénédiction.	Prière de min 4 mots
1	Présence	Dicte	(C)	10 sec	5m	Non	Les mots sont: Silence, À Genou, Ecoute moi, L'incanteur doit avoir un ton autoritaire pour que le sort fonctionne. Souvenir de type: Suggestion	Simplement dire les mots avec autorité en pointant la cible et le type. Ex: À genou, suggestion !!.
1	Présence	Maudissement	(A)(M)	Maintien	Touché	Arme	L'arme frappe maudit. Vous devez retoucher l'arme pour enlever la malédiction.	Prière de min 4 mots
1	Présence	Ordre	(C)	10 sec	5m	Non	Les ordres sont: Charge le (en pointant la cible), Attaque le (en pointant la cible), Defend moi. L'incanteur doit avoir un ton autoritaire pour que le sort fonctionne. Aussi cela ne marche pas sur l'ennemi. Vous pouvez donner des ordre à vos gars mais pas au monstre. Souvenir de type: Suggestion	Simplement dire les mots avec autorité et le type. Ex : Attaque le, suggestion 10 sec.
2	Présence	Cauchemard	(A)	1 min	1 cible	Oui	La cible a un flash terrifiant. Elle doit fuire à 100m minimum. La cible peut se défendre et même contre attaquer si elle est attaqué.	5 mots
2	Présence	Cri de raliement	(A)	Instant	Voix	Non	Permet d'enlever la peur sur vos amis. Le discours doit etre celui d'un ralliement et d'encouragement et la peur est automatiquement annulée. Les personnes peuvent être réaffectées par la peur s'ils sont victimes à nouveau.	Discour encourageant de minimum 5 mots. Ex: Allez compagnon ensemble nous détruirons se mal. Revenez vous battre!
2	Présence	Inébranlable	(P)	Permanent	Personnel	Non	Votre présence est forte. Vous n'êtes pas affecté par la peur.	NA
2	Présence	Voix perçante	(A)	Instant	Voix	Non	Permet d'enlever la peur sur vos amis/esclaves. Le discours doit etre des menaces et la peur est automatiquement annulé car ils vous craignent plus. Les personnes peuvent être réaffecté par la peur s'ils sont victimes à nouveau.	Menaces terrorisantes de minimum 5 mots. Ex: Reviens pule mouillé sinon je t'arrache les deux jambes.
3	Présence	Aura de courage	(A)(M)	Maintien	3m rayon	Non	Tous les personnes à l'intérieur de l'aura sont immunisé à la peur.	Prière de 6 mots.
3	Présence	Imposition de volonté	(A)	1 min	1 cible	Oui	Les mots sont: Attaque le (pointant la cible), Defend moi, reste là (la cible reste sur place). Ferme toi. Souvenir de type : suggestion	Prière de 6 mots et ensuite dire les mots d'imposition de volonté.

3	Présence	Tâche	(A)(M)	Maintien	Touché	Non	La cible aidera au meilleur de ces capacités pour la tâche. Lorsque la cible fait la tâche donné, son total de vitor est augmenté de 1 (bonus de bénédiction). Aussitôt qu'elle quitte la tâche elle perd ce vitor. Cela ne guérie pas la cible, elle fait qu'augmenter le total de vitor quelle a. <i>Par exemple: Vous avez 6 vitors et vous faites sur vous même Tâche: il faut que je détruisse les pirates, votre total devient 7 mais vous avez encore 6 donc vous relaxer un peut afin de régénérer et par la suite reparter sur la tâche avec 7 vitors.</i>	Expliquer la tâche clairement. Si cela implique une zone, celle-ci ne peut pas être plus grande que 25m de rayon. Par exemple: Une tâche de protection de l'auberge marchera dans les environs de celle-ci mais au-delà de 25 m de l'auberge vous n'êtes plus considéré en protection. Vous ne pouvez donc pas donner une tâche d'asnt protéger toutes les terres.
3	Présence	Vision terrifiante	(C)	1 min	3m rayon	Oui	Toutes les cibles doivent se sauver à 100m durant 1 min. Les cibles peuvent se défendre si elle sont attaquées.	Prière 6 mots.
4	Présence	Aura majestique	(A)(M)	Maintien	Personnel	Non	Le lanceur de sort peut se déplacé en marchant lentement. Les personnes autour de lui doivent lui porter respect. Il doit être calme et croisé les bras en situation de combat pour montrer qu'il ne peut pas être attaqué. Il affiche sur ses doigts le niv de son exploit : présence car il est considéré comme oublié par les autres (un peu comme de la furtivité). Les sorts de zone peuvent affecté le lanceur. Aussi, les gens avec une perception égale ou supérieur à votre présence (car il vous voit comme vous êtes réellement) peuvent prendre des actions contre vous. Le lanceur ne peut faire aucune action offensive. Il peut faire des exploits, souvenirs ou sorts défensifs. S'il recoit une surprise alors que ses bras n'étais pas croisés par exemple, l'attaque fonctionne. C'est sa responsabilité de montrer qu'il est en aura majestique. Il peut monter et descendre son aura à volonté tant et aussi longtemps qu'il maintient l'arcus.	Prière de 7 mots
4	Présence	Aura de peur	(A)(M)	Maintien	3m rayon	Non	Les gens ont peur et doivent rester à plus de 3m. La cible peut se défendre si elle est attaqué. Si vous attaqué une cible, celui-ci n'est plus affecté par son aura durant tout le combat. Son instinct prend le dessus. Souvenir de type: peur	Prière de 7 mots
4	Présence	Quête	(A)(M)	Maintien	Touché	Non	Comme Tâche mais la cible gagne également résistance à la peur. Aussi, la grosseur affecté passe à 100m de rayon.	Prière de 7 mots
4	Présence	Traître	(A)(M)	Maintien	Touché	Non	La cible change de clan, elle devient un allié à votre cause et vous aidera dans le meilleur de ses capacités. Souvenir de type: Suggestion	Prière de 7 mots
5	Présence	Destiné	(P)	Permanent	Personnel	Non	Vous avez une destiné bien établi dans les lignes de Décadence. Bien que vous n'avez aucun idée c'est quoi pour commencer, ce souvenir est un avantage et restera un avantage.	NA
5	Présence	Marionnette	(A)	10 min	1 cible	Oui	À l'intérieur du temps aloué, la cible devra tuer une victime choisi par l'incanteur avec ses armes, ses souvenirs vous ses sorts sinon elle tombe inconsciente par terre pour 5 min et diminuera son Vitor de 3 jusqu'à le fin du GN (malus de malédiction). Souvenir de type: Domination.	Prière de 8 mots
5	Présence	Sanctuaire	(A)(M)	GN	1 site	Non	Max: 10mx10m. Vous devez préparer un endroit pour qu'ils deviennent un site de sanctuaire. Aucun action offensive n'est possible dans la zone mais cela n'empêche pas d'envoyer des sorts à partir de l'extérieur. Vous pouvez annuler le souvenir Secte en dépensant 4 Arcus (Instant). Cela prend 10 min pour faire le site et les sacrifices (objets, arcus, etc) doivent aussi prendre 5 min à faire.	Il faudra s'assurer que la démarcation est évidente à savoir ou est le sanctuaire. Les objets sacrificiers disparaissent pour toujours à l'exception des vitors et arcus. Certains Artefacts ne peuvent pas être sacrifier.
5	Présence	Secte	(A)(M)	GN	1 site	Non	Max 10mx10m. Vous devez préparer un endroit pour qu'ils deviennent un site de secte. Tous ce que vous dite est considéré comme un souvenir de suggestion dans la zone. Aussi, vous pouvez faire un sacrifice et cela redonnera 3 Arcus à tous les membres dans la zone par personne sacrifier. Le sacrifier ne peut être remis à la vie par des souvenirs. Vous pouvez annuler un souvenir appelé : Sanctuaire en dépensant 4 Arcus (Instant). Cela prend 10 min pour faire le site et les sacrifices (objets, arcus, personnes, etc) doivent aussi prendre 5 min à faire.	Il faudra s'assurer que la démarcation est évidente à savoir ou est le sanctuaire. Les sacrifices disparaissent pour toujours à l'exception des vitors et arcus. Certains Artefacts ne peuvent pas être sacrifier.
1	Protection	Conjuration Cuir	(A)(M)	Maintien	Personnel	Non	Vous avez une cuir invisible de 1 PP (bonus d'armure) partout sauf tête. Une fois que l'armure est utilisé, vous devez attendre 15 min avant de pouvoir le refaire.	4 mots
1	Protection	Grippe de fer	(P)	Permanent	Personnel	Non	Immunisé au désarmement.	NA
1	Protection	Maximisation d'armure	(P)	Permanent	Personnel	Non	Vous maximiser votre armure non magique de +1PP (Bonus d'adaptation). Ce point se regagne au même titre que l'armure augmenté.	NA
1	Protection	Utilisation de bouclier	(P)	Permanent	Personnel	Non	Permet d'utiliser n'importe qu'elle bouclier.	NA
2	Protection	Arme des échos	(A)	Instant	Réactif	Arme	Si votre arme se fait détruire en combat ou qu'elle perd de la puissance vous pouvez activer ce pouvoir et elle annule l'effet en plus de rendre l'arme indestructible pour le reste du combat.	Dire "Ca marche pas" sur l'effet et prenda 1 arcus.
2	Protection	Conjuration Mail	(A)(M)	Maintien	Personnel	Non	Vous avez une maille invisible de 2 PP (bonus d'armure) partout sauf tête. Une fois que l'armure est utilisé, vous devez attendre 15 min avant de pouvoir le refaire.	5 mots

2	Protection	Couverture	(P)	Permanent	Personnel	Bouclier	Lorsque vous voyez arriver un catalyseur, vous devez vous pencher derrière votre bouclier afin de vous cacher de l'explosion. Vous subissez 50% (arrondi inférieur) des dommages de zone ou 50%(inférieur) des dommages affectant 1 cible, si cela touche votre bouclier. Cela protège seulement contre les dommages, les effets autres (ex: Aveuglement) sont reçus en entier.	Une fois l'effet annoncé, après l'impact, vous devez lever le bouclier vers le ciel en criant un cri de victoire.
2	Protection	Légereté	(A)(M)	Permanent	Personnel	Non	Votre armure devient légère, votre armure non magique gagne +2PP (Bonus d'adaptation). Ce point se regagne au même titre que l'armure augmenté.	NA
3	Protection	Bouclier des échos	(A)	Instant	Réactif	Arme	Si votre bouclier se fait détruire en combat ou qu'elle perd de la puissance vous pouvez activer ce pouvoir et elle annule l'effet en plus de rendre le bouclier indestructible pour le reste du combat.	Dire "Ca marche pas" sur l'effet et prende 1 arcus.
3	Protection	Conjuration Plaque	(A)(M)	Maintien	Personnel	Non	Vous avez une plaque invisible de 3 PP (bonus d'armure) partout sauf tête. Une fois que l'armure est utilisé, vous devez attendre 15 min avant de pouvoir le refaire.	6 mots
3	Protection	Parfaite adaptation	(A)(M)	Permanent	Personnel	Non	Vous faites un avec l'armure, votre armure non magique gagne +3PP (Bonus d'adaptation). Ce point se regagne au même titre que l'armure augmenté.	6 mots
4	Protection	Métal vivant	(A)(M)	Instant	Personnel	Non	Votre protection de type (bonus d'armure) est doublé. Attention ne doublez aucun autre bonus (ex: adaptation). Ex: Une maille donnera donc 4 PP +1 PP grâce à la maximisation (souvenir niv 1).	7 mots
4	Protection	Miroir défensif	(A)	Instant	Réactif	Bouclier	Le catalyseurs qui touche le bouclier ou le sort de touché qui touche le bouclier est retourné contre le lanceur automatiquement, le sort ne doit pas être un pouvoir de zone. Ex: Un incanteur fait un pouvoir d'aveuglement (catalyseur) afin de vous aveugler mais en vous tournant rapidement vous bloquez le catalyseur. Immédiatement vous utilisez 1 arcus et dites Réflexion le sort revient sur toi. L'effet me vous affecte pas.	Dire "Réflexion de sort le sort revient sur toi".
5	Protection	Absortion	(A)	Instant	Réactif	Bouclier	L'effet de zone à catalyseur qui vous affecterais est absorbé par le bouclier. Seulement pour vous, les autres sont affecté normalement.	Dire "Ca me fait rien"
5	Protection	Protection parfaite	(A)	1 min	Personnel	Non	Vous êtes immunisé à toutes les armes sauf bénite ou maudite et écho bien sur.	8 mots
1	Puissance	Première ligne	(P)	Permanent	Personnel	Non	Il faut que vous soyez stable alors que l'ennemie court sur vous (min 5m de course). Vous ne pouvez pas bougé mais faites 1 coup de +2 dom contre le coureur dans les 5 prochaines secondes.	NA
1	Puissance	Charge	(P)	Permanent	Personnel	Arme	Course 10 m en ligne droite, +1 dommage et doit dire Charge + le dommage. Vous pouvez passer un combat en entier à charger si vous voulez.	Dire "Charge" et les dommages
1	Puissance	Coup de grâce	(C)	Instant	Personnel	Arme	Le coup fait + 1 dommage et vous subissez également 1 vitors. Vous devez avoir les vitors pour faire le coup. Si le coup manque vous perdez les vitors quand même.	Dire "coup de grace" et les dommages,
1	Puissance	Coup de pied	(C)	Instant	Personnel	Arme	Suite à un coup porté sur la cible (damage ou non), celle-ci est projeté 2 pas à l'arrière en raison du choc.	Vous devez donner un coup de pied sur le sol. Dire "Projection 2 pas"
2	Puissance	Ancrage	(P)	Permanent	Personnel	Non	Vous devez avoir une posture naturel stable et bien ancré (un pied devant l'autre). Aucun effet ne peut vous pousser ou faire reculer.	Dire "Ca marche pas" lorsqu'un effet vous ferais reculer.
2	Puissance	Briseur de ligne	(C)	Instant	Personnel	Arme	Suite à un coup porté sur la cible, celle-ci est projeté 4 pas à l'arrière en raison du choc.	Dire "Projection 4 pas"
2	Puissance	Charge fatal	(P)	Permanent	Personnel	Arme	Course 10 m en ligne droite, +2 dommage et doit dire Charge + le dommage	Dire "Charge" et les dommages
2	Puissance	Résonnance	(C)	Instant	Personnel	Bouclier	L'attaque que vous porté doit touché le bouclier ennemi. Quelques secondes après avoir porté le coup, les dommages fait par sur le bouclier sont envoyé au porteur de celui-ci. Les dommages sont de type normal et fait 2.	Vous devez prendre un pas de recul afin d'étudier la cible sans combattre au moins 3 sec. Si la cible n'a pas fait d'attaque durant ce temps, vous pouvez lui dire "Résonance 2 dommage". Si si vous ne pouvez pas prendre les 3 secondes de recul le pouvoir ne marche pas.
2	Puissance	Sacrifice	(C)	Instant	Personnel	Arme	Le coup fait + 2 dommage et la donneur subit 2 vitors. Il doit avoir les vitors pour faire le coup. Si le coup manque vous perdez les vitors quand même.	Dire "coup de grace" et les dommages,
3	Puissance	Cavalerie	(A)	Instant	Personnel	Arme	Suite à un coup porté sur la cible, celle-ci est projeté 6 pas à l'arrière en raison du choc.	Dire "Projection 6 pas"
3	Puissance	Dernier coup	(A)	Instant	Personnel	Arme	Vous pouvez donner un dernier coup avant de tombé. Il fait +3 dom et peut importe vos vitors, vous tombez à 0. Vous pouvez dépasser le maximum autorisé de dommage sur une arme. Si le coup manque vous tombez pareil. Ex: Vous êtes à 2 vitors et voyez que vous pouvez sauver vos amis, vous y aller le tout pour le tout. Donez un coup de 4 dommages et tombez sur le sol à 0 vitor	Dire "coup de grace" et les dommages,
3	Puissance	Engourdissement bras	(C)	1 min	Personnel	Arme	Il faut porter une attaque qui touche le bras ou l'épaule du côté du bouclier. Le combattant ne peut plus s'en servir pour le combat en raison de l'engourdissement. Il doit laisser son bouclier sur le sol.	Dire "Bras engourdit, tu jette ton bouclier, 1 minute"

3	Puissance	Sprinteur	(P)	Permanent	Personnel	Non	Vous pouvez courir seulement 5 mètres pour votre charge	NA
4	Puissance	Brise bouclier	(A)	Instant	Personnel	Arme	Il faut porter 3 attaques qui touche le bouclier. Le bouclier devient inutilisable et devra être réparé avant réutilisation.	Doit toucher 3 fois le bouclier à l'intérieur de 1 min.
4	Puissance	Choc	(C)	Instant	5 m	Non	La cible pointé par l'arme est projetée de 6 pas.	Crie de guerre et vous devez donner un coup comme si la cible était devant vous. Ensuite pointé la cible et lui dire "projection 6 pas".
4	Puissance	Explosion de puissance	(A)	Instant	Personnel	Arme	Pas besoin de courir pour faire la prochaine charge. Il suffit de faire 1m vers l'avant.	Faire un cri de guerre et ensuite dir "Charge" et les dommages.
5	Puissance	Brise lame	(A)	Instant	Personnel	Arme	Permet de brisé l'arme non magique de la cible. Elle devra la réparé grace à une forge.	Doit frapper 3 fois l'arme de la cible à l'intérieur de 1 min. Dire "Brise lame ton arme est cassé". Vous devez savoir si l'arme est magique ou non avant d'utiliser ce pouvoir. Cela ne marche pas sur les armes des porteurs (armes noires).
5	Puissance	Collision	(A)	Instant	10m rayon	Non	Vous êtes le centre, les ennemis sont envoyés dans tous les sens sur 6 pas et subisse 1 dom.	Vous devez faire un cri de guerre et sauté les 2 pieds joints sur le sol. Dire " Ennemie projetez 6 pas et 1 dom, 10 rayon" Vous devez attendre 15 secondes avant de pouvoir le refaire.
1	Résistance	Cœur de pierre	(P)	Permanent	Personnel	Non	Immunisé à la peur	NA
1	Résistance	Résistance aux poisons/maladies 1	(P)	Permanent	Personnel	Non	Résistant aux maladies et poisons. Vous diminuez leur puissance de 1. Poison dommage qui fait 3 (pui 3) vous fera 2 (pui 2). Une maladie qui vous fera diminuer votre max de vitor de 2 (pui 2) devient une diminution de 1 (pui 1). Les autres effets vous affecte normalement.	NA
1	Résistance	Résistance aux sorts 1	(P)	Permanent	Personnel	Non	Vous résistez facilement aux sorts. Vous ignorez tous sortilèges magiques de niv 1 fait sur vous. L'échmancie et les souvenirs vous affecte normalement.	NA
1	Résistance	Résistance élémentale	(P)	Permanent	Personnel	Non	Enlevé 2 dom de l'élément choisie fait directement sur vous (ex: catalyseur, touché). Vous devez choisir un élément.	NA
2	Résistance	Protection élémentale	(P)	Permanent	Personnel	Non	Enlevé 3 dom de l'élément choisie avec le souvenir Résistance élémental. Les dommages fait sur une zone sont aussi protégé.	NA
2	Résistance	Résistance aux poisons/maladies 2	(P)	Permanent	Personnel	Non	Résistant aux maladies et poisons. Vous diminuez leur puissance de 2. Poison dommage qui fait 3 (pui 3) vous fera 1 (pui 1). Une maladie qui vous fera diminuer votre max de vitor de 2 (pui 2) ne vous fera rien car devien puissance 0. Les autres effets vous affecte normalement.	NA
2	Résistance	Résistance aux sorts 2	(P)	Permanent	Personnel	Non	Vous résistez facilement aux sorts. Vous ignorez tous sortilèges magiques de niv 2 et moins. L'échmancie et les souvenirs vous affecte normalement.	NA
2	Résistance	Volonté de fer	(P)	Permanent	Personnel	Non	Immunisé au charme, commandement et discour captivant.	NA
3	Résistance	Esprit impénétrable	(P)	Permanent	Personnel	Non	Immunisé suggestion et domination	NA
3	Résistance	Immunité aux éléments	(P)	Permanent	Personnel	Non	Immunisé contre l'élément choisie avec vos souvenirs précédents.	NA
3	Résistance	Résistance aux poisons/maladies 3	(P)	Permanent	Personnel	Non	Résistant aux maladies et poisons. Vous diminuez leur puissance de 3. Poison dommage qui fait 3 (pui 3) vous fera 0 (pui 0). Une maladie qui vous fera diminuer votre max de vitor de 4 (pui 4) vous fera seulement diminuer votre vitor de 1 (pui 1). Les autres effets vous affecte normalement.	NA
3	Résistance	Résistance aux sorts 3	(P)	Permanent	Personnel	Non	Vous résistez facilement aux sorts. Vous ignorez tous sortilèges magiques de niv 3 et moins. L'échmancie et les souvenirs vous affecte normalement.	NA
4	Résistance	Adaptation élémentale	(A)	Permanent	Personnel	Non	Change l'élément de votre résistance de manière permanente ou jusqu'à l'utilisation du souvenir à nouveau.	7 mots
4	Résistance	Immortalité	(P)	Permanent	Personnel	Non	Vous ne pouvez plus perdre votre personnage en raison des vies.	NA
4	Résistance	Immunité total	(P)	Permanent	Personnel	Non	Immunisé aux maladies et poisons peut importe l'effet.	NA
4	Résistance	Indontable	(P)	Permanent	Personnel	Non	Immunisé à tous les effets mentaux peut importe l'effet.	NA
4	Résistance	Retour de sort	(A)	Instant	Réactif	Non	Le sort reçu retourne sur le lanceur. Cela affecte seulement vous. Exemple: vous êtes au milieu d'une boule de feu avec vos amis. Vous retournez vos dommages mais vos compagnons sont touchés. L'échmancie et les souvenirs vous affecte normalement.	Dire "Revoie de sort" et pointé le lanceur.
5	Résistance	Corps parfait	(A)(M)	Maintien	Personnel	Non	Immunisé à toute les effets autre que les dommages. Ex: Vous recevez un pouvoir qui vous fait 2 dommages et vous immobilise, les dommage passent mais vous m'êtes pas immobilisé.	8 mots
1	Sort	Faiblesse 1	(A)	1 min	1 cible	Oui	La cible ne peut plus courir. Effet: Engourdissement jambe	4 mots plus "faiblist" à la fin
1	Sort	Contrôle de la terre 1 : Rayon d'acide	(A)	1 min	1 cible	Oui	Tous les PP (point de protection) de la cible sont détruit pour le combat.	4 mots plus "Corosus" à la fin

1	Sort	Contrôle de l'eau 1 : Touché glacial	(A)	Instant	1 cible	Oui	1 dom de froid et immunité contre le feu durant 10 sec.	4 mots plus "Frigorifik" à la fin
1	Sort	Contrôle de l'électricité 1 : Poigne électrique	(A)	Instant	1 cible	Oui	1 dom par l'électricité et la cible recule de 3 pas en raison du choc.	4 mots plus "Electroum" à la fin
1	Sort	Contrôle du feu 1 : Métal brûlant	(A)	1 min	1 cible, max 10 m	Non	Le lanceur doit gardé concentration et ne peut invoqué d'autres souvenirs ou sorts. As toute les 10 sec il doit dire à la cible "Métal brûlant, 1 dom par le feu". Cela peut être fait sur une arme ou une armure métallique. Si la cible lâche l'objet il ne recoit plus de dégât mais le sort continu aussi longtemp que le lanceur se concentre ou que la min est terminée. Le sort peut aussi être fait sur des objets métalliques divers (ex:pogner porte, chandelier, boucier, etc)	4 mots plus "Inferno" à la fin
1	Sort	Corpus Mortem 1 : Veine noire	(A)(M)	Maintien	Personnel	Non	Le sang ne circule pas. Le lanceur est immunisé au poison qu'il recevrait et ne saigne plus. S'il avait déjà un poison dans le corps, celui-ci est retardé durant tout le maintien.	4 mots plus "Corpus Mortem" à la fin
1	Sort	Mort-Vivant 1 : Skelette	(A)	30 min	1 mort, max 10 m	Non	Les squelettes ont 6 Vitors et 1 Arcus et écoute les ordres de l'incantateur. Doit faire rire aigu pour identification. Un skelette qui vient de mourir ne peut pas être relevé à nouveau pour le procahin 30 min. Il peuvent utiliser toutes les armes normals et les boucliers mais leur armure ne seront jamais efficacement utilisé donc on ne la compte pas. En gros, aucun PP (point de protection) possible.	4 mots plus "Necromantis" à la fin
1	Sort	Piège nécromantique 1 : Cadavre explosif	(A)	Max 10 min	3m rayon	Cadavre	Aussitôt que le corps est touché par une main autre que l'incantateur, il explose pour 3 dom sur un rayon de 3 m. Ce sort doit être fait sur un cadavre mort. Il se peut pas être fait sur un mort-vivant.	4 mots plus "Matamort" à la fin
1	Sort	Malédiction 1 : Sourire maléfique	(A)	30 min	1 cible	Oui	Choisir un des trois. 1-Mauvaise voix: La cible ne peut que chuchoter. 2-Lacheté: La cible devient lâche (RP). 3-Gauche: toute les actions fait pour un autre ne marcherons pas (ex: premier soin, aller chercher un verre à un copain, etc.). Ex: Matt est affecté par le choix Gauche, il offre s'est service pour aller chercher la prochaine bière. Apres 5 min il revient et dit à son ami qu'il n'a pas trouvé la bière en question (RP). 10 min plus tard un group de chasseur arrive et il s'offre pour mettre des bandage et faire du premier soin. Il met les bandage sur la cible mais malheureusement celle-ci ne gagnera aucune vitor car cela ne fonctionnera pas après le temps d'attente.	4 mots plus "Maledicium" à la fin
2	Sort	Faiblesse 2	(A)	1 min	1 cible	Oui	La cible frappe toujours 1 à un peu importe le souvenir et l'arme. Effet: Engourdissement bras	5 mots plus "faiblist" à la fin
2	Sort	Contrôle de la terre 2 : Splash acide	(A)	Instant	Cone	Non	Cône= largeur des bras sur 3 mètres. 1 dommage par l acide aux personnes affecté et tous les PP (point de protection) sont détruit pour le combat.	5 mots plus "Corosus" à la fin
2	Sort	Contrôle de l'eau 2 : Patinoire	(A)	1 min	3m rayon	Oui	Les cibles sont incapables de se tenir debout durant la prochaine minute car de la glace se forme sous leurs pieds. Il doivent être à genou mais peuvent quand même ce battre et se déplacer (à genou).	5 mots plus "Frigorifik" à la fin
2	Sort	Contrôle de l'électricité 2 : Éclair	(A)	Instant	Cone	Oui	Cône= largeur des bras sur 3 mètres. 1 dom sur les cibles et reculent de 3 pas.	5 mots plus "Electroum" à la fin
2	Sort	Contrôle du feu 2 : Crache feu	(A)	Instant	Cone	Non	Cône= largeur des bras sur 3 mètres. Les cibles subissent 2 dommages par le feu. Le lanceur peut ignorer 1 ami dans la zone.	5 mots plus "Inferno" à la fin
2	Sort	Corpus Mortem 2 : Sans douleur	(A)(M)	Maintien	Personnel	Non	Immunisé à la torture, n'est pas obligé de jouer la douleur, Augmentation du total de Vitor de 2 (bonus de sort). Peut ramper et parler à 0 Vitor.	5 mots plus "Corpus Mortem" à la fin
2	Sort	Mort-Vivant 2 : Seconde nature	(A)(M)	1 GN	1 cible	Cheveux et sang	L'arcus est perdu pour le GN. L'écho de la cible devient instable et lorsque celle-ci mourra elle sera automatiquement transformer en mort-vivant. Lors de l'incantation, le lanceur a préparé une mission pour la cible sur papier parchemin. Se papier est hors jeux et doit être donné à la cible en lui disant de le lire seulement une fois morte. Il doit y avoir qu'une seul consigne (ex: Détruit Matt) Le mort vivant a les mêmes habiletés que la cible original mais avec moitié vitor et moitié arcus. Le lanceur peut avoir max 1 cible/ niv de l'exploit occulte. Par exemple, si vous avez 4 en occulte vous pouvez avoir un maximum de 4 arcus maintenue avec ce souvenir (sur 4 cible). Une fois animé la cible restera en mort-vivant jusqu'à la fin du GN ou jusqu'à sa destruction. La cible est un mort-vivant intelligent avec ses souvenirs et le lanceur peut la contrôler au besoin. Si la cible réussit la mission, elle reste tout de même en mort-vivant jusqu'à destruction. En mort-vivant, la cible est immunisé à tout les effets mentaux, les poisons et les surprises. Si quelqu'un fait une destruction ou un contrôle égale à ses vitors, celle-ci est détruite ou contrôlé.	Vous devez avoir du sang et 1 cheveux de la cible. Faire un mini rituel flash de 10 min. Préparer le texte et le parchemin. Une cible ne peut être prise plus d'une fois par GN. Vous devez fournir tous le matériel. Votre rituel doit finir par "Necromantis"
2	Sort	Piège nécromantique 2 : Bombe mouvante	(A)	Max 10 min	3m rayon	Cadavre	Aussitôt que le mort-vivant meurt il explose faisant 2 dom dans un rayon de 3 mètres.	5 mots plus "Matamort" à la fin

2	Sort	Malédiction 2 : Regard maléfique	(AM)	Maintien	1 cible	Oui	La cible ne peut plus régénérer de manière naturel durant le maintien du souvenir. Ce souvenir annule toute régénération et premier soin (utilisation de bandage). Seulement les souvenirs qui donne directement des vitors (ex: Soin de combat, sacrifice, resurrection) fonctionne.	5 mots plus "Maledicium" à la fin
3	Sort	Faiblesse 3	(A)	1 min	1 cible	Oui	La cible ne peut plus utiliser de bouclier et toujours 1 dommage et ne peut plus courir ni crier. Effet: Engourdissement bras et jambe.	6 mots plus "faiblisist" à la fin
3	Sort	Contrôle de la terre 3 : Nuage corosif	(A)	Instant	3m rayon	Oui	2 dommage d'acide dans la zone et tous les PP (point de protection) sont détruit pour le combat.	6 mots plus "Corosus" à la fin
3	Sort	Contrôle de l'eau 3 : Pique de glace	(A)	1 min	3m rayon	Oui	2 dom et ne peut plus courir pour 1 min. Effet: Engourdissement pour les jambes	6 mots plus "Frigorifik" à la fin
3	Sort	Contrôle de l'électricité 3 : Appel de la foudre	(A)	1 min	3m rayon	Oui	2 dom et les gens sont projetés de 5 pas dans n'importe qu'elle direction.	6 mots plus "Electroum" à la fin
3	Sort	Contrôle du feu 3 : Explosion	(A)	Instant	5 mètre	Non	5m autour du lanceur tout le monde subit 2 dom par le feu. Ami comme ennemie. Le lanceur peut ignorer 2 amis dans la zone.	6 mots plus "Inferno" à la fin
3	Sort	Corpus Mortem 3 : Renforcement des os	(A)	5 min	Personnel	Non	Le lanceur voit ses os se renforcer. Il subit -2 dommage sauf si l'arme fait des dommage de feu, magique, bénites ou écho (écho dommage tout anyway). Par exemple, si votre ennemi fait 3 dommage vous subissez 1 car l'impact reste très puissant. Si le même ennemi fait 3 de feu, vous subissez 3 de feu. Une surprise 5 vous fera seulement 3 si vous avez le sort actif.	6 mots plus "Corpus Mortem" à la fin
3	Sort	Mort-Vivant 3 : Ombre	(A)	5 min	Personnel	Non	Le lanceur devient une ombre. Il ne peut être affecté que par les armes magiques, feu, bénites ou écho (écho dommage tout anyway). De plus, les sorts qui affecte son mouvement ou son équipement ne fonctionne pas (ex: métal brulant ne marche pas mais main de feu oui). Il peut devenir invisible dans la noirceur lorsqu'il est immobile (bras croisé indiquant le niv de puissance du sort soit 3 sur vos doigts). Comme toute invisibilité, vous ne pouvez rien tenir dans vos mains. Il peut également voyager au travers les ombres sur une distance de 30 pas à 2 reprises seulement. <u>Il ne peut faire aucun souvenirs, sorts ni attaque sous cette forme à l'exception de ceux-ci</u> : Sort de Mort-vivant 1 à 3, Piège nécromantique 1 à 3, Corpus-Mortem 1 à 3 et habileté spécial de Prophete (contrôle et création de mort vivant).	6 mots plus "Necromantis" à la fin. Le sort doit être fait dans une ombre ou la noirceur.
3	Sort	Piège nécromantique 3 : Kamikaze	(A)	10 min ou explosion.	3m rayon	Oui	Aussitôt que la cible (vivante) meurt (0 vitor) des morceau de celle-ci explose faisant 3 dom sur un rayon de 3 mètres. La cible à 0 est maintenant à -3 pour savoir si elle perd une vie. Ex: Vous faites le sort sur votre copain qui s'en va affronter 3 ennemies. Alors qu'il tire sont dernier souffle, une explosion se fait et les 3 ennemies subissent 3 dommages.	6 mots plus "Matamort" à la fin
3	Sort	Malédiction 3 : Damnation	(A)(M)	1 GN	1 cible	Oui	L'arcus est perdu pour le GN même si vous enlevez le souvenir de votre cible. La cible ne peut plus utiliser un souvenir choisi par l'incantateur. L'incantateur doit avoir vue la cible utiliser le souvenir pour le neutraliser. Max: 1x par personne.	6 mots plus "Maledicium" à la fin
1	Survie	Analyse du terrain	(C)	1 hre	Personnel	Non	Pour le combat dans la zone observée, tous les souvenirs qui nuirait à vos mouvements venant de la nature seront ignorés. La zone ne peut être plus grande que 50mx50m et les effets doivent arrivé dans la prochaine heure. Le pouvoir doit venir du sol. Un coup engourdissant sur une jambe fera ses effets mais un enchevêtrement non ! EX: Vous utilisé ce souvenir près de l'auberge et devenez immunisé au piège enchevêtrement, tremblement de terre etc pour la prochaine heure dans la zone devant l'auberge.	Vous devez prendre au moins 20 sec à scruter le terrain et toucher sol de votre main.
1	Survie	Bouette	(A)	1 min	1 cible	Oui	Les pieds de la cible devienne pleine de boue. La cible ne peut plus courir.	4 mots
1	Survie	Trappeur	(P)	Permanent	Personnel	Oui	Vous connaissez d'autres pièges. Vous pouvez choisir les options suivantes. Enchevêtrement 1 min, dommage 2 (element: bois) ou projection 6 pas. 1 piège actif à la fois. Ce souvenir ne compte pas pour le maximum de souvenir possible d'utiliser avec un piège.	Vous devez mettre un catalyseur camouflé au centre de votre piège. Si la cible doute, vous pourrez lui montrer le catalyseur. Avant d'en mettre un second, le premier devra être enlevé.
2	Survie	Blesse jambe engourdissement	(P)	Piège	Piège	Non	Votre piège de dommage ou de projection engourdit les jambes de la cible. Celle-ci ne peut plus courir pour 1 min. Effet: Engourdissement jambe. 1 souvenir par piège max (trappeur est gratuit). <i>Exemple: Vous utilisé votre souvenir "Trappeur" pour faire 2 dommages et la cible sera sous l'effet d'engourdissement des jambes pour une minute.</i>	Dire les dommages du piège et "engourdissement jambe 1minute"

2	Survie	Effet élémental	(A)(M)	Maintien	Piège	Oui	<p>Votre piège ajoute 1 dom et vous choisissez l'élément des dommages en plus des effets normaux. 1 souvenir (A)(M) par piège max.</p> <p><i>Exemple: Vous utilisé Trappeur pour faire 2 dom (bois)+ Blessejambe 1 min + payez 1 (A)(M) afin de faire un total de 3 dommages et transformez les dommages qui était bois en feu.</i></p>	Vous devez mettre un catalyseur supplémentaire camouflé au centre de votre piège. Si la cible doute, vous pourrez lui montrer les 2 catalyseurs.
2	Survie	Fusion terrestre	(A)(M)	Maintien	Personnel	Non	<p>Vous entrez dans la terre pour vous protéger. Vous pouvez activer vos pièges dans cette position. Tous effets brassant la terre (ex: tremblement, fissure, etc) vous fait sortir immédiatement. Vous pouvez dormir en hors-jeux avec ce souvenir. Assurez-vous de mettre un papier sur votre tente.</p>	5 mots
2	Survie	Mur impassable	(A)(M)	Maintien	10 m	Message plastifié	<p>Vous devez avoir un mur de branche de 10 m max. Ce mur devient infranchissable mais les tirs d'objets sont possible. Certain souvenir permet de passer des endroits impassables. 1 seul pouvoir de mur à la fois.</p>	Vous devez fournir des papiers plastifiés disant "Mur infranchissable sauf pour les projectiles". Vous allez mettre ces papier sur votre mur visible pour tous. Dans le doute, la faute vous reviens. Lorsque vous reprenez vos papiers, vous finissez le sorts.
2	Survie	Pied forestier	(P)	Permanent	Personnel	Non	Vous êtes immunisé aux effets des pièges.	NA
2	Survie	Sable mouvant	(A)	1 min	1 cible	Oui	<p>Les pieds de la cible entre dans le sol. Elle ne peut plus se déplacer pour la durée du sort. Effet: Immobilisation naturelle.</p>	5 mots
3	Survie	Arrache genou	(P)	Piège	Piège	Non	<p>Votre piège d'enchevêtrement se transforme en un coup violent qui fait tomber la cible à genou pour 5 min. Celle-ci peut ce battre mais ne peut pas se lever durant les 5 minutes. Effet: Engourdissement jambe. 1 souvenir par piège max (trappeur est gratuit).</p>	Dire l'effet du piège et "Engourdissement genou vous devez rester à genou 1 min"
3	Survie	Glissement de terrain	(A)	1 min	3m rayon	Oui	<p>La boue prend toutes les cibles dans la zone d'effet. Les cibles ne peuvent pas bouger les pieds. Effet: Immobilisation naturelle.</p>	6 mots
3	Survie	Barrage	(A)(M)	Maintien	50 m	Message plastifié	<p>Vous devez avoir un mur de branche de maximum 50m . Ce mur devient infranchissable mais les tirs d'objets sont possible. Il ne peut faire plus de 180 degré autour d'un site. 1 mur actif à la fois.</p>	Vous devez fournir des papiers plastifiés disant "Mur infranchissable sauf pour les projectiles". Vous allez mettre ces papier sur votre mur visible pour tous. Dans le doute, la faute vous reviens. Lorsque vous reprenez vos papiers, vous finissez le sorts. 1 seul pouvoir de mur à la fois.
3	Survie	Ressources naturelles	(P)	Permanent	Personnel	Non	Diminue le temps de fabrication de piège à 5 min.	NA
3	Survie	Terrain de chasse	(P)	Permanent	Personnel	Non	Vous pouvez faire 1 piège supplémentaire.	NA
4	Survie	Fortification	(A)(M)	Maintien	100 m	Message plastifié	<p>Vous devez avoir mur de branche de maximum 100m . Ce mur devient infranchissable mais les tirs d'objets sont possible. Il peut faire 360 degré autour d'un site mais doit absolument avoir une porte d'entrée de 3m de large.</p>	Vous devez fournir des papiers plastifiés disant "Mur infranchissable sauf pour les projectiles". Vous allez mettre ces papier sur votre mur visible pour tous. Dans le doute, la faute vous reviens. Lorsque vous reprenez vos papiers, vous finissez le sorts. 1 seul pouvoir de mur à la fois.
4	Survie	Gouffre des echos	(A)(M)	Piège	Piège	Oui	<p>Votre piège est lié magiquement avec les échos. Lorsqu'il est activé, les personnes disparaissent hors-jeux dans un gouffre noire pour 1min. Il réapparaîtront à la même place. 1 souvenir par piège max. Rien ne protège contre cela.</p>	7 mots + vous devez camoufler un catalyseur de plus.
4	Survie	Soutien des echos	(A)	30 sec	Piège	Non	La confection d'un piège prend 30 sec.	7 mots
4	Survie	Tremblement de terre	(A)	1 min	10m rayon	Oui	<p>Les cibles doivent restés sur place et avoir au moins 3 points d'appui sur le sol (2 jambes, 1 bras) durant 1 minute. Les personnes qui entre dans la zone une fois le sort lancé ne sont pas affecté. Effet: Immobilisation naturelle.</p>	7 mots
5	Survie	Déchainement naturel	(A)	1 min	50mx50m	Non	<p>Les branches et racines vous aide et tous les personnes sauf vous dans la zone d'effet se retrouve sous l'effet d'un enchevêtrement durant 1 min. Vous n'êtes pas affecté. Effet: Immobilisation naturelle.</p>	8 mots
5	Survie	Piège de combat	(A)(M)	Piège	Piège	Oui	<p>Un piège se crée autour de l'endroit où le catalyseur termine sont chemin après 3 sec qu'il est au sol. Si une personne touche au catalyseur durant ces 3 sec, elle active le piège automatiquement. Vous devez respecter votre nb de piège et nb d'effet sur ceux-ci avec des souvenirs.</p>	8 mots

1	Tactique	Analyse du terrain	(C)	1 hre	Personnel	Non	Pour le combat dans la zone observée, tous les souvenirs qui nuirait à vos mouvements venant de la nature seront ignorés. La zone ne peut être plus grande que 50mx50m et les effets doivent arrivé dans la prochaine heure. Le pouvoir doit venir du sol. Un coup engourdissant sur une jambe fera ses effets mais un enchevêtrement non ! EX: Vous utilisé ce souvenir près de l'auberge et devenez immunisé au piège enchevêtrement, tremblement de terre etc pour la prochaine heure dans la zone devant l'auberge.	Vous devez prendre au moins 20 sec à scruter le terrain et toucher sol de votre main.
1	Tactique	Préparation au combat	(C)	combat du plan	Équipe	Non	Vous devez prendre au moins 20 sec pour expliquer votre plan d'action. Toutes les effets négatifs fait par votre équipe (nb dépend de l'exploit tactique) faisant partie du plan qui affectera les autres durant le combat seront tous simplement ignorés par ceux-ci. Cela fonctionne durant tout le combat. Ex: Un souvenir de crache feu fait par votre ami vous frappe en combat. Vous ignorez l'effet car il y a eu une préparation au combat. Si l'effet serait venu d'un personne en dehors de l'équipe, vous auriez reçu les dommages. Aussi, si le combat n'a rien avoir avec le plan (ex plan pour battre le démon vous ferez ceci et cela et que c'est des orcs qui attaques le village) le pouvoir ne marche pas sur les orcs.	Faire un plan pour un combat (minumin 20 sec), il faut que chacun connaisse leur rôle.
1	Tactique	Solo 1	(C)	Instant	Personnel	Non	Vous êtes efficace lorsque vous êtes seul. Vous gagnez 1 PP (point de protection: bonus de type tactique) ou 1 coup à +1 ou une surprise à +1. Il ne doit pas avoir d'autre ami dans un rayon de 20m.	Dire les dommages modifiés
2	Tactique	Ambuscade	(C)	combat du plan	Équipe	Non	Pour que le pouvoir marche il faut que l'ambuscade soit efficace. La première attaque fait par les membres de votre équipe fait +2 dom (exploit tactique pour grosseur de l'équipe possible).	Faire un plan pour un ambuscade (minumin 20 sec), il faut que chacun connaisse leur rôle.
2	Tactique	Duo 1	(C)	combat du plan	1+vous	Non	Vous êtes efficace lorsque vous êtes avec une autre personne. Les 2 personnes gagne 1 PP (point de protection: bonus de type tactique) ou 1 coup à +1 ou une surprise à +1. Il ne doit pas avoir d'autre ami (que vous deux) dans un rayon de 20m.	Faire un plan pour un combat (minumin 20 sec), il faut que chacun connaisse leur rôle.
2	Tactique	Plan B	(C)	max 3 sec	Personnel	Non	Vous savez éviter les situations trop dangereuse en situation de combat. Vous pouvez faire une fuite de 3 sec.	Dire "fuite 3 sec" et lever votre bras pour devenir hors jeux.
2	Tactique	Solo 2	(P)	Permanent	Personnel	Non	Vous pouvez faire 2 choix dans solo 1. (choix cumulatif) Ex: vous pouvez prendre armure+1 et surprise +1 ou seulement surprise +2.	NA
3	Tactique	Duo 2	(P)	Permanent	Personnel	Non	Vous pouvez faire 2 choix dans duo 1. (choix cumulatif) Ex: vous pouvez prendre armure+1 et surprise +1 ou seulement surprise +2. Votre ami peut faire ses propres choix.	Faire un plan pour un combat (minumin 20 sec), il faut que chacun connaisse leur rôle.
3	Tactique	Mission	(A)	Instant	Réactif, équipe	Non	Vous devez voir l'ennemi faire un pouvoir mental sur un ami. Vous crier alors l'incantation et vous dissipez cet effet mental sur la ou les personnes de votre équipe (nb égale à l'équipe de l'exploit tactique) afin qu'ils continuent avec la mission.	Quand vous voyez l'effet, criez "Focalisez sur la mission" et dite que vous avez dissipez l'effet qui veint d'être fait.
3	Tactique	Retraite stratégique	(C)	Instant	Équipe	Non	Les amis qui doivent retraire recoive "fuite 3 secondes". L'équipe doivent connaître cette possibilité car lorsque vous criez "retraite, retraite, retraite" ils doivent dire "fuite 3 secondes à leur combattant"	Expliquez le pouvoir à votre équipe avant le combat et quand vous allez criez "RETRAITE, RETRAITE, RETRAITE" il devront dire à leur ennemi "fuite 3 sec" S'il ne le dise pas c'est too bad pour eux.
3	Tactique	Solo 3	(P)	Permanent	Personnel	Non	Vous pouvez faire 3 choix dans solo 1. (Choix cumulatif). Ex: vous pouvez prendre armure+1 et surprise +1 et +1 coup à +1 ou seulement surprise +3.	NA
4	Tactique	Duo 3	(P)	Permanent	1+vous	Non	Vous pouvez faire 3 choix dans duo 1. (Choix cumulatif). Ex: vous pouvez prendre armure+1 et surprise +1 et +1 coup à +1 ou seulement surprise +3. Votre ami peut faire ses propres choix.	Faire un plan pour un combat (minumin 20 sec), il faut que chacun connaisse leur rôle.
4	Tactique	Repos forcé	(A)	30 sec	Équipe	Non	Ce pouvoir peut être utilisé seulement après une préparation au combat. Tant que le combat préparé n'aura pas été fait, le pouvoir ne pourra pas être utilisé à nouveau. Tous les membres de l'équipe faisant partie de la préparation au combat peuvent s'asseoir et se reposé durant 30 sec. Il recoivent automatiquement 1 hre de régénération.	Dire au gens de s'asseoir et de se reposer. Ceux qui ne sont pas assie ne regénèrera pas. Cela marche juste sur votre équipe (exploit tactique).
5	Tactique	Mouvement de troupe	(A)	max 30 sec	Équipe	Non	Vous pouvez faire un "Timestop". Doit être fait avant qu'un coup soit donné. L'équipe faisant partie de la préparation au combat peuvent se repositionner grâce aux échos. Ils peuvent faire jusqu'à 25 pas. Personne ne peut finir à moins de 3 pas d'un adversaire.	Dire "timestop, mouvement de troupe". Une fois tout le monde positionné, vous dite "Mouvement de troupe terminé".
1	Voyage	Connaissance des portails	(A)	1 min	5 mètre	Non	En étudiant un portail durant au moins 1 minute, vous pouvez ressentir l'endroit de sa localisation.	Vous devez évaluer le portail et après la minute, vous devez dire "Sa destination est..." Il y a très souvent un document Hors-Jeux que vous avez le droit de lire si vous utilisez ce souvenir.

1	Voyage	Bond dimensionnel	(A)	max 3 sec	Personnel	Non	Vous disparaîssez (hors-jeux) et raparaître 3 pas plus loin. Le déplacement ne peut pas être offensif (donc pas vers un adversaire). Aucun obstacle ne peut être à travers votre chemin en ligne droit sinon le pouvoir ne marche pas (ex: mur, grosse roche). Un trou peut être traversé ainsi. En gros si vous pouvez aller en ligne droite c'est que ça marche.	Dire "Voyage" forte voix et lever le bras pour faire vos 3 pas. Lorsque le voyage est terminé vous devez dire "Voyage TERMINÉ !" À haute voix avant de faire quoi que se soit.
2	Voyage	Ancre inter dimension	(A)	Instant	2m rayon	Non	Vous pouvez annuler le voyage d'une cible se trouvant à moins de 2 m de vous. La cible crie "Voyage" alors c'est à ce moment que vous l'annulez.	Dire "Ca marche pas"
2	Voyage	Repos du voyageur	(A)(M)	Maintien	Personnel	Sleeping bag	Vous entrez dans la terre pour vous protéger pendant votre sommeil. En gros vous dormez hors-jeux. Le pouvoir se termine quand vous sortez de votre sleeping.	5 mots + Mettre un papier visible disant que vous êtes H-J. Vous devez fournir le papier. Et s'il n'est pas vu pour raison X, la cible pourra vous affecter. C'est votre responsabilité. Aussi, le pouvoir fonctionne seulement lorsque vous êtes dans votre sleeping bag. Si vous sortez pour aller à la toilette par exemple, vous aurez à refaire le sort et ne serez pas protégé.
2	Voyage	Téléportation de combat	(C)	max 5 sec	Personnel	Non	Vous pouvez disparaître et raparaître 6 pas plus loin. Le déplacement doit être sans courbe et sans obstacle solide (un trou n'est pas solide) Aucun obstacle ne peut être à travers votre chemin. Lorsque vous sortez de votre téléportation vous pouvez vous battre mais ne pouvez pas faire de souvenir pour 10 sec.	Dire "Voyage" forte voix et lever le bras pour faire vos 6 pas. Lorsque le voyage est terminé vous devez dire "Voyage TERMINÉ !" À haute voix avant de faire quoi que se soit.
3	Voyage	Liberté d'action	(P)	Permanent	Personnel	Non	Vous êtes immunisé à tous effets limitant vos mouvements. Ex: Engourdissement jambe, tremblement terre, enchevêtrement, etc. Les pouvoirs avec la notation "ÉCHO" vous affecte quand même car les effets échos marche toujours.	Quand un pouvoir vous affecte, dites "Ca ne marche pas"
3	Voyage	Porte dimensionnel	(C)	max 10 sec	Personnel	Non	Vous pouvez disparaître et raparaître 20 pas plus loin. Le déplacement doit être sans courbe et sans obstacle solide (un trou n'est pas solide) Aucun obstacle ne peut être à travers votre chemin. Lorsque vous sortez de votre téléportation vous pouvez vous battre mais ne pouvez pas faire de souvenir pour 10 sec.	Dire "Voyage" forte voix et lever le bras pour faire vos 6 pas. Lorsque le voyage est terminé vous devez dire "Voyage TERMINÉ !" À haute voix avant de faire quoi que se soit.
3	Voyage	Sans passage	(A)(M)	Maintien	10 m rayon	Non	Tant que vous maintenez le souvenir, tous pouvoirs disant "Voyage et Voyage terminé" autour de vous sont annulés. Vous ne pouvez pas utiliser les autres non plus. Si quelqu'un passe dans votre zone durant un voyage, vous pouvez le faire sortir de celui-ci.	6 mots et dire que "Ca marche pas" lorsque quelqu'un utilise son pouvoir de voyage.
4	Voyage	Compagnon de route	(A)(M)	Maintien	Touché	Non	La personne touché bénéficie du souvenir liberté d'action.	7 mots
4	Voyage	Désactiver portail	(A)	Permanent	Touché	Non	Vous désactivez un portail. Marquez le comme inactif.	7 mots. Vous devez le marquer comme inactif avec un papier très visible.
4	Voyage	Portail personnel	(A)(M)	Maintien	Personnel, illimité	2 portes construites	Vous pouvez créer 2 portails qui sont reliés magiquement. Les portails doivent être visible donc vous devez prendre au moins 5 minutes pour les construire (10 minutes min pour les 2). Pour utiliser un portail vous devez mettre un mot de passe. Seulement vous peut utiliser le portail. Vous devez voyager en hors jeux et ne pas arrêté de marcher lors du voyage d'un à l'autre. Cela n'est pas une cachette mais un portail. Lorsque vous sortez de votre portail vous pouvez vous battre mais ne pouvez pas faire de souvenir pour 10 sec. Vous devez mettre un papier pour identifier les portails.	Construction de 5 min et un papier disant qu'il est vraiment fonctionnel avec votre nom en cas de questions en hors-jeux.
5	Voyage	Portail communautaire	(A)(M)	Maintien	Illimité	2 portes construites	Vous pouvez créer 2 portails qui sont reliés magiquement. Les portails doivent être visible donc vous devez prendre au moins 5 minutes pour les construire. Pour utiliser un portail vous devez mettre un mot de passe. Lorsque le mot de passe est dit, le portail téléporte la personne jusqu'à l'autre portail. Seulement la personne qui touchait au portail et qui a dit le mot de passe peut voyager hors jeux. Lorsque vous sortez de votre téléportation vous pouvez vous battre mais ne pouvez pas faire de souvenir pour 10 sec.	Construction de 5 min et un papier disant qu'il est vraiment fonctionnel avec votre nom en cas de questions en hors-jeux.