

EXEMPLES DE SORTS

FICHE N°6

JE VEUX...	NOMBRE DE MOTS CLÉS	DISTANCE	ZONE D'EFFET	DURÉE	MALUS TOTAL POUR LE JET
Communiquer un message par la pensée à une personne en face de moi	Communiquer + esprit > PSY-5	À vue > 0	Cible humaine > 0	6 secondes > 0	PSY-5
Communiquer une pensée à une personne dans la pièce à côté	Communiquer + esprit > PSY-5	Pas visible, à moins de 10m > -3	Cible humaine > 0	6 secondes > 0	PSY-8
Prévoir le temps du lendemain	Détecter + Climat > PSY-5	Sans objet	Sans objet	Sans objet	PSY-5 et Sens
Transformer la pluie en grêle	Transformer + Climat > PSY-7	Sans objet	Sans objet	Sans objet	PSY-5 et Savoir
Lire les sentiments d'une personne	Détecter + Sentiments > PSY-5	À vue > 0	Cible humaine > 0	Immédiate > 0	PSY-5 et Sens
Lancer une boule de feu sur un groupe de 3 personnes dans un couloir	Créer + feu > PSY-10	À vue > 0	2 m de diamètre > 0	Immédiate > 0	PSY-9
Lancer une petite boule de feu sur une personne	Créer + feu > PSY-10	À vue > 0	1 m de diamètre > Bonus de +2 au verbe Créer	Immédiate > 0	PSY-7
Faire tomber un lustre sur la tête de quelqu'un - lui faisant perdre un point de PHY	Déplacer + terre > PSY-8	À vue > 0	Petit > 0	Immédiate > 0	PSY-8
Projetter le gravillon d'une allée sur quelqu'un - lui faisant perdre un point de PHY	Déplacer + terre > PSY-8	À vue > 0	Petit > 0	Immédiate > 0	PSY-8
Diminuer la luminosité d'une lampe	Transformer + lumière > PSY-7	À vue > 0	Petit > 0	une minute > -3	PSY-8 et Savoir
Créer l'obscurité totale dans une pièce	Créer + obscurité > PSY-8	À vue > 0	Grand > -10	une minute > -3	PSY-21
Me transformer en Tyrannosaure pendant une minute	Transformer + Tyrannosaure > PSY-9	Contact > 0	Très Grand > -20	Une minute > -3	PSY-32
Transformer du sable en eau en plein désert	Transformer + eau > PSY-8	Contact > 0	Petite taille > 0	Une heure (le temps de transpirer...) > -5	PSY-13
Créer la soif chez une personne	Créer + soif > PSY-8	À vue > 0	Cible humaine > 0	Immédiate > 0	PSY-8
Devenir invisible pendant un round	Transformer + invisible > PSY-7	Contact > 0	Cible humaine > 0	6 secondes > 0	PSY-7
Rendre une personne malade à l'autre bout du pays	Transformer + maladie > PSY-11	Mille kilomètres > -60	Cible humaine > 0	Immédiate	PSY-71 (Dur...)
Devenir plus fort, le temps d'un combat	Transformer + PHY sique > PSY-9	Contact > 0	Cible humaine > 0	Une minute > -3	PSY-12
Détruire les murailles d'un château	Supprimer + murailles > PSY-17	À vue > 0	Très grand > -15	Immédiate > 0	PSY-32 et Dextérité
Soigner mon ami	Guérir > PSY-7	Contact > 0	Cible humaine > 0	Immédiate > 0	PSY-5 (1 PSY dépend pour un point de PHY de rendu)
Communiquer avec un animal	Communiquer + animal > PSY-7	À vue > 0	Taille d'un chien > 0	Une minute > -3	PSY-10
Provoquer un courant d'air pour soulever la jupe d'une fille	Déplacer + Air > PSY-6	À vue > 0	Cible humaine > 0	Quelques secondes > 0	PSY-6
Faire fuir une personne pendant une minute	Créer + peur > PSY-8	À vue > 0	Cible humaine > 0	Une minute > -3	PSY-11