



Sorts de la Confrérie

Nécessite 1 action pour être lancé (sauf exceptions précisées)

Le coût en PV est encaissé chaque fois que le mage essaye de lancer le sort.

Sur un 20 au test d'Art de la Magie, le sort coûte 0 PV

Sur un 1 au test d'Art de la Magie, le sort coûte 1 PV de plus que prévu.

DM = Dégât magique

DD sorts = 10 + Mod ING + (Niv mago/2) + Niv sort (+ 1 si serment de la confrérie)

Sort	Degrés I	Degrés II	Degrés III
Lancement	Art de la magie DD 15	Art de la magie DD 20	Art de la magie DD 25
NB util / jour	Infini	1 + Mod INT (Mini 1)	0 + Mod INT (Mini 0)

Bouclier invisible	Déflexion (1PV) 1 rnd/ niv mage +5 CA (Att physiques) face à 1 ennemi désigné lors du lancement	Bouclier d'endurance (2PV) 1 rnd/ niv mage +5 CA (Att physiques) Annul 1 tir / rnd sauf armes à feu.	Mur de protection (4 PV) 1 rnd/ niv mage +7 CA (Att physique et JP/magie) Annul 1 tir / rnd sauf armes à feu.
Contre sort	Contre sort (PV variable) Pas de limite au nombre de contre sort qui peuvent être lancés chaque jour. Ne marche que contre les sorts du Dessi ou de la Confrérie, les effets des objets magiques. Le test pour lancer est de DD = DD sort contré, -2 si déjà contrer une fois, +2 par sort contrer en plus du premier dans ce rnd PV perdus= DD sort contré / 5 Lancer en action libre (limite nb contre sort par rnd = mod DEX)		
Détection du mal	Vision de l'âme impie 1 rnd Détection l'allégeance Mal (intensité) 1 seul test par cible	Révélation du mal (1PV) 1 minute Détection l'allégeance Mal (intensité) sur un rayon de 100 m 1 fois par heure	Baptême de l'impie (2PV) 1 minute Détection l'allégeance Mal (intensité) sur un rayon de 100 m Identification : INT DD 5+DV (ou +12 / objet) 1 fois par heure
Filet	Lancer le filet (1PV) Ø : 1,5m Portée 6m Durée 1+ niv mage rnd. Jet réflexe pour esquiver Jet de Force ou d'Évasion DD sort pour se libérer sinon Enchevêtré Peut aussi servir à donner +5 à l'escalade.	Coup de filet (2PV) Ø : 6m Portée 15m Durée 1+ niv mage rnd. Jet réflexe pour esquiver Jet de Force ou d'Évasion DD sort pour se libérer sinon Enchevêtré La toile peut être enflammée avec des Dg = DM	Anneaux constricteurs (4PV) Toute cible désignée par le mage à moins de 4,5 m : Etourdi 1 rnd Puis Nb rnd PV de DG chaque rnd jusqu'à un nombre de rnd = DM ou Jet de Force ou d'Évasion DD sort réussi par la cible.



Sort	Degrés I	Degrés II	Degrés III
Envoûtement	Plaisant Atours 1 rnd/ niv mage +4 CHA 1 fois par heure	Prompte amitié (1PV) 1 cible devient amicale pendant 1 minute/niv sauf si JP Volonté 1 fois par jour et par cible	Armistice (2PV) Empêche toute créature hostile, ratant un JP Volonté, à 9 m de l'attaquer pendant DM rnds.
Lévitacion	Chute ralentic Permet de tomber sans dégâts Prend une action libre à lancer.	Regard flottant (1PV) Fait bénéficier une cible de chute ralentic Ou soulève 1 cible à 36 m qui perd ses bonus CA lié à la DEX et ne peut bouger pendant 2D4 rnd.	Figé en vol (2PV) Pour 1 action libre, stoppe 1 mvt aérien d'1 cible visible à 36 m. Si c'est un projectile il faut battre un CA = dé d'att. A bout d'1D4+1 rnd, un être vivant reprend son mvt, une chose tombe au sol
Main de feu	Impulsion électrique (1PV) Frappe 1 cible à 9 m si un test d'att magique est réussi. Dg= DM+niv de plus les créatures au contact prennent DM+niv/2 Peut être utiliser autant de fois que l'on a d'att magique par rnd.	Acier étincelant (2PV) Confère a une arme métallique une augmentation de DM en dégât électriques pendant 1 rnd/ niv.	Eclairs en chaîne (5PV) Comme impulsion électrique. Pas de test d'att pour la 1 ^{ère} cible puis peut poursuivre sur niv cible à moins de 9 m les unes des autres. Chaque cible doit être touchée par un test d'att magique, un échec interrompt le sort.
Purification	Purification Soigne 1 cible de Degrés x DM PV, la cible et le mage doivent être dans de l'eau courante. 1 fois par heure et par cible En cas d'échec plus de purification pour 24 heures		
Silence	Marche silencieuse 1rnd pour lancer Durée 1 heure maxi Plus de Son entrant ou sortant pour le lanceur +5 à la discrétion. En cas d'échec plus de silence pour 24 heures	Toucher silencieux (1PV) Idem à marche silencieuse mais étendu à 2 cibles de taille M ou 1 G à moins de 3 m	Isolation silencieuse (2PV) Jet d'att magique puis JP de volonté. Si ok durée = 1rnd si échec durée = DM rnd. La cible ne peut entendre ni parler.
Vigueur	Homme d'arme (1PV) Permet de savoir utiliser les armes, armures et bouclier. Sous l'effet de se sort, seul Vigueur peut être lancé. Dure 1 heure et peut être lancer niv mage/jour.	Serment de l'épée (2PV) Pour l'arme mains, donne +1 Att et Dg, empêche d'être désarmé ou briser. Dure 1 rnd / niv mage. Pendant ce temps il ne peut lâcher son arme.	Furie guerrière (5PV) Donne l'effet et les contraintes d'homme d'arme et de serment de l'épée. Permet d'utiliser Att magique comme base pour toucher. Durée = mod INT