

Fyvria



*Fyvria est la magie de ce qui
pousse et qui meurt
Elle respecte les cycles de la
nature*

*Les mages Fyvriens
respectent la vie et la mort et
cherchent la connaissance
des forces de la nature*

*Les mages utilisent les
symboles de la vie comme
focus : Bâtons de bois,
sachet de terres, et même
des familiers vivants*

Magie indice de fatigue							
Temps	Score D20	F0	F1	F2	F3	F4	F5
15	1	2	3	5	6	9	12
14	2-3	2	3	4	6	9	11
13	4-5	2	3	4	5	8	11
12	6-7	2	3	4	5	7	10
11	8-9	1	3	3	5	7	9
10	10-11	1	2	3	4	6	8
9	12-13	1	2	3	4	6	7
8	14-15	1	2	2	3	5	7
7	16-17	1	2	2	3	4	6
6	18-19	1	1	2	3	4	5
5	20-21	1	1	2	2	3	4
4	22-23	0	1	1	2	3	3
3	24	0	1	1	1	2	3



Baume de Grésan

Fyvria 1

Permet à un patient simple touché par le Mage de faire un jet de Guérison complémentaire pour une blessure sélectionnée

Le sort de base ne peut pas reconstituer la perte de sang et ne fait pas effet sur une blessure infectée. Le sort n'efface pas la fatigue.

Effets de Bonus

14+ le sort travaille sur des blessures infectées.

16+ Le Mage n'exige aucune connaissance de la blessure. En cas d'incantation sans déclarer une cible, le sort travaille sur une blessure aléatoirement choisie.

17+ Le Mage peut reconstituer un point de perte de sang (RN) ou 2

(RC), cela prend 4 heures pour agir

19+ Contact non exigé. La portée est score pieds.

Fatigue : F1

Temps × 4 Secondes

Portée : Contact (de Base)

(19 +) score pieds

Durée : 1 Seconde

(Jusqu'à quatre heures voir ci-dessus)

Figure d'Aéstras

Fyvria 1

Un enchantement qui cause la croissance d'une plante dans une configuration particulière.

Le sort pourrait, par exemple, être utilisé pour former un arbre pour ressembler à une personne, ou, avec des jets multiples pour faire qu'une rangée de buissons se tissent dans une haie serrée. Le sort ne précipite pas de croissance, il la dirige juste. Pour des plantes ayant une durée de maturation supérieure à la durée du sort, des jets supplémentaires seront requis

Effet de Bonus

13+ le Sort peut être mis sur un animal. Il peut seulement agir quand l'animal grandit. Puisque peu d'animaux mûrissent dans la durée, des jets multiples sont presque toujours nécessaires pour réaliser des résultats considérables.

Fatigue : F2

Temps × 1 heure

Portée : Contact

Durée : (RN score × 5 Jour

(RC) score × 13 Jours

Main Putride

Fyvria 1

Précipite la décrépitude de la matière organique, touché par le Mage. Le sort affecte jusqu'à 1 livre de matériel mort. Le taux de décrépitude est multiplié par 300 (RC) et par 100 (RN), jusqu'à ce que le processus ne soit complet

Dans des circonstances raisonnablement normales. La viande pourrit dans 2-4 jours. La Main Putride pourrait réduire Cette période à 10-30 minutes.

Effets de Bonus

11 + Peut affecter 1 livre de matière organique vivante. Le matériel comme la chair, peut créer une forme de Gangrène. Il ne s'étendra pas, n'affectera pas l'os ou des organes essentiels. C'est traité comme une infection dont le taux de guérison est [T4] avec RN ou [T2] avec RC.

15 + Contact non requis. La portée est de Score pieds.

Fatigue : F1

Temps × 2 Secondes

Portée : Contact (de Base)

(15+) score pieds

Durée : Indéfini

Main Verdoyante

Fyvria 1

Accélère la croissance naturelle d'un être vivant touché par le Mage. Le taux d'augmentation dépend du succès : RN=100 fois ; RC=300 fois Le sort de base n'incite pas de croissance dans des choses qui ne sont plus en croissance Quand l'enchantement se termine, la croissance stoppe, mais l'objet ne retourne pas à sa taille originale. L'objet grandit pour la durée, après l'effet (la plus grande taille) est permanent.

Effets de Bonus

9 + Contact non requis. La portée est score pieds.

17+ Peut inciter la croissance dans les êtres vivants ayant stoppé leur croissance (c'est-à-dire adultes). La croissance maximale possible dans ce cas est 1 % de la masse originale, bien que l'enchantement Puisse être lancé plus d'une fois sur le même Sujet.

Fatigue : F1

Temps × 2 Secondes

Portée : Contact (de Base)

(9 +) score pieds

Durée : (d'effet de croissance)
(RN) score × 12 heures
(RC) Score × 2 jour



Œil de Perfection

Fyvria 2

Un sort pour 'deviner' la santé d'une Créature simple. Le sort de base détermine le Nombre de blessures/maux physiques ou la nature de la plus mauvaise blessure/mal. Le Mage déclare quelle analyse il essaye avant le jet. En cas de RC, le Mage obtient un rapport complet sur toutes les blessures

Effets de Bonus

13+ Contact non requis. La portée est score x 5 pieds (ligne de vue).

14+ Le Mage peut exclure des blessures/maux connus de son enquête et apprendre la nature du plus mauvais mal/blessure non diagnostiqué.

16+ le Sort peut être utilisé sur des créatures mortes pour déterminer la cause de mort. Soustraire le nombre de fois 10 jours morts au score.

20 + Le Mage diagnostique toutes les blessures physiques et maux quelle que soit la réussite

Grâce de Chésmè

Fyvria 2

Un enchantement pour rendre un matériel organique comestible (et nutritif) pour le Mage et par extension pour d'autres membres de son espèce. Le sort de base ne rend pas l'alimentation plaisante. Mais laissera le mangeur survivre sur quelques poignées d'herbe ou en mâchant un bâton.

La masse d'objet ne peut pas excéder score/6 livres, donc plusieurs jets seront nécessaires pour fournir assez pour plus que quelques personnes. Si le matériel d'objet est toxique, il le restera après enchantement.

Effets de Bonus

14+ si les travaux d'enchantement, l'alimentation devient plaisante au goût.

18+ si l'alimentation contient des toxines ou des organismes dangereux, ils sont neutralisés par l'enchantement. (C'est une option au lancer).

19+ Le Mage peut changer complètement l'enchantement après que l'aliment a été mangé, en touchant le mangeur. On le considère généralement un 'désagréable tour' et peut devenir fatal.

Main de Iliam

Fyvria 2

Un enchantement qui empêche une maladie, blessure ou mal désigné par le Mage d'empirer. Le Mage doit être conscient de la nature du mal/etc. Et doit le toucher durant toute la durée. Le sort ne guérit d'aucune façon ; cela empêche le mal d'empirer (par exemple de s'infecter). Le sort de base n'agit pas sur les pertes de sang

Effets de Bonus

13+ le Sort peut être utilisé pour réduire la perte de sang d'une blessure saignante par un. Seulement pour la durée

19+ l'effet du Sort peut être appliqué à tous maux physiques, blessures ou infections.

20 + le Sort est efficace sur tous les maux physiques, Blessures et infections, même ceux inconnus du Mage.

Vibration du Monde

Fyvria 2

Un enchantement qui cause une secousse sismique douce partant du point du sol que le Mage frappe de la main, du pied ou avec le foci. Avec le sort de base, le choc n'est pas grand, mais oblige vraiment chacun dans l'effet à faire un jet d'équilibre

La portée d'effet est score x 3 pieds de rayon.

Effets de Bonus

14+ l'effet est plus violent. Les personnes subissent une pénalité de 5 points sur leur jet d'équilibre

16+ le mage peut retarder l'effet jusqu'à score x 5 secondes après l'incantation (doit être spécifié lors de l'incantation)

19+ l'effet est plus violent. Les personnes subissent une pénalité de 50 points sur leur jet d'équilibre.

20+ l'effet peut endommager des constructions. La sévérité de Cet effet dépend de la flexibilité et Durée de construction (à discrétion GM).

Fatigue : F1

Temps x 3 Secondes

Portée : Contact (de Base)

(13 +) score x 5 Pieds

Durée : N/A

Fatigue : F1

Temps x 4 Secondes

Portée : Contact

Durée : Indéfini

Fatigue : F1

Temps x 2 Secondes

Portée : Contact (de Base)

Durée : (RN) score x 5 Minute

(RC) score x 20 Minutes

Fatigue : F1

Temps x 1 Secondes

Portée : Contact (de Base)

Durée : (RN) score x 5 Minute

(RC) score x 20 Minutes



Malédiction de Takara

Fyvria 2

Infecte une blessure ouverte simple, touchée par le Mage. Le sort de base travaille seulement sur les blessures (non-saignantes) ouvertes de 2 points ou plus ou les brûlures de 4 points et sont inefficaces sur des blessures de plus d'un jour.

N'importe quelle infection causée peut être traitée normalement.

Alternativement, dissiper la Malédiction guérira aussi l'infection que cela a causé.

Effets de Bonus

15+ le Sort travaillera sur n'importe quelle blessure ouverte.

17 + Contact non requis. La portée est score x 5 pieds. (Ligne de vue)

19 + le Sort peut être utilisé (à la discrétion GM) pour causer des infections internes mineures (la bouche, estomac, etc.) en absence d'une blessure.

Fatigue : F2

Temps x 10 Secondes

Portée : Contact (de Base)

(17+) score x 5 Pieds)

Durée : Indéfini

Syncope de Shalor

Fyvria 2

Endort un animal/personne simple touché par le Mage Tester l'ESPRIT pour déterminer l'effet.

Sort/Esprit victime

RN ou **RC** / **EN** ou **EC** Sommeil

RN / **RN** Somnolence

RC / **RN** Sommeil

RC / **RC** Somnolence

Echec critique Mage : Hiatus

Somnolence : Accumulez 2d6 points de FATIGUE.

Sommeil : Accumulez 2d6 points de FATIGUE et endormir.

Durée de Sommeil : les Personnes qui s'endorment comme résultat de cet enchantement peut d'habitude être éveillée en quelques secondes s'ils sont secoués vigoureusement (mais pas par du bruit). Laisse à eux, ils dormiront typiquement pour 1d6 x 5 minutes (ou, si c'est leur sommeil normal le temps, jusqu'à ce qu'ils ne se réveillent normalement). Ce sort est parfois utilisé comme un remède pour l'insomnie.

Effets de Bonus

7+ Contact non requis : portée est score x 2 Pieds

15 + l'Effet peut (à l'option du Mage) être sur une zone dont le rayon centré sur le Mage est score x 2 Pieds.

Toutes les créatures (sauf le Mage) dans la zone sont affectées.

18+ la créature (s) Indiquée peut être exclue de l'effet du sort quand il est jeté comme effet de zone.

Fatigue : F1

Temps x 3 Secondes

Portée : Contact (de Base)
(13 +) score x 2 Pieds

Durée : N/A (Voir ci-dessus)



Baume de Hêrl

Fyvria 3

Un sort pour transférer une maladie, l'infection ou un autre mal naturel (pas une blessure) d'une créature (objet) à une autre créature vivante (cible). Le sort peut être utilisé, par exemple, pour transférer une maladie d'un cœur humain dans le cœur d'un animal. Le Mage doit toucher l'objet et la cible durant l'incantation

Effet de Bonus

16+ Avec RC, les Maux peuvent être transférés à partir ou dans des artefacts organiques, inanimés.

Fatigue : F2

Temps × 4 Minutes

Portée : Contact (Objet et Cible)

Durée : Permanent

Barre de Favrin

Fyvria 3

Un enchantement qui cause l'expansion (ou la contraction) temporaire du bois.

	RN	RC
Bois vivant	Score	Score x 2
Bois vert	Score/2	Score
Bois sec	Score/5	Score/2

La quantité d'expansion est exprimée comme un pourcentage de volume complet et dépend du succès. L'expansion de bois enfermé (une porte fermée par exemple) peut causer des dégâts considérables. Le sort est souvent utilisé pour sceller ou ouvrir des portes. Il a aussi été utilisé dans l'équarrissage du bois. Quand le bois retourne à sa taille normale, il peut avoir été affaibli.

Effets de Bonus

12 + Contact non requis. La portée est Score × 2 pieds.

14 + Le Mage peut décider un maximum d'expansion dans la gamme donnée.

16 + Le Mage peut décider la quantité d'expansion dans la gamme donnée.

Fatigue : F2

Temps × 2 Secondes

Portée : Contact

(12 +) score x 2 Pieds

Durée : (RN) score x30 secondes
(RC) score x2 Minutes

Nourriture de Ysla

Fyvria 3

Un sort pour augmenter le taux de guérison de simple blessure ou mal subi par une créature vivante de 1 point (RC 2points).

Le sort de base n'agit pas sur les saignements ou des blessures infectées ou si le patient est en état de choc

Le Mage doit connaître la nature de la blessure pour pouvoir la traiter.

Le sort provoque chez le patient un état comateux pour la durée du sort. Si le taux de guérison dépasse TG5, les infections sont résorbées

Effets de Bonus

9 + Peut être utilisé pour réduire un saignement de 1 (RC : 2)

16 + Peut être utilisé pour éliminer le choc.

17 + Peut être utilisé sur des blessures infectées.

Fatigue : F2

Temps × 2 Secondes

Portée : Contact

Durée : (RN) 2d6 × 10 Minutes
(RC) 1d6 × 10 Minutes

Puissance de Sharadorn

Fyvria 3

Un auto-enchantement pour temporairement augmenter un des attributs physiques du Mage par 1d2 (RN) ou 1d3 (RC). L'enchantement ne peut être combiné avec aucune amélioration d'attribut

Le score de compétences basées sur l'attribut d'objet est augmenté de 1 x le nombre de fois ou l'attribut intervient dans le calcul du SB x la valeur d'augmentation

Sur EC, le sujet lance 1d10 pour des répercussions

(Qui est traité comme Fyvria 3 pour les dissipations)

1 l'attribut d'objet est réduit de 1, *Indéfiniment*.

2-7 l'attribut d'objet est réduit de 1d2 pour 1d20 heures.

8-10 l'attribut d'objet est réduit de 1 pour 1d3 heures.

Effets de Bonus

11+ L'Enchantement peut être mis sur une personne/animal autre que le mage. Le contact est exigé.

13+ Contact non exigé. Portée est Score x 2 Pieds

15+ le Sort peut être jeté cumulativement avec lui, mais Toujours ne peut pas être combiné avec d'autres sorts

Fatigue : F3

Temps × 2 Secondes

Portée : Soi

(11+) contact

(13+) score x 2 Pieds

Durée : (RN) score x10 Secondes
(CS) score x 30 Secondes



Rêve de Galéga

Fyvria 4

Endort un animal/personne simple touché par le Mage
Tester conflit mental pour déterminer l'effet.

Sort/Esprit victime

RN ou **RC** / **EN** ou **EC** Sommeil

RN / **RN** Somnolence

RC / **RN** Sommeil

RC / **RC** Somnolence

Echec critique Mage : Hiatus

Somnolence : Accumulez 6 points de FATIGUE.

Sommeil : la victime ne peut pas se réveiller sauf si on l'attaque.

Si une cible ne tente pas de résister fait un jet de guérison toutes les 30 minutes

Un Second sort dans les 24h provoque un hiatus

Effets de Bonus

15+ Contact non requis : portée est score x2 pieds.

19+ Le sort peut être lancé plusieurs fois sur la même cible

Fatigue : F3

Temps x 2 Secondes

Portée : Contact

(12+) score x 2 Pieds

Durée : (RN) score x5 Minutes

(RC) score x15 Minutes

Malédiction de Mankor

Fyvria 4

Un enchantement pour rendre une créature simple malade.

La victime accumule immédiatement 3 des points de fatigue, et ressent un sentiment d'épuisement.

La victime évalue alors la CONDITION (RC condition/2)

EC Aucune récupération et aucun jet de guérison pour la durée

EN Aucune récupération de fatigue pour la durée

RN récupération de fatigue limitée à un douzième de l'endurance une nuit

Effets de Bonus

13+ Contact plus exigé, portée devient score x2 pieds (ligne de vue).

19+ (s'appliquent seulement dans le cas d'échec du jet de la victime).

La victime accumule 2 points complémentaires (et non récupérable) et doit faire un jet de CHOC toutes les quatre heures.

Fatigue : F3

Temps x 4 Secondes

Portée : Contact

(13+) score x 2 Pieds

Durée : (RN) 3d6 jours

(RC) Indéfini

Regenèse

Fyvria 4

Accélère la régénération naturelle des choses Le taux d'augmentation est une accélération de 10x (RC 30x)
Le sort n'incitera pas cependant de régénération naturelle des choses qui ne se régénèrent pas normalement (par exemple des membres humains).
Au-delà de cela, les effets spécifiques sont laissés à la discrétion du MJ.

La régénération est d'habitude un processus lent. Il peut aussi y avoir des traumatismes provoquant un coma ou un choc psychophysique.

L'âge où l'Infirmes peut ne pas rattrapper au processus.

Un jet simple s'applique, c'est la durée qui varie.

Des blessures/défauts cibles multiples ralentissent la régénération.

Effets de Bonus

15+ Peut inciter la régénération des choses non normalement régénérées (par exemple un membre coupé).
C'est généralement un processus lent ; le temps exigé pour régénérer une main (par exemple) serait au moins quinze jours.

19+ Peut inciter la régénération de matériel organique mort. C'est toujours un processus extrêmement lent

Fatigue : F3

Temps x 5 Minutes

Portée : Contact

Durée : (Temps pour travailler)

Variable (Persistance d'Effets)

Permanent

Vigne d'Alguinas

Fyvria 4

Cause la croissance extrêmement rapide des plantes. Une petite plante d'environ 1 livre peut grandir pour occuper un volume de 1000 pieds cubes embrouillés

La plante exige au moins quelques livres d'humidité et de terre

La croissance est réalisée durant le temps d'incantation, puis le processus est maintenu pendant la durée puis commence à pourrir. Après une autre période égale à la durée, il n'y a plus rien, mais du compost et de la boue.

En général, une plante ne peut pas être poussée à se comporter d'une façon étrangère à sa nature - des arbres ne peuvent pas agir comme des vignes, ni vignes comme des arbres.

Effets de Bonus

9+ Peut être jeté sur des plantes épineuses.

13+ Contact non requis : portée score x 2 pieds.

19+ peut enraciner, faire couler des vrilles dans des fentes, tordre et emmêler sur commande, Mais ils ne peuvent toujours pas agir d'une façon contrairement à leurs natures (sauf plus rapidement).

20+ le Sort peut être jeté sans aucune terre. Cependant, la plante soumise doit être clairement visible (aucuns micro-organismes).

Fatigue : F4

Temps x 5 Secondes

Portée : Contact

(13+) score x 2 Pieds

Durée (RN) score x30 secondes

(RC) score x2 Minutes



Restauration d'Evala

Fyvria 5

Un enchantement qui cultive un organisme complet à partir d'un morceau. Le sort requiert des quantités copieuses de terre et d'eau pure, et beaucoup de temps. Le sort requiert que le Mage ait une portion de l'organisme original égale à (25-score) x5%

Si le sort est essayé avec moins que le requis, le malus est de 1 par 5% de différence

Une fois qu'un organisme mort est recultivé, il reste 'frais' seulement pendant 3-5 jours.

Le sort ne rend pas de vie au reconstitué

Effets de Bonus

Fatigue : F4
Temps : x 3 Jours
Portée : Contact
Durée : N/A (voir ci-dessus)

Animation de Nithr

Fyvria 5

Reconstitue une petite partie d'une créature morte, qui peut à un degré limité être contrôlée par le Mage. C'est une sorte de nécromancie pour produire un zombi. Le sort active le Métabolisme imperceptiblement (peut-être les cordes vocales et la mémoire d'un mort

Les effets dépendent de la condition du cadavre (plus la mort est récente, mieux c'est). Bien sûr, il pourrait être possible de régénérer le sujet d'abord.

Effets de Bonus

9 + on peut ordonner au zombi d'utiliser ses muscles (s'il en a) mais le contrôle est verbal, littéral et très difficile.

17+ le Contrôle est par l'instinct (ou la télépathie) et est considérablement amélioré. Le Mage est capable de mieux extraire les connaissances.

19 + le Contrôle est aussi excellent que possible (selon la condition du zombi - aucune qualité de contrôle peut utiliser des muscles sur un squelette). Un corps juste tué peut être utilisé pour se battre etc. Cette sorte d'effet exige une concentration extrême de la part du Mage qui doit avoir en permanence le zombi dans son champ de vision

Fatigue : F4
Temps : x 30 Secondes
Portée : Contact
Durée : (RN) score x30 secondes
 (RC) score x2 Minutes

Veille de Silmè

Fyvria 5

Un enchantement placé sur une plante vivante ou une créature pour alerter le Mage quand une entité vivante s'immisce dans la zone de perception du sujet
 Le Mage doit être à moins de % x 5 pieds pour 'entendre' l'alarme. Avec le sort de base, la forme de vie s'immisçant ne peut pas être identifiée, mais le Mage saura qu'il est là
 Seules l'introduction de vie anormale pour le détecteur causera le déclenchement

Effets de Bonus

16+ Le Mage est alerté en termes généraux, quant à la taille et ou nature de la forme de vie s'immisçant. (Par exemple grand quadrupède, humanoïde, petit, Serpent moyen, avien énorme, etc.)

18 + le Mage est plus spécifiquement alerté quand a la nature et au nombre de forme (s) de vie s'immisçant, Mais l'information est limitée par le sensoriel et les capacités de la forme de vie soumise.

20+ Le Mage peut limiter l'alarme de façon spécifique Espèce (s)/classe d'intrus (par exemple gens, Ours, etc.). Cela réduit le nombre de fausses alarmes

Fatigue : F3
Temps : x 2 Minutes
Portée : Contact
Durée : (RN) score x5 minutes
 (RC) Indéfini

Secours de Blezil

Fyvria 5

Un sort qui cause la guérison spectaculaire de pratiquement n'importe quelle blessure ou mal physique. Le sort peut être jeté dans n'importe lequel de deux modes :
 (1) Sur une blessure spécifique, dans ce cas la maladie d'objet ou la blessure sont complètement guéris.
 (2) Généralement sur toutes les maladies et blessures, dans lequel Le cas chaque blessure/maladie est réduite de moitié.

Si le sort est jeté sur la même personne plus que 1 fois dans une période de 24 heures, le patient subit un désordre physique (aléatoire) sérieux. Une maladie semblable à la *Malédiction de Mánkôr* est le plus commun. L'effet est immédiat (seulement quelques secondes) et Laisse peu ou pas de résidu (s).
 Le sort ne peut pas régénérer des parties de corps perdues. Le patient accumule 3 points de Fatigue par point de blessure

Effets de Bonus

16+ Patient subit seulement 2 Points de Fatigue par point de Blessure enlevé.

19+ Le patient accumule seulement 1 Points de Fatigue par Point de Blessure enlevé.

Fatigue : F5
Temps : x 30 Secondes
Portée : Contact
Durée : N/A



Passage de Chabâr

Fyvria 6

Un auto-enchantement qui permet au mage de transmuter sa forme physique pour 'fondre' dans la pierre, la terre ou le bois ou bois, mais pas le métal forgé, les objets enchantés ou n'importe quel matériel vivant. Avec le sort de base, seulement le corps (nu) du mage est transformé. La vitesse de pénétration varie selon la substance et est exprimée comme un pourcentage de mobilité : Terre 25 % ; bois 15 % ; pierre 10 %. Rester dans la substance solide quand le sort se dissipe est fatal. Les entités subissant le Passage de Chabâr sont souvent déconcertées par l'expérience. Le Mage reste sujet aux dégâts aux blessures physiques

Effets de Bonus

10 + l'Enchantement peut être étendu pour inclure les matériels organiques (vêtements) à score pouces de la peau

13 + l'Enchantement peut être étendu à score/2 créatures vivantes au contact de la peau du Mage

15 + l'Enchantement peut être mis sur une personne autre que le Mage

19 + l'Enchantement peut être étendu à tous vêtements et biens à score pouces de la peau au lancer du sort

Fatigue : Ft4

Temps : x1 Minute

Portée : Soi

Durée (RN) score x10 Secondes
(RC) score x 30 Secondes

Navire de Galanda

Fyvria 6

Un sort pour cultiver un corps à partir d'un embryon non-vivant ou fœtus (graine). En général cela ne marche que sur des mammifères. La graine doit avoir été morte depuis plus de six heures et moins de 24 heures.

La graine doit être tenue entièrement submergée dans une cuve contenant de l'eau et de la terre tamisée. Le sort consomme approximativement 50 gallons d'eau quotidiennement.

Le corps grandira normalement, mais très rapidement et n'a aucune essence éthérée, aucune Aura et aucune âme.

Le but habituel du sort est de créer un nouveau corps hôte pour un esprit

Le mage doit passer Temps x 2 Heures lors de l'incantation ainsi que quatre heures par jour à entretenir le sort

À la fin *de durée*, le sort produit un individu dans lequel le Mage doit instiller le souffle de la vie. Cela épuise (6 points de fatigue et un jet de CHOC). Si le corps n'est pas occupé dans les heures suivantes il peut mourir. Un esprit qui occupe le corps peut être considéré 'Natif' après environ un mois continuer à vieillir normalement.

Effets de Bonus

15 + l'objet 'la graine' peut être une partie (au moins une livre) de chair de Créature récemment vivante

Ce mode produit un Duplicata du donneur

Fatigue : Ft4

Temps : x 2 Heures

Portée : Contact

Durée : (RN) temps x 48 Heures
(RC) temps x 24 Heures



Baume de Chésmè

Fyvria 7

Un auto-enchantement pour ralentir le vieillissement biologique (et allonger ainsi la vie). Le taux de vieillissement est ralenti de moitié pour *durée*, (RC : le taux de vieillissement est ralenti de 99 % pour *la durée*.)

L'enchantement peut agir dangereusement avec un second ou d'autres sorts de rajeunissement et de temps en temps avec d'autres formes de magie. Il, donc, ne devrait pas être actif sur le même sujet plus d'une fois en même temps

Les complications incluent : inversion d'effet, dégâts au cœur et ou la mort
Dissipation de l'enchantement supprime le sort et ses effets ainsi que les complications

Bonus

17+ L'Enchantement peut être mis sur un sujet autre que le Mage

19+ Aucun résidu dangereux n'est laissé - Ainsi l'enchantement peut être combiné sans risque avec le même ou d'autre rajeunissement sur le Mage

20+ Avec RC, le Mage peut jeter le sort une deuxième fois sur le même sujet sans risque spécial au sujet.

Fatigue : F5

Temps : x 1 Heure

Portée : Soi

Durée : (RN) 4 Mois
(RC) 12 Mois

Toucher de Ptaris

Fyvria 7

Un enchantement qui change un organique (élémentaire) touché par le Mage en pierre

Une victime peu disposée doit réussir un Jet d'Esprit pour éviter les effets
Si/quand l'enchantement est dissipé la victime est dans la même condition physique qu'avant l'enchantement
La victime enchantée n'est pas immunisée aux dégâts physiques. Un marteau et un burin ont le même effet sur la victime que sur le granit ; Les dégâts sont convertis en blessures (à la discrétion MJ)

Quand l'enchantement se termine les dégâts à la forme pétrifiée peuvent être fatals !

Bonus

13+ le sort peut être utilisé pour tourner la victime en terre ou bois. La Terre a tendance à s'effondrer
Immédiatement donc c'est d'habitude fatal. La victime en bois peut être brûlée ou taillée comme du bois dur ordinaire. Dans quelques cas (rares), la victime devient une créature semblable à la dryade.

15+ la Victime peut seulement éviter l'effet en obtenant une réussite critique sur son jet d'Esprit.

20 + Contact non exigé.
Portée score x2 Pieds.

Fatigue : F3

Temps : x1 seconde

Portée : contact

(20+) score x2 pieds

Durée : (RN) score x12 heures
(RC) Indéfini

