

OBJECTIFS ET PRINCIPES : L'objectif est de rendre plus paramétrable les lancements de Pouvoirs, en proposant des paliers par nombre de réussites obtenues. La difficulté à obtenir doit être annoncée AVANT le jet du Pouvoir. Si le jet apporte plus de réussites que nécessaire, ces réussites sont "perdus" et ne permettent pas à l'Arcaniste de prendre les effets supérieurs. De même, un nombre de réussites inférieures à la valeur choisie reste un échec : l'Arcaniste ne peut pas changer ultérieurement sa difficulté. Le reste des règles s'appliquent normalement (échec, etc).

Explosion Magique :

- Difficulté 1 : Tir à 2 dés
- Difficulté 2 : Tir à 3 dés
- Difficulté 3 : Tir à 4 dés

Bannissement :

- Difficulté 1 : Portée 6"
- Difficulté 2 : Portée 9"
- Difficulté 3 : Portée 12"

Bénédition :

- Difficulté 1 : 1 Bénédition à 12"
- Difficulté 2 : 1 Bénédition à 20"
- Difficulté 3 : 2 Bénédictions à 12"

Malédiction :

- Difficulté 1 : 1 Malédiction à 12"
- Difficulté 2 : 1 Malédiction à 20"
- Difficulté 3 : 2 Malédictions à 12"

Dissipation :

- Difficulté 1 : Portée 4"
- Difficulté 2 : Portée 12"
- Difficulté 3 : Portée 20"

Guérison par la Foi :

- Difficulté 1 : 1 figurine au sol à 4" reçoit un bonus de +1 Dé pour récupérer
- Difficulté 2 : 1 figurine au sol à 12" reçoit un bonus de +1 Dé pour récupérer
- Difficulté 3 : 1 figurine au contact de l'arcaniste se relève immédiatement

Immolation :

- Difficulté 1 : S'applique aux figurines au contact de l'arcaniste
- Difficulté 2 : S'applique aux figurines à 1" de l'arcaniste
- Difficulté 3 : S'applique aux figurines à 3" de l'arcaniste

Prémonition :

- Difficulté 1 : Regarder les cartes d'l joueur
- Difficulté 2 : Regarder et choisir la prochaine carte d'l joueur
- Difficulté 3 : Regarder et choisir les prochaines cartes d'l joueur

Invocation : Inchangé

Domination :

- Difficulté 1 : Portée à 2"
- Difficulté 2 : Portée à 6"
- Difficulté 3 : Portée à 12"

Cercle de Protection :

- Difficulté 1 : Cercle de Protection de 30mm
- Difficulté 2 : Cercle de Protection de 50mm
- Difficulté 3 : Cercle de Protection de 100mm

Saut Spirituel :

- Difficulté 1 : Distance max de 3"
- Difficulté 2 : Distance max de 6"
- Difficulté 3 : Distance max de 12"

Saisie Spirituelle :

- Difficulté 1 : Toutes les cibles sont téléportées si elles échouent un test de Cran
- Difficulté 2 : Portée 1". Les cibles partiellement dans la zone doivent échouer un test de Cran
- Difficulté 3 : Inchangé

Portail :

- Difficulté 1 : Portail de 30mm, avec jet de cran pour résister
- Difficulté 2 : Portail de 50mm, avec jet de cran pour résister
- Difficulté 3 : Inchangé

Danse de l'Ombre :

- Difficulté 1 : Inchangé
- Difficulté 2 : -2 dés ou portée 12"
- Difficulté 3 : -3 dés (minimum 1 dé) ou portée 20"



Communion :

- Difficulté 1 : Portée 4"
- Difficulté 2 : Portée 12"
- Difficulté 3 : Portée 20"

Empêtrer :

- Difficulté 1 : Portée 3"
- Difficulté 2 : Portée 6"
- Difficulté 3 : Portée 12", inchangé

Empêtrer :

- Difficulté 1 : Portée 3"
- Difficulté 2 : Portée 6"
- Difficulté 3 : Portée 12", inchangé

Le Pacte :

- Difficulté 1 : Au contact
- Difficulté 2 : Portée 3"
- Difficulté 3 : Portée 6", inchangé

Porte Infernal :

- Difficulté 1 : Portée 3"
- Difficulté 2 : Portée 6"
- Difficulté 3 : Portée 12", inchangé

Ordre Diabolique :

- Difficulté 1 : Portée 4"
- Difficulté 2 : Portée 9", inchangé
- Difficulté 3 : Portée 9", pas de marqueur Secoué
ou Au Sol

Ordre Diabolique :

- Difficulté 1 : Portée 4"
- Difficulté 2 : Portée 9", inchangé
- Difficulté 3 : Portée 9", pas de Secoué/Au Sol

Signe Ancien :

- Difficulté 1 : Portée 4"
- Difficulté 2 : Portée 9", inchangé
- Difficulté 3 : Portée 12"

Appel Cosmique :

- Difficulté 4 : Inchangé

Mot Interdit :

- Difficulté 3 : Inchangé

Malédiction Protéiforme :

- Difficulté 1 : Portée 3"
- Difficulté 2 : Portée 6", Inchangé
- Difficulté 3 : Portée 12"

Distorsion de Réalité :

- Difficulté 1 : Tirez 1 carte au hasard de votre défausse et ajoutez la dans votre main
- Difficulté 2 : Tirez 2 cartes au hasard de votre défausse, choisissez en une et ajoutez la dans votre main
- Difficulté 3 : Inchangé

Souffle de Démence :

- Difficulté 2 : Portée 3"
- Difficulté 3 : Portée 6", Inchangé

Sombre Vitalité :

- Difficulté 1 : Portée 3"
- Difficulté 2 : Portée 9", Inchangé
- Difficulté 3 : Portée 12"

Décharge Nécrotique :

- Difficulté 1 : Portée 6" et contact
- Difficulté 2 : Portée 9" et contact
- Difficulté 3 : Portée 9" et cercle de 3", Inchangé

Vigueur Impie :

- Difficulté 1 : Portée 4"
- Difficulté 2 : Portée 9", Inchangé
- Difficulté 3 : Portée 12"

Souffle de Loko :

- Difficulté 1 : Contact
- Difficulté 2 : Portée 3"
- Difficulté 3 : Portée 6", Inchangé

Malédiction de Kaifu :

- Difficulté 1 : Portée 3"
- Difficulté 2 : Portée 6"
- Difficulté 3 : Portée 9", Inchangé

Purification de Damballa :

- Difficulté 1 : Portée 3"
- Difficulté 2 : Portée 6", Inchangé
- Difficulté 3 : Portée 9"

La Danse de Marinette :

- Difficulté 1 : Portée 4"
- Difficulté 2 : Portée 9", Inchangé
- Difficulté 3 : Portée 12"