

Puissance des domaines :

Niveau	Affecte	Portée	Dommages
1	Soi ou un autre	Toucher	Contondants
2	2 autres	Proche (2 m)	Contondants, létaux
3	6 autres	5 m, petite pièce	Contondants, létaux, aggravés
4	20 autres	A vue, grande pièce	C, L, A
5	100 autres	Hors de vue mais connu, château entier	C, L, A

Niveau	Jour	Nuit	Aube	Crépuscule
1	Créer feu, lumière, éblouir verdure vers or deviner vérité ordre simple repos splendeur faire ami	Créer eau Chose morte vers argent Immunité au froid Faire taire qqun Protéger ses pensées Sons inquiétants Yeux de chouette Paranoïa Provoquer des larmes	Créer terre, nourriture Fruit vers cuivre Soigner Parler aux animaux Enlever inhibitions Faire un terrier Faire pousser Redonner espoir Révéler illusions Endormir Prédire futur (court)	Créer air Feuille tombée vers bronze Provoquer oubli Parler aux fantômes Vitesse du vent (plus d'actions) Voler le souffle, ouvrir porte Lire pensées Attraper à travers les ombres Lire le passé d'un objet Comprendre langage
2	Contrôler feu Contrôler esprit, confusion, armure de feu Ordres Changer d'apparence Forcer la vérité Mur de feu	Contrôler eau Parler dans les rêves Armure de glace Terreur Créer obscurité Respirer dans l'eau	Contrôler terre (ex faire tomber pierre), Soigner blessures aggravées Armure de terre Séduire Augmenter souvenirs Brouillard Augmenter force	Souffles d'air Route enchantée Amadouer esprit Se déplacer plus vite Voler souvenir Projectile magique Délire d'ivrogne Téléportation 3m Armure de vent
3	Route enchantée Arme magique brulante Enlever poison Créer une loi locale	Route enchantée Arme magique ténébreuse Maintenir en vie Contrôler son domaine apathie	Route enchantée Arme magique épineuse Deviner nature Fort illusoire Invisibilité Prédire lendemain	Arme magique mince Porte enchantée Téléportation 6m Ouvrir portes magiques Loi du silence Voir le passé

Niveau	Jour	Nuit	Aube	Crépuscule
Général	Lumière, foi, loyauté, pensée, chaleur, feu, or, jaune	Nuit, cauchemars, désespoir, trahison, froid, eau, protéger son esprit, argent, noir	Sens, temps, corps, futur, guérir, pureté, terre, climat, cuivre, vert	Esprits, chemins, espace, humanité, air, regrets, passé, lire les esprits, bronze, rouge
2 drainer	Foi, confiance, loyauté, fidélité	Joie, délice, plaisir	Innocence, pureté, vertu	Orgueil, arrogance, assurance
2 créer un mur	Epines coupantes	Epines venimeuses	Epines qui agrippent	Epines empoisonnées
2 se transformer en :	Animaux domestiques, arbres à fruit	Animaux nocturnes, arbres persistants	Animaux herbivores du matin, vignes	Animaux crépusculaires carnivores, buissons