

LYÁHVJ

Lyahvi est la magie de l'air, de l'irréel, l'invisible, l'éthéré et l'illusoire.

Les sorciers sont les manipulateurs de réflexion, la réfraction, la lumière et confusion. Leurs effets sont plus rapides que l'œil

L'élément Lyahvi est irréel, léger, Aérien et illusoire, les matériels de substitut sont choisis pour leur rapport avec les éléments Lyahvi. Les matériaux transparents ou translucides comme le verre, etc, et/ou des substances capables de manipuler la lumière, comme des miroirs, des prismes ou des lentilles, sont souvent utilisés. Si coloré, rouge est la nuance de choix, des rubis et d'autres gemmes rouges

Les éléments de Némésis sont la terre et l'organique, donc aucun matériel organique ne devrait être inclus dans un élément Lyahvi.

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



Voile d'Ablarin

Lyahvi 1

Un sort pour réduire les bruits dans la zone.

La force de la zone est de Score/10 (RC) Score/2. La zone est centrée sur la tête du mage. Le Mage n'est pas immunisé aux effets.

Les tests d'OUIE dans la zone sont réduits de la force de la zone. On peut percevoir un léger crépitement intermittent qui gêne.

Effets de Bonus

14 + le son fait par le champ lui-même peut seulement être détecté avec RC en OUIE.

16 + le Mage est immunisé à l'effet et entend normalement.

17 + le Mage peut appliquer l'enchantement sur un être autre que lui (non-élémentaire)

Des pénalités peuvent s'appliquer.

19 + le Mage peut désigner jusqu'à SI personnes qui seront immunisé à l'effet (contact exigé).

Fatigue : F0

Temps : +5 secondes

Portée : (RN) 1 Lieue (RC) Score x1/2 Lieue

Durée : (RN Score x1/2 seconde (RC) Score x2 secondes

Chuchotement d'Aéric

Lyahvi 1

Un sort pour transmettre les paroles du mage à une personne désignée dans un emplacement éloigné. Au lancement du sort, le mage chuchote son message. Le destinataire aura la sensation que l'on chuchote à son oreille. Selon le bruit de fond le destinataire peut devoir faire un test d'OUIE.

Le Mage doit avoir une ligne de vue claire sur le destinataire. La communication est unidirectionnelle, mais le message peut être répété durant tout le sort. Avec le sort de base, le message est limité à Score x 1/2 syllabes. La magie/enchantement interférente peut causer la perte de 1dSI syllabes.

Effets de Bonus

9 + la longueur de message maximale est de Score syllabes.

12 + jusqu'à Score/2 destinataires peuvent être désignés.

14 + la longueur de message maxi est de Score x1.5 syllabes.

15 + le Mage n'a pas besoin de parler, il suffit de penser le message.

18 + le Destinataire ne doit plus être en ligne de vue. La Portée est SI lieues, mais le destinataire doit être quelqu'un à qui le Mage a déjà parlé (et a été entendu).

Fatigue : F2

Temps : x 10 secondes

Portée : Effet : (maximum) Score x2 pieds : (RC) Score x 6 pieds

Durée : Score x5 secondes (RC) Score x15 secondes

Balise d'Isala

Lyahvi 1

Un sort qui enchante un objet pour lui permettre d'illuminer dans une zone de Score x5 pieds de rayon. La lumière est douce. Le sort de base requiert un objet translucide ou transparent et le Mage a besoin d'une étincelle ou une source de lumière au déclenchement.

Effets de Bonus

9 + le Mage peut terminer l'effet à tout moment.

10 + l'Objet ne doit plus être transparent ou translucide (des pénalités d'élément objet peuvent s'appliquer).

14 + la Lumière peut être obscurcie ou rétablie pendant toute la durée du sort.

15 + Aucune source exigée

18 + Contact non exigé. Portée du centre %pieds.

Fatigue : F0

Temps : +5 secondes

Portée : Contact (de Base)

Durée : (RN) Score x5 Minutes (RC) Score x15 Minutes

Rune Cramoisie

Lyahvi 1

Le sort fait rougeoyer doucement sur des objets la zone touchée par le mage (le Mage peut peindre dans la lumière avec ses mains). La rune Cramoisie peut être utilisée pour laisser des messages. Le rougeolement est faible, normalement détectable à environ dix pieds. Le Mage est enchanté (capable d'écrire) pour environ une minute. Une étincelle source ou de la lumière nécessaire pour lancer le sort. En aucun cas le rougeolement ne peut être appliqué à du vivant ou ayant été vivant.

Effets de Bonus

10 + le rougeolement peut être rendu invisible à tous sauf Lyáhvi/mages Gris et ceux qui connaissent ce sort.

12 + le rougeolement peut être rendu invisible sauf dans certaines conditions d'éclairage désignées par le mage (Ex. clair de lune). Le MJ déterminera quelles spécifications sont raisonnables.

17 + le rougeolement peut être fait invisible à tous sauf la/les personne(s) désignée.

Fatigue : F0

Temps : x1 secondes

Portée : Moi

Durée : (RN SI Seconds) (RC) Indéfini



Voix Soyeuse d'Aeric

Lyahvi 2

Un auto-enchantement pour augmenter l'attribut VOIX du mage de 10 (RN) ou de 20 (RC). Les compétences liées sont aussi augmentées : par 3 (RN) ou Par 6 (RC).

Répercussions

Chaque fois le sort est jeté *d'une façon critique* (EC ou RC),

Le Mage évalue le score de nouveau pour déterminer des répercussions à long terme :

EC : la VOIX du Sujet réduite par 1.(Permanent)

EN : Perte complète de la voix pendant 1d10 jours

RN : Aucune répercussion.

RC : la VOIX du Sujet augmente de 1 (permanent) le nombre d'augmentation est limité (50% de la caractéristique initiale.

Effets de Bonus

11 + l'enchantement peut être mis sur quelqu'un d'autre que le mage.

Fatigue : F1

Temps : +15 secondes

Portée : (de Base) Soi (11 +) Contact

Durée : (RN) Score x1 Minute (RC) Score x3 Minutes

Manteau de Kalaerin

Lyahvi 2

Un sort de quasi-invisibilité qui peut être utilisé pour masquer un objet simple, *ou élémentaire*. Le sort est utile si, par exemple, le mage souhaite rentre l'objet introuvable.

Généralement, le sort fonctionne en pliant la lumière de l'objet et avec le sort de base, la sensibilité tactile de l'objet est inchangée ; le mage n'est pas immunisé à l'effet Et devrait attendre la fin de l'enchantement pour retrouver l'objet

Effets de Bonus

15 +le Mage est immunisé à l'effet et peut voir l'objet.

17 + l'Effet peut être tactile aussi bien que visuel.

18 +le Mage peut immuniser d'autres personnes qu'il touche.

19 + Contact non exigé pour enchanter l'objet. Portée = 5 x SI pieds (LDV).

Fatigue : F1

Temps : x 4 secondes

Portée : (de Base) Soi

(19 +) Score x2 Pieds (LDV exigé)

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

Flash de Hlandor

Lyahvi 2

Le sort crée un flash aveuglant émanant d'une étincelle ou d'une lumière tenue par le mage. Toutes les personnes regardant vers le mage a Score x2 pieds sont aveuglées pour Score Secondes (RN) Score x5 Secondes (RC). Les victimes Aveuglées peuvent seulement choisir la défense IGNORER, leurs Scores sont divisés par 2 pour les compétences. Toutes les personnes regardant vers le mage a Score x5 Pas sont partiellement aveuglées et subissent un malus de 5 a toutes leurs actions. Le sort est particulièrement efficace contre créatures nocturnes. Dans une situation purement aléatoire, il y a seulement une chance sur six de regarder en direction du mage.

Effets de Bonus

10 + l'effet peut émaner du mage ou d'un objet *élémentaire* tenu par le Mage sans source.

13 + l'effet peut être unidirectionnel. Cela augmente son effet (voir MJ).

17 + le Flash peut être fait pour émaner d'un *objet élémentaire* en ligne de vue a Score pas.

19 +le Mage peut exclure jusqu'à SI individus désignés de l'effet.

Fatigue : F2

Temps : x1 seconde

Portée : Scorex2 pieds (LDV) partiel Score x5 pieds (LDV)

Durée : Moins d'une seconde

Lentille d'Ikara

Lyahvi 2

Manipule des phénomènes d'éclairage existants. Le sort peut être utilisé pour faire croire qu'un objet simple est plus grand ou plus petit ou de forme différente, pour faire l'air plus opaque (brumeux etc) Il ne peut pas être utilisé pour créer des illusions de rien. L'objet doit préserver une proportion juste de sa taille normale. *La lentille* pourrait faire ressembler une flaque à un bassin ou faire ressembler un bassin a un petit lac. Tous les effets doivent être dans la ligne de vue du mage et Avec le sort de base, l'illusion s'efface aussitôt que le mage n'est plus en vue. Les effets sont normalement fixés dans l'espace. Une graine *Lyáhvi-élémentaire* ou semblable est exigé. Normalement, l'illusion créée n'aura pas de texture.

Effets de Bonus

13 + l'illusion peut sembler tactile si RC.

15 +le Mage peut faire que l'illusion semble tactile s'il double le temps pour lancer le sort.

16 + l'illusion continue à la durée même quand le mage n'est plus en la ligne de vue.

Fatigue : F2

Temps : +15 secondes

Portée : Score x5 pas (LDV)

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



Malédiction de Bryen

Lyahvi 3

Un sort qui donne l'illusion à une victime touché par le Mage qu'il est aveugle. C'est presque aussi efficace que l'aveuglement réel, Les effets de cécité dans a La crise est vaste et extrême ; en combat, un personnage devrait avoir ses compétences réduites de moitié au moins et en défense il devrait choisir IGNORER L'effet est provisoire, mais avec le succès critique il peut être indéfini. Les victimes peuvent éviter la cécité en évaluant l'ESPRIT. (-3 si RC mage)
 RC la victime élude l'effet
 RN la victime est ABASOURDIE (et/ou cède un Avantage Tactique
 EN/EC la victime est aveuglée pour la Durée.

Effets de Bonus

15 + Contact non exigé ; la portée est Score x2 pieds
19 + le Mage peut jeter le sort sur SI victimes désignées, a portée simultanément.

Fatigue : F3

Temps : x 4 Secondes

Portée : Contact (de Base)

(%76 +) Score x2 pieds (LDV)

Durée : (RN) Score x5 Minutes

(RC) Indéfini

Globe de Setath

Lyahvi 3

Crée une balle illusoire *fascinante* de lumière multicolore, d'un pied de diamètre. Le globe plane un pied au dessus de la tête du mage. Le globe reste stationnaire par rapport à son objet source. Le globe est *Normal* ou *Critique*, Quelqu'un dans la ligne de vue fait un test d'ESPRIT modifié par le tableau si dessous

Distance(pieds)	Normal	Critique
0-10.	-2	-6
11-20	-1	-3
21-40	+0	+0
41-70	+1	+0
71-100	+2	+0
101 +	+3	+1

EC la Victime reste stationnaire, regardant la sphère jusqu'à ce qu'elle disparaisse.

EN la Victime regarde d'un air impuissant dans le globe pendant 10 secondes (1 tour). Alors il peut faire un autre test

RN la Victime est distraite pendant 10 secondes (pénalité spéciale de 3) et peut refaire un test

RC la Victime ignore le globe pour aussi longtemps qu'il existe.

Les effets se terminent des que le globe se dissipe.

Effets de Bonus

11 + le Mage peut attacher le globe à un objet élémentaire Lyahvi (contact exigé).

16 + le Mage peut attacher le globe à un objet élémentaire Lyahvi (Score x2 pieds).

Fatigue : F3

Temps : x 3 secondes

Portée : (LDV)

Durée : (RN) Score x5 Secondes

(RC) Score x15 Secondes

Vue de Castranel

Lyahvi 3

Un auto-enchantement pour permettre au Mage de voir des objets éloignés comme s'ils étaient près. Le sort de base travaille seulement avec une bonne ligne de vue et peut être bloquée ou énormément gêné par la brume ou la poussière, mais cela s'améliore avec la maîtrise.

Le Mage peut pour voir l'objet (s) a Score x15 Pas (RN) ou Score x50 Pas (RC) comme il était a quelques pouces

RN, la vision d'objets a plus de ½ portée, peut vaciller ou disparaître
 RC, tout est clair et stable.

Le Mage ne peut pas voir au-delà de l'horizon ou d'obstacles solides. Chaque fois le sort est jeté d'une façon critique (EC ou RC), Le sujet évalue VUE pour déterminer les répercussions à long terme :

EC: VUE de Sujet réduite de 1 de manière permanente.

EN : Sujet aveugle pour 1d20+10 heures.

RN : Aucune répercussion.

RC : VUE accrue de 1 de manière permanente

Effets de Bonus

15 + l'enchantement peut être mis sur un sujet autre que le Mage.

19 + la Vision peut être projetée autour des coins, sur l'horizon, etc.

Fatigue : F2

Temps : +5 secondes

Portée : (de Base) Soi (RC) Contact

Durée : (RN) Score x5 Secondes

(RC) Score x15 Secondes

Miroir d'Entora

Lyahvi 3

Un sort pour projeter l'image d'un objet tenu par le Mage en un lieu éloigné. (qui doit être en ligne de vue et a Score x2 pieds).
 RN, l'image est parfaite, mais translucide et ne peut pas être pris pour un objet réel dans le bon éclairage. L'image est 'un instantané' de l'objet original et ne changera pas normalement, à moins que l'objet original ne soit détruit, dans le cas où il disparaît. Les illusions plus complexes peuvent réduire le score

Effets de Bonus

11 + l'Image Projetée semble solide (Identique à l'objet original).

14 + l'Image restera en place pour la durée, même si le Mage se déplace hors LDV.

16 + le Mage n'exige plus LDV à l'image

18 + l'Image est étroitement liée Le déplacement de l'objet entraîne le même pour l'image

19 + le Mage peut varier les attributs visuels de l'image (change la couleur, varie la taille, Etc.). Cela exige que le Mage reste en place et continue à tenir l'objet

Fatigue : F2

Temps : x 3 secondes

Portée : Contact

Durée : (RN) Score x30 secondes

(Maximum) (RC) X3



Lumière d'Aestrid

Lyahvi 3

Cause un changement de la lumière qui devient multicolore jusqu'à Score x5 pieds du mage. La lumière révèle une image brumeuse de tous les objets éthérés ou cachés (invisibles) Le sort de base ne montre que les objets inanimés. La distinction des types différents de phénomènes et/ou d'entité détectable par ce sort, exige de la pratique (Voir MJ) La clarté de la révélation, *la brillance* de la lumière, dépend du niveau de succès de sort.

Effets de Bonus

17 + la Lumière révélera des objets/entités animés,

18 + la Lumière révélera la vraie forme de créatures visibles déguisées.

Bien sûr, il y a controverse quant à la vraie forme d'une créature.

La philosophie Pvârique tient à ce que la chair soit une manifestation d'Aura, il s'ensuit que l'Aura est la vraie forme essentielle. Donc, la vraie forme apparaîtra comme une masse quelque peu abstraite de lumière brumeuse. Avec de la pratique, le Mage peut apprendre à distinguer les types différents d'entité par les formes de leurs auras.

19 + la Lumière révélera les vraies formes invisibles, des entités éthérées et/ou déguisées (voir %91 + ci-dessus).

Fatigue : F2

Temps : x 4 secondes

Portée : (Secteur d'Illumination)

Score x5 pieds (LDV)

Durée : (RN) Score Secondes
(RC) Score x3 Secondes

Prisme de Géthan

Lyahvi 3

Crée et manipule des objets illusoire qui n'existe que dans l'esprit du mage, mais sauf RC, les illusions semblent irréelles et peuvent avoir tendance à vaciller ; les observateurs ne peuvent pas croire en leur réalité.

Normalement, les effets sont stationnaires et doivent rester dans la ligne de vue claire du mage. Les illusions sont purement visuelles. Au-dessous de 10, un centre approprié passif comme une pierre précieuse ou un morceau de verre est exigé ; il n'a pas besoin d'être enchanté. Les illusions créées ne sont pas lumineuses et ne sont pas visibles en pleine obscurité.

Comme sort général, le Prisme de Géthan a tendance à manquer d'exactitude de détail et de qualité La plupart des sorts d'illusion efficaces sont conçus pour créer une illusion spécifique ; c'est-à-dire la même vision avec chaque jet.

Effets de Bonus

9 + les Illusions peuvent se déplacer, mais le mage doit rester à la ligne de vue et l'effet exige une grande concentration.

10 + centre Passif non exigé.

13 + le Mage peut faire fonctionner des illusions simples au-delà de sa ligne de vue, pourvu qu'il connaisse les lieux

16 + le Mage peut entrer en transe et réaliser les illusions au-delà de la ligne de vue (cela crée une sorte de clairvoyance).

Fatigue : F4

Temps : x 2 secondes

Portée : %Pas (LDV)

Durée : (RN) Score x5 Secondes
(RC) Score x15 Secondes



Folie d'Entora

Lyahvi 4

Un sort causant a une victime touchée par le mage des illusions intermittentes et des rêves vifs, souvent pour finalement devenir fou.

RC produit des illusions souvent tactiles et pressent la folie, si la victime succombe.

RN, le sort ne durera pas assez longtemps pour que la victime devienne folle.

Plus le sort dure plus les illusions sont précises et vives.

Après un mois, la victime est dans un état de quasi somnambulisme

Les rêves/hallucinations ne peuvent pas être évités, mais la victime évalue l'ESPRIT (RN) ou l'ESPRIT-3 (RC) pour déterminer comment il sera affecté.

RC la Victime est capable d'ignorer les effets

RN La victime souffre d'une PÉNALITÉ SPÉCIALE de 2 points jusqu'à la fin du sort

EN Comme RN **et** au bout de 1d6 heures, commencera à subir des effets (peut ne pas être remarqué pendant plusieurs jours).

EC Comme RN **et** la victime commencent immédiatement à avoir des visions vif/inquiétant au moins chaque heure ; puis l'intervalle raccourcit à toutes les 10 minutes au bout de 24 heures et les illusions sont presque constant au bout de 72 heures. Quand *la Folie* est terminée après

quelques jours, la victime peut acquérir un désordre permanent, particulièrement Autophobie, Hypnophobie, Insomnie, Mélancolie, Nyctophobie, Complexe de Persécution, Photophobie, Schizophrénie, Somnambulisme-ou Xénophobie. Test d'ESPRIT à discrétion du MJ

Effet de Bonus

16 + la Portée a augmenté a Score x5 pas (LDV)

Fatigue : F4

Temps : x 10 secondes

Portée : Contact (de Base) (16 +) Score x5 pas (LDV)

Durée : (RN) Score x5 Heure (RC) Indéfini

Rayon de Nolar

Lyahvi 4

Crée un rayon de lumière concentré partant du centre du mage dans une direction choisie. Le diamètre du rayon est de

Un pouce (RC) ou 2 pouces (RN).

Le Mage doit déclarer une cible spécifique. L'exactitude peut être Décidé comme un TIR en utilisant le Score du sort

L'impact de brulure varie selon le niveau de succès comme

Suit : RC : Score x2, RN : Score.

L'impact peut être réduit par l'armure ou les vêtements porté à l'emplacement touché

Le rayon sera réfracté ou reflété comme la lumière ordinaire et peut être affaiblie ou éliminée par des sorts d'obscurité, la poussière, la pluie ou la brume (voir MJ) La Portée n'affecte pas l'impact.

Effets de Bonus

14 + le Rayon peut émaner d'un objet Élémentaire Lyáhvi touché par le Mage.

16 + le Rayon peut émaner d'un objet Élémentaire Lyáhvi à % pieds du Mage.

19 + le Mage peut ratisser avec le rayon sur un arc jusqu'à 60 °. Cela réduit l'impact de 50 % sur chaque cible

Fatigue : F4

Temps : x 2 secondes

Portée : (LDV) Score x5 pas

Durée : Moins d'une seconde

Miroir de Sharis

Lyahvi 4

Un enchantement qui permet au Mage de voir par les yeux d'une autre personne. Le Mage doit toucher l'entité cible (des pénalités d'objet élémentaires peuvent s'appliquer) en lançant le sort Une fois que l'enchantement est mis, le Mage, en fermant ses yeux, verra ce que la cible voit. Si le Mage ferme seulement un œil, la vision de la cible est en surimpression sur le Mage. L'effet peut désorienter.

Le sort de base peut seulement être utilisé sur une cible consentante et la vision n' est pas aussi précise que la vue réelle L'effet se termine après la durée ou quand la cible s'endort ou perds conscience Si la cible subit un trauma, le mage fait un test d'ESPRIT pour éviter d'en avoir une partie.

Effets de Bonus

8 + l'enchantement peut être mis sur un objet élémentaire Lyáhvi, Le Mage désignera une direction particulière de l'objet. C'est généralement limité à un arc de 60 °.

12 + l'enchantement peut être mis sur quelqu'un, Avec ou sans sa coopération. Contact exigé **18 +** l'effet peut être étendu pour inclure l'OUÏE (mais pas sur objets inanimés).

Fatigue : F4

Temps : x 2 secondes

Portée : Contact

Durée : (RN) Score x5 Minutes (RC) Indéfini (voir ci-dessus)



Rideau de Sharis

Lyahvi 4

Un sort qui nettoie et épure un très grand volume d'air. Le rideau prend la forme d'a

L'altération en air et émane du mage pour toute l'atmosphère dans %x 100 pieds. Cela pousse des impuretés en avant et cause a certaines d'adhérer par terre, aux murs, etc.

Le front de vague se déplace tout à fait rapidement et ceux sur Son chemin devra faire des jets de trébuchement pour éviter une chute. Le rideau cause une expérience brève de silence complet et un changement palpable de pression quand il passe ; Le sort rafraîchit l'air pratiquement irrespirable pour le rendre respirable de nouveau en renouvelant les gaz vivifiants Eliminant (ou réduisant au moins) les toxines. L'effet est permanent, mais peut bientôt être neutralisé par des vents/etc. locaux. L'effet ne fonctionne pas sous l'eau ou dans un environnement sans air.

Effets de Bonus

11 + le Mage peut fixer le rideau à un rayon jusqu'à SI x 1 pied et établit **'une poche'** respirable Pour la *durée*. (Le Rideau fera filtre).

Les objets peuvent passer par le rideau sans Effet.

15 + la poche peut être établie

dans des atmosphères moins Hospitalières

19 + la poche peut être faite pour travailler dans des atmosphères très inhospitalières, même sous l'eau, ou dans un gaz toxique

Fatigue : F4

Temps : x 2 secondes

Portée : (de Base) Voir ci-dessus (11 +) SI pieds (voir ci-dessus)

Durée : Score/2 Secondes (de base)

(Poche) Score x5 Minutes (RCx 3)



Petites taches d'Ardin

Lyahvi 5

Crée une tempête de petites taches de lumière dansant autour du mage. Centré sur la tête du mage et s'étendant jusqu'à Score x5 pas dans chaque direction (milliers de petites taches). Les petites taches sont inoffensives, mais très distrayantes :

Aucune compétence dépendante de la VUE ne fonctionnera à plus de 50 % (25% avec RC) dans la tempête légère.

Le sort de base produit des petites taches rosâtres, mais multicolore. Ce sort attire beaucoup d'attention et bien qu'il puisse *probablement* être pris pour une tempête électrique ou un autre phénomène naturel, un Shèk-Pvâr réfléchit longtemps avant son utilisation en public.

Effets de Bonus

9 + le Mage est capable de rendre les petites taches invisibles pour lui-même - cela lui permet de fonctionner normalement dans le champ d'effet.

13 + le Mage peut fixer la sphère à un objet ou une personne autre que lui. Cependant, si l'objet choisi n'est pas *Lyáhvi Élémentaire* il subit une pénalité de 15 sur le jet.

15 + le Mage est capable de rendre des personnes qu'il touche immunisé à l'effet.

18 + le Mage est capable de rendre

n'importe quelle personne en ligne de vue immunisée à son effet

Fatigue : F4

Temps : x 4 secondes

Portée : (de Base) Soi (14+) Contact

Durée : (RN) Score x5 secondes

(RC) Score x30 secondes

Passage de Lyah

Lyahvi 5

Un sort pour rendre le Mage translucide et semi corporel (Quasi-éthéré). Cela crée des difficultés de déplacement. L'air normal lui résiste comme s'il était sous l'eau et, tandis qu'il peut pénétrer dans des objets solides ; Le processus cause le malaise et ressemble à de la natation dans mélasse. Par conséquent, il est obligé de se déplacer lentement. Il pourrait sentir, par exemple, une épée corporelle le trancher par sa forme, mais ne sera pas blessé C'est un effet à sens unique ; Normalement des créatures corporelles ne peuvent pas sentir les éthérés du tout (Sauf parfois comme un froid ou un frisson, selon la sensibilité du sujet). L'effet de gravité est juste psychologique et peut être surmonté avec la pratique.

Les objets portés par le mage n'accompagnent pas sa forme éthérée

Seul le corps se dématérialise et se remanifestera quand le sort se dissipe ou est dissipé, partout où il est (incluant à mi-chemin dans un mur - qui est fatal)

RC, le Mage a l'option de Invisibilité aussi.

Effets de Bonus

14 + le Sort peut être jeté sur une autre personne (désirante) (Contact Exigé).

16 + le Sort peut être jeté sur une cible peu disposée (Contact Exigé).

19 + le Mage a l'option d'invisibilité avec l'enchantement de soi ou

sujets désirants.

Fatigue : F4

Temps : x1 seconde

Portée : (voir ci-dessus)

Durée : (RN) Score x30 secondes

(RC) Score x2 minutes



Visions de Sheridyn

Lyahvi 5

Un sort pour créer des illusions puissantes, subliminales. C'est un sort extrêmement subtil à utiliser pour aider la RHETORIQUE du mage. Le sort est jeté immédiatement avant ou dans le cours d'une conversation (les signes de jet ne sont pas faciles à détecter). Ensuite, pour *la durée* le Mage peut donner à la personne simple à qui il parle des flashes d'illusion extrêmement brefs qui ont tendance à agir directement sur le subconscient. Si habilement utilisé l'effet subliminal est profond ; Un mage expérimenté peut convaincre presque chacun de Quoi que ce soit. Dans les mains d'un novice, cependant, le sort est généralement tout à fait inefficace. Si utilisé augmenter la compétence de Rhétorique du mage, l'effet doit au moins doubler le score- de plus, si un argument plausible est utilisé, les victimes peuvent parfois être persuadées d'agir contre leurs intérêts. Le sort a peu de signes visibles de jet, (les gestes peuvent être pris

comme ordinaires pour une conversation) mais des personnes sensibles et d'autres qui connaissent le sort peut, le détecter, bien qu'ils ne fassent pas Le rapport avec sa nature

Effets de Bonus

9 + le sort peut être utilisé pour injecter des effets dans des conversations dans lesquelles le Mage n'est pas La participation (exemple aider un ami a persuader quelqu'un). Contact des yeux non exigé. Portée Score x2 pieds
17 + le sort peut être jeté sur un auditoire au lieu d'une personne simple. Cela augmente la compétence d'Éloquence au lieu de la Rhétorique. La Portée est augmentée a Score x5 Pas

Fatigue : F4

Temps : x 4 secondes

Portée : Contact (de Base)

Durée : (RN) Score x30 secondes
(RC) Indéfini (Maximum)

Tube d'Evardin

Lyahvi 5

Un sort qui rend un objet inanimé Non-corporel. Le Mage touche l'objet et recite une incantation brève. En cas de succès, l'objet devient irréel. Le sort peut être limité à une partie d'un objet. Le sort est capable de rendre Jusqu'a Score x1/2 pied cubes de matériel non-corporel tel que d'autres objets solides peuvent passer au travers. (RC le volume maximal est triplé). Le sort de base ne peut pas, cependant, être appliqué sur des Substances *élémentaires* tertiaire ou diamétral De là, il ne peut pas être appliqué La terre, pierre, métal, l'eau, la glace Cela signifie que le sort de base n'est pas particulièrement utile, bien qu'il puisse être utilisé pour rendre le feu inoffensif.

Effets de Bonus

14 + le Sort peut être jeté sur des Substances tertiaire *élémentaire*, y compris métal ou d'eau/de glace.
16 + Contact non exigé : la Portée est de Score x2 pied.
19 + l'Enchantement peut être appliqué sur du Matériel élémentaire diamétral comme bois, terre ou Pierre.

Fatigue : F3+1

Temps : x 2 secondes

Portée : Contact des yeux (de Base)

Durée : (RN) Score x30 secondes
(RC) Score 2 minutes



Charme d'Avhvisian

Lyahvi 6

Un sort pour trouver, pour appeler et contrôler des entités éthérées. Le sort de base placera 'le plus proche' Avhvisian (ou entité semblable). Le Mage *peut* limiter la recherche à un lieu spécifique. Il peut n'y avoir aucune entité éligible dans un secteur de recherche limité.

Avec la maîtrise améliorée, le Mage est capable d'Identifier, appeler et contrôler à une portée plus large.

Quand le Mage appelle une entité, il doit s'engager dans une bataille de VOLONTE pour le faire obéir à ses ordres (voir *le Conflit Mental*). Si le Mage ne maîtrise pas un Éthéré appelé avant que la durée n'ait expiré, celui-ci est libre. Et fera comme il lui plaît. Certains Éthérés, pour éviter le conflit, peuvent engager des pourparlers en leur faveur. Cela varie énormément d'une entité à une autre.

Effets de Bonus

11 + le Mage a une bonne idée de l'entité (Force, moralité et nature)

13 + le Mage peut rechercher une deuxième entité.

14 + des entités Éligibles incluent Bélerhin, Sâvrhin et Éthérés semblable. Des pénalités d'objet élémentaires peuvent

s'appliquer.

15 + le Mage peut trouver/identifier jusqu'à Score/2 entités

17 + le Mage peut appeler n'importe lequel des Éthérés identifiés. S'il gagne une bataille de VOLONTE, ou en cas de RC, il peut le contrôler pour la *Durée*.

19 + Tout Éthéré est invocable. Les pénalités peuvent s'appliquer suivant la convocation.

Fatigue : (15-SI) x 4.0

Temps : (15-SI) x 4 secondes

Portée : n/a

Durée : (RN) % Minutes

(RC) %x 10 Minutes

Vent de Pendos

Lyahvi 6

Un sort qui permet au mage d'augmenter ou de diminuer la force de vent (d'un) dans son voisinage immédiat. L'effet est localisé au Mage. Il peut être utilisé pour conduire (ou protéger) un bateau simple, il ne pourrait pas affecter une flotte entière.

Le Mage déclare si il veut une augmentation ou une diminution du vent.

RN/RC il réussit

EC, le vent peut être aléatoirement affecté et l'OUIE du Mage peut souffrir

EN Raté.

Le sort de base ne peut pas être utilisé cumulativement.

Le sort exige un volume significatif d'air qui peut faire circuler; tandis que, dans la théorie, le sort pourrait être lancé à l'intérieur, cela agrandit généralement les effets (Particulièrement avec EC) et est considéré comme aussi dangereux.

Effet de Bonus

13 + le Sort peut être utilisé cumulativement.

17 + le Sort peut (au lieu de cela) être utilisé pour changer la direction du vent de 60 °. De nouveau, cela s'applique localement (près du mage).

Fatigue : F5

Temps : x 30 secondes

Portée : n/a

Durée : (RN) 2 Heures

(RC) 4 Heures



Figure d'Astir

Lyahvi 7

Un sort qui rend le Mage translucide et non-corporel ; en cette forme il est Immunisé aux dégâts physiques mais reste susceptibles à l'enchantement. (Voir *Réalité* dans HMg:GE) Avec le sort de base, le Mage peut toujours sentir des événements Dans le monde matériel, mais ne peut pas les affecter ; chacun des POINTS DE BLESSURE accumulés par le Mage sont convertis en POINTS DE FATIGUE. L'effet coexiste avec l'Aura du mage, plusieurs pouces au-delà de sa peau dans toutes les directions et peut être étendu (avec la pratique) pour inclure sac à dos, armes, etc. Le sort de base ne peut pas affecter des substances *élémentaires* Tertiaires ou Diamétrales.

Effets de Bonus

11 + des objets élémentaires Tertiaires peuvent être inclus.
13 + POINTS DE BLESSURE supportés tandis que non-corporel Sont converti en FATIGUE et divisés en 2 quand ils sont acquis.
15 + des éléments Diamétraux peuvent être inclus.
17 + les Points de Blessure supportés tandis que non-corporel ne sont plus traduits dans la Fatigue.
19 + le Mage peut désigner un

objet simple porté ou tenu comme *une liaison*. L'article de liaison a la substance, mais peut toujours être tenu par le Mage. Si, cependant, l'article désigné est lâché, le mage ne peut pas le prendre.
20 + le Mage peut à volonté devenir entièrement éthérée (Se déplaçant entièrement dans le plan éthéré et devenir d'invisible). Tandis qu'il voit dans les 2 plans.

Fatigue : F4 +1
Temps : x 4 Secondes
Portée : Moi
Durée : (RN) Score x5 minutes (Maximum)
(RC) Score x2 Heures (Maximum)

Vapeur de Hirin

Lyahvi 7

Un auto-enchantement pour protéger le Mage des dommages I corporel par dématérialisation. MS/RC l'enchantement est mis et peut être immédiatement invoqué à n'importe quel moment pendant *la Durée*, selon le désir du mage Le Mage met l'enchantement et par la suite *l'invoque*. L'invocation fait que le Mage 's'évapore' rapidement. Une personne dématérialisée devient inconsciente et cesse d'exister. La recombinaison arrive après une période indéfinie. Sur l'invocation, le Mage peut pour décider un temps/place et quand/où la recombinaison se produira. Le MJ procédera à des jets pour déterminer l'erreur de dématérialisation Le plus éloigné dans la distance au lieu de recombinaison, le plus grand la marge d'erreur. Le sujet reste dématérialisé pour au moins 1d20 heures et peut attendre des mois ou des années. Sur recombinaison, les enchantements non-permanents sur le sujet sont Perdu. Les vêtements/biens des sujets vivants sont inclus sans l'effet. EC ce jet cause une activation prématuré/instantané et maximise l'erreur (s) de recombinaison.

Effets de Bonus

8 + le Sort peut être appliqué sur des objets Lyáhvi-élémentaire (Contact Exigé)
13 + Peut être mis sur des objets *élémentaires* secondaires.

15 + Peut être mis sur des objets *élémentaires* tertiaires.
17 + Peut être mis sur des objets *élémentaires* diamétraux.
19 + un sujet blessé peut guérir un *Point de Blessure* par 4 heures de dématérialisation.

Fatigue : F5
Temps : x 30 Secondes
Portée : (de Base) Soi (%41 +) Contact
Durée : (RN) Score x5 Minutes (RC) Indéfini