

Neutre

La magie grise

*Il est dit que c'est la plus
puissante car elle n'est
pas limitée par une
Convocation*

*Mais c'est la moins
durable car elle ne peut
s'appuyer sur des
Materia ou Focus*

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



Oreille de Pvara

Neutre 1

En absence d'une langue commune.
Le sort de base établit un rapport spécial entre le mage et la cible
Ce n'est pas vraiment de la télépathie et n'est pas soumis à des interférences psioniques
Le mage comprend les paroles de la cible
La profondeur de compréhension dépend du Neutre de succès réalisé
RN : permet une communication comme un enfant de huit ans
RC : communication sans limite

Effets de Bonus

13 + le mage peut placer l'enchantement sur une Personne d'autre que lui
17 + Portée = SI x 5 Pieds.
18 + l'effet devient universel - le sujet comprendra n'importe quelle langue intelligente dans son voisinage pour Durée.
19 + compréhension Limitée d'inintelligents ou des créatures semi-intelligentes

Fatigue : F0

Temps : +5 Secondes

Portée : (de Base) Soi

Durée : Score x 5 minutes

(RC) Score x 15 minutes

Oeil de Kemdal

Neutre 1

Un sort ou le mage examine son environnement pour la discontinuité spatio-temporelle la plus proche (comme une *Pierre Divine*, un point de *Barási* ou autre inter-dimensionnel Tourbillon). De tels phénomènes sont d'habitude invisibles et certains ont tendance à clignoter dans l'existence ou le mouvement d'une manière non prévisible.

Si le plus proche phénomène est hors de portée, Le mage *peut* apprendre la direction dans laquelle il se trouve (mais Pas la distance). S'il est dans la Portée, il peut apprendre Sa nature générale (par exemple une porte inter monde, un tourbillon, une Pierre Divine

Avec le Succès Critique le mage peut apprendre la Nature générale d'un phénomène hors de portée, ou Information plus spécifique sur un Phénomène à portée
L'œil de Kemdál est enclin à la rupture près des forts
Enchantements/artefacts, ou même près d'entités avec AURA forte.

Effets de Bonus

18 + le mage peut exclure le plus proche phénomène connu de la recherche

Fatigue : F2

Temps : x 10 Secondes

Portée : Score x 10 pas

Durée : temps x 30 Secondes

(RC) temps x 10 Secondes

Langue de Pvara

Neutre 1

En absence d'une langue commune.
Le sort de base établit un rapport spécial entre le mage et la cible
Ce n'est pas vraiment de la télépathie et n'est pas soumis à des interférences psioniques,
Le cible seule comprend les paroles du mage

La profondeur de compréhension dépend du Neutre de succès réalisé
RN : permet une communication comme un enfant de huit ans
RC : communication sans limite

Effets de Bonus

13 + le mage peut placer l'enchantement sur une Personne d'autre que lui
17 + Portée=Score x3 pieds.
18 + l'effet devient universel - le sujet comprendra n'importe quelle langue intelligente dans son voisinage pour Durée.
%96 + compréhension Limitée d'inintelligents ou des créatures semi-intelligentes

Fatigue : F0

Temps : x 10 Secondes

Portée : (de Base) soi

Durée : Score x2 Minutes

(RC) Score x6 Minutes

Voile de Nashal

Neutre 1

Un auto-enchantement pour protéger le mage La valeur du voile est égale a Score/10 (RC Score/5). Un sort affectant le mage voit son Score réduit de cette valeur. S'il réussit il a une chance égale a la valeur d'être dissipé. Le sort ne peut pas distinguer entre Enchantement amical, neutre et hostile. Plusieurs voiles peuvent être jetés sur le même objet, mais ils tenteront de dissiper un par un, sur portée consécutifs, et non Cumulativement contre le même sort. Le voile ne peut normalement être combiné avec aucun autre Enchantement protecteur. La magie propre est aussi affectée par le Voile. L'effet peut librement se terminer à tout moment.

Effets de Bonus

10 + le sort peut être jeté sur une autre personne ou Créature. Contact exigé.
17 + le voile peut être mis sur un objet inanimé.
18 + la magie propre du mage est inchangée

Fatigue : F1

Temps : +15 Secondes

Portée : Soi

Durée : Score x5 Minutes

RC Score x15 Minutes



Charge

Neutre 2

Un sort pour renouveler *les Points d'Énergie* dans un Artefact rechargeable (comme *Source*). Le mage doit être accordé avec l'artefact. Une fois établi, le mage acquiert 3 FP et Installe 1 PE par minute de trance (RC 2 PE par minute). Le sort cesse quand le mage le décide.

A la fin le mage fait un jet de choc, après la récupération de fatigue peut commencer.

Effets de Bonus aucun

Fatigue : F0.
Temps : x 30 Secondes
Portée : Contact
Durée : Comme désiré par Mage

Pouvoir de Daras

Neutre 2

Ce sort est utilisé pour installer un talent Psionique (possédé par le mage) dans un artefact. On considère le talent comme un pouvoir *principal* et 'Occupe' 3 points d'Ego. Le mage doit s'assurer le talent installé dans l'artefact est compatible avec sa Convocation, sa Moralité et son But.

Le niveau de Maîtrise d'un talent installé dans un artefact est Ego de l'artefact.

La Fatigue de l'utilisation du talent est infligée à l'utilisateur de l'artefact.

Effets de Bonus

17 + si le mage construit l'artefact, il peut installer un talent possédé par quelqu'un participant dans la fabrication de l'Artefact.

Fatigue : F4
Temps : x1 Heure
Portée : Contact
Durée : Indéfini
 Permanent (pendant Fabrication)

Poison de Talin

Neutre 2

Un enchantement pour augmenter les pouvoirs d'un Artefact quand il est utilisé dans un type spécifique de situation.

Le poison est un pouvoir principal et peut seulement être installé dans un Artefact principal. Il 'occupe' un point d'Ego.

Le sort ne peut seulement être installé que dans un artefact dans lequel un *Œil de Talin* (ou un sort semblable) a été installé et l'objet de l'*Oeil* et celui du *poison* doivent être le même. Par exemple si l'*Œil de Talin* permet à l'artefact de détecter des Garguns, le poison augmenterait les pouvoirs de l'artefact quand il est utilisé contre des Garguns. Ce sort ne peut pas être installé dans un artefact avec une personnalité *naturelle*. L'effet de la majoration est décidé par le MJ. Une épée, par exemple, pourrait infliger un point complémentaire ou deux d'impact. En frappant son objet, etc. Le poison ne peut pas installer de nouveaux pouvoirs ; il peut seulement augmenter ceux existants (Incluant des pouvoirs physiques comme IMPACT).

Effets de Bonus

15 + le mage peut influencer la nature de la Majoration (à discrétion MJ).

Fatigue : F3
Temps : x 30 Minutes
Portée : Contact
Durée : Indéfini
 Permanent (pendant Fabrication)

Oeil de Talin

Neutre 2

Un enchantement d'artefact principal ou mineur qui permet à l'artefact dans lequel il est installé de détecter une forme d'existence (de vie ou d'aura active).

La proximité alerte l'utilisateur de l'artefact en rougeoyant, vibrant, etc. Si l'*Oeil* est installé dans un artefact principal, il 'occupe' 1 point d'Ego. Si installé comme un pouvoir mineur dans un artefact mineur, il ne peut pas être combiné avec un autre enchantement.

Le mage/installateur n'a aucun contrôle de la façon dont l'artefact alerte son porteur.

Effets de Bonus

14 + le mage a un contrôle limité de la méthode d'alerte de l'artefact et peut choisir une méthode raisonnable.

Fatigue : F1
Temps : x1 Heure
Portée : Contact
Durée : Indéfini
 Permanent (pendant Fabrication)



Repos de Zyna

Neutre 2

Ce sort permet de nier temporairement la fatigue du lanceur y compris celle acquise en lançant le sort

La fatigue est ramenée à 0

A la fin du sort le mage réacquiert le double des points annulés et doit faire un test de choc

Effets de Bonus

15 + Peut être mis sur un sujet consentant autre que le mage (Contact exigé).

17 + Peut être mis sur une autre personne, Contact Exigé.

19 + Portée Score x2 pieds à ligne de vue.

Fatigue : F1

Temps : x1 seconde

Portée : Soi

Durée : Score x30 secondes
(RC) x 3

Contact d'Illindia

Neutre 2

Un sort créant des Perturbations aléatoires imprévisible sur un enchantement existant. Sur un objet *Le contact* a tendance à déformer et perturber, plutôt que détruire ; ce sort a été assimilé à une maladie qui 'Infecte' d'autres enchantements. Le sort de base n'a aucun effet sur les Enchantements Indéfini où Permanents.

Pénalité Spéciale : La complexité du sort perturbé x 2 est soustrait du Score du mage

Effets de Bonus

14 + Après *la Durée*, un jet est fait pour déterminer Si l'enchantement d'objet est Détruit. La chance de destruction est égale (à 5-OECL) x 10 %, où OECL est le Neutre de l'Enchantement d'Objet.

15 + Peut affecter un enchantement *indéfini* pour *Durée*, après L'enchantement 'se remettra' entièrement.

17 + Peut déformer un enchantement permanent pour la moitié de la *Durée*, après l'enchantement 'se remet' entièrement.

19 + à la discrétion MJ et avec RC, détruit les enchantements indéfinis

Fatigue : F2

Temps : x 2 secondes

Portée : Contact

Durée : Score x2 minutes
(RC) Score x6 minutes



Fausse Ame

Neutre 3

Ce sort permet d'allouer des points d'Ego à un objet permettant ainsi de réaliser un artefact majeur
L'Ego est déterminé par une valeur égale à SI/2 (RC : SI)
Un échec critique détruit l'objet

Effets de Bonus

14+ Le lanceur peut lier sa moralité à l'objet

16+ Le lanceur peut lier un but à l'objet (voir au chapitre trésor)

17 + EC ne détruit plus l'artefact.

Fatigue : F3 +1

Temps : +5 Heures

Portée : Contact

Durée : Indéfini

Permanent (pendant Fabrication)

Puit d'Énergie

Neutre 3

Un sort pour égaliser la fatigue accumulée du mage et de Score/2 volontaires
Le sort répartit la moyenne à chaque membre du groupe
si le mage obtient une réussite critique il ne prend que la moitié de la moyenne

Effets de Bonus

12 + Tant que le contact est maintenu entre les participants, *un Lien d'Énergie* existe, où et N'importe quelle fatigue acquise par n'importe quel participant est divisé également parmi tous les participants.

Garder contact rend certaines activités (Comme le combat) difficile ou impossible.

17+ le mage peut égaliser la fatigue avec des Participants peu disposé ; cependant le contact est toujours exigé. Un Lien d'Énergie

Ne peut pas être formé avec des participants peu disposés.

18 + un artefact d'énergie peut être inclus dans le lien Notez, cependant, qu'une amulette n'est pas rechargeable donc leur énergie peut être Transféré à d'autres participants, mais le lien ne fonctionne pas.

19 + les Animaux peuvent être inclus pour la redistribution de Fatigue, mais pas dans un Lien d'Énergie.

Fatigue : F2

Temps : x 5 Secondes

Portée : Contact

Durée : rupture du contact

Garde de Suld

Neutre 3

Ce sort protège un objet enchanté de la dissipation, seul les durées indéfinies sont concernées
La garde a une valeur de Score/10 points (RC) x3
Avec le sort de base, seuls les sorts du mage sont protégés
Les personnes qui essayent d'annuler l'enchantement subissent un malus de la valeur de garde/ à leur Score
La Garde de Suld ne peut pas être dissipée. Ce sort ne peut pas être combine sur un objet avec une autre garde

Effets de Bonus

11 + le mage peut garder n'importe quel sort actif qu'il est capable de lancer raisonnablement

13 + le mage peut protéger n'importe quel sort actif qu'il peut identifier.

15 + le mage peut protéger n'importe quel sort actif.

Fatigue : F3 +1

Temps : x1 minute

Portée : Contact

Durée : Jusqu'à ce que son sort d'objet ne se termine

Puit d'Anasiron

Neutre 3

Un sort qui permet de dissiper les énergies d'un sort étant lancé par un autre mage, l'annulant avant la fin de l'invocation
Un mage qui remarque un autre mage jetant un sort, peut lancer le puit s'il reconnaît le sort et peut le lancer lui même
Le puit n'a d'effet que si le temps d'incantation restant est supérieur au temps de lancement du puit
Si le mage réalise une meilleure réussite, il annule le sort sans aucun effet, cela peut servir à annuler un échec critique sans aucun risque

Effets de Bonus

8 + Peut être essayé contre des sorts non identifiés

Avec une pénalité 2.

15 + Peut être essayé contre des sorts non identifiés
Sans pénalité.

Fatigue : F2

Temps : -2 Secondes

Portée : Score x2 pieds

Durée : Variable



Ressusciter

Neutre 4

Un sort d'artefact principal qui peut seulement être installé avec *Source de Pouvoir* ou un autre enchantement rechargeable

Ressusciter est un sort d'artefact principal et occupe deux points d'Ego. *Ressusciter* permet à l'Artefact source de régénérer automatiquement des Points d'Énergie égaux à 20 % de sa capacité par heure.

Une Source avec *Ressusciter* Installé se remettra à sa pleine capacité dans un peu plus de cinq heures.

Effets de Bonus aucun

Fatigue : F4

Temps : x1 heure

Portée : Contact

Durée : Indéfini

Permanent (Installé pendant Fabrication)

Majoration

Neutre 4

Un auto-enchantement qui améliore le Score d'un sort simple, désigné par le mage comme *conjonctif*. Le mage doit annoncer le sort conjonctif et l'intention avant de réaliser l'un ou l'autre jet de succès.

Notez que bien que si le sort de majoration doit être lancé avant le sort cible ils sont lancés presque simultanément. Le mage ne peut pas interrompre les lancers si la majoration échoue.

L'effet de Majoration dépend de son niveau de succès :

RN +2 RC +4

EN +0 et EC - 4

Le sort ne peut pas être augmenté au-dessus de 19 ou réduit en dessous de 1 par la Majoration.

La fatigue et le temps pour lancer la Majoration sont égaux à ceux du sort conjonctif ; en effet, L'amélioration d'un portée double le coût de fatigue et le temps.

La majoration ne peut pas être augmentée stocké ou entretenu. La majoration peut seulement être utilisée avec un sort conjonctif simple.

Effets de Bonus

15 + le mage peut interrompre le sort conjonctif après un échec de majoration.

16 + un jet simple de Majoration peut être appliqué à un sort dans une *Chaîne*.

19 + un jet simple de Majoration peut être Appliqué à tous les sorts dans une *Chaîne*.

Fatigue : Quant à Sort Conjonctif

Temps : Quant à Sort Conjonctif

Portée : n/a

Durée : Temps de Sort Conjonctif

Poigne de Chesmé

Neutre 4

Un sort pour détecter des liens de Barási

Avec le sort de base, le mage apprendra la distance approximative et la direction au plus proche phénomène de Barási

Effets de Bonus

12 + le Sort peut détecter des phénomènes semblables à un point de Barási.

15 + le mage peut sentir jusqu'à Score/2 phénomènes à Score miles

16 + le mage peut être capable de déplacer un Phénomène de Barási jusqu'à Score x 80 pas dans un direction de son choix. Si le nouvel emplacement n'est pas 'approprié' le point peut essayer de retourner en arrière à sa position originale ou cesse d'exister.

17 + le mage peut activer un phénomène dans lequel il est placé (cela rend typiquement des personnes dans le phénomène inconscient et les transporte à l'autre terminus- Presque toujours placé sur un autre monde).

18 + le mage peut, en étant debout dans un Barási, être capable de sentir la nature générale de son autre terminus (les terminus sont d'habitude très semblable).

Fatigue : F3 +1

Temps : x 4 secondes

Portée : n/a

Durée : Score x5 secondes

Vigilance de Pvara

Neutre 4

Un auto-enchantement qui permet au mage de converser avec une personne comme s'il parlait sa langue maternelle. Avec RN, la cible peut remarquer un écho vague et un retard léger.

Le mage n'apprend pas la langue ; le sort travaille comme un dispositif de traduction.

Du point de vue du mage, il continue à parler (et comprendre) sa langue maternelle propre. L'élocution du mage semblera celle d'un indigène instruit (le score semblera être celui de la langue maternelle du mage). Le sort ne peut pas travailler avec des personnes protégées par *Gardes*. Le sort ne peut pas travailler avec un observateur sur qui un enchantement significatif est mis. Le mage doit indiquer la durée du sort.

Effets de Bonus

11 + le mage sera capable de comprendre et sera compris par toutes les personnes à portée de voix pour la Durée. Il semblera à chaque auditeur que le mage parle dans sa langue maternelle.

13 + le mage peut terminer le sort quand il veut.

17 + l'écho et le retard sont éliminés même avec RN.

Fatigue : F2

Temps : x 10 secondes

Portée : Soi

Durée : (RN Score x 30 secondes (RC) Indéfini (Maximum



Volonté de Kirat

Neutre 4

Un enchantement pour augmenter temporairement la VOLONTE ou l'EGO du sujet de 1D3 pendant Score x30 secondes (RC) 2d3 pendant Score x90 secondes. Normalement seulement un enchantement de ce type peut être jeté sur un sujet simple à la fois. Si le sujet a l'ESPRIT, il est augmenté du bonus d'Ego/VOLONTE. Volonté de Kirat n'est pas un sort d'artefact, mais peut être utilisé pour augmenter l'Ego d'un artefact principal.

Effets de Bonus

15 + le sort peut être jeté plus qu'une fois sur le même sujet ; les augmentations sont cumulatives.

18 + le sort peut être jeté sur jusqu'à Score/2 personnes simultanément (Contact exigé pour lancer le sort).

19 + le sort peut, alternativement, être utilisé pour augmenter définitivement l'EGO/VOLONTE de 1 mais ne peut être retenté qu'en cas de RC.

Fatigue : F3

Temps : x 2 secondes

Portée : Contact

Durée : (RN) Score x30 secondes

(RC) Score x90 secondes; (19 +)

Indéfini

Magasin

Neutre 4

Un enchantement qui installe un sort dans un artefact compatible que le mage doit d'abord accorder. Le sort *Magasin* est lancé d'abord, puis le sort a stocker.

Le *Magasin* ne peut pas être combiné avec un autre enchantement stockant un sort.

Sur le Stockage, le mage désigne un mot clef ou une expression pour invoquer le sort stocké et son Score (du sort d'objet, au moment du stockage) est noté. Ensuite le sort stocké peut être invoqué l'un ou l'autre en touchant l'artefact d'objet et prononçant la commande par quelqu'un accordé avec l'artefact.

Si le sort Stocké est non-invoqué quand la durée expire, il se dissipe.

Le jet de succès est fait pour le sort d'objet, avec le Score stocké

Le sort disparaît de l'objet

Si le *Magasin* est installé comme un sort d'artefact principal, cela 'Occupe' trois points d'Ego.

Effets de Bonus

13 + le sort Stocké peut être invoqué à la ligne de vue Score x5 pas. Avec certains sorts stockés, il est nécessaire d'être tout près pour exercer un contrôle.

15 + jusqu'à Score/2 sorts identiques peuvent être stockés et invoqué séparément. Un jet séparé de *Magasin* et de sort est fait pour chaque installation.

Fatigue : F3

Temps : x1 minute

Portée : le Contact (pour stocker)

Le contact (pour invoquer)

Durée : (RN) Score/2 jours

(RC) Indéfini



Miroir d'Astenus

Neutre 5

Un enchantement pour créer un Artefact Principal Spécial en 'transférant' un peu de la Volonté du mage. Le mage peut investir jusqu'à Score/2 points de VOLONTE dans l'artefact

On déclare la quantité avant le jet
Pour chaque point de VOLONTE perdu, l'EGO de l'artefact est augmenté de 1d6. Ex : 3 points investit donne un ego de 3d6.

Tants que le mage est accordé avec l'artefact et qu'il le tient, sa Volonté est inchangée Sinon il utilise son score diminué. Si l'artefact est Détruit, la perte de VOLONTE peut être permanente. Si l'enchantement est mis, lors de la création, sa Durée est Permanente, autrement elle est Indéfinie.

RC, le mage ne perd pas ses points de VOLONTE.

EC, la perte de VOLONTE est permanente et l'objet n'a pas d'ego. L'artefact l'Ego est toujours amical au mage.

Effets de Bonus

12 + le mage est capable de dissoudre l'artefact pour récupérer ses points de VOLONTE.

16+ Utiliser 1D8 au lieu de 1D6 par point de VOLONTE

Fatigue : F4 +1

Temps : x1 heure

Portée : Contact

Durée : Indéfini / Permanent

Porte de Kemdal

Neutre 5

Crée un portail inter-mondes en forme d'ellipse brumeuse de 3 à 8 pieds de haut et de 2 à 5 pieds de large Il plane a un pied du sol et n'est visible que du côté lui faisant face. Le mage visualise une destination spécifique, mais la porte mène rarement directement là ; le sort 'calcule' un itinéraire à la destination avec 1d4+2 étapes (RN) 1d3 (RC) À chaque arrêt, le mage utilise le même sort pour créer une nouvelle porte avec un nouveau jet, Et progresse de cette façon point par point par une série liée. Il peut se reposer entre des jets. Le sort ne rend pas le mage conscient de l'itinéraire pris.

La destination d'une porte est immuable et peut être connue seulement en l'utilisant, ou avec une Divination Critique.

EC : le trajet est augmenté de 1d3 étapes. Subjectivement, le transfert prend quelques minutes au maximum, Mais prend en réalité au moins un jour et parfois comme plus longtemps, jusqu'à 100 jours. Cela semble être affecté par le jet du mage et la nature du monde visité, mais il n'y a aucune possibilité pour le mage de prévoir la durée impliquée.

Effets de Bonus : aucun

Fatigue : F4 +1

Temps : x 4 secondes

Portée : n/a

Durée : Score x5 Secondes

Masque de Shinjar

Neutre 5

Un enchantement changeant la forme d'une créature vivante. La chair modifiée par le sort de base a tendance à onduler lentement (sauf avec RC),

Le sort peut seulement changer l'apparence et peut seulement être appliqué avec une bonne image (Image, sculpture, etc.,) de la forme cible.

Ce sort est difficile de stocker. Une méthode viable est de le stocker dans la peau d'un animal cible ou d'une créature.

Effets de Bonus :

8 + l'Effet n'ondule plus même avec RN.

12 + le mage peut enchanter d'autres sujets consentants.

14 + des pleines transformations de corps peuvent être réalisées.

La masse de corps doit être préservée a plus de 90%.

17 + la masse de Corps doit seulement être préservé a 50%.

19 + le sort peut être jeté sur des sujets peu disposés. Le sujet peut évaluer l'ESPRIT pour résister.

Fatigue : F4 +1

Temps x1 minutes (incluant transformation)

Portée : (de Base) Soi (12 +) Contact

Durée : RN : Score x30 minutes (Maximum)

RC : Indéfini (Maximum)

Navire de Yladan

Neutre 5

Un sort d'artefact principal qui 'occupe' quatre points d'Ego. La présence d'un Navire permet a La personne a accordé avec l'artefact à stocker des sorts pour l'invocation (par n'importe quelle personne a accordé avec l'artefact).

Un seul Navire peut être installé dans un artefact et le Navire ne peut pas être combiné avec d'autre sort de stockage.

La capacité de stockage est égale a Score x 1.5 niveaux de sorts différents ou identiques

Les sorts sont stockés en doublant la fatigue. Une personne accordée est consciente du contenu de son navire. Si quelqu'un essaye de stocker un niveau supérieur a ce qui reste en place libre, L'objet est vidé de son contenu. N'importe quelle personne Accordé avec et dans le contrôle de l'artefact peut invoquer n'importe quel sort sans aucun coût de fatigue ni jet de succès instantanément.

Effets de Bonus : aucun

Fatigue : F4 +1

Temps : x1 heure

Portée : Contact

Durée : Indéfini

Permanent (Installé pendant Fabrication)



Tempête de Nituacus

Neutre 6

Un sort qui crée un tourbillon inter-dimensionnel aspirant les sources principales d'énergie magique. C'est l'équivalent Neutre d'un sort de SORTIE

Le tourbillon créé est un chaos presque pur et **très difficile** à contrôler. Par conséquent, très peu de mages considèrent comme une bonne idée de jeter ce sort. Une fois créé (ou plus exactement, importé dans le monde) la Tempête se dirige vers la source principale la plus proche d'énergie magique

Et la dévore, alors il se dirige vers la suivante. Aucun sort majeur ne peut servir à la contrôler puisque le tourbillon les dévore (et les mages aussi).

Le tourbillon est capable de glisser ' par lui même dans d'autres mondes, dont il fera dans la recherche Plus le tourbillon avale de sort, plus il grandit (cela peut atteindre une taille monstrueuse. Des choses, les gens, les effets qui sont 'Mangé' sont éjecté dans des emplacements déterminés aléatoirement après une disparition de 1-20 jours

Ces phénomènes varient beaucoup et sont gérés par le MJ

Effets de Bonus :

10 + Portée (et sécurité) accru à Score x 8 pas en ligne de vue.

Fatigue : F4

Temps : x 5 secondes

Portée : (de base) Score x2 pieds (LDV) (10 +) Score x8 pas (LDV)

Durée : Fortement Variable (D'habitude quelques heures)

Vol d'âme

Neutre 6

Un sort pour transférer une personnalité naturelle ou artificielle D'un corps/artefact (soumis) à autre (objet).

Un but primaire est d'imprégner un artefact d'une personnalité naturelle. Une autre option doit enlever un Personnalité indésirable de son emplacement présent (L'exorcisme), mais comme le corps est détruit cela limite l'utilité (il peut être dur de trouver des volontaires). Une cible (Nouvel hôte) emplacement (artefact vide ou nouveau corps) doit être disponible.

La personnalité transférée conserve toutes les mémoires et d'autres attributs de personnalité. N'importe quelles compétences mentales ou Les talents (comme Psionique) sont aussi conservés, bien qu'ils puissent fonctionner différemment.

Notez que si le sort est incorrectement utilisé, il est punissable de mort (Sorcellerie).

Effets de Bonus :

17 + le mage peut extraire la personnalité du sujet sans tuer son corps (ou sans détruire son artefact), bien qu'il doive mourir/etc., dans SI heures si non réoccupé.

21 + Au lieu de déplacer la personnalité, le mage est capable de la copier laissant le sujet comme auparavant (beaucoup de sujets préfèrent).

Fatigue : F5

Temps : x 12 Heures

Portée : Contact

Durée : Permanent



Arrêt

Multi-Niveau Neutre

Un sort pour interrompre un autre sort en cours d'invocation. Avec le sort de base, le mage peut seulement interrompre ses sorts propres. Le mage annonce son intention d'arrêter, interrompt le lancement du sort et lance *Arrêt* continue avec le sort Cible (sauf dans le cas de EC les 2 sont arrêtés en EC). Si l'Arrêt est couronné de succès, le mage dépense la fatigue pour les deux sorts, le temps pour lancer Arrêt est la moitié du temps du sort à arrêter. L'arrêt provoque l'échec normal du sort. Il ne fonctionne que sur des sorts de niveau inférieur, le sort ne sert à rien au niveau 1

Effets de Bonus :

14 + le mage peut essayer d'interrompre un sort lancé par un autre mage, mais peut seulement être efficace si son déclenchement arrive avant celui de la cible. Le mage n'a pas à connaître quoi que ce soit du sort cible (sauf qu'il est lancé).
18 + le mage a l'option de causer un échec à la cible

Fatigue : F1 x niveau/2
Temps : x1 seconde
Portée : Score x2 pieds (LdV)
Durée : rien

Absorber

Multi-Niveau Neutre

Un auto-enchantement pour neutraliser les énergies d'un en cas d'échec. *Absorber* est jeté avant le sort cible, si le sort cible échoue cela permet d'éviter un échec normal ou critique, les énergies sont dépensées, mais le sort ne se déclenche pas totalement. C est une sorte d'assurance.

Absorber est déclenché seulement par un sort de niveau inférieur ou égal Le sort absorbe 50 % des effets de raté (75 % avec RC). Absorber peut éviter un raté de recherche.

Effets de Bonus :

14 + le mage n'a pas besoin de spécifier un sort. Absorber annulera le premier sort que le mage désignera dans les limites de la durée.
18 + le mage peut faire bénéficier d'Absorber sur une personne autre que lui. Contact exigé.
19 + *Absorber* peut-être lancé après le fait, c'est-à-dire après que l'échec du sort, mais avant l'effet (s) de l'échec est produit.

Fatigue : F1 x niveau/2
Temps : x1 seconde
Portée : (de Base) soi (18 +) Contact
Durée : RN Score x30 secondes (RC) Indéfini (Jusqu'à ce qu'il se déclenche)

Chaîne

Multi-Niveau Neutre

Un sort pour lier une série de sort afin que la fatigue accumulée par les sorts n'affecte pas le score des sorts suivants. La chaîne reporte simplement l'accroissement de fatigue.

Une Chaîne peut seulement lier des sorts de niveau inférieur ou égal à chaîne.

Le mage déclare que tous les sorts sont *Enchaînés* et l'ordre dans lequel ils doivent être essayés (avant de lancer le premier).

La chaîne ne peut pas inclure d'autres Chaînes, ni d'autre sorts manipulant la fatigue ou le temps.

En cas d'EN sur le sort, il ne se passe rien.

En cas d'EC, tous les sorts prévus sont considérés comme lancé en échec, le mage doit subir les effets et subir les fatigues cumulées (Ce qui peut être tout à fait amusant). En cas de RN ou RC la fatigue est appliquée après la fin de la chaîne, les échecs aussi ; on ne peut pas relancer les échecs.

Effets de Bonus :

13 + si RC est réalisé avec Chaîne, la fatigue totale est réduite de SI %.
15 + le mage peut interrompre la chaîne en cours de lancement.
16 + En cas de plusieurs ratés, seul le plus mauvais compte.

Fatigue : F1 x niveau/2
Temps : x1 seconde
Portée : soi
Durée : Variable (Jusqu'à ce que tous les sorts

enchaînés soient déclenchés)

Fontaine de Puissance

Multi-Niveau Neutre

Un sort qui installe une Réserve de Points d'Énergie. Les points d'Énergie peuvent être utilisés pour remplacer la fatigue causée par le lancement du sort par un utilisateur *accordé*.

La *Fontaine* peut être rechargé au moyen d'un sort (par exemple, *charge*) ou, si installé comme un sort principal, la *Fontaine* peut être rechargé par un sort d'auto-recharge approprié (*Ressuscitez*).

Quand elle est installée comme un sort d'artefact principal, *Fontaine* 'Occupe' trois points d'Ego. La capacité de stockage d'une Source est Score /10 x niveau

Effets de Bonus : aucun

Fatigue : Capacité d'Énergie x 3.0
Temps : x2 heures
Portée : Contact (Accord Exigé)
Durée : Indéfini
 Permanent (Installé pendant Fabrication)



Dissoudre

Multi-Niveau Neutre

Un sort pour enlever un enchantement provisoire (Objet) de complexité égale ou inférieure. *Dissoudre* ne peut pas agir sur un sort tandis qu'il est jeté, seulement affecter un effet existant. Le mage doit comprendre l'objet, être capable de lancer le sort (ou quelque chose de semblable) et ne peut pas enlever les enchantements Indéfini ou Permanent.

Le cout en FP est déterminé par la Complexité d'Enchantement d'Objet (CEO) par la formule (temps) x CEO.

Effets de Bonus :

8 + Contact non exigé. Portée est Score x2 Pieds (LDV).

9 + le mage n'a pas besoin d'être capable de jeter le sort, mais doit comprendre sa nature.

11 + un enchantement dont la nature exacte est inconnue peut être dissipé.

16 + les sorts de Durée Indéfinie peuvent être dissipé (pénalité de 2 par OECL).

Fatigue : temps x CEO (voir ci-dessus)

Temps : x1 minute

Portée : Contact (de Base) (8 +) Score x2 pieds (LdV)

Durée : n/a

Maintien

Multi-Niveau Neutre

Un sort pour étendre la durée d'un sort provisoire de niveau inférieur ou égal, par dépense de Points de Fatigue complémentaires. Le sort cible est prolongé de sa Durée originale (RN) ou de deux fois sa Durée originale (RC).

Avec le sort de base seulement les sorts du mage peuvent être prolongés. Un échec critique annule le sort cible. Un échec normal ne fait rien. Il doit être lancé alors que le sort cible est actif.

Effets de Bonus :

14 + un sort jeté par un autre mage peut être l'objet si le mage qui maintient connaît un sort semblable

18 + le mage peut maintenir n'importe quel sort éligible même si il ignore sa nature et sa fonction.

Fatigue : 50 % de sort d'Objet

Temps : x 3 secondes

Portée : Contact (Ou comme pourrait s'appliquer au sort objet)

Durée : (RN) +Object Durée de Sort (RC) +2 x Durée de Sort d'Objet

Amulette de Pouvoir

Multi-Niveau Neutre

Un sort qui crée une réserve non-renouvelable de points d'Énergie qui peut être utilisé pour alimenter des sorts de n'importe quelle convocation. L'enchantement peut seulement être appliqué un objet non enchanté avec lequel le mage est accordée et ne peut pas être combiné avec un autre enchantement.

Quand *une Amulette* est créée, son Niveau (celui du sort) et son total de Point d'Énergie doit être enregistré. Le jet couronné de succès crée un Réserve non-renouvelable de Niveau x Score /5 EP (RN) Niveau x Score/2 EP (RC). L'objet est détruit en cas EC. On ne peut pas utiliser plus d'une amulette à la fois. Le contact et l'*Accord* sont exigés pour utiliser l'amulette.

Une amulette standard a une demi-vie de son niveau x1 mois.

Au bout de chacune de ces durées elle perd la moitié de ses points

Effets de Bonus

15 + on peut donner à l'Amulette le pouvoir d'éliminer les Points de fatigue acquis par son utilisateur accordé.

17 + l'Amulette peut être faite pour tenir sa charge indéfiniment jusqu'à ce qu'elle soit vide

Fatigue : Capacité d'Amulette x 2 (1/2 avec RC)

Temps : x 2 Heures

Portée : Contact

Durée : jusqu'à EP sont Dépensé (la demi-vie) (17 +) jusqu'à ne dépensé (aucune perte de demi-vie)

Bulle de Raldanùs

Multi-Niveau Neutre

Un enchantement qui crée une zone sphérique dans laquelle des effets magiques de niveau inférieur sont interrompus, (et est, donc, inutile au niveau I). La sphère est centrée sur la tête du mage est à un rayon maxi de Score/2 pas (RN) Score pas (RC). Le rayon ne peut pas s'étendre au-delà d'un sort ou objet de niveau égal ou supérieur (il ne fait pas le tour). Le mage ne peut pas se déplacer de plus un pied dans une direction pour la Durée (la Bulle est non-mobile). Les enchantements Indéfinis et Permanents sont suspendus dans la sphère (ils reprennent normalement quand la bulle 'passe'). Les enchantements provisoires sont aussi suspendus, mais reprennent seulement s'ils sont encore actif (durée)

Tandis que la Bulle est en place, aucune magie de plus bas niveau ne peut y fonctionner (incluant le mage) et aucun effet magique de niveau inférieur ne peut pénétrer de l'extérieur.

Effets de Bonus :

16 + Mage peut étendre/contracter la Bulle Dans sa mesure maximale.

18 + le mage peut se déplacer (la Bulle maintient son emplacement relatif).

19 + le mage peut détacher la Bulle, le fixant dans l'espace.

Fatigue : F1x1/2 niveau

Temps : x 2 Secondes

Portée : (Origine) Soi (Rayon d'Effet) Score x2 pieds (LOS)

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



Détente

Multi-Niveau Neutre

Un auto-enchantement pour déclencher un sort en attente en lui attribuant des conditions de déclenchement, comme 'Quand cela devient sombre' ou 'quand l'objet est touché par un autre magie'. Le mage spécifie les circonstances de déclenchement quand il jette le sort de *Détente*, elles doivent être assez simples et touchent aux conditions environnementales que le sort pourrait raisonnablement détecter. La détente peut seulement être utilisée avec sort de stockage et un sort cible de complexité égale ou inférieure. Le sort est parfois utilisé pour créer 'un piège ou une alarme'.

Effets de Bonus : aucun

Fatigue : F1 x ½ niveau
Temps : x 30 Secondes
Portée : Contact (comme applicable)
Durée : (RN) Score x5 jours (Maximum)
 (RC) Indéfini (Maximum)

Bouclier de Kail

Multi-Niveau Neutre

Ce sort crée un bouclier de détection et de protection inerte pour la durée ou jusqu'à ce qu'il soit déclenché par n'importe quel sort de niveau inférieur ou égal visant le mage. L'enchantement de base ne fait que détecter la convocation et le type de sort, il se dissipe au premier sort. Le jet de fonctionnement du bouclier est refait pour voir si le sort se déclenche

Effets de Bonus

9 + le mage apprend la nature (ou probablement le nom) du sort entrant.
11 + le Bouclier Restes en place après utilisation jusqu'à la fin de la durée ; de nouvelles utilisations exigent complémentaire de nouveaux jets de réussite.
15 + le mage peut dissiper une partie de l'effet du sort d'arrivée. Le pourcentage d'effet (s) dissipé est décidé comme suit :
 Sort de même niveau que le bouclier 50%
 +25% par niveau de différence
 RC : +25%
18 + les effets Dissipés peuvent être redirigés.
19 + le Bouclier peut être mise sur une autre personne, mais Peut seulement dissiper (ne peut pas analyser ou rediriger).

Fatigue : F1 x ½ niveau
Temps : x1 minute
Portée : (de Base) soi (19 +) Contact
Durée : (RN) Score x30 minutes (RC) x 3

Pierre de Zyna

Multi-Niveau Neutre

Un sort pour créer *un artefact psionique* inerte. Le niveau et le succès du sort détermine l'apparition et 'l'effet' de l'objet final. Quand le sort est réalisé correctement, l'artefact est Gris (bien que l'examen très proche puisse révéler une surface couverte par une matrice *d'extrêmement petits* points noirs et blancs.

La substance est typiquement à la température ambiante En général, il se comporte comme une pierre incassable. *Les pierres* montrent une inertie disproportionnée, Le sort produit une sphère creuse inerte de SI/10 pouces de diamètre.

Effets de Bonus

14 + les Sphères peuvent être cultivées 'autour' d'autres objets (Ils sont toujours creux de toute façon). Les objets dans les pierres sont immunisés aux dégâts physiques et a ceux du temps.
16 + le diamètre Maximal d'une sphère est d'un pouce x le plus faible entre SI et niveau.
18 + la Sphère peut être modelée à la forme d'un objet contenant (le volume maximal ne peut pas être dépassé).
19 + le mage peut créer des formes raisonnablement simples contenant (le volume maximal ne peut pas être dépassé)

Fatigue : F1 x ½ niveau
Temps : x 2 Secondes
Portée : Contact (de Base) (11 +) Score x2 pieds (LdV)
Durée : Moins d'une seconde

Puit de Zyna

Multi-Niveau Neutre

Un sort qui draine l'énergie (inflige la fatigue sur) un sujet. Le sort de base travaille sur un sujet simple que le mage doit toucher au lancer du sort Chaque 'victime' évalue l'ESPRIT moins le niveau du sort Et compare le résultat avec la réussite du mage (RC/RN)

La victime subit une fatigue égale a Score/10 par niveau de réussite ou d'échec de différence (RC/EC 3 niveaux de différence)
 Si le résultat est égalité ou un niveau supérieur pour la victime, rien ne se passe

Effets de Bonus

11 + Portée = Score x2 Pieds. Si on ne touche pas de sujet, l'effet S'étend à tous les sujets possibles à portée (sauf le mage). Chaque victime fait un jet d'esprit séparé, mais le mage ne fait que son jet de déclenchement
19 + le mage récupère une partie de l'énergie Perdu par les victimes. Il élimine une fatigue égale à 1/3 (RN) ou 2/3 (RC) *du total* FP accumulé Par toutes les victimes, mais ne peut pas réduire la fatigue au delà de 0 ou transférer a un artefact.

Fatigue : F1 x ½ niveau
Temps : x 1 Heure
Portée : Contact
Durée : Indéfini