

# Contes ensorcelés

## Aide de jeu : Pouvoirs

### P'tite table : Pouvoir

Difficulté	débutant(e)	chevronné(e)	expert(e)
<i>fastoche</i>	5	4	3
<i>simple</i>	6	5	4
<i>moyenne</i>	7	6	5
<i>difficile</i>	8	7	6
<i>abracadabrante</i>	10	9	8

Toutes les p'tites sorcières et tous les p'tits mages disposent du pouvoir **Balotage**.

Les pouvoirs accessibles **aux sorcières** :

- Enchantement
- Alchimie
- Divination

Les pouvoirs accessibles **aux mages** :

- Enchantement
- Métamorphose
- Invocation

Les **trois niveaux** de maîtrise des pouvoirs :

- Débutant(e)
- Chevronné(e)
- Expert(e)

## Grimoires

Il n'y a qu'une seule limite aux pouvoirs des p'tites sorcières et des p'tits mages, c'est leur **imagination** et donc la vôtre. Bien sûr, certains effets magiques sont plus compliqués que d'autres à obtenir et il n'est pas toujours facile pour le Conteur d'estimer la difficulté d'un *Enchantement*, d'une *Alchimie*,

d'une *Divination* ou d'une *Invocation*. Pour l'aider dans cette tâche, voici quelques exemples pour chaque pouvoir :

### Enchantement

- *fastoche* : faire souffler une brise légère
- *simple* : devenir aussi léger qu'une plume, le temps d'une chute.
- *moyen* : donner la parole à un animal
- *difficile* : devenir invisible
- *abracadabrant* : passer à travers les murs

### Alchimie

- *fastoche* : préparer une compresse contre la fièvre
- *simple* : préparer un pansement très efficace
- *moyenne* : préparer une potion de courage
- *difficile* : préparer un philtre d'amour
- *abracadabrante* : préparer un onguent de protection contre le feu

### Divination

- *fastoche* : deviner le nom du propriétaire d'un objet
- *simple* : deviner l'origine d'un objet
- *moyenne* : deviner le passé d'une personne
- *difficile* : deviner ce qu'il s'est passé dans un lieu
- *abracadabrante* : deviner le futur lointain d'une personne

### Métamorphose

- *fastoche* : se métamorphoser en chien
- *simple* : se métamorphoser en petit oiseau
- *moyenne* : se métamorphoser en aigle
- *difficile* : se métamorphoser en dauphin
- *abracadabrante* : se métamorphoser en éléphant

### Invocation

- *fastoche* : invoquer une abeille
- *simple* : invoquer un marteau
- *moyenne* : invoquer une trousse à outils
- *difficile* : invoquer un lutin
- *abracadabrante* : invoquer une sirène