

Liste des pouvoirs

Marelle brisée (1)

- Empreinte de la Marelle brisée 10 Déplacement périlleux et ardu., dans les Ombre de la Marelle
- Adeptes de la Marelle brisée 25 Déplacement dangereux et difficile, dans les Ombre de la Marelle
- Empreinte d'une Marelle d'Ombre 40

Marelle d'Ambre

- Initié de la Marelle 50 Réserve aux descendants de Dworkin et Obéron
- Marelle avancée (1) +25 Doit être initié de la Marelle
- Marelle exaltée (1) +25 Doit maîtriser la Marelle avancée

Logrus

- Initié du Logrus 45 Métamorphose obligatoire, réservé aux Seigneurs du Chaos
- Logrus avancé (1) +25 Doit être initié du Logrus
- Logrus exalté (1) +30 Doit maîtriser le Logrus avancé

Atouts

- Art des Atouts 40 10 atouts disponibles à la création
- Grand Art des Atouts (1) +25 Doit maîtriser l'Art des Atouts
- Atout vivant (1) +25 Doit maîtriser le Grand Art des Atouts
- Atouts liés à un pouvoir +5 Par pouvoir (Marelle, Logrus, Métamorphose, Magie, Compulsion ...)
- Créer un atout +1

Métamorphose

- Formes restreintes 20 Quelques formes définies uniquement
- Métamorphose 35 Réserve aux Seigneurs du Chaos
- Métamorphose avancée (1) +30 Doit être métamorphe
- Maître métamorphe (1) +25 Doit maîtriser la métamorphose avancée

Joyau du Jugement (1)

- Accordé avec le Joyau 15 Réserve aux Initiés de la Marelle ou du Logrus
- Maîtrise du Joyau du Jugement +10 doit être accordé avec le Joyau du Jugement

Magie

- Sorcellerie 15 5 sorts disponibles à la création
- Sorcellerie liée à un pouvoir +5 Par pouvoir (Marelle, Logrus, Métamorphose, Atouts, Compulsion ...)
- Sort supplémentaire +2
- Mots du pouvoir 10 5 mots du pouvoir disponibles à la création
- Mot du pouvoir supplémentaire +1
- Conjuración 20
- Conjuración avancée +10 Doit maîtriser la conjuration
- Compulsion +5 Doit maîtriser la conjuration
- Conjuración démoniaque +5 Doit maîtriser la conjuration, réservé aux seigneurs du Chaos
- Conjuración liée à un pouvoir +5 Par pouvoir (Marelle, Logrus, Métamorphose, Atouts ...)

Alliés (joueur ambrien)

- Allié en Ambre 1 Un personnage important au palais, mais pas un prince d'Ambre
- Protecteur à la Cour d'Ambre 4 Un prince ou d'une princesse d'Ambre
- Ami dans les Cours du Chaos 2 Un personnage important dans les Cours du Chaos
- Protecteur dans les Cours du Chaos 4 Un seigneur du Chaos ou une maison mineure
- Soutien d'une maison des Cours 6 Une maison Ora Gena ou une Arcana Gena
- Protecteur en Ombre 1 Un personnage influent dans une Ombre

Alliés (joueur chaosien)

- Allié en Ambre 2 Un personnage important au palais, mais pas un prince d'Ambre
- Protecteur à la Cour d'Ambre 6 Un prince ou d'une princesse d'Ambre
- Ami dans les Cours du Chaos 1 Un personnage important dans les Cours du Chaos
- Protecteur dans les Cours du Chaos 2 Un seigneur du Chaos ou une maison mineure
- Soutien d'une maison des Cours 4 Une maison Ora Gena ou une Arcana Gena
- Ami démoniaque 2 Réserve aux Seigneurs du Chaos
- Protecteur en Ombre 1 Un personnage influent dans une Ombre

(1) Sur accord de votre MJ uniquement. Pour maîtriser ces pouvoirs il ne suffit pas de dépenser les points correspondants, il faut être guidé par une personne capable de vous l'enseigner.