

LES SCHEMES

Voici la liste des Schèmes à donner au Magicien des Schèmes pour qu'il puisse créer ses Sorts.

gurb



OBJET

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

goth



VÉGÉTAL

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

gulh



AIR

Schème élémentaire :
oxygène, gaz ou assimilés, etc.

gath



LUI

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

golh



TERRE

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

galh



MOI

Schème élémentaire :
Magicien qui lance le Sort

gorh



ANIMAL

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

garh



EAU

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

guth



FEU

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

garg



LIMBES

Schème élémentaire :
Anti-Âmes et Nécrociens

vankh



CONTRÔLE

Schème d'action :
Contrôle De

vukh



DÉPLACEMENT

Schème d'action :
Déplacement
Comme ou Sur ou Dans

vakh



NON-PERCEPTION

Schème d'action :
Non-Perception De

vokh



PERCEPTION

Schème d'action :
Perception
Comme ou De ou En

vekh



MUTATION

Schème d'action :
Mutation En

mous



DANS

Schème clé :
Déplacement

mes



SUR

Schème clé :
Déplacement

mas



COMME

Schème clé :
Déplacement et Perception

nomh



1 CIBLE

Schème adjectif *Mineur* :
NOMBRE DE CIBLES
Puissance 1

namh



2 CIBLES

Schème adjectif *Mineur* :
NOMBRE DE CIBLES
Puissance 2

noumh



MAGIE/2 CIBLES

Schème adjectif *Majeur* :
NOMBRE DE CIBLES
Puissance 3

niamh



MAGIE CIBLES

Schème adjectif *Majeur* :
NOMBRE DE CIBLES
Puissance 4

lokh



1 FOIS PAR JOUR

Schème adjectif *Mineur* :
FRÉQUENCE
Puissance 1

lakh



1 FOIS PAR SITUATION

Schème adjectif *Mineur* :
FRÉQUENCE
Puissance 2

loukh



1 FOIS TOUS LES 2 TOURS

Schème adjectif *Majeur* :
FRÉQUENCE
Puissance 3

liakh



1 FOIS PAR TOUR

Schème adjectif *Majeur* :
FRÉQUENCE
Puissance 4

zonh



CONTACT

Schème adjectif *Mineur* :
PORTÉE
Puissance 1

zanh



INTERACTION

Schème adjectif *Mineur* :
PORTÉE
Puissance 2

zounh



DISTANCE

Schème adjectif *Majeur* :
PORTÉE
Puissance 3

zianh



HORIZON

Schème adjectif *Majeur* :
PORTÉE
Puissance 4

dorh



1 TOUR

Schème adjectif *Mineur* :
DURÉE
Puissance 1

darh



MAGIE/3 TOURS

Schème adjectif *Mineur* :
DURÉE
Puissance 2

dourh



1 HEURE

Schème adjectif *Majeur* :
DURÉE
Puissance 3

diarh



1 JOUR

Schème adjectif *Majeur* :
DURÉE
Puissance 4

mus



DE

Schème clé :
Contrôle, Non-Perception et
Perception

mos



EN

Schème clé :
Perception et Mutation

mons



ET

Schème clé :
rajouter un élément cible
Âme -1

En bleu est indiqué la prononciation de chaque Schème en langue nomoï. Si un joueur prononce l'algorithme magique complet (adjectifs compris) sans se tromper, il bénéficie d'un Bonus de +1 à ajouter au Score de son Test de MAGIE + Trihn pour lancer un Sort.