Pouvoirs ; D100, si 81 -100 → -80, puis X4 choisissez entre le pouvoir indiqué et un des 3 précédents.
1 Absorption (2): Encaisse dom. via un type d'énergie ou matière. Maitre Matière/Energie (+5), Renvoi Blessures (+4), Transférer Force ou Vig 5rds (+2).
2 Actions supplémentaires (3/niv): 1 action de plus par round par niveau. Tâche rapide (+2).
3 Aquatique (2): Ne peut se noyer, +2 pour Nager, Vitesse de nage égal Talent de Nage.
4 Armure (1/Nivl): +2 Armor. Solide (pas de nouveau résultat secoué) (+3), Armure Lourde (+4), Partielle (–1/–2).
5 Attaque, Mêlée (2/niv.: Dommages au contact +1D6 (max 5D6). +1D6 par niv. (+2). Perce-armure 2 (+1), Focus (pas d'armure sur structures) (+3), Arme Lourde (+1), Létal (–1), Attaque multiple (bonus de dom. sur chaque attaque) (+2), Un bras (–1), Portée (+1), Combinable (avec arme de mêlée) (+2).
6 Attaque, distance (2/niv.): Attaque de Tir, 2D6 (max 6D6) , +D6 par niv. (+2). Portée 12/24/48. Aire d'effet (+2/+4), Perce-armure 2 (+1), Cone (0 attaque de cone /+1 peut modifier attaque normale ou cone), Dommages D10 (+4), Focus (+3), Arme lourde (+1), Létal (–1), Portée (+2/+4) (X2 à chaque fois), Rafale (+3/Tir), Requiert Matériel à portée courte ou touchée (–1/–2)..
7 Broadcast [Diffusion] (2): Connexion et manipulation média. Manipulation [son et audio] (+2/+4), One Channel (–1), Range [160 km] (+1).
8 Creuser [Burrowing] (2): Tunnel à moitié de vitesse. Vitesse normale (+1).
9 Caméléon (3): Imite une autre créature. Objet inanimé (+3), Voix (+2).
10 Champ de dommage (3/Niv): 2D6 de dommage d'un type, action libre, en fin de round, max 6D6. Perce-armure +2 (+1), Arme lourde (+1), Zone moyenne (+3) [Large +6]*, Sélectif, écarte des cibles (+2).
11 Change-forme (Shape-change) (4 : taille 0, +1 par pt): devient un animal ou une créature, prend les attributs physiques. Parole (+2), Essaim (+2/+4).
12 Clone (Duplication) (3/niv): Copies de soi-même, les copies ne peuvent avoir copycat, inventer ou super sorcellerie. Indiscernable (Jet à -4 pour distinguer l'original) (+1), Promotion (un clone devient source) (+2).
13 Construct (8): +2 pour se sortir de secoué; ne respire pas; immunité poisons, maladies, ignore 1 niveau de pénalité de blessures. [Fo et Vig+1]
14 Contrôle animal (2/Niv.): Contrôle animaux [2 par niv]. Compagnon (Special), Invocable (+4), Super Pouvoirs (1par PP), Lien télépathique (+1).
15 Contrôle de l'Énergie (5): Zone moyenne, portée 12, un type. Zone large (+2), Maître (toutes les énergies) (+5), Portée 24 (+2), Sélectif (+2).
16 Contrôle de Force (2/niv): Force D10, +1 niv. Zone moyenne (+2), Champ de Force (1 cible et +1 résistance / niv) (+3), Arme lourde (+1), Portée 24 (+2).
17 Contrôle de la matière (2/niv): Par type de matière. Constructs (+3), Maître (+5), Portée (+2), Requis (–2).
18 Contrôle mental (5): Manipule les autres. Oubli / Altération mémoire (+2/+4). Par cible supplémentaire (+2).
19 Copier Pouvoirs (1/Niv): Copie 1 pour 1 niveau pendant 1 h. Traits ou des Pouvoirs au toucher. Portée (à vue (+2), Objets (+2), Durée à volonté (+3), Magiques (+2), Nemesis, effet élémentaire opposé (+1), Copie aussi défauts (–2), Sans contrôle (copie tout une personne au toucher) (–2), Versatile (+1/+2) (Plusieurs pouvoirs d'une ou de plusieurs personnes)
20 Décrépir [decay] (4): Détruit matériel (5 kilos / rd) or cause Blessures. Permanent (–2), Rapide (pds X2) (+2), Fort (-2 au jet de Vigueur) (+1), [Portée (+1)]
21 Doué (2): Ignore –2 pénalité pour toutes les compétences non maîtrisées. [+1 sur deux compétences au choix]
22 Enchevêtrement (Ensnare) (3): Combat au contact pour aggriper cible (Jets à -2). Zone moyenne ou large (+2/+4), Très fort (jet -4) (+2).
23 Écho-location (Awareness) (+3/+5): ignore obscurité / bonus des adversaires à plusieurs.
24 Esquive [Déflection] (1/niv): –1 niveau pour être touché par des attaques à distance. Protecteur (+1 quelqu'un d'autre /+2, diviser la protection).
25 Étourdir (Stun) (2): [Portée 12], secoue ou incapacité (relance), Zone moyenne, large (+2/+4), Sélectif (+2), Fort, -2 au jet de vigueur ou intellect (+1)
26 Explosion (2/niv): Explosion zone moyenne 2D8 autour du héros (max 6D8). Fatigue (–2), Arme lourde (+1), Zone moyenne (+1).
27 Forme altérée (3): Peut se changer dans une substance ou énergie differente. aggriper (+1), allonge (+1/Level), Régénérer au contact (+3), Visqueux (+1)
28 Grandir (3 [2,5]/niv): Taille, Force et Résistance +1 par niv. Réduire malus pour toucher (-2 / -4) (+1/+2), Grandir rapide (action libre) (+2), Grands pas (vitesse X2 large, et X4 géant) (+2), Monster (–2). [Pas de bonus / malus pour toucher ou être touché]
29 Guérison (5): Guérit blessures. Remède maladies, poisons (+3), Rafraichir (+3/+5), Restorer amputation, handicap (+2), Résurrection (+8).
30 Illusion (2/niv): image et son. A vue, volume 8m +2 par niveau. Qualité film (+1), Obscurité (+2/+4), Choc système nerveux (+2), Cible esprit (–1).
31 Immunité (Resistance) (1/5/10) [1/3/5]: Immunité à un type d'énergie particulière. Résistance et jet opposés +4 / Dommages /2 [avec +4] / Totale
32 Immunité âge (1): Le personnage ne vieillit pas. Très vieux (+1). [Immortel = +4 (5), lié à Régénération 4 (Repousse 2)]
33 Immunité aux Poisons / Maladies (1 chacun): Jamais malade, jamais empoisonné..
34 Infection (3): Contact, maladie rapide. Porteur permanent (–1), Contagieux (+2), Fort -vigueur -2 (+1).
35 Intangibilité (5): Ethéré. Phase (+5), Permanent (–2), Reflexive Contrôle réflexif (+2), Emporter personne (+2), [Maître, +2 aux jets (+2)
36 Interface (2): +4 pour connexion à des objets électroniques. Se passe d'outils. (+1).
37 Inventer (2/niv): Copie les autres pouvoirs. Sur le Pouce, changer un set de pouvoir en un autre (+3). [le personnage peut porter jusqu'à niv/X3 objets]
38 Invisibilité (4/niv): The hero is invisible. Permanent (–2), Personnel (–2), Projection (+4/+6)
39 Lecture des pensées (3): Portée 12, Jet opposé d'Int., Maîtrise de la mémoire (+3), Chevaucher Esprit (+3[+1]
40 Malfonction (3): 1 cible à 12, objets kaput. Zone moy (+2). [Zone large +4], [Maître, +2 aux jets (+2)]
41 Marche sur les murs (1): Le personnage marche sur les murs ou au plafond...
42 Membre supplémentaire (3/niv): Une action de plus par membre. Reach (+1).
43 Mort-vivant (10) : +2 Résistance; +2 pour récupérer de Secouer, Ne respire pas, Immunité maladies et Poisons. Pas de coup ciblé. Ignore 1 niveau de malus de blessures, +2 Traits (-2 en Charisme éventuellement)
44 Négation (4): Baisse un Trait ou comp. au toucher. Tous les Traits (+5), Aspire Pouvoirs (+5) [Portée 12, +2]
45 Ne dort pas (1/2): Sommeil / 2 ou pas de sommeil.
46 Ne mange pas (1): Pas besoin de manger.
47 Ne respire pas (2): Pas besoin d'air.
48 Parade (1/Niv): Améliore Parade passive. Parer attaque à distance, jet d'Agilité [Combat] (+4), Protecteur, une cible ou partage (+1/+2).
49 Paralysie (3): Ennemi en incapacité. Fort (jet de Vigueur, Esprit ou Intellect -2) (+1).
50 Parler langues (1): Parler rapidement n'importe quelle langue. Lire toutes les langues (+1).
51 Peur [Fear] (3): Provoque test de peur. Permanent (–2), Terreur (Jets à -2) (+2), [Plus de peur (+2), les jets de peur peuvent être faits deux fois]
52 Poison (3): Empoisonne au toucher. KO (+3), Létal (+5), Fort - vigueur -2) (+1), [Portée courte 2 (+1)]
53 Porte-poisse (Jinx) (2): Les opposants ont mauvaise fortune sur 1. Improved Jinx amélioré (sur 1 et 2) (+2).
54 Possession (8): Possède une cible à vue, portée 24. Accès à la mémoire (+2).
55 Rapetisser (4): Reduce Size. Densité (+1), Microscopique (+4), Changement rapide (+1), Minuscule (+4).]
56 Réflexes extraordinaire (4/8): –2 or –4 pour toucher le personnage (ne combine pas avec d'autres pouvoirs). Évite attaque de zone (+2).
57 Régénération (2/niv): Jour, Heure, Dix minutes, Minutes, Round, [coup]. Récupération (Fatigue X2[X10]) (+1[+2]), Repousse (+2). [Immortel 5]
58 Résistance (Toughness) (1/niv): Niveau 10 maxi. Solide (+3) [+2
59 Sans peur (2): Immunisé aux tests de peur.
60 Saut (1–5) : 1 (2/4), 2 (4/8), 3 (8/16), 4 (16/32), 5 (32/64), [6 (64/128)]. Rebondir (+1), Mort du ciel (+1), [Amorti (+1/+2), chute avec rebond, chute totale].

61 Se Balancer (2): Permet mouvement 12 en se balançant. Câble solide (+1).
62 Servants (2/niv): Alliés sous contrôle. Invocable (+4 [+2, avec arme sacrée]), Super Pouvoirs (Varies). [+2 PP gratuits aux mignons si invoqués]
63 Sidekick (5): Un super compagnon qui a 2/3 de vos PP
64 Sens intenfifiés (1/niv): Sens ou perception améliorée. Sens spatial (Rayon X, etc) (+2).
65 Sens du danger (2): Jet de remarquer pour détecter danger cachés ou embuscade en cours.
66 Super Atout (2/Niv) [1,5/Niv] : Un atout de combat. [Max 10], Atouts hors combats possibles [Max 6]
67 Super Attribut (2/Niv) [1,5/Niv]: Augmente un Trait SaWo d'un niv. (+1 après d12). Substitution (un Trait pour un autre 1 [3] fois par session (+2). On peut aussi augmenter les Attributs Ghost, sur une base de 1 pour 1 avec un max de 4 ou 6 pour la Force et Constitution.
68 Super Compétence (1/Niv): Augmente une compétence SaWo d'un niv. (+1 après d12). [3 comp. par +2, si le jeu a toutes les comp. Sawo]
69 Super Sorcellerie (2/niv): Tous les pouvoirs par Sorcellerie. [Focalisateur : En sacrifiant 1 à 3 niv, sort maintenu d'une puissance de 2 à 6]
70 Télékinésie (2/niv): Force D10 +1 niv. Portée 12**.** Focus (+3), Arme lourde (+1), Portée 24 (+2).
71 Télépathie (2): Contacte les autres par la pensée. Broadcast (+1/+3), Mind Rider (+3), Switchboard (+2).
72 Téléportation (3): Portée 12 (à vue, -2 / -4). Portée 24 / 48 (+2/+4), Téléportation rapide (+3), Téléporter autre (+5), Traverser (+3), Maître [Bonus de 2]
73 Tempête (3): Visibilité 24. Douche, visibilité 12 (+1), Coup de vent, portée 24, zone large (+1), Éclair, jet d'Esprit, dom 3D10 (+3).
74 Tremblement de Terre (2): Ligne 12 et profondeur 2, Jet d'agilité ou secoué. Profond (10 m, 3D6+3 de chute) (+3), Secouer zone large, portée 24 (+3), Déclencheur (sur une faille sismique) (+1).
75 Tourbillon (2): Zone moyenne, portée 24**,** Jet de force ou projeté. Secoué sur 1. Zone large (+2), Twister, Force -2, dom 2D6/3D6 projeté à 1D10 (+2).
76 Vitesse (Variable): 2 (X2), 5 (X4, -1), 7 (200 km/h -2), 10 (400 Km/h -4) 12 (Mach1 -6), 15 (Mach2+ -8), 18 (quasi lumière -10), Réflexes aveuglants (+2), Attraper et relancer (+2), Marteler (+1), Tension de surface (+1), Vibration (+5), Tourbillon (+2). [+1 action, (+3)]
77 Vol (2–20): 2 / 4 / 8 (X4 -1) / 10 (200 km/h -2) / 12 (400 km/h -4) / 15 (Mach 1 -6) / 18 (Mach 2+ -8) / 20 (Quasi vitesse lumière -10). Grimper (+1/Level).
78 Ange ? (10+) : Résistance +4 (+4), Force (+3) (4,5), Vol (X2) (+4), Régénération (amputation) 1 jet par jour (+4). Soigne les « justes » une fois par jour, par personne (+??), à raison d'un maximum de Valeur du dé d'Esprit. Obéit à une voix venue d'ailleurs, code moral.]
79 Contrôle du Temps (20) : soumit à l'aval du Mj, voir règles plus haut ou **Démon** (Force et Vigueur +1, Immunité métal, feu, froid,sommeil (4), Immunité poisons et maladies (2), Télékinésie (2)]
80 Immortel (5) : soumit à l'aval du mj. Immunité et Régénération +2.**]**
81 – 85 : Traits (fo, vig, ag, int, esp) ; 86 – 88 ; Compétences (ag, int, esp) ; 89 – 100 (2 jets ou source)

Résumé des pouvoirs en Français, Multipliez par 2 les portées pour le nombre de mètres. **Bonus / Malus =**
Contingence (–1/–2) : Le pouvoir marche seulement si un autre pouvoir est activé (–1), ou réussi (–2).
Objet (–1/–2): Le pouvoir est un objet. –1 si porté, –2 si tenu en main. [-4 pour un objet unique à au moins 10(14) PP] I
Limitation (–1/–2): La capacité est limitée. –1 Limitation mineure, –2 Majeure.
Projectile (+1): Une attaque au toucher est déclenchée par une attaque à distance (précisée) réussie précise.
Portée (+2): Une attaque au toucher possible à 12” avec un jet d'attaque réussi. [+1 : portée 2 cases, 4 m]
Requiert Activation (–1): Le pouvoir n'est pas en oeuvre permanent, il se déclenche en une action libre.
Lent à activer (–1): Le pouvoir nécessite une action complète (1Rd) pour s'activer.
Modulable (+2): Peut basculer entre différents pouvoirs ou groupes de pouvoirs. +2 par bascule..

Énergies : Froid, Ténèbres, Électricité, Feu/Chaleur, Kinétique, Lumière, Magnétisme, Mental, Radiation, Sonique, Vent.
Matières : Air, Biologique (Animal/Humain), Terre/Pierre, Lumière solide, Métal, Plantes, Eau.

Poids

D12+1 = 200, D12+2 = 500, D12+3 = 1T, D12+4 = 2T, D12+5 = 5T, D12+6 = 10T, D12+7 = 20T, D12+8 = 50T, D12+9 = 100T, D12+10 = 200T, D12+11 = 500T, D12+12 = 1K T, D12+13 = 2K T, D12+14 = 5K T, D12+15 = 10k T

D100 (Pouvoirs)

1	Le Demi-Dieu*	**26**	Broadcast et Interface	**51**	Trait Force +6	**76**	La Maladie.
2	Le Changeur de Peau*	**27**	Porte-poisse + Malfonction	**52**	Trait Force +6	**77**	Poison
3	L'Ange*	**28**	Vingt-huit* (14 PP ou 28)	**53**	Attr Force+6 et Tail+2	**78**	Peur et Paralysie
4	Le Champion *	**29**	Super-compétences	**54**	Trait Vigueur +6	**79**	Décrépir
5	Le Maître des possibilités*	**30**	Super-Atouts de combat.	**55**	Trait Vigueur +6	**80**	Champ de dommage
6	Le Psion*	**31**	Super-Acrobate	**56**	Attr. Constit +6, Tail +2	**81**	Explosion
7	Le Démon	**32**	Actions supplémentaires	**57**	Trait Agilité +6	**82**	Flip-Flop (2 pouvoirs)
8	Le Sorcier*	**33**	Super-sens et écholocation	**58**	Attribut Agilité +4	**83**	Tremblement de Terre
9	L'Extérieur (Le Servant)*	**34**	Sens du danger (+ bonus)	**59**	Attribut Réaction +4	**84**	Enchevêtrement
10	Le Vampire*	**35**	Caméléon	**60**	Trait Intellect +6	**85**	Tempête.
11	Le Chasseur*	**36**	Change-Forme	**61**	Attribut Logique +4	**86**	Télékinésie
12	Le Kirati-Utau*	**37**	Forme altérée	**62**	Attribut Intuition +4	**87**	Champ de Force
13	La Source *	**38**	Grandir	**63**	Trait Esprit +6	**88**	Contrôle du Temps
14	Le Gardien des Portes*.	**39**	Rapetisser	**64**	Attribut Volonté +4	**89**	Inventer (ou Magicien)
15	Le Voyageur de l'infini*	**40**	Duplication (Clone)	**65**	Attribut Charisme +4	**90**	Vol
16	Le Maître des plantes*	**41**	Marque de la destinée	**66**	Attribut Magie +4	**91**	Vitesse
17	Le Maître des animaux*	**42**	Marque supérieure	**67**	Chance +4	**92**	Téléportation
18	L'Aquatique*	**43**	Immunités	**68**	Copier pouvoirs	**93**	Intangible avec phase
19	Le Chevalier*	**44**	Absorption Matière Énergie	**69**	Immortel	**94**	Invisibilité
20	Le Vigilant*	**45**	Contrôle de l'énergie	**70**	Régénération	**95**	Illusions
21	Le Compagnon.	**46**	Contrôle de la matière	**71**	Soins 10 Résurrection	**96**	Télépathie / contrôle.
22	Charme mortel,Grâce divine	**47**	Objet de la Destinée (14)	**72**	Dommages au contact	**97**	Invocations
23	Le pouvoir de dire Non.	**48**	Objet Amélioré (+10)	**73**	Dommages au contact	**98**	Possession
24	Béni par la Déesse (Int)	**49**	Tank	**74**	Blaster	**99**	Médium
25	Maître du savoir (Log)	**50**	Tank	**75**	Blaster	**100**	Magicien (ou Inventer)

Les Vingt-huit : D30

1	Mort (Le magicien ; Volonté) E	**11**	Télékinésie (Justice ; Justice) F	**21**	La Régénération (Le Monde, épanouir) F
2	Pestilence (La papesse ; illumination) A	**12**	Métamorphose (Pendu ; Point de vue) E	**22**	L'Immortalité (le Mat ; Possibilité) E
3	Famine (L'impératrice ; Fertilité) T	**13**	Invocation du Destin (Mort, Renouveau) E	**23**	L'Adaptation (Le Navigateur, dépasser) A
4	Guerre (L'empereur ; Gouvernement) F	**14**	Colère de Gaïa (Tempérance , Adaptat°) T	**24**	L'invulnérabilité (Le Gardien,le dévoué) T
5	Air + (Le Pape ; Moralité) A	**15**	Folie (Diable ; Servitude) A	**25**	Le Médium (L'Oracle : l'oeil extérieur) E
6	Eau + (Les amoureux ; Attraction) E	**16**	Ruines (La tour ; Purification) F	**26**	La Connaissance (L'Ombre, l'oeil) A
7	Feu supérieur (Le chariot ; Triomphe) F	**17**	Illusions, magie (L'étoile ; Inspiration) E	**27**	Le Temps (La Porte : le courage) T
8	Terre supérieure (La Force ; La force) T	**18**	Détection, magie (La lune : Intuition) A	**28**	Vingt-huit (La Cité : la famille) F
9	Télépathie (L'hermite ; les conseils) T	**19**	Soins, magie (Le soleil : Libération) T	**29**	Relancez deux fois, choisir le préféré
10	Téléportation (Roue de Fortune ; destin) A	**20**	Combat, magie (Le jugement : Réunion) F	**30**	Relancez trois fois, choisir le préféré.

Pouvoirs des 28

Niveau	-3	-2	(-1)	(0)	1	2	3	4	(5)	(6)
Zone	0	0	0	1	7	14	28	280	2800	28000
Effets	na	na	Mineurs	Modérés	Moyens	Importants	Majeurs	Énormes	Absolus	Divins
Jet opposé			Moyen	Rude	Difficile	Très dif.	Ext. Dif.	Extrême	Quasi Imp.	
Dom. / Protection	na	na	Secoué	KO / Moyen	KO / Grave	Mortel	MortelX2	MortelX4	MortelX6	MortelX8
Nb d'actions	1 / 8	1 / 6	1 / 4 rd	1 / 2 rd	1	2	3	4	5	6
Actions	na	na	0	1	2	4	6	8	10	12

Capacités des Vingt-huit adaptées pour Savage Worlds / Ghost :

Niveau	**-3 / -2**	**-1**	**0**	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**
Zone	**0**	**0**	**1**	**7**	**14**	**28**	**280**	**2800**	**28000**
Effets	**na**	**Mineurs**	**Modérés**	**Moyens**	**Importants**	**Majeurs**	**Énormes**	**Absolus**	**Divins**
Sr jet opposé	**6 / 8**	**10**	**12**	**16**	**20**	**24**	**28**	**32**	**36**
Dommages	**na**	**7**	**10**	**15**	**25**	**35**	**50**	**70**	**100**
Perce armure	**0**	**0**	**2**	**4**	**8**	**12, lourd**	**16**	**20**	**Total**
Résistance Armure	**0**	**na**	**10 / 12**	**15 / 19**	**25 / 33**	**35 / 47**	**50 / 66**	**70 / 90**	**100 / Total**
Bonus Actions	**na**	**1**	**2**	**3**	**4**	**6**	**8**	**10**	**12**
Actions par rd	**1 / 8 r.**	**1 / 4 rds**	**1 / 2 rds**	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**

1) La Mort (Le Magicien) *Zone +1 (NC), Dommages +2 (Protection =). Améliorer dommages. Ramener à la Vie / Relever les Morts. Zone X10 (sens)*
2) La Pestilence (La Papesse) *Zone +1. Dommages -1 (NC). Protection -2. Action (malus) +1. Zone X10 (sens)*
3) Famine (L'Impératrice) *Zone +1. Dommages -1. Actions (malus) +1. Zone X10 (sens)*
4) La Guerre (L'Empereur) *Zone +1 (-2 super-guerriers). Dommages -1. Zone X10 (sens)*
5) Air - Intellect supérieur (Le Pape) *Action+2 (P.), Dommages -2. [(Surhomme (+6), Inhumain (+8), Légendaire (+10), Divin (+12)] Vol, Immunité Air.*
6) Eau : esprit supérieur (Les Amoureux) *Action +2, P., Dommages -2. Aquatique, Immunité Eau.*
7) Le Feu - Agilité supérieure (Le Chariot) *Action+2, P., Dommages -1 (= pour une cible), Marche sur les murs, Immunité Feu.*
8) La Terre : Vigueur Supérieure (La Force) *Zone +1 (bond, poids en Tonnes), Action = ForceX2 et Vigueur (P.), Dommages -2 (= pour une cible et Protection), Immunité Terre/Pierre, Creuser.*
9) La Télépathie (L'Ermite) *ZoneX10 (lire et projeter), Zone -2 (Commander, Manipuler), Dommages -1 ou Effet (Résistance de la cible) Servants fidèles possibles = Zone -2*
10) La Téléportation (La Roue de la Fortune) *Dégâts -2, P., Zone (X1000 km pour la distance), Effets +1 (Zone étendue, reproduire autre pouvoirs), Nb Action +1*
11) Télékinésie - Vol (La Justice) *Vitesse (Zone X100), Dommages -1*
12) La Métamorphose (Le Pendu) *Effet +1, Zone -1 (portée et nombre de clones), dommages -1.*
13) Invocation du Destin *Effet +2 (Invocation), Dommages -1, Zone -2, Action = bonus de Chance (1 pt de chance par catastrophe évitée).*
14) Colère de Gaïa *Zone+2 (-1, dom. ciblés, vol), dommages = -2 (-1, dom. ciblés), Action = Malus, Effet +1*
15) La Folie (Le Diable) *Zone +1 (sur esprits), Dommages -1. Protection -2.*
16) Ruine (La Maison-Dieu) *Dommages +1 et Zone +1 (sur bâtiments), Dommages et Zone -2 sur le reste. Effet +1 (Ruiner les finances = action +1 en %)*
17) Illusions (Magie) (L'Etoile) *Portée X10, Dommages -2 (Protection =)*
18) Détection (Magie) (La Lune) *Portée X10 (X100 action -1), Dommages -2 (Protection =)*
19) Soins (Magie) (Le Soleil) *Zone -2, Dommages -2, -1 (soignés), Dom.+1 (soigné) si touché. Action sur tout.*
20) Combat (Magie) (Le Jugement) *Portée X10 pour cibler. Zone+1 et Dégâts -1 ou dégâts +1 et Action -1*
21) Régénération (Le Monde) *Dommages +1 (Guérison), Dommages -2. P. Graal.*
22) Immortalité (Le Mat) *Effet +2 (Résister, retour rapide), P. Dommages -2.*
23) Adaptation (Le Navigateur) *P., Dommages -2, Effets +1, Véhicule au niv 3, 1 immunité par niv (protect= +1).*
24) Invulnérabilité. (Le Gardien) *+2 en Résistance aux dommages et aux effets. Dommages -2, P.*
25) Le Médium (L'Oracle) *Effets +1, Dommages -3 (= en astral et en protection), Zone X10 (si applicable)*
26) Connaissance universelle (L'Ombre) : *Effets +1 (Pouvoirs reproduits -1), Dommages -1, P.*
27) Affecter le temps (La Porte) : *Zone -2, Effets +2 (c'est extraordinaire tout de même), Action +1, Dommages -1. Capacités : Vision (+2) / Échapper (+1) / Altérer (0) / Contrôler (-1). Domaines : Présent 1, Futur 2, Passé 3, Ligne temporelle 4.*
Vision +2 niveaux : présent (à distance), futur (flash), passé (psychométrie), ligne temporelle (les signes, les choses à même de bouleverser l'univers, les créatures de l'inconnue).
Echapper : présent (arrêt du temps, actions par round), passé (rejouer le passé, nb de rounds égal à action), échapper au futur (gros bonus de parade et d'esquive - actionX3, le personnage sait ce qu'il va se prendre), échapper ligne temporelle (voir les choses comme un et si...)
Altérer : présent (vitesse - Zone+3, malfonction des objets, de la mécanique), altérer passé (éviter blessure, effacer un élément, faire rajeunir), Altérer futur (voyager, faire vieillir), Altérer ligne temporelle (téléportation, là, cette chose n'était pas là dans cette réalité, aller dans une dimension parallèle). Les dommages sont ceux indiqués par le tableau.
Contrôler : présent (gros bonus à des actions, chance, refaire un jet de dé), passé (y voyager longtemps), futur (s'y déplacer pour un bon moment).
28) Vingt-Huit (La Cité) *Action -1 par Zone +1, Effet = pouvoirs copiés, Dommages -1.*
Les capacités : Copie 3 capacités ou pouvoirs, copie 3 pouvoirs, Copie et efface temporairement certains pouvoirs. Change certains pouvoirs ou transfert des copies.

3D6	**Jet de vol de Pouvoir** (¤ = Pouvoir récupéré par un élu, un 28 dans les 280 km)
3 -	Le corps du voleur se transforme en celui de la cible. La cible revit avec ses pouvoirs et deux du voleur. ¤
3	Le corps du voleur se transforme peu à peu en celui de la cible, qui revit avec un pouvoir de moins et un du voleu.¤
4	La cible expulse l'âme du voleur... La cible garde ses pouvoirs – 1. ¤
5	La cible expulse l'âme du voleur dans les environs. La cible garde ses pouvoirs. ¤
6	25 % de la cible et 75 % du voleur filent vers une « Porte ». Le cible perd un pouvoir et en gagne un du voleur.
7	50 % des 2 énergies sont expulsées. Les deux pouvoirs sont divisés par 2. La personnalité dominante est la cible.
8	Amnésie sur des mois, nouvelle personnalité. Un nouveau pouvoir et une nouvelle personnalité sont créées. ¤
9	A chaque nuit, les personnalités s'échangent ainsi que les pouvoirs. Le personnage a deux personnalités.
10	Un mix parfait des deux personnalités est créé. Le voleur échange son pouvoir avec celui de la cible. ¤
11	Le voleur garde son pouvoir et sa psyché avec 2 défauts de la cible. Un cristal de pouvoir est créé dans les 280km.
12	Comme 11, avec un défaut de la cible. Au matin si 6 sur 1D6, 1 pouvoir de la cible échangé contre un du voleur.
13	Le voleur garde son pouvoir -1, il gagne un pouvoir de la cible.
14	2 niveaux de pouvoir changeables avec celui de la cible.. + 1 qualité de la cible si deux niveaux changés.
15	3 niveaux de pouvoir changeables avec celui de la cible.. + 2 qualités de la cible si trois niveaux changés.
16	Le voleur garde son pouvoir et peut changer chaque jour avec celui de la cible. Gain de deux qualités de la cible.
17	Le voleur garde son pouvoir et peut changer chaque heure avec celui de la cible. Gain de deux qualités de la cible.
18	Gain d'un pouvoir de 28 de la cible au niveau 1 (+1 en perdant 1 niveau de pouvoir). Il gagne 2 qualités de la cible.
18+	Gain d'un pouvoir de 28 associé à la famille de la cible au niveau 1, gain possible d'un autre pouvoir de la cible.
-	Malus si cibles : Plus fortes -1, Sage -1 ou Médium -2, Immortelle -5, Pj -2 (parce que le mj est sympa)
+	Bonus si voleur : Sage +1, Cristal absorbé +2, Sacrifice ou Immortel +2, Relance d'un 1 si cible plus forte.

Un tableau plus fin de la conversion des attributs

Base	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	+1
Shado 5	1	2	3	4	5	6	7 -8	9 - 10	11 - 12	13 - 14	15 - 19	+5
AdC 28*	5 - 6	7-8	9 - 12	13 - 14	15 - 16	17 - 18	19 - 22	23 - 26	27 - 30	31 - 34	35 - 44	+10
AdC	5 - 6	7-8	9 - 12	13 - 14	15 - 16	17 - 18	19 - 20	21 - 22	23 - 24	25 - 26	27 - 31	+5
SaWo	D4-1	D4	D6	D8	D10	D12	D12+1	D12+2	D12+3	D12+4	D12+5	+1
SaWo D10	D10-5	D10-4	D10-2	D10-1	D10	D10+1	D10+2	D10+3	D10+4	D10+5	D10+6	+1
WhiteWolf	1	1 ou 2	2	3	3 ou 4	4	5	6	7	8	9	+1
Torg	6	7	8	9	10	11	12 -13	14 - 15	16 - 17	18 - 19	20 - 22	+3
Porte ¤	-2	-1	0	0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+1
D6 system	1D+	2D	2D+	3D	3D+	4D	4D+	5D	5D+	6D	7D	+1D

Et un de la conversion des compétences

Ghost / Shado	4-5	6-7	8-9	10-11	12-13	14-15	16-17	18-19	+2
AdC	25 - 30	35 - 40	45 - 50	55 - 60	65 - 70	75 - 80	85 - 90	95+	+5
SaWo	D4	D6 (D5)	D6	D8	D10	D12	D12+1	D12+2	+1
SaWo D10	D10-4	D10-3	D10-2	D10-1	D10	D10+1	D10+2	D10+3	+1
WhiteWolf	3	4	5	6	7	8	9	10	+1
Torg	9-10	11-12	13-14	15-16	17-18	19-20	21-22	23-24	+2
D6 System*	3D+1	4D	4D+2	5D+1	6D	7D	8D	9D	+1d
Valeur	Novice	Honnête	Pro	Aguerri	Bon	Très Bon	Excellent	Sublime	Légende
Base de jeu**	2	3	4	5	6	7	8	9	+1
Porte Jaune	-1	0	0	0	+1	+2	+3	+4	+1

Porte Jaune

% d	Niveau de Difficulté	Adversaire	Intensité dramatique	3D6 (%)	Décaler diff.	Niveau du perso
0	**Impossible**	Imbattable	L'action ne peut pas être réussie.			
1	**Quasi impossible**	Légendaire	Ce n'est normalement pas possible.	18 (0,462)	+2	Nul
2	**Pure folie**	Monstrueux	Seule la plus extrême chance...	17 (1,851)	+1	Médiocre
5	**Héroïque**			16 (4, 629)	0	Compétent
10	**Hyper difficile**	Très supérieur	Il faudra une moule énorme.	15 (9,259)	-1	bon
17	Super difficile			14 (16, 203	-2	Très bon
25	**Très difficile**	Supérieur	Il va falloir en chier pour y arriver.	13 (25,925)	-3	Excellent
37	Carrément difficile	Un peu plus bon		12 (37,5)	-4	Sublime
50	**Difficile**	Égal	50 / 50. Le destin décidera.	11 (50)	-5	Légendaire
63	Chaud	Un peu moins bon		10 (62,5)	-6	Quasi divin
75	**Ardu**	Moins bon	Il semble normal d'arriver à le faire.	9 (74, 074)	-7	Inhumain
83	Plutôt ardu			8 (83, 796)	-8	Inhumain
90	**Un peu compliqué**	Inférieur	En toute logique, l'action doit réussir.	7 (90, 740)	**Décalage**	**Intensité**
95	**Moyen**			6 (95, 370)	+1 / +2	Plus dur
98	**Plutôt aisé**	Très inférieur	Action vitale à réussir.	5 (98,148)	0	Risquée
99	**Aisé**	Minable	Action totalement vitale à réussir…	4 (99,537)	-1 à - 3	Doit réussir
100	**Immanquable**	Nul	L'action ne doit pas louper...	3	-4 à -6	Vitale

Marge de réussite 2 = Bon, 4 = Excellent, 6 = Extraordinaire. Marge d'échec : -2 bien loupé, -4 vraiment loupé, -6 Gros échec.

Tirages des Runes

Fehu	Taille	1, succès	26, argent, richesse	51, faillite	76, perte de l'estime de soi
Uruz	Force	2, bonne fortune, virilité	27, force, avancement	52, malchance	77, influences négatives
Thurisaz	Constitution	3, protection	28, nouvelle de loin, décision	53, mauvaise décision	78, mauvaise nouvelle
Ansuz	Magie	4, sagesse, communication	29, héritage, bons conseils	54, rumeurs et mensonges.	79, on cherche à nuire
Raido	Agilité	5, voyage, traversée heureuse	30, progrès	55, retard, délai	80, mauvaise traversée, gens malades.
Kano	Charisme	6, Illumination	31, conseils de gens plus haut	56, perte de prestige social	81, perte de biens de valeur
Gebo	Éducation	7, Consolidation d'une alliance	32, amour partagé, sacrifice pour le bien	57, Fin d'une amitié ou d'un amour.	82, séparation, tristesse.
Wunjo	Chance	8, bonheur	33, transformé pour le meilleur	58, perte d'affection	83, malheur
Hagalaz	Intuition	9, un retard dans les plans qui rendra + fort	34, maladie qui aide à devenir plus fort	59, retard causé par le destin	84, désastres des forces naturelles.
Nauthiz	Logique	10, prudence à recommander	35, connaître ses compulsions	60, ne pas se lancer à fond.	85, désastre si trop hâtif.
Isa	Volonté	11, obstacle au progrès, mais contemplation.	36, refroidissement d'une relation	61, désagréments avec proches	86, blocage total
Jera	Réaction	12, période d'attente qui finira par porter fruit.	37, ne pas médire avant de savoir.	62, regrets	87, problèmes avec la loi (même de l'univers)
Eiwahz	Mouvement	13, Régénérat° dans le processus de mort.	38, nouvelles du passé, défense.	63, retour aux vieux problèmes.	88, mort nécessaire.
Perth	Arcane	14, gain inespéré d'une source.	39, savoir caché, un guide apparaît.	64, révélation de secrets du passé.	89, squelette exposé.
Ehlaz	Remarquer	15, Protection vs mauvaises influences.	40, nlle carrière possible, quête qui continue.	65, perte de matériel.	90, danger venant d'intrus.
Sowelu	Commander	16, Santé, force de vie.	41, nlles orientations positives et heureuses.	66, surmenage dangereux.	91, Avertissement en matière de santé.
Tyr	Combat	17, bonheur émotionnel	42, bonne histoire d'amour	67, problèmes émotionnels.	92, Frustration.
Berkana	Nature	18, nouveaux débuts, naissance.	43, croissance, mariage.	68, stagnation	93, séparation, divorce.
Ehwaz	Piloter	19, voyage, déménager.	44, changer de travail, contrôler émotions.	69, agitation	94, échec du voyage
Mannaz	Persuasion	20, Conflit extérieur, force intérieure.	45, relation avec la famille.	70, s'isoler de la famille.	95, danger (ennemis cachés).
Laguz	Connaissance	21, pouvoirs psychiques.	46, traversée, intuition.	71, illusions	96, confusion.
Inguz	Tir	22, Accomplissement, fin d'un cycle.	47, réaliser un rêve.	72, un rêve est détruit.	97, dislocation, stérilité.
Dagaz	Savoir-Faire	23, Prospérité.	48, changement pour le meilleur.	73, contraintes.	98, changement vers l'inconfortable.
Othila	Technique	24, Héritage, propriété.	49, influences des ancêtres, nlles de loin.	74, communication perdue.	99, problème de propriété ou succession
Wyrd	**Essence**	25, contact avec la destinée	50, éprouver la confiance.	75, mise à jour des peurs profondes	100, insaisissable.

Les domaines → D4 : 1, Travail ou Action / 2, Santé ou État mental ou moral / 3, Amour ou Relations / 4, Extérieur, ce qui ne vient pas de soi.

On peut aussi tirer vraiment une rune et lancer 1D4 ensuite → D4 : 1, Positif / 2, Bons conseils / 3, Mises en garde / 4, Dangers.

Les domaines (étendus) → D12 : 1 travail, 2 projet, 3 finances, 4 physique, 5 mental, 6 moral, 7 amour, 8 amis, 9 social, 10 chance, 11 passé, 12 futur

L'interprétation étendue → 3D6 : 3, Argl / 4-5, pas bon / 6-8, mise en garde / 9-12, conseils généraux / 13 -15, bons conseils / 16 - 17, bon / 18, Excellent