

Odivshe

Odivshe est la magie de la lenteur, des ténèbres et de la glace

Les Foci incluent obligatoirement de l'eau ou de la glace

Ils manipulent également l'eau étherée qui semble un mélange d'éther et d'eau

		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



Main Azurée

Odivshe 1

Un enchantement pour doucement réduire la température d'un objet. Il travaille seulement sur le contenant d'objets humides. Le sort peut causer un malaise aux êtres vivants, mais est un bon traitement pour l'insolation et peut amortir la douleur.

Les effets varient selon l'objet, la nature et la condition (discrétion MJ). Le traitement cautérise les blessures, la Main peut permettre un bonus aux jets de guérison

Aux niveaux plus hauts de maîtrise, le sort peut être utilisé comme une arme.

Effets de Bonus

11 + Main peut infliger $1d6 + \text{Score}/2$ Impact de froid (Doublé avec RC). Armure/vêtements peuvent réduire l'impact.

14 + Contact plus exigé. Portée est Score x2 Pieds.

Fatigue : F2

Temps : x1 seconde

Portée : Contact (de Base)

(14 +) Score x 2 pieds

Durée : (RN) Score/2 Secondes

(RC) Score x1 Seconde

Extinction de Bonal

Odivshe 1

Un auto-enchantement pour éliminer la soif pour 8 heures (RC 24 heures) Quand l'enchantement se termine le mage est exactement aussi assoiffé qu'avant le sort.

Effets de Bonus

14 + l'Enchantement peut être mis sur une personne/animal autre que le mage.

17 + l'Enchantement peut être mis sur une plante. Le sort ne permet pas à une plante de grandir en absence d'eau, mais l'empêchera de dépérir.

18 + Contact non exigé; portée=Score x2 pieds.

Fatigue : F1

Temps : x1 seconde

Portée : Contact (de Base)

(14 +) Score x 2 pieds

Durée : (RN) 8 Heures

(RC) 24 Heures

Puissance d'Ulmer

Odivshe 1

Un enchantement pour augmenter la flottabilité d'un objet ou créature touché par le mage. Le sort travaille sur la partie liquide d'objet en le rendant partiellement éthéré (Plus léger), il ne peut pas, donc, affecter un objet complètement sec ; son effet est proportionnel à la partie liquide de l'objet. L'effet doit réduire de moitié le poids de la partie liquide de l'objet spécifique

De là, un objet constitué a 90% d'eau voit le poids spécifique réduit de 45 % (55 % de la normale normaux). Avec le sort de base, la masse de l'objet ne peut pas excéder celui du mage. N'importe quel animal enchanté flotte facilement et a son % de natation doublé. Un sujet portant une charge l'empêchant normalement de rester à flot (L'armure de plate par exemple) pourrait être capable de nager comme s'il était légèrement vêtu. De même légèrement vêtu ou nu, le sujet serait capable de flotter sans nager

Effets de Bonus

7 + Contact non exigé. La Portée est score x5 pieds.

16 + le sort peut enchanter des objets de masse supérieure en dépensant en proportion plus de fatigue . Les objets plus légers réduisent la fatigue en proportion.

Fatigue : F2

Temps : x 2 secondes

Portée : Contact (de Base)

(7 +) Score x5 pieds

Durée : (RN) Score x 5 minutes

(RC) Score x 15 minutes

Cuillère de Yavari

Odivshe 1

Un sort par lequel le mage détermine si une eau est sûre pour boire. L'information est simplement oui ou non. L'échec Critique produit une réponse aléatoire (oui ou non). Si le mage va probablement boire Seulement de temps en temps, des effets à long terme ne sont pas Détecté. Si le mage planifie de construire une maison tout près Et de tirer son alimentation en eau domestique de la source, des impuretés mineures pourraient être détectées.

Le sort ne détecte pas des menaces indirectes pour la santé de mage ; Le mage remue l'eau avec une cuillère ou sa main.

Effets de Bonus

7 + le mage sait si c'est un échec critique

16 + le mage peut obtenir des informations sur des impuretés dans l'eau.

Fatigue : F1

Temps : x 2 secondes

Portée : Contact

Durée : n/a



Oeil d'Ultramarine

Odivshe 2

Un sort pour déterminer l'emplacement de la plus proche zone d'eau fraîche/potable. Le sort de base indique seulement la direction, pas la distance à l'eau la plus proche. Notez que la source la plus proche est souvent souterraine. S'il n'y a aucune eau potable dans la portée du sort Celui-ci ne peut pas travailler. EC peut indiquer une eau imbuvable Source (un étang d'alcali, la vessie d'un compagnon, etc.)

Effet de Bonus

12 + la Distance à la source d'eau est connue.

16 + la Portée Maximale a augmenté à Score x1 Lieues

Fatigue : F1
Temps : x 20 Secondes
Portée : Score x1 mile (de base)
(16 +) Score x1 lieue
Durée : n/a

Éponge de Chalsa

Odivshe 2

Un enchantement qui cause la rétention d'humidité pour le mage. L'effet est imprévisible. Dans la plupart des cas l'Éponge réduit et/ou empêche la soif et empêche ou interdit la perte des liquides physiques comme la sueur, le sang et l'urine. Le sort n'est parfaitement efficace qu'avec RC. L'éponge élimine/réduit le besoin de l'eau, Mais n'affecte pas la soif. Donc il peut être utilisé pour traverser un désert, mais inconfortablement. Après quelques jours, le sujet devient gonflé avec rétention d'eau. Il est généralement immobilisé après cinq à sept jours et meurt au bout de dix. L'effet peut être augmenté/diminué par l'environnement. Un sujet dans un climat humide frais peut réagir différemment que dans un emplacement sec chaud.

Effets de Bonus

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

16 + la peut éliminer la soif (choix du mage au déclenchement)

18 + Contact non exigé ; portée = Score x2 pieds.

19 + Le sort peut être arrêté quand le mage le décide (contact exigé).

Fatigue : F3
Temps : x 2 Secondes
Portée : Contact (de Base)
(14 +) Score x2 pieds
Durée : (RN) Score/2 jours
(Maximum) (RC) Score x1.5 Jours
(Maximum)

Ombre de Yanar

Odivshe 2

Un enchantement pour créer une sphère d'obscurité centrée sur la tête du mage. Le sort crée l'obscurité totale seulement dans un lieu ou la lumière est faible. En pleine lumière du jour, Ombre crée seulement des ténèbres ombragées modérées. L'intensité peut augmenter avec RC. Le rayon maximal de la sphère est Score x2 pieds. L'intensité d'obscurité est affectée par le niveau de succès (discrétion MJ) Le mage est capable de voir parfaitement dans l'obscurité qu'il a créé. Ce sort peut être utilisé pour neutraliser un sort équivalent.

Effets de Bonus

9 + l'enchantement peut être attaché à un centre autre que la tête du mage. Contact exigé. Des pénalités d'objet d'autres convocations peuvent s'appliquer.

10 + la sphère peut être fixée dans l'espace sans être attaché à un objet. Contact exigé

13 + Contact non exigé.

L'enchantement peut être fixé dans l'espace, ou attaché à une distance jusqu'à Score x2 pieds (ligne de Vue).

Fatigue : F3
Temps : x5 Secondes
Portée : Contact/Soi (de Base)
(13 +) Score x2 pieds
Durée : (RN) Score x5 Minutes
(Maximum)
(RC) Score x15 Minutes (Maximum)

Alchema de Tarl

Odivshe 2

Un sort pour séparer des liquides discrets d'un mélange. Le mage remue un mélange et attend. A la fin du sort les liquides se sépareront par strates dans le conteneur, Le sort ne traite pas plus de Score/2 pintes à chaque fois et ne peut pas être utilisé pour séparer des liquides naturels des liquides naturels au niveau de leurs composants leurs composants, (Ex. l'eau ne pourra pas subir une séparation entre hydrogène et oxygène, mais l'éthanol pourra être épuré du vin). Ni extraire des aliments solides de liquides. Les liquides distincts restent en strates jusqu'à ce qu'ils soient secoués, ils peuvent se recombinaer dans quelque temps.

Effet de Bonus

13 + le mage peut séparer les liquides stratifiés simplement en les versant.

C'est une question De chronométrage. L'exercice doit être achevé dans les (15-SI) minutes après le lancement du sort

17+ le Sort peut être utilisé pour stratifier des aliments solides, pourvu qu'ils représentent moins de la moitié du volume total.

Fatigue : F1
Temps : x1 minute
Portée : Contact
Durée : n/a (Jusqu'à ce que remélangé)



Bouche de Lathal

Odivshe 3

L'auto-enchantement qui donne la capacité de respirer dans l'eau. L'enchantement de base enlève la capacité du sujet à respirer dans l'air. Si le sort est lancé sur une créature respirant dans l'eau, l'enchantement permet de respirer l'air et fait perdre la capacité de survivre dans l'eau.

Effets de Bonus

- 10 +** le sort peut être jeté sur un sujet consentant autre que le mage (contact exigé).
- 14 +** le Sujet garde les 2 capacités de respirer air et eau.
- 16 +** l'Enchantement peut être appliqué à un sujet non consentant.
- 19 +** Contact non exigé. Portée = Score x2 pieds

Fatigue : F3

Temps : x 15 secondes

Portée : (de Base) Soi ; (10+) Contact (19+) Score x2 pieds

Durée : (RN) Score x10 minutes

(RC) Score x30 minutes (Maximum)

Souffle du Dhivu

Odivshe 3

Projette un cône de glace éthérée très froide partant du mage. Le secteur affecté est un cône équilatéral, à soixante degrés. Le CHOC éthéré généré par l'impact de la détonation est déterminé par la distance à la cible

Jusqu'à Score/2 pieds 5d6+ Score
De près (Score pieds) 3d6+ Score
Loi (Score x2 pieds) 2d6+ Score
RC : augmente l'Impact de Score/2.

Couverture : Réduisez l'impact de 1d6 pour une couverture légère (des buissons) et par 2d6

Une importante couverture (corps humain), un grand feu de camp (Etc.) serait une couverture excellente (réduire de 3d6). Noter que le sort cause une condensation rapide de l'humidité atmosphérique et peut produire des effets spectaculaires style petite tempête de neige.

L'effet primaire est réalisé au moyen de glace éthérée. Des objets inanimés sont rarement affectés.

La victime subit la fatigue et fait un jet de CHOC.

Effets de Bonus

12 + la détonation peut provenir (être originaire) de n'importe quel corps de glace ou d'eau à Score x2 pieds du mage.

16 + le mage peut choisir d'infliger des dégâts physiques de gel plutôt que de fatigue.

Fatigue : F3 +1

Temps : x 3 secondes

Portée : Soi

(12+) Score x2 pieds

Durée : (RN) Score/2 secondes

(RC) Score x1 seconde

Brulure Glaciale

Odivshe 3

Un auto-enchantement qui donne à la chair du mage la capacité 'de geler' des objets. L'enchantement s'étend sur le corps entier du mage. Le sort 'installe' Score/2 'points' (RN) Score points (RC). Quand il touche un objet (de la chair nue, ou avec un objet tenu dans la main nue etc.), l'effet est automatiquement invoqué et Score/2 points sont 'infligés' sur l'objet. Si invoqué sur une entité vivante, chaque point inflige 1d6 point de GEL. L'armure/vêtements peut atténuer les effets normalement. Si invoqué sur un objet inanimé approximativement de la même masse que le mage, chaque point réduit la température d'objet par 1°C (des objets plus grands/plus petits que le mage sont proportionnellement plus dur/plus facile à refroidir). Quand tous les points sont dépensés, l'enchantement se termine.

Effets de Bonus

8 + l'effet n'est plus automatiquement déclenché par contact ; le mage doit invoquer le pouvoir. Cela signifie qu'il peut toucher des amis sans les blesser.

13 + le mage peut invoquer n'importe quel nombre 'de points' de sa réserve Jusqu'au tous.

15 + Contact plus exigé. Le mage peut désigner un emplacement de contact jusqu'à Score x2 pieds.

Fatigue : F3 +1

Temps : x 2 secondes

Portée : Contact

(15+) Score x2 pieds

Durée : Négligeable

Cristaux de Tarl

Odivshe 3

Un enchantement qui agrandit des flocons de neige, des gouttes de pluie, ou des grêlons sur un large secteur près du mage. L'enchantement ne peut pas causer la précipitation ; il change la quantité qui tombe. Les effets sont imprévisibles et quelque peu aléatoires (choix du MJ). Le sort est efficace sur la précipitation qui couvre le mage. La modification se réalisera dans un rayon de Score x5 pas autour du mage (RC) Score x15 pas. L'augmentation sera de Score x5 %

Effets de Bonus

14 + le Sort peut être utilisé pour réduire la taille jusqu'à 50%

16 + le Sort peut être utilisé pour ralentir la chute de précipitations dans la zone.

18 + le Sort peut être utilisé pour changer le type de précipitation (par exemple, de la pluie en grêle).

Fatigue : F3 +1

Temps : x 5 secondes

Portée : (Effet) Score x5 pas

(RC) Score x15 pas

Durée : Indéfini

(Tant que la précipitation tombe)



Sueur d'Ev0

Odivshe 4

Un enchantement que cause une exsudation de l'humidité d'un objet (Ou créature) touché par le mage. Sur une personne/animal, l'enchantement cause de la sueur froide, interrompt la récupération de fatigue et inflige 1d6 points de fatigue par 10 secondes. La victime subit aussi 1 % de déshydratation par minute. La plupart des victimes s'effondrent à (ENDx0.5) % et meurent à (ENDx1.5) %. Jet de CHOC toutes les 10 secondes. Avec RC, le mage choisit de doubler la durée ou le taux de déshydratation (à 2 % par minute). Après la durée la victime récupère l'humidité dans le même temps Et la victime récupère la fatigue normalement.

Effets de Bonus.

12 + Le Mage peut Doubler la durée et diviser par deux le taux de déshydratation.

14 + Le Mage peut utiliser le sort pour normaliser un Sujet sur-hydraté. Le sort peut être utilisé pour stabiliser à force de transpirer. Dans ce cas le sort se termine quand l'équilibre est atteint

15 + Contact non exigé. Portée est Score x2 pieds.

Fatigue : F3

Temps : x 5 secondes

Portée : Contact (de Base)

(%76 +) SI x 5 pieds

Durée : (RN SI Minutes)

(RC) SI x 3 Minutes

Piège de Kalsor

Odivshe 4

Un sort pour condenser l'eau dans l'atmosphère. Le mage crée une sphère invisible de 1 pouce de diamètre très froide, à portée. Quand l'humidité atmosphérique entre en contact avec la sphère, elle se condense et des gouttes se forment. Si un récipient est placé sous la sphère, l'eau peut être récupérée. Dans un climat frais maritime le sort produit Score/5 litre par heure. (Doublé avec RC).

L'effet continue tant que le mage reste à Portée.

Effets de Bonus.

15 + le sort peut être utilisé pour créer la pluie (ou du brouillard/brume) sur Score/3 miles. Dans ce mode, Le piège de Kalsor est incontrôlable et ne peut plus être arrêté une fois lancé. Le résultat dépend de la densité des nuages et/ou de l'humidité atmosphérique (RC) le mage est capable de manifester un faible contrôle de mouvement en l'absence de vent, mais la nature reprendra son cours. Si utilisé par temp chaud et humide, le sort peut causer un orage.

Fatigue : F3 +1

Temps : (15-SI) x 4 Secondes

Portée : SI pieds (de base)

(La Portée d'Effet varie)

Durée : Indéfini (Jusqu'à ce que le mage ne soit plus à Portée)

Voile de Véshel

Odivshe 4

Crée qu'un nuage sombre, glacial monte d'un corps d'eau, ou de la bouche du mage. Le brouillard s'étend Horizontalement à % pieds du mage (qui n'est pas affecté) sur une hauteur de SI pieds. Dans le Voile la visibilité est nulle. Une victime dont la bouche/nez est à l'extérieur du nuage est en partie immergée.

Le nuage draine l'énergie de ceux qu'il touche, et inflige 1d6 FATIGUE et un jet de CHOC, par 10 secondes d'immersion. Les victimes en partie immergées seulement subissent 1d3 points de fatigue par 10 secondes. Avec RC, l'accumulation de fatigue est doublée.

Le voile exige la concentration pour toute la durée ; le mage doit s'arrêter. Le Voile se dissipe en environ 20 secondes. Une pinte d'eau source par minute est nécessaire pour alimenter le Voile.

Effets de Bonus

9+ l'eau étherée est nécessaire pour alimenter l'effet.

11+ le mage peut bouger de 1 pied par seconde, le voile se déplace aussi

13+ Le Mage peut déplacer le Voile isolément verticalement de 1 pied par seconde le voile doit adhérer à une surface.

15+ La Portée est Score x5 pieds (LDV).

16+ la Mage peut varier la forme du Voile (lentement), mais pas son volume.

Fatigue : F4

Temps : x 4 secondes

Portée : Contact (de Base)

(15+) % Pieds (LOS)

Durée : (RN %) x 1 Minute

(RC) % x 3 Minutes

Marée de Balrin

Odivshe 4

Un sort qui convertit une petite quantité d'eau physique en une grande quantité d'eau Éthérée. L'eau mondaine est jetée par terre et S'étend dans une vague énorme d'eau éthérée, capable d'engloutir une pièce. Le volume de l'eau éthérée sera approximativement 1000 pieds cubes par litre d'eau lancé, (RC) 3000 pieds cube par litre.

Il est possible de se noyer dans l'eau éthérée (bien que cela prenne deux fois plus longtemps). La quantité maximale d'eau jetée est SI litres. Si l'environnement est tel que l'eau éthérée ne peut pas rapidement s'écouler, un lac ou un étang peut se former pour la Durée. Après cela le L'eau éthérée s'écoule par 'l'éther' en environ cinq minutes. L'eau éthérée flotte sur l'eau physique.

Effets de Bonus

10 + Contact non exigé. Portée= Score x2 pieds.

15 + le Mage est immunisé à la noyade dans l'eau éthérée.

17 + Mage et jusqu'à Score/2 autres personnes/créatures en contact peuvent être exclu des effets.

Fatigue : F4

Temps : x 10 Secondes

Portée : Contact (de Base)

(10+) Score x2 pieds

Durée : (RN) Score x20 Secondes

(RC) Score x1 minute



Calme de Saris

Odivshe 5

Un enchantement pour apaiser de grandes étendues d'eau, comme la mer. Le sort ne peut pas affecter le vent, mais peut être fortement avantageux pour un bateau dans lequel le mage est placée. L'effet est centré sur le mage qui peut se déplacer. La portée du sort définit le rayon de l'effet. Le sort est inutile à moins que le bateau entier ne soit dedans. De là, si le rayon d'effet est 20 pieds et le bateau est 39 pieds de long, le mage doit être debout au milieu du navire pour que cela fasse effet. Le sort peut réduire ou éliminer l'inondation ou des dégâts à la coque. Le sort réduit l'effet de la force du vent sur l'eau de 1, pas les dégâts du vent.

Effets de Bonus

10 + le mage peut réduire l'effet du vent imposé à l'eau de 2.

14 + le Mage peut fixer le sort à un objet spécifique, comme le mât principal. Les pénalités d'élément d'objet peuvent s'appliquer.

Fatigue : F4

Temps : x 4 secondes

Portée : (de Base) Score x2 pieds (14 +) Contact

Durée : 4 Heures (de Base)
(RC) 12 Heures (Maximum)

Figure d'Aumos

Odivshe 5

Un auto-enchantement qui transforme le mage en l'eau, sur quoi il s'écoule. Après une période choisie, le mage retrouve sa forme. Les vêtements et effets restent sur place.

En état liquide il est inconscient et ne peut pas être séparé, Il peut être déposé dans de l'eau (lac rivière etc. La reconstitution arrive normalement 6d6 jours après La dissolution, mais cela peut varier selon la distance du mage a la plus proche zone d'eau. Si, après 6d6 jours le mage n'est pas dans de l'eau libre il se transforme en eau éthérée pour 6d6 jours et se déplace dans une direction aléatoire. Le mage se rassemble d'habitude a ciel ouvert

Les blessures et dégâts physiques sont éliminés.

Effets de Bonus

7 + le Mage peut augmenter la minimale a cent jours.

9 + Pour chaque possession le mage évalue la DISCIPLINE MYSTIQUE pour déterminer s'Il l'accompagne.

10 + un essai simple peut être fait pour tous les biens.

14 + l'Enchantement peut être appliqué au contact a un volontaire

16 + l'Enchantement peut être appliqué au contact sans accord

17 + les Biens peuvent accompagner le mage.

18 + Contact non exigé. La Portée est Score/2 pieds.

Fatigue : F4

Temps : x 4 secondes

Portée : (de Base) Soi ; (14+) Contact (18 +) Score/2 pieds

Durée : (de Base) 6d6 Jours

Pas du Dhivu

Odivshe 5

Un auto-enchantement qui permet de baisser la température par contact Le sort de base exige que le contact soit fait avec la chair nue et la zone d'effet est limité. Le sort de base fera descendre la température d'un 'niveau' (par exemple, de chaud à se rafraîchir, ou du froid à la congélation) En enlevant sa chaussure, le mage peut utiliser le pas pour marcher sur l'eau froide. Dans ce mode le mage gèle juste assez d'eau pour marcher dessus, la glace fond immédiatement après (au milieu d'un croisement le mage semble être debout sur une petite pièce de glace, ou même marchant sur l'eau). Le secteur affecté est seulement légèrement plus grand que le contact. Comme le mage soulève un pied, la glace commence à fondre. L'épaisseur de la glace est de Score/2 pouces. L'effet est réduit sur l'eau impure ou l'eau en mouvement (1/2 réduction de t°)

Effets de Bonus

5+ l'Effet peut réduire la température jusqu'à Score/2 'Niveaux' (par exemple, de frais à gel niveau 2).

8 + le secteur d'effet est d'environ 20 pieds carrés La durée des zones gelées peut être augmenté jusqu'à Score x5 secondes. Cela laisse une trainée sur laquelle on peut marcher.

19 + l'Enchantement peut être mis sur une personne autre. Contact exigé.

Fatigue : F4

Temps : x 3 secondes

Portée : (de Base) soi (19+) Contact

Durée : Score x 1 minute (RC) Score x3 minutes (Maximum)

Main d'Ulmer

Odivshe 5

Un enchantement pour manipuler les corps d'eau fraîche. Le sort peut être utilisé pour déplacer le flux d'eau, déplacer l'eau d'un étang, augmenter la puissance de vagues, et cetera. Avec la grande maîtrise, le mage peut créer des 'hydro-sculptures'. L'eau doit toujours adhérer a au moins une surface. Ce sort demande une grande discrétion.

Le sort peut déplacer un volume cubique de Score/2 pieds de coté par minute, ou retient une masse d'eau stationnaire contre son inclination naturelle. De là, à Score 20 , un mage pourrait drainer une poche d'eau de 10'x10'x10 ' en 1 minute. (27m3) Une autre utilisation est de tenir une telle quantité d'eau en place. Le Le sort est flexible dans ses applications possibles.

Effets de Bonus

8 + Peut être utilisé sur l'eau non fraîche (ex. la mer).

14+ le Sort peut être appliqué aux liquides d'autres que l'eau. Des pénalités d'Élément d'Objet peuvent s'appliquer si le liquide d'objet contient une autre essence élémentaire étrangère (huile, pétrole de lampe par exemple contient un peu de principe Pèleáhn).

Fatigue : F3 +1

Temps : x 4 secondes

Portée : Contact (de Base) (14 +) SI x 5 pieds

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



Repos de Toval

Odivshe 5

Un enchantement pour placer en stase un objet touché par le mage. Le métabolisme d'un objet vivant est arrêté et lui (et des vêtements, etc.) sont immunisés aux dégâts pour la durée. Un objet vivant est inconscient du passage de temps (ou autre chose) tandis que la masse de l'objet enchanté semble typiquement augmenter de 400 %. Les pénalités d'élément d'objet peuvent s'appliquer.

Effets de Bonus

8 + Contact non exigé. Portée est Score x2 pieds (ligne de vue).

18+ l'enchantement peut être appliqué à des créatures éthérées, bien que cela ne les rende pas matériel, ni nécessairement visible.

Fatigue : F4 +1

Temps : x 4 secondes

Portée : Contact (de Base)

(8 +) Score x2 pieds (LDV)

Durée : (RN) Score x5 minutes

(RC) Indéfini

Toile de Marias

Odivshe 5

Un enchantement qui interdit d'agir dans large secteur en l'inondant avec une variété de ténèbres éthérés.

L'effet doit ralentir tous les processus cinétiques. Avec le sort de base, le mage n'est pas immunisé.

Le secteur affecté devient sombre.

Les personnes ont leurs mouvements réduits de moitié.

Les armes ont leur impact réduit de 50%. L'effet s'étend à une sphère de Score x5 pieds de diamètre (RN) ou Score x15 pieds de diamètre (RC).

La sphère est centrée sur la tête du mage et n'est pas mobile ; le sort se termine si le mage bouge.

Effets de Bonus

7 + le Mage peut se déplacer et quitter même la sphère sans terminer l'enchantement.

8+ le mage est immunisé à l'effet.

Cela signifie que pour les entités affectées, il semble agir à deux fois la vitesse normale.

11+ après le déclenchement le mage peut exclure jusqu'à Score/2 personnes dont lui, (en les touchant).

14+ la Mage peut exclure n'importe quel nombre de personnes (En les touchant).

17 + la Mage peut générer la sphère de n'importe quel point à Scor x2 pieds.

Fatigue : F4 +1

Temps : 2 secondes

Portée : (de Base) Soi

(17 +) Score x2 pieds

Durée : (RN) Score x5 secondes

(RC) Score x15 secondes



Pas d'Asarind

Odivshe 6

Un auto-enchantement au moyen de lequel le mage peut flotter sur un corps liquide. Avec de la pratique, le mage peut en réalité marcher sur l'eau calme. Un objet enchanté par ce sort ne peut pas couler. À moins qu'il ne soit encombré par une masse significative de Poids mort.

Effets de Bonus

14 + l'Enchantement peut être mis sur une créature vivante pas plus lourde que Score/4 x poids du mage (RC) Score /2 x poids.

17+ l'Enchantement peut être appliqué un objet inanimé. La masse inanimée maximale ne doit pas dépasser Score/4 x poids du mage (RC) Score /2 x poids.

19+ le Mage peut nager dans la vapeur d'eau (le sort ne crée pas de nuage).

Fatigue : F4 +1

Temps : x 5 secondes

Portée : (de Base) soi (14 +) Contact

Durée : (RN) Score x30 minutes (RC) Score x90 minutes

Démon de Alsai-Dom

Odivshe 6

Anime un être amorphe, quasi-élémentaire dont le corps est constitué d'eau. La taille du *démon* est de Score x5 pieds cubes (Ou le volume de l'eau disponible, le plus petit des 2). Chaque démon est unique et ses capacités sont laissées à la discrétion du MJ. Avec EC, le sort pourrait appeler un Élémentaire plutôt que créer une nouvelle forme de quasi-vie. Le démon est inintelligent. Le mage peut le manipuler en se concentrant. Tester la DISCIPLINE de temps en temps. Le démon peut laisser son lieu d'origine et se déplacer lentement sur terre il peut aussi se projeter contre les obstacles infligeant un impact de Score x1d3 contusions.

À la fin le démon perd toute cohésion et s'écoule.

La Portée maximale de contrôle est de Score x5 pieds

Effets de Bonus

12+ Contact non exigé. Le mage peut créer le démon n'importe où à moins de Score x2 pieds.

14+ la Portée de Contrôle a augmenté à % x 5 pieds.

18+ la Portée de Contrôle a augmenté à Score x50 pieds.

Fatigue : F4 +1

Temps : x 10 secondes

Portée : Contact (de Base); (12 +)

Score x2 pieds (Voir aussi la Portée de contrôle 14/18)

Durée : (RN) Score x30 secondes

(RC) Score x90 secondes



Regard du Pouvoir de Cristal

Odivshe 7

Un enchantement qui fait chuter la température d'un volume d'eau, touché/remué par le mage. Le *regard* peut être utilisé pour geler des étangs, etc. Secteur d'effet : Score x Score x25 pieds Carrés.

Profondeur d'effet Score/2 pouces
Réduction de température : Score/2 °C.
Volume Affecté avec RN Score x Score x score pieds cube
Avec RC le mage peut tripler un de : Secteur, Profondeur ou Réduction de Température. Le secteur affecté est centré sur le mage Exemple : le sort sur un grand lac (qui est à 5°C) à Score 14 : avec RN, le Regard fixe réduit la température de premiers 7

pouces de Eau par 7°C. Puisque la température de l'eau a été Réduit à -2°C, cela crée une feuille de glace avec une superficie de (70x70) =4900 pieds carrés. (11mx50m environ)

Nota : l'eau plus salée gèle a des températures inférieures. Le point de congélation d'eau de mer typique est -4°C plutôt Que 0°C Cela, varie vraiment cependant selon la pureté (salinité).

L'enchantement n'a aucune durée parce que l'effet ne laisse aucun résidu magique a dissiper. La masse d'eau/de glace se réchauffera normalement en accord avec les conditions environnementales.

Notez : une personne à pied (au moins a 5 pieds d'autres personnes) a

besoin d'approximativement 3 pouces de glace pour soutenir son poids. Si son poids est reparti par des skis ou raquettes (etc.). L'épaisseur exigée est 3 pouces.

Effets de Bonus

11+ le Mage peut varier en proportion 2 facteurs de 50% (Secteur, Profondeur, Réduction de température). C'est-à-dire réduire un facteur de 50 % permet à un autre facteur d'être augmenté de 50 %. Par exemple, le mage pourrait réduire Secteur de 50 % et augmenter profondeur de 50 %.

Fatigue : F4 +1
Temps : x 20 secondes
Portée : Contact
Durée : n/a

Orbe d'Aumos

Odivshe 7

Un auto-enchantement qui permet au mage de créer et lancer, dans un mouvement simple, une balle de Glace/neige éthérée, jusqu'à temps de SI pas.

L'exactitude est décidée en choisissant le plus grand Score de LANCER ou Orbe. On peut ESQUIVER l'Orbe normalement. Le sort finit au bout de Score/2 orbes ou a la fin de la durée

Au lancer du sort le mage choisit glace gel ou eau éthérée

Orbe de Gel : En touchant la cible, le gel se répand sur tous le corps en Temps -2 secondes (incluant vêtements, armes/etc.).

L'orbe inflige sur Score/2 zones aléatoires une gelure mineure (L'armure, les vêtements ne sont pas efficaces) Jet de CHOC à effectuer

Orbe Éthéré : Diffusion sur le corps entier et reste pendant Score x5 secondes. L'effet gêne la respiration, inflige 2 fatigue et un jet de CHOC par 10 secondes. Des orbes multiples sur une victime ne sont pas cumulatif. Si l'effet peut être maintenu pour 3-8 minutes (selon activité physique) la victime se noiera.

Orbe de Glace : Frappe la victime avec l'impact contusion de Score x1d2 et fond.

Effets de Bonus (Aucun)

Fatigue : F4 +1
Temps : x1 seconde
Portée : Soi (considéré un projectile 'parfait' pour jeter)
Durée : (RN) Score x5 secondes (RC) Score x30 secondes