



OBJET

Schème élémentaire :
armes, meubles, outils,
ordinateurs, véhicules, etc.



VÉGÉTAL

Schème élémentaire :
plantes, graines, arbres, fleurs,
fruits, légumes, etc.



AIR

Schème élémentaire :
oxygène, gaz ou assimilés, etc.



LUI

Schème élémentaire :
espèces dites intelligentes,
c'est-à-dire les anthéens



TERRE

Schème élémentaire :
terre meuble, pierre, argile,
métal brut, etc.



MOI

Schème élémentaire :
Magicien qui lance le Sort



ANIMAL

Schème élémentaire :
insectes, oiseaux, reptiles,
poissons, mammifères, etc.



EAU

Schème élémentaire :
liquides, mercure, l'eau de mer,
boissons, pluie, etc.



FEU

Schème élémentaire :
brasiers, lave, flammes,
éclaircs, etc.



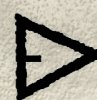
LIMBES

Schème élémentaire :
Anti-Âmes et Nécrosiens



CONTRÔLE

Schème d'action :
Contrôle De



DÉPLACEMENT

Schème d'action :
Déplacement
Comme ou Sur ou Dans



NON-PERCEPTION

Schème d'action :
Non-Perception De



PERCEPTION

Schème d'action :
Perception
Comme ou De ou En



MUTATION

Schème d'action :
Mutation En



COMME

Schème clé :
Déplacement et Perception



DANS

Schème clé :
Déplacement



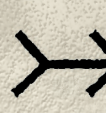
SUR

Schème clé :
Déplacement



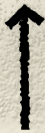
DE

Schème clé :
Contrôle, Non-Perception et
Perception



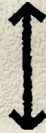
EN

Schème clé :
Perception et Mutation



1 CIBLE

Schème adjectif :
Nombre de cibles
Malus 0



2 CIBLES

Schème adjectif :
Nombre de cibles
Malus -1



MAGIE/2 CIBLES

Schème adjectif :
Nombre de cibles
Malus -2



MAGIE CIBLES

Schème adjectif :
Nombre de cibles
Malus -3



1 FOIS PAR JOUR

Schème adjectif :
Fréquence
Malus 0



1 FOIS PAR SITUATION

Schème adjectif :
Fréquence
Malus -1



1 FOIS TOUS LES 2 TOURS

Schème adjectif :
Fréquence
Malus -2



1 FOIS PAR TOUR

Schème adjectif :
Fréquence
Malus -3



CONTACT

Schème adjectif :
Portée
Malus 0



INTERACTION

Schème adjectif :
Portée
Malus -1



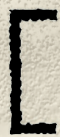
DISTANCE

Schème adjectif :
Portée
Malus -2



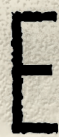
HORIZON

Schème adjectif :
Portée
Malus -3



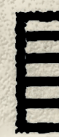
1 TOUR

Schème adjectif :
Durée
Malus 0



2 TOURS

Schème adjectif :
Durée
Malus -1



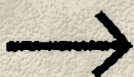
1 HEURE

Schème adjectif :
Durée
Malus -2



1 JOUR

Schème adjectif :
Durée
Malus -3



POUR

Schème clé :
désigne l'élément cible



ET

Schème clé :
rajouter un élément cible
Malus -3