

Imôrvi



La voie du métal et de la roche

Définition Métallique :

Complètement Métallique Un artefact qui est métal au moins a 90%

Surtout Métallique – L'artefact qui est métal au moins a 51 %.

En partie Métallique – au moins Métal a 21 %

Ordre de Métaux

Pour le jet approprié de quelques ors, c'est utile pour lequel les métaux sont Plus lourd (plus dense). Le GM a une liste de métaux connus des savants sur Kèthîra

Avec leurs *densités spécifiques* (la densité spécifique peut être mesuré avec une règle et un seau d'eau).

Mithral 21.5

Or 19.3

Pièce de monnaie D'or (Electrum) 17.2

Mercure 13.6

Plomb 11.3

Argent 10.5

Cuivre 8.9

Bronze 8.7

Laiton 8.5;

Fer 7.9

Acier 7.8

Étain 7.3

Zinc 7.1

Antimoine 6.7

Arsenic (gris) 5.7

Arsenic (jaune) 2.0.

La gravité spécifique d'un métal dépend aussi de la pureté. Il devrait Aussi être noté que, parce que les lois de physique varient d'un univers à un autre, des substances n'ont pas nécessairement les mêmes propriétés sur Kèthîra comme ailleurs.

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



Œil Doré

Niveau 1

Divination, utilisé pour visualiser la présence d'un enchantement sur un artefact simple entièrement métallique tenu par le Mage

Les informations obtenues dépendent du niveau de réussite

Le sort est particulièrement sensible aux propriétés magiques et aux enchantements, mais il peut rarement fournir des informations sur le créateur et la date de création

Réussite Normale : Le Mage peut déterminer si l'objet est enchanté ou non et si le sort est Jmorvi, Neutre ou Autre (sans autre précision)

Réussite critique : Le niveau et la description générale de l'enchantement peuvent être révélés (choix MJ)

Bonus

14+ Objets majoritairement métalliques

15+ Toucher non requis, portée Score/2 pieds

19+ Objets partiellement métalliques

Fatigue : F2

Temps : x 1 Minute

Portée : Contact

Durée : 1 Seconde

Lustre de Ymar

Niveau 1

Sort utilisé pour polir et lustrer les objets métalliques, le Mage frotte doucement l'objet et toute trace de rouille et de saleté disparaît, le métal n'est pas purifié ni reconstitué, ce sort ne fait que nettoyer

Bonus

10+ Portée Score x3 pieds

14 + le sort peut reconstituer les dégâts de la corrosion

18 + le sort peut réparer des dégâts mineurs

Fatigue : F1

Temps : x 1 Seconde

Portée : Contact

Durée : 1 Seconde

Perception d' Eneldir

Niveau 1

Sort utilisé pour détecter les sources de minerais métalliques. Il existe 2 façons de l'utiliser

- 1) Général : Le Mage connaît la direction et la distance de la plus proche bonne source de minerais, lancé de cette manière cela ne permet pas d'identifier le matériau a moins d'une réussite critique
- 2) Spécifique : Le Mage cherche un minerai particulier et lui seul, et connaît la direction de la bonne source la plus proche. Avec une réussite critique il connaît la distance

Bonne Source : Un peu de minerais raffiné à courte distance est plus facile à détecter qu'un gisement important situé à 100 pas. A moins de se protéger des interférences, le Mage peut détecter par exemple l'épée d'un compagnon. Le sort ignore le focus s'il est lancé à travers celui-ci

Bonus

10+ Le Mage peut exclure Score/2 sources spécifiques de sa recherche

15+ Le Mage peut réduire l'angle de recherche (par exemple seulement dans un cône de 20 degrés vers le nord).

Fatigue : F2

Temps : (15-SI) Minutes

Portée : Score x 10 pieds

Durée : 1 Seconde

Garde de Sirik

Niveau 1

Cet enchantement protège temporairement un objet entièrement métallique des dégâts physiques. Le sort reste dormant jusqu'à la première utilisation, ou a défaut la fin de la durée La garde est invoquée au premier événement qui peut détériorer l'objet.

La veille réduit le nombre de dés utilisés pour tester la résistance d'un objet de 1, dés qu'il est utilisé, l'enchantement est dissipé. Le sort se lance par contact.

Bonus

7+ Objets majoritairement métalliques

9+ Toucher non requis, portée SI pas

11+ L'enchantement fonctionne SI fois avant de se dissiper

18+ L'enchantement fonctionne en permanence jusqu'à la limite de durée

Fatigue : F1

Temps : x 10 Secondes

Portée : Contact

Durée : Score x 5 Secondes (Maximum)

(RC) Score x 15 Secondes (Maximum)



Aspect de Tarus

Niveau 2

Cet enchantement transforme la surface d'un objet en une autre matière (sous forme d'un placage extrêmement fin et fragile.

Le placage est d'un métal plus léger que la base

Ce sort ne peut être combiné avec un autre

Le poids maximum de l'objet ne peut dépasser Score :2 livres

Le Mage a besoin d'une once du métal de placage (qui n'est pas consommé par le sort)

Bonus

8+ Toucher non requis, portée Si pieds

16+ Le placage peut aussi être plus lourd que la base

Fatigue : F3

Temps : x 10 Secondes

Portée : Contact

Durée : Score x 2 minutes

RC Score x 6 minutes

Dard d'acier

Niveau 2

Ce sort enchante un objet métallique pour devenir un projectile lancé L'enchantement reste dormant jusqu'à son utilisation ou la fin de la durée

Si une autre personne lance l'objet le sort est perdu

Si le lanceur lance le projectile, un second test de Score de sort est fait pour déterminer si le projectile touche ou non

Le projectile a les modificateurs de distance d'un taburi

L'aspect de l'arme est défini aléatoirement a l'impact

Les dégâts sont augmentés de Score/2 (RC : Score)

Ne peut être cumulé avec un autre enchantement

Bonus

12+ Le Mage peut choisir l'aspect a l'impact

18+ Le sort peut être utilisé par un autre que le Mage

Fatigue : F3

Temps : x1 Seconde

Portée : Contact

Durée : Score x5 Minutes

(RC) Score x 15 Minutes

Métal d'Elkal

Niveau 2

Un sort permettant de modifier, augmenter ou réduire une Propriété *naturelle* d'un objet métallique. Les aimants peuvent Être rendus plus ou moins magnétique, d'acier peut être plus ou moins conducteur, et cetera. Le sort de base affecte un objet de 2-5 livres et exige le contact. Les transitions sont généralement lentes.

Bonus

6 + le sort peut inciter des propriétés absentes, mais naturelles (Ex : Rendre le fer magnétique).

9 + La Portée Score x2 pieds.

18 + les objets Métalliques peuvent être pliés ou rendu a leur forme originale.

Fatigue : F3

Temps : x 2 Secondes

Portée : Contact

Durée : Score x30 secondes

(RC) Indéfini (Maximum)

Trempe de Pytama

Niveau 2

Cet enchantement augmente la qualité d'une arme métallique de 1 point / 2points (RC)

La qualité ne peut pas dépasser la qualité maximale de l'arme (+5)

Le sort ne peut être cumulé avec d'autres et ne peut être lancé qu'une fois

S'il est lancé sur l'objet lors de la fabrication, la durée est indéfinie / permanente (RC)

S'il est lancé sur un objet fini la durée est Scorex5 jours /indéfinie (RC)

Bonus

12+ La qualité peut dépasser le maximum (limité à 17)

15+ Peut être lancé sur des armes fortement métalliques

85+ Si une réussite critique est obtenue, un nouveau sort peut être lancé

Fatigue : F3

Temps : x1 Heure

Portée : Contact

Durée : Voir Ci-dessus



Forge de Pytama

Niveau 3

Cet enchantement peut être majeur ou mineur, en version mineur il ne peut être posé que seul
S'il est posé comme enchantement majeur, il occupe 2 points d'Ego
Ne peut être posé que sur des objets métalliques

La durée est permanente si le sort est lancé lors de la fabrication

Le sort augmente les dégâts des armes dans tous les aspects de Score/8 (Score/2 RC)

L'arrondis de fractions est fait au plus proche.

Bonus

13+ Peut être lancé sur des armes fortement métalliques

Fusion

Niveau 3

Ce sort permet de réparer une arme métallique sans perte de qualité
En cas de réussite l'arme est comme neuve

Un échec critique détruit l'arme
Il est nécessaire de reforge l'arme avec les outils normaux

Bonus

10+ Les outils normaux ne sont plus requis

12+ Peut être lancé sur des armes fortement métalliques

14+ Peut être lancé sur des armes ayant été enchantées (ne restore pas l'enchantement)

19 + Avec RC, un aspect choisi de l'arme *peut* être augmentée de 1 point
Des améliorations possibles sont Qualité, Tranchant ou Pointe

Chant de Sirik

Niveau 3

Cet enchantement permet d'augmenter la température d'un objet métallique non enchanté
Cela rend l'objet difficile à toucher (pénalité spéciale de 20 à 40)
Au bout de 2 minutes, l'objet inflige des brûlures mineures (1d10 points par 10 secondes) au porteur et 1d6 pour toute personne touchée par l'objet

Le lanceur doit rester concentré pendant toute la durée du sort

Bonus

7 + Contact plus exigé (Portée = Score × 2 pieds)

13+ si l'enchantement est continué pour 2 minutes, la température de l'artefact atteint son maximum, juste au-dessous de son point de fusion.

À cette étape c'est malléable, (si c'est l'arme, cela réduit son impact de moitié).

15 + la Portée a augmenté à SI × 15 pieds.

17 + si l'enchantement est continué plus de 2 minutes, les métaux de l'artefact fondent. Cela termine le sort.

Charme de Theris

Niveau 2

Un pouvoir d'artefact Principal qui peut être installé dans une arme/artefact complètement métallique et 'occupe' trois points d'Ego.

Le Charme a *une valeur* égale à Score/10 du sort

Cela devrait être enregistré. Quand utilisé dans combat, le

Offre un bonus dans l'attaque/défense égale à sa *valeur*.

EC : l'arme peut être détruite (MJ)

S'il est lancé sur l'objet lors de la fabrication, la durée est permanente sinon elle est indéfinie

Bonus

13 + Peut être lancé sur des armes fortement métalliques

15 + En cas de réussite critique, le Mage peut augmenter le Temps d'incantation et la fatigue de 50 %
Et Double le bonus 'occupant' quatre points d'Ego au lieu de trois.

Fatigue : F4

Temps : × 10 Heures

Portée : Contact

Durée : Indéfini

(Pendant fabrication) Permanent

Fatigue : F3

Temps : ×15 Minutes

Portée : Contact

Durée : Permanent

Fatigue : F3

Temps : × 1.5 Secondes

Portée : Contact

Durée : Score ×30 secondes

(RC) × 3

Fatigue : F4

Temps : ×1 Heure

Portée : Contact

Durée : Indéfini

(pendant fabrication) Permanent



Poing de Kuhan

Niveau4

Un enchantement qui infuse dans une main ou un pied du mage l'essence Jmorvi, lui permettant d'avoir l'impact d'une masse. Le poids de la masse sera approprié à la force du mage : La qualité de la masse est égale à l'endurance.

On, considère cependant la masse comme enchantée. L'Impact et la qualité n'ont aucun effet sur l'habileté du mage. L'habileté bagarre est utilisée pour se battre Avec 'la masse La main/pied 'raidit' seulement comme il frappe ou bloque, Le reste du temps il reste un membre ordinaire

Bonus

14 + l'enchantement peut être mis sur une personne autre que le mage (contact exigé).

18 + l'effet peut être étendu aux deux mains ou aux deux pieds.

19 + En utilisant son doigt (s), le sujet peut réaliser l'aspect de Pointe (égal à celui de contondant

Fatigue : F3

Temps : x 5 Secondes

Portée : Soit

Durée : RN Score x5 Secondes (Maximum)

(RC) Score x15 Secondes (Maximum)

Forge d'Obras

Niveau 4

Un sort pour changer un type de métal (l'objet) en Un autre, métal (cible) plus léger. C'est un long processus laborieux. Le métal cible doit avoir une densité plus faible que l'objet. La différence entre la densité d'objet et le métal cible ne peut pas excéder 2 points (il est possible de changer Acier (7.8) à l'Étain (7.3) Mais pas le Mercure (13.6) pour du plomb (11.3)). La pureté est constante. Si l'objet est a 78 % pur, le La cible contiendra aussi des impuretés de 22 % — bien que les impuretés ne puissent pas être les mêmes. La grande concentration et le traitement constant sont exigé, aussi bien qu'un échantillon de graine du métal cible (Si le dernier n'est pas disponible, réduisez % de moitié). Le métal d'objet n'est plus enchanté et est parfaitement ordinaire. Il est nécessaire de chauffer et travailler le métal.

Bonus

10 + RC le sort peut être utilisé pour éliminer des impuretés réduisant le volume d'autant

13 + le métal cible peut être jusqu'à trois points plus léger que l'objet.

15 + le métal cible peut être jusqu'à quatre points plus léger que l'objet.

18 + le sort peut être utilisé pour transmuter une Once de métal pour un dixième d'once de métal cible plus lourd. La différence de densité ne peut dépasser 1 point

19 + la densité de la cible peut être jusqu'à 2 points supérieure

Fatigue : F4 par once

Temps : x2 Heures

Portée : Contact

Durée : RN indéfinie
RC permanent

Briselame

Niveau4

Un sort d'arme/artefact principal ou mineur, qui baisse la qualité pour les tests de résistance des armes des adversaires
S'il est installé comme un sort d'artefact principal, brise-lame 'occupe' trois (3) points d'Ego.
S'il est installé comme un sort mineur il ne peut pas être combiné avec un autre enchantement.
La valeur d'un brise-lame est :
RC Score,
RN Score/2
N'importe quelle arme opposée qui fait des dégâts doit vérifier sa résistance avec un malus égal a la valeur du brise-lame).

Bonus

12 + Avec RC sur le jet, la valeur est augmentée de Score/2.

Fatigue : F4

Temps : x1 Heure

Portée : Contact

Durée : Indéfini
(Pendant fabrication) Permanent

Garde d'Akana

Niveau4

Un sort d'arme/artefact principal ou mineur qui protège son objet de dégâts. Si installé comme un sort d'artefact principal, garde d'Akana 'occupe' deux points d'Ego. Si Installé comme un sort mineur, la il ne peut pas être combiné avec un autre enchantement.
Une arme *Gardée* ne doit jamais faire de jet de résistance sauf contre une arme enchantée
Le sort augmente la QUALITÉ D'ARME (QA) de Score/2 points (à un maximum de 19)

Fatigue : F4

Temps : x1 Heure

Portée : Contact

Durée : Indéfini
(pendant fabrication) Permanent



Figure de Chuan

Niveau 5

Forme d'un objet *complètement* Un sort qui permet de modifier la *métallique* Le sort ne peut pas fonctionner sur des objets *gardes* Le sort pourrait être utilisé pour plier ou friser une barre de fer, déformer une feuille d'acier, ou redressez-vous un Morceau de métal courbé. Il pourrait, par exemple, être utilisé pour briser une porte en bois en déformant son armature métallique. Comme le mage réalise la maîtrise plus grande, il pourrait être capable de travailler le métal pur comme si c'était l'argile dans ses Mains. Pour ce degré d'art, le Contact est toujours requis. Le retour à la forme prend le même temps. Le sort n'agit pas sur les objets enchantés

Bonus

11 + Portée est SI x 5 Pieds. pour réaliser des effets complexe/artistique, le Contact est toujours exigé.

13 + le Mage peut travailler sur les parties métalliques d'objets *surtout métalliques*.

16 Le sort agit sur un artefact mineur(non *gardé*)

19 + Le sort agit sur un artefact mineur (non *gardé*). Malus d'EGO/3 sur Score

Fatigue : F4

Temps : x 2 Minutes

Portée : Contact

Durée : RN Score x30 secondes (Maxi) RC x 3 (Maxi)

Main d'Eliadh

Niveau 5

Un enchantement qui permet au mage de Manipulez son objet complètement métallique comme s'il était tenu dans sa main. Le sort peut être utilisé à, par exemple, utiliser une épée dans la mêlée sans y être directement (et risquer d'être frappé.) Tandis que le sort est actif, le mage doit utiliser sa main(s) *comme si il utilisait l'arme*

La compétence d'arme appropriée d'attaquer/défendre doit être utilisée avec l'Arme.

La guilde peut aussi s'inquiéter de l'abus de l'usage du sort en public puisque c'est une magie évidente.

La Portée de contrôle est 10 pieds. Si le mage Et l'objet sont séparé par une plus grande distance le sort se termine. Le sort peut aussi être terminé si le mage est 'Désarmé' dans la mêlée.

Le sort exige la concentration pour *la durée*. Le mage peut normalement seulement 's'engager' avec le plus proche Adversaire. Le mage peut rappeler l'objet dans sa Main à tout moment.

Bonus

11 + la Portée devient 30 pieds

13 + le Sort peut agir sur des objets *surtout métalliques*.

Fatigue : F4

Temps : x 10 Secondes

Portée : 10 pieds

Durée : RN Score x30 secondes (Maxi) RC x 3 (Maxi)

Restauration de Theris

Niveau 5

Ce sort est utilisé pour reconstituer un pouvoir mineur dissipé sur un artefact en bon état. Le mage doit être capable de lancer le pouvoir à restaurer, Si le sort d'objet ou l'artefact est non-Jmôrvi le mage peut être soumis à des Pénalités d'élément d'objet. Plus le temps écoulé depuis la perte du sort est important plus le malus au score de réussite est important Un Échec marginal implique que le pouvoir est perdu à jamais, un échec critique détruit l'objet

Écart de Temps malus score

1 mois	-1
1 an	-2
10 ans	-3
100 ans	-6
1000 ans	-13
10000 années	-20

Bonus

14 + Peut être utilisé pour reconstituer un enchantement que le mage ne peut pas personnellement jeter.

17 + Peut être utilisé pour reconstituer l'Ego endommagé ou un pouvoir principal.

19 + Peut être utilisé pour reconstituer un Artefact

Fatigue : F4

Temps : x 5 Minutes

Portée : Contact

Durée : n/a

Linceul d'Eliadh

Niveau 5

Un auto-enchantement qui couvre le mage d'un rougeoiement faible doré, se prolongeant à Score/2 pouces de son corps.

Toute arme/objet *surtout métallique* traversant le linceul vers le mage est ralenti voire repoussé. Dans le cas d'un coup d'arme, l'IMPACT est réduit de Score/2 (ou Score avec RC). Autrement dit, le linceul fonctionne comme l'armure, mais seulement contre des armes totalement ou surtout métalliques.

Bonus

14 + si l'effet réduit l'IMPACT à moins de 1, L'objet/arme est repoussé de force. Cela Forcera le porteur à faire un jet de Maladresse.

17 + Comme ci-dessus, mais jet de maladresse avec un malus de 4

Fatigue : F4

Temps : x 5 Secondes

Portée : Soi

Durée : RN Score x30 secondes (Maxi) RC x 3 (Maxi)



Larme de Kimyan

Niveau 5

Un sort qui extrait le métal pur, ou presque pur d'un minerai impur. Pour exécuter le sort, le mage doit avoir la bonne connaissance du minerai/métal impliqué (MJ— les mages connaissent l'obtention du fer a partir du minerai de fer, mais ne peuvent pas raisonnablement extraire l'Aluminium de la bauxite). Le mage doit aussi avoir Correctement identifié le minéral (on ne peut pas extraire quelque chose qui n'est pas là). Les travaux du sort de base se font Seulement sur des métaux *natifs* (or, cuivre, etc.)

Le processus produit un peu de chaleur, le mage tient Serre le minerai (qui reste frais) et laisse couler les gouttes de métal extraites. Le mage doit faire attention car le point de fusion de La plupart des métaux est très haut. Le sort extrait d'habitude une once de métal pur a 88+SI % si une once est présente

Bonus

11 + le Charme peut extraire des métaux non-natifs

13 + le sort peut être utilisé pour épurer des métaux 'raffinés' pour obtenir 88+SI % pureté. Dans ce cas le métal pur reste et les impuretés coulent

Fatigue : F4

Temps : x1Minute

Portée : Contact

Durée : n/a

Veille de Tharasin

Niveau 5

Un sort pour enchanter un morceau d'armure métallique. L'enchantement d'armure est exprimé en termes de *niveaux d'Enchantement*, dont chacun réduit l'Impact de n'importe quel coup d'un. Les niveaux d'enchantement placés sur l'armure doivent être soigneusement enregistrée. Veille de Tharasin ne peut pas être combiné avec un autre enchantement et peut être jeté seulement une fois sur n'importe quel morceau simple d'Armure.

Le nombre de niveaux d'enchantement est égal à Score/2 avec RC ou Score/4 avec RN (arrondi À l'entier le plus proche
En cas d'échec critique la pièce d'armure est détruite

Fatigue : F4

Temps : x 2 Heures

Portée : Contact

Durée : Indéfini

(Pendant fabrication) Permanent



Malédiction d'Etai

Niveau 6

Un sort qui fait voler en éclats au prochain jet de résistance une arme touchée par le Mage
L'enchantement reste inerte jusqu'au déclenchement ou jusqu'à ce *que la Durée* expire. Le sort de base n'a aucun effet sur les armes enchantées
Les armes/artefacts et *la Malédiction* ne fonctionne jamais sur des armes Gardées

Bonus

6 + La Portée devient score x5 pieds
En Ligne de Vue.

12 + la Mage peut causer l'effet Immédiatement (au lieu d'attendre le Le contact suivant d'arme).

15 + le Mage peut travailler sur des artefacts mineurs à ½ score.

19 + le Mage peut travailler sur des artefacts majeurs avec un malus = EGO

Forge de Kanatai

Niveau 6

Un auto-enchantement qui permet au mage de travailler les Métaux a mains nues (sans le Outils normaux)
Forge de Kanatái requiert les mêmes températures de chauffe mais le mage est capable d'y plonger les mains

En exécutant une tâche de travail des métaux, le mage Applique le score applicable le plus bas. (Par exemple en faisant une épée, le score le plus bas d'armurerie ou Forge de Kanatái). Le sort est jeté avant la tâche de travail des métaux.

Bonus

7 + Score/10 de l'habileté la plus haute est Ajouté au score du plus faible

12 + l'Enchantement peut être appliqué a une autre personne

15 + l'enchantement permet de travailler deux fois si rapidement que la normale (sans pénalités de temps).

Fatigue : F5

Temps : x1 Seconde

Portée : Contact

Durée : RN Score x5 Secondes

RC x 3

Fatigue : F5

Temps : x 3 Minutes

Portée : Soi

Durée : Une tâche de travail des métaux



Manteau de Barl

Niveau 7

Un auto-enchantement qui durcit la peau pour protéger comme de la plate sur le corps entier (Sauf où la peau est absente — comme les yeux, ou N'importe quelle blessure ouverte). La peau enchantée raidit quand le mage est Frappé mais conserve autrement sa flexibilité normale. La peau acquiert une brillance noire bleute grise tant que L'enchantement est en place.

L'enchantement est actif seulement quand la peau est Frappé par une arme (etc.).. Il ne permettra pas le sujet Frapper avec 'une poigne de fer'. L'effet est cumulatif avec une autre armure Portée.

Bonus

10 + l'Enchantement peut être mis sur une personne autre que le mage ; le contact est exigé.

13 + La Portée est SI yards

14 + le manteau raidira quand son utilisateur frappe avec ses main/pieds nue. L'impact sera Équivalent d'une Masse 4. S'utilise avec la compétence corps a corps

16 + le manteau exécute comme plate avec Un niveau d'enchantement.

18 + le manteau exécute comme en armure de plates avec deux niveaux d'enchantement.

Fatigue : F5 +1

Temps : x 30 Secondes

Portée : (de Base) Moi

Durée RN Score x 30 Secondes
RC x 3

Lance de Meredos

Niveau 7

Un sort qui forme un javelot de métal pur et le propulse vers une cible désignée.

Les modificateurs de portée sont ceux du javelot, mais le mage utilise son % dans lance de Meredos pour toucher La fatigue due au lancement de sort ne s'applique pas au jet pour toucher La Lance peut frapper avec la force dévastatrice, soit SI d6 impact la lance disparaît environ 30 secondes après le lancer

Fatigue : F5+1

Temps : x1 Seconde

Portée : Soi

Durée : 30 secondes (après lancement)