

Le Magus

Table des matières

<u>Le Magus</u>	2
Descriptif de la classe	2
<u>Les arcanes de magus</u>	5
<u>Liste des sorts de magus</u>	8
Sorts de magus de niveau 0.....	8
Sorts de magus de niveau 1.....	8
Sorts de magus de niveau 2.....	8
Sorts de magus de niveau 3.....	9
Sorts de magus de niveau 4.....	10
Sorts de magus de niveau 5.....	10
Sorts de magus de niveau 6.....	10
<u>Les archétypes de magus</u>	11
Forgeâme	11
Kensai	11
Lamelié	12
Lamesort	13
Lanceur de maléfices	13
Myrmidarque.....	14
Skirnir	14
Spécialiste du bâton	15



Le Magus

Il y a des gens qui passent leur vie à lire d'anciens ouvrages et des textes antiques pour obtenir des pouvoirs magiques et d'autres qui consacrent tout leur temps à améliorer leur maîtrise des armes pour devenir des maîtres inégalés. Le magus est un élève des deux philosophies qui fusionne les aptitudes magiques avec les prouesses martiales pour former un ensemble unique, une discipline qui lui permet d'utiliser les sorts et l'acier avec un effet dévastateur. Alors que son pouvoir augmente, le magus accède à une puissante magie qui lui permet d'unir encore plus pleinement ses talents et, au sommet de son art, il devient une véritable tornade d'acier et de magie, une force à laquelle peu d'ennemis osent s'opposer.

Rôle. Les magi passent le plus clair de leur temps à parcourir le monde pour apprendre tous les secrets magiques ou martiaux

qu'ils peuvent. Il leur arrive de rester des mois à apprendre un nouveau style d'escrime auprès d'un maître d'arme tout en passant leurs nuits à la bibliothèque, penchés sur d'anciens ouvrages. La plupart des gens qui empruntent cette voie possèdent toutes sortes de connaissances et tiennent compte de tout ce qui pourrait les aider dans leur recherche de la perfection.

Voir les arcanes de magus.

Voir aussi la Liste des sorts de magus.

Voir les archétypes du magus. Forgeâme (UC) / Kensai (UC) / Lamélié (UM) / Lamesort (UM) / Lanceur de maléfices (UM) / Myrmidarque (UC) / Skirnir (UC) / Spécialiste du bâton (UM)

Niveau	BBA	Vigueur	Réflexes	Volonté	Spécial	Sorts par jour						
						0	1er	2e	3e	4e	5e	6e
1	+0	+2	+0	+2	combat magique, réserve magique, tours de magie	3	1	-	-	-	-	-
2	+1	+3	+0	+3	frappe magique	4	2	-	-	-	-	-
3	+2	+3	+1	+3	arcane du magus	4	3	-	-	-	-	-
4	+3	+4	+1	+4	souvenir magique	4	3	1	-	-	-	-
5	+3	+4	+1	+4	don supplémentaire	4	4	2	-	-	-	-
6	+4	+5	+2	+5	arcane du magus	4	4	3	-	-	-	-
7	+5	+5	+2	+5	armure intermédiaire, réserve de connaissances	5	4	3	1	-	-	-
8	+6/+1	+6	+2	+6	science du combat magique	5	4	4	2	-	-	-
9	+6/+1	+6	+3	+6	arcane du magus	5	5	4	3	-	-	-
10	+7/+2	+7	+3	+7	formation du combattant	5	5	4	3	1	-	-
11	+8/+3	+7	+3	+7	don supplémentaire, science du souvenir magique	5	5	4	4	2	-	-
12	+9/+4	+8	+4	+8	arcane du magus	5	5	5	4	3	-	-
13	+9/+4	+8	+4	+8	armure lourde	5	5	5	4	3	1	-
14	+10/+5	+9	+4	+9	combat magique supérieur	5	5	5	4	4	2	-
15	+11/+6/+1	+9	+5	+9	arcane du magus	5	5	5	5	4	3	-
16	+12/+7/+2	+10	+5	+10	riposter	5	5	5	5	4	3	1
17	+12/+7/+2	+10	+5	+10	don supplémentaire	5	5	5	5	4	4	2
18	+13/+8/+3	+11	+6	+11	arcane du magus	5	5	5	5	5	4	3
19	+14/+9/+4	+11	+6	+11	accès aux sorts supérieurs	5	5	5	5	5	5	4
20	+15/+10/+5	+12	+6	+12	magus ultime	5	5	5	5	5	5	5

Descriptif de la classe

Alignement. Au choix.

Dés de vie. d8.

Compétences de classe. Les compétences de classe du magus sont les suivantes : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Connaissances (exploration souterraine) (Int), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (plans) (Int), Équitation (Dex), Escalade (For), Intimidation (Cha), Natation (For), Profession (Sag), Utilisation d'objets magiques (Cha) et Vol (Dex).

Points de compétence par niveau. 2 + modificateur d'Intelligence.

Armes et armures. Le magus est formé au maniement de toutes les armes courantes et de guerre. Il sait également comment porter une armure légère. Il peut lancer des sorts de magus alors qu'il porte une armure légère sans risque d'échec des sorts profanes, contrairement à d'habitude. Comme tous les autres lanceurs de sorts profanes, il court un risque d'échec s'il porte une armure intermédiaire, lourde ou un bouclier, à condition que le sort ait une composante gestuelle. Un magus multiclassé est toujours soumis au risque d'échec des sorts profanes pour tous les sorts qu'il lance grâce à une autre classe.

Sorts. Un magus lance des sorts tiré de la liste des sorts de magus. Il doit choisir ses sorts et les préparer à l'avance.

Pour apprendre, préparer ou lancer un sort, le magus doit avoir une valeur d'Intelligence de 10 + niveau du sort. Le degré de difficulté du jet de sauvegarde opposé à un sort de magus est de 10 + niveau du sort + modificateur d'Intelligence du magus.

Chaque jour, le magus ne peut lancer qu'un certain nombre de sorts de chaque niveau. Son nombre de sorts de base journalier est indiqué dans la table ci-dessus. Il reçoit en plus des sorts quotidiens supplémentaires s'il possède une grande Intelligence.

Il n'y a pas de limite au nombre de sorts que le magus connaît. Il doit les choisir et les préparer à l'avance, en prenant 8 heures de sommeil et en étudiant son grimoire pendant 1 heure. Il décide des sorts à préparer pendant cette période d'étude. Il peut choisir ces sorts sur la liste des sorts de magus.

Grimoire. Chaque jour, pour préparer ses sorts, le magus doit étudier son grimoire. Il ne peut pas préparer un sort qui n'y figure pas, à part lecture de la magie que tous les magi peuvent lancer de mémoire.

Un magus commence le jeu avec un grimoire contenant tous les sorts de niveau 0 et trois sorts de magus de niveau 1 de son choix. Le magus choisit également un nombre de sorts supplémentaires de niveau 1 égal à son modificateur d'Intelligence. À chaque fois qu'il gagne un niveau de magus, il apprend deux nouveaux sorts de magus de n'importe quel(s) niveau(x) qu'il est autorisé à lancer (en fonction de son nouveau niveau de magus) et les ajoute à son grimoire. À tout moment, il peut y ajouter des sorts trouvés dans d'autres grimoires.

Un magus peut apprendre des sorts dans le grimoire d'un magicien et inversement. En revanche, les sorts appris doivent figurer sur la liste des sorts de magus. Un alchimiste peut apprendre des formules en étudiant le grimoire d'un magus si les sorts choisis font partie de la liste des sorts de l'alchimiste. Un magus ne peut pas apprendre de sorts auprès d'un alchimiste.

Réserve magique (Sur). Au niveau 1, le magus obtient un réservoir d'énergie mystique profane dans lequel il puise pour alimenter ses pouvoirs et améliorer ses armes. Cette réserve possède un nombre de points égal à 1/2 niveau du magus (avec un minimum de 1) + modificateur d'Intelligence. La réserve se régénère chaque jour, quand le magus prépare ses sorts.

Au niveau 1, le magus peut dépenser 1 point de sa réserve par une action rapide pour donner un bonus d'altération de +1 à l'arme qu'il tient, quelle qu'elle soit, pendant 1 minute. Ensuite, tous les quatre niveaux, ce bonus augmente de 1, avec un maximum de +5 au niveau 17. Ces bonus s'ajoutent à ceux de l'arme et se cumulent avec eux jusqu'à un maximum de +5. Ce pouvoir ne se cumule pas avec lui-même, même si on le lance à plusieurs reprises.

Au niveau 5, le magus peut utiliser ces bonus pour ajouter l'une des propriétés suivantes à l'arme : *acérée, dansante, de feu, de feu intense, de foudre, de foudre intense, de froid, de froid intense, de rapidité* ou *vorpale*. L'ajout de telles propriétés consomme une quantité de bonus égale au modificateur du prix de base de la dite propriété. Ces propriétés s'ajoutent à celles que l'arme possède déjà mais les doubles ne se cumulent pas. Si l'arme n'est pas magique, il faut au moins lui ajouter un bonus d'altération de +1 avant de pouvoir lui donner la moindre propriété.

Le magus décide des bonus et propriétés au moment où il dépense son point de réserve magique et il ne peut plus en changer sans recourir à nouveau à ce pouvoir. Les bonus ne fonctionnent pas si ce n'est pas le magus qui utilise l'arme. Le magus ne peut améliorer ainsi qu'une arme à la fois. S'il utilise à nouveau ce pouvoir, la première version prend fin.

Tours de magie. Un magus prépare chaque jour un certain nombre de tours de magie, ou sorts de niveau 0, comme indiqué dans la table 1-1 dans la colonne Sort par jour. Ils se lancent comme n'importe quel sort mais le magus ne les « dépense » pas et peut les réutiliser à volonté.

Combat magique (Ext). Au niveau 1, le magus apprend à lancer des sorts et à manier ses armes en même temps. Ceci fonctionne comme le combat à deux armes mais l'arme secondaire est en fait le sort en pleine incantation. Pour se servir de ce pouvoir, le magus doit avoir une main libre (même si le sort qu'il lance ne possède pas de composante gestuelle) et utiliser une arme légère ou à une main de l'autre.

Lors d'une action complexe, il peut porter toutes les attaques autorisées avec son arme avec un malus de -2 et lancer tout sort de la liste de magus dont l'incantation n'excède pas une action simple (tout jet d'attaque inclus dans le sort subit également le malus de -2).

Si le magus lance le sort sur la défensive, il peut ajouter le malus de son choix aux jets d'attaque (sans dépasser une valeur égale à son bonus d'Intelligence et ajouter cette valeur à ses tests de concentration, sous forme de bonus de circonstance. Si le magus rate son test, il perd son sort mais ses attaques souffrent tout de même du malus.

Le magus peut lancer le sort ou attaquer avec ses armes en premier comme il le souhaite mais, s'il porte plusieurs attaques, il ne peut pas intercaler le sort entre elles.

Le combat magique peut être utilisé avec les tours de magie du magus.

Frappe magique (Sur). Au niveau 2, quand un magus lance un sort de la liste de magus dont la portée est notée « contact », il peut appliquer le sort à l'aide de l'arme qu'il manie, lors d'une attaque de corps à corps.

Au lieu de faire une attaque de contact au corps à corps gratuite comme le permet normalement le sort, il a droit à une attaque de corps à corps gratuite avec son arme (avec son bonus de base à l'attaque maximal). Cela fait partie de l'incantation du sort. S'il réussit, cette attaque inflige également les dégâts habituels en plus d'appliquer les effets du sort.

Si le magus lance cette attaque alors qu'il utilise le combat magique, l'attaque de corps à corps subit les malus liés à l'utilisation de ce pouvoir. L'attaque bénéficie de la zone de critique possible de l'arme (20, 19-20 ou 18-20 et elle est affectée par les propriétés comme acérée ou autres effets similaires). En revanche, le sort fait seulement des dégâts doublés en cas de coup critique, l'arme utilise son propre modificateur de coup critique.

Arcanes du magus. Alors que le magus gagne des niveaux, il apprend des secrets liés à sa manière de mêler la puissance martiale et les compétences magiques.

À partir du niveau 3, il obtient un arcane du magus. Ensuite, il en gagne un nouveau tous les trois niveaux. Sauf indication contraire, le magus ne peut pas sélectionner le même arcane à plusieurs reprises. Les arcanes de magus qui affectent les sorts s'appliquent uniquement aux sorts de la liste de magus, à moins d'une indication contraire. Voir la liste des arcanes de magus.

Souvenir magique (Sur). Au niveau 4, le magus apprend à se servir de sa réserve magique pour se souvenir des sorts qu'il a déjà lancés. Par une action rapide, il peut se souvenir d'un sort de magus qu'il a déjà préparé et lancé dans la journée en dépensant un nombre de points de réserve magique égal au niveau du sort (minimum 1).

Ce sort est à nouveau considéré comme prêt, comme si le magus ne l'avait pas lancé.

Don supplémentaire. Au niveau 5 et, par la suite, tous les six niveaux, le magus gagne un don supplémentaire en plus de ceux dus à la progression normale. Ils sont à choisir dans les listes de dons de combat, de création d'objet ou de métamagie.

Le magus doit remplir les conditions requises, comme d'habitude.

Réserve de connaissances (Sur). Au niveau 7, quand le magus prépare ses sorts, il peut dépenser 1 point de réserve magique ou plus, avec une limite égale à son bonus d'Intelligence. Pour chaque point dépensé, il peut choisir un sort de la liste du magus et faire comme s'il se trouvait dans son grimoire. Il peut donc le préparer pour la journée. S'il n'a pas lancé les sorts préparés ainsi avant la prochaine phase de préparation de sorts, il les perd. Il peut également relancer ces sorts à l'aide du pouvoir de souvenir magique mais seulement avant la prochaine phase de préparation de sorts.

Armure intermédiaire (Ext). Au niveau 7, le magus se forme au port des armures intermédiaires. Il peut lancer des sorts de magus alors qu'il porte une armure intermédiaire sans risque d'échec des sorts profanes, contrairement à d'habitude. Comme tous les autres lanceurs de sorts profanes, il court un risque d'échec s'il porte une armure lourde ou un bouclier, à condition que le sort ait une composante gestuelle.

Science du combat magique (Ext). Au niveau 8, le magus devient plus performant pour lancer des sorts et attaquer avec ses armes. Quand il utilise le pouvoir de combat magique, il reçoit un bonus de circonstance de +2 aux tests de concentration, en plus des bonus obtenus en choisissant de subir un malus au jet d'attaque.

Formation de combattant (Ext). À partir du niveau 10, le magus utilise 1/2 de son niveau comme niveau de guerrier pour remplir les conditions requises pour un don. S'il a des niveaux de guerrier, ils se cumulent.

Science du souvenir magique (Sur). Au niveau 11, le magus devient encore plus efficace quand il se souvient d'un sort en puisant dans sa réserve magique. Quand il utilise le souvenir magique, il dépense un nombre de points tirés de sa réserve magique égal à 1/2 niveau du sort (1 au minimum).

De plus, au lieu de se souvenir d'un sort utilisé, le magus peut préparer un sort présent dans son grimoire par une action rapide. Ce sort doit être de même niveau que le sort utilisé. Pour cela, il dépense un nombre de points de réserve égal au niveau du sort (avec un minimum de 1). Le magus ne peut pas appliquer de don de métamagie à un sort ainsi préparé. Le magus n'a pas besoin de se référer à son grimoire quand il prépare un sort de cette manière.

Armure lourde (Ext). Au niveau 13, le magus se forme au port des armures lourdes. Il peut lancer des sorts de magus alors qu'il porte une armure lourde sans risque d'échec des sorts profanes,

contrairement à d'habitude. Comme tous les autres lanceurs de sorts profanes, il court un risque d'échec s'il porte un bouclier, à condition que le sort ait une composante gestuelle.

Combat magique supérieur (Ext). Au niveau 14, le magus parvient à lancer des sorts sans risque d'erreur tout en attaquant au corps à corps. À chaque fois qu'il se sert de ce pouvoir, son bonus au test de concentration est égal au double du malus qu'il choisit d'avoir aux jets d'attaque.

Riposter (Ext). À partir du niveau 16, quand un ennemi situé à portée du magus lance un sort sur la défensive, il provoque une attaque d'opportunité de la part du magus une fois le sort lancé. Cette attaque n'interrompt pas le sort.

Accès aux sorts supérieur (Sur). Au niveau 19, le magus a accès à une liste de sorts plus développée. Il apprend quatorze sorts de magicien supplémentaires dans son grimoire, qu'il note comme des sorts de magus de même niveau. Pour chacun des niveaux suivants, il apprend deux sorts de magicien qui ne figurent pas sur la liste du magus : niveaux 0, 1, 2, 3, 4, 5 et 6.

Il ignore les composantes gestuelles de ces sorts et les lance sans risque d'échec des sorts profanes.

Magus ultime (Sur). Au niveau 20, le magus devient un maître des sorts et du combat. À chaque fois qu'il utilise son pouvoir de combat magique, il peut se dispenser de faire un test de concentration s'il lance un sort sur la défensive. Quand il se sert du combat magique et que ses sorts visent la même cible que ses attaques au corps à corps, il peut choisir d'augmenter le DD pour résister à ses sorts de +2, se donner un bonus de circonstance de +2 pour vaincre une éventuelle résistance à la magie ou s'attribuer un bonus de circonstance de +2 à tous les jets d'attaque contre la cible, le tout durant son tour.

Les arcanes de magus

Maître de la magie profane et des attaques à l'arme blanche plus conventionnelles, le magus cherche un équilibre entre ces deux styles. Plus le magus monte en niveau, mieux il maîtrise les secrets profanes qui alimentent ses attaques magiques et martiales.

À partir du niveau 3, le magus obtient un arcane. Ensuite, il en gagne un nouveau tous les trois niveaux. Sauf indication contraire, le magus ne peut pas sélectionner le même arcane à plusieurs reprises. Les arcanes de magus qui affectent les sorts s'appliquent uniquement aux sorts de la liste de magus, à moins d'une indication contraire.

Les arcanes de magus suivants sont accessibles à tous les magi qui remplissent les conditions requises.

Affûtage arcanique (Sur). Le magus peut dépenser 1 point de sa réserve magique par une action immédiate, juste après avoir touché une cible avec une arme tranchante ou perforante. Il lui inflige alors un montant de points de saignement égal à son modificateur d'Intelligence (0 au minimum). Il doit avoir atteint le niveau 9 avant de choisir cet arcane.

Assaut accéléré (Sur). Le magus peut dépenser 1 point de sa réserve magique par une action rapide pour agir plus rapidement. Ceci fonctionne comme un sort de *rapidité* mais n'affecte que le mage et dure un nombre de rounds égal au bonus d'Intelligence du magus. Le magus doit être au moins de niveau 9 avant de choisir cet arcane.

Attaquer avec prescience (Sur). Tout de suite après avoir touché une cible avec son arme, le magus peut dépenser 1 point de sa réserve magique, par une action immédiate, pour anticiper la défense de son adversaire. Il a alors une prémonition sur les intentions de son ennemi. La cible perd son bonus de Dextérité contre le magus jusqu'à la fin du prochain tour du magus. Le magus doit avoir atteint le niveau 6 avant de choisir cet arcane.

Bouclier magique (Sur). Par une action immédiate, le magus peut dépenser un point de sa réserve magique pour bénéficier d'un bonus de bouclier à la CA égal à son bonus d'Intelligence jusqu'à la fin de son prochain tour.

Briseur de sorts (Ext). Le magus obtient Briseur de sorts comme don supplémentaire. Il doit avoir atteint le niveau 9 avant de choisir cet arcane.

Cape arcanique (Sur). Le magus peut dépenser 1 point de sa réserve magique pour ajouter son bonus d'Intelligence à ses tests de Discrétion et de Bluff pour créer une diversion et se cacher. Ce bonus dure 1 minute.

Concentré (Ext). Le magus peut refaire un test qu'il vient de faire avec un bonus de +4. Il doit utiliser ce pouvoir après avoir lancé le dé mais avant de connaître son résultat. Il doit prendre le second jet, même s'il est pire que le premier. Il peut utiliser ce pouvoir une fois par jour.

Coup précis (Ext). Par une action rapide, le magus peut dépenser 2 points de sa réserve magique pour que toutes les attaques au corps à corps qu'il porte avant la fin de son tour fonctionnent comme des attaques de contact. Il doit avoir atteint le niveau 9 avant de choisir cet arcane.

Courte portée (Ext). Le magus peut lancer des sorts de rayon avec une portée notée « contact à distance » comme s'il s'agissait de sort de contact au corps à corps. Il peut utiliser un sort de contact à distance qui vise plus d'une créature (comme *rayon ardent*)

mais il ne fait qu'une seule attaque de contact pour en appliquer les effets. Les attaques de contact à distance supplémentaires du sort sont perdues et n'ont aucun effet. Le magus peut utiliser ces sorts avec le pouvoir de classe frappe magique.

Défendre avec prescience (Sur). Le magus dépense 1 point de sa réserve magique par une action immédiate, juste après avoir touché une cible avec une arme. Il a alors une prémonition sur les intentions de son ennemi. Jusqu'au début de son prochain tour, le magus obtient un bonus à la CA et aux jets de Réflexes égal à son modificateur d'Intelligence (0 au minimum) contre les attaques qui viennent de cet adversaire. Le magus doit avoir atteint le niveau 9 avant de choisir cet arcane.

Études diversifiées (Ext). Le magus choisit une autre de ses classes de lanceur de sorts. Il peut utiliser ses pouvoirs de frappe magique et de combat magique quand il lance des sorts appartenant à la liste de cette classe. Cela ne lui permet pas d'éviter le risque d'échec habituel des sorts profanes quand il lance des sorts de cette classe, sauf si le sort ne possède pas de composante gestuelle. Le magus doit être de niveau 6, au minimum, et posséder des niveaux dans une autre classe de lanceur de sorts avant de choisir cet arcane.

Familier (Ext). Le magus obtient un familier en utilisant son niveau de magus comme niveau effectif de magicien. Le familier suit les règles des familiers présentées dans le pouvoir de pacte magique du magicien.

Fortification arcanique (Sur). Par une action rapide, le magus peut dépenser 1 point de sa réserve magique pour ajouter son bonus de bouclier à la CA (y compris son éventuel bonus d'altération) à sa CA au contact, jusqu'au début de son prochain tour.

Fortification arcanique supérieure (Sur). Quand le magus utilise l'arcane fortification arcanique, il peut dépenser un point de réserve de plus pour ajouter son bonus de bouclier à la CA (y compris son éventuel bonus d'altération) à ses jets de Réflexes, jusqu'au début de son prochain tour. S'il est visé par un effet qui nécessite un jet de Réflexes alors qu'il est sous l'effet de ce pouvoir, il peut dépenser 2 points de plus, par une action immédiate, pour bénéficier de l'esquive instinctive ou 4 points pour bénéficier de l'esquive instinctive supérieure. Le magus doit connaître l'arcane fortification arcanique et être au moins de niveau 12 avant de choisir celui-ci.

Frappe critique (Sur). Quand le magus réussit un coup critique avec une arme de corps à corps, il peut lancer un sort de contact par une action rapide puis faire une attaque de contact avec ce sort contre la victime du critique, par une action libre. Le magus ne peut utiliser ce pouvoir qu'une fois par jour. Il doit être au moins de niveau 12 avant de choisir cet arcane.

Frappe de dissipation (Sur). Par une action rapide, le magus peut dépenser 1 point de réserve magique ou plus pour imprégner sa lame d'une puissance particulière. Si l'arme frappe une créature dans la minute qui suit, la créature est soumise à un sort de *dissipation de la magie* qui utilise le niveau du magus comme niveau de lanceur de sorts. En revanche, cet effet ne peut pas dissiper un sort d'un niveau supérieur au nombre de points de réserve magique dépensés pour activer ce pouvoir (faites comme si les sorts de niveau supérieur n'existaient pas et appliquez la tentative de dissipation au sort restant qui possède le plus haut niveau de lanceur de sorts). Une fois que l'arme a touché, son pouvoir se dissipe, même si la tentative de dissipation a échoué. Le magus doit être au moins de niveau 9 avant de choisir cet arcane.

Lame dédiée (Sur). Quand le magus améliore son arme à l'aide de sa réserve magique, il peut dépenser un point de plus pour lui ajouter la propriété anarchique, axiomatique, impie ou sainte. La propriété choisie doit correspondre à son propre alignement. Le magus doit avoir atteint le niveau 12 avant de choisir cet arcane.

Lame fantôme (Sur). Quand le magus améliore son arme à l'aide de sa réserve magique, il peut dépenser un point de plus pour lui ajouter les propriétés de lumière ou spectrale. Le magus doit avoir atteint le niveau 9 avant de choisir cet arcane.

Lame longue durée (Sur). Quand le magus améliore son arme à l'aide de sa réserve magique, il peut dépenser un point de plus pour augmenter la durée de l'amélioration d'une minute par niveau de magus. Le magus doit avoir atteint le niveau 6 avant de choisir cet arcane.

Lame tueuse (Sur). Quand le magus améliore son arme à l'aide de sa réserve magique, il peut dépenser un point de plus pour lui ajouter la propriété tueuse. Le magus doit avoir atteint le niveau 15 avant de choisir cet arcane.

Magie accélérée (Sur). Chaque jour, le magus peut lancer un sort comme s'il était sous l'effet du don Incantation rapide. Ceci n'augmente ni son niveau, ni sa durée d'incantation. Le magus doit avoir atteint le niveau 15 avant de choisir cet arcane.

Magie renforcée (Sur). Une fois par jour, le magus peut lancer un sort comme sous l'effet du don Extension d'effet. Ceci n'augmente pas la durée d'incantation ni le niveau du sort. Le magus doit avoir atteint le niveau 6 avant de choisir cet arcane.

Magie silencieuse (Sur). Chaque jour, le magus peut lancer un sort comme s'il était sous l'effet du don Incantation silencieuse. Ceci n'augmente ni son niveau, ni sa durée d'incantation.

Magie statique (Sur). Chaque jour, le magus peut lancer un sort comme s'il était sous l'effet du don Incantation statique. Ceci n'augmente ni son niveau, ni sa durée d'incantation.

Maître des manœuvres (Ext). Le magus maîtrise une manœuvre de combat qu'il choisit au moment où il prend cet arcane. À chaque fois qu'il tente d'exécuter la manœuvre choisie, il utilise son niveau de magus à la place de son bonus de base à l'attaque (en plus de tout bonus de base à l'attaque issu d'une éventuelle autre classe). Le magus peut choisir cet arcane à plusieurs reprises. Ses effets ne se cumulent pas, ils s'appliquent à chaque fois à une manœuvre différente.

Maîtrise des baguettes (Sur). Quand le magus utilise une baguette, il calcule le DD des sorts qu'elle contient en utilisant son modificateur d'Intelligence et non le modificateur minimum nécessaire pour lancer un sort de ce niveau.

Maîtrise des sceptres (Sur). Quand le magus utilise un sceptre, il calcule le DD de tous les sorts qu'il contient en utilisant son modificateur d'Intelligence (0 au minimum) au lieu du modificateur minimum nécessaire pour lancer ce sort.

Manieur de sceptres (Sur). Le magus utilise son modificateur d'Intelligence (0 au minimum) aux tests de niveau de lanceur de sorts pour vaincre la résistance à la magie quand il utilise un sort contenu dans un sceptre ou qu'il fait une frappe magique canalisée à travers cet objet.

Mélange des sorts (Ext). Quand un magus choisit cet arcane, il doit sélectionner un sort de la liste de magicien d'un niveau qu'il peut lancer en tant que magus. Il ajoute ce sort dans son grimoire et à sa liste des sorts de magus connus, avec un niveau égal à son niveau en tant que sort de mage. Il peut aussi choisir deux sorts de cette manière mais ils doivent tous deux être d'au moins un niveau

de moins que le sort de magus de plus haut niveau accessible au personnage. Le magus peut choisir cet arcane à plusieurs reprises.

Optimisation de la magie (Sur). Une fois par jour, le magus peut lancer un sort comme s'il était sous l'effet du don Quintessence des sorts. Ceci n'augmente ni son niveau, ni sa durée d'incantation. Il doit avoir atteint le niveau 12 avant de choisir cet arcane.

Perturbateur (Ext). Le magus obtient Perturbateur en don supplémentaire. Il doit avoir atteint le niveau 6 avant de choisir cet arcane.

Précision arcanique (Sur). Par une action rapide, le magus dépense 1 point de sa réserve magique pour obtenir un bonus d'intuition égal à son bonus d'Intelligence à tous les jets d'attaque jusqu'à la fin du tour.

Renvoi (Sur). Par une action immédiate, le magus peut sacrifier 1 point de sa réserve magique ou plus pour renvoyer un sort à son lanceur. Ceci fonctionne comme un *renvoi des sorts* mais seulement à condition que le sort renvoyé soit d'un niveau égal ou inférieur au nombre de points de réserve dépensés. Si le magus n'a pas utilisé assez de points, ils donnent un bonus d'intuition aux jets de sauvegarde autorisé par le sort, bonus égal au nombre de points dépensés. Le magus doit avoir atteint le niveau 15 avant de choisir cet arcane.

Réserve de coups (Sur). Par une action simple, le magus peut dépenser 1 point de sa réserve magique pour charger sa main libre d'énergie. Par une action libre, il peut faire une attaque de contact au corps à corps avec cette main pour activer ce pouvoir. S'il touche sa cible, il libère une décharge qui inflige 2d6 points de dégâts d'énergie (acide, électricité, feu ou froid, à choisir au moment de dépenser les points de réserve magique qui activent ce pouvoir). Le magus peut utiliser ce pouvoir avec celui de frappe magique. S'il rate son attaque, il conserve la charge pendant 1 minute, ensuite, elle se dissipe.

Au niveau 6 et, par la suite, tous les trois niveaux, la quantité des dégâts infligés par l'attaque augmente de 1d6.

Réserve de coups persistante (Sur). Le magus peut dépenser 1 point de plus de sa réserve magique quand il se sert de l'arcane réserve de coups. Une cible unique subit les dégâts d'énergie normaux ainsi que la moitié de leur montant au début de son tour au round suivant. Le magus doit avoir atteint le niveau 9 et disposer de l'arcane de magus réserve de coups avant de choisir cet arcane.

Réserve de coups à ricochet (Sur). Le magus peut dépenser 1 point de plus de sa réserve magique quand il se sert de l'arcane réserve de coups. Si son attaque touche, il peut viser un nombre d'ennemis égal à son modificateur d'Intelligence (0 au minimum) à condition qu'ils se trouvent dans un rayon de 4,50 m (3 c). Tous les ennemis touchés reçoivent le même montant de points de dégâts d'énergie que la cible originelle de la réserve de coups, y compris une augmentation due à un coup critique. Le magus doit avoir atteint le niveau 12 et disposer de l'arcane de magus réserve de coups avant de choisir cet arcane.

Réserve de coups tonitruante (Sur). Le magus peut dépenser 1 point de plus de sa réserve magique quand il se sert de l'arcane réserve de coups. Son attaque fait alors des dégâts sonores et assourdit une cible unique pendant 1 round (DD 10 + 1/2 niveau du magus + modificateur d'Intelligence). Le magus doit avoir atteint le niveau 6 et disposer de l'arcane de magus réserve de coups avant de choisir cet arcane.

Souffrance persistante (Sur). Quand le magus touche sa cible avec une arme, il peut dépenser 1 point de sa réserve magique par une action immédiate. Tous les dégâts de cette attaque (y compris

les dégâts d'un sort qui utilise le pouvoir frappe magique) sont considérés comme des dégâts continus vis-à-vis des tests de Concentration que la cible doit effectuer avant le début du prochain tour du magus.

Spécialiste des baguettes (Sur). Le magus peut activer une baguette ou un bâton au lieu de lancer un sort quand il utilise combat magique.

Liste des sorts de magus

Un sort suivi d'un (M) ou d'un (F) dénote la présence d'une composante matérielle ou d'un focalisateur qui ne se trouve normalement pas dans une sacoche à composantes.

Ordre de présentation. Dans la liste, les sorts et leur courte description sont présentés par ordre alphabétique, hormis quand ils appartiennent à une chaîne de sorts particulière.

Dés de vie. Le terme « dés de vie » (ou DV) est synonyme de « niveau de personnage » pour les cibles affectées par les sorts (en effet, nombre de créatures ne peuvent pas progresser dans une classe de personnage ; elles n'ont pas de niveau, mais des dés de vie, ou DV).

Niveau de lanceur de sorts. La puissance d'un sort dépend souvent du niveau de celui qui le jette. Sauf indication contraire, les créatures sans classe ont un niveau de lanceur de sorts égal à leur nombre de DV. Dans la description des sorts, le terme « niveau » désigne toujours le niveau de lanceur de sorts de celui qui les lance, et non le niveau de sort.

Créatures et personnages. Les termes « créature » et « personnage » sont considérés comme synonymes dans la description des sorts.

Sorts de magus de niveau 0

- **Aspersion acide.** Orbe infligeant 1d3 points de dégâts d'acide.
- **Destruction de mort-vivant.** 1d6 points de dégâts à un mort-vivant.
- **Détection de la magie.** Détecte sorts et objets magiques à 18 m à la ronde.
- **Étincelles (APG).** Met le feu à des objets inflammables.
- **Hébétement.** Fait perdre 1 action à un humanoïde de 4 DV ou moins.
- **Illumination.** Éblouit la cible (-1 aux jets d'attaque).
- **Lecture de la magie.** Permet de lire parchemins et livres de sorts.
- **Lumière.** Fait briller un objet comme une torche.
- **Lumières dansantes.** Crée torches ou autres lueurs.
- **Manipulation à distance.** Télékinésie limitée (2,5 kg max.).
- **Ouverture/fermeture.** Ouvre ou ferme portes, fenêtres ou objets.
- **Prestidigitation.** Tours de passe-passe.
- **Rayon de givre.** Rayon infligeant 1d3 points de dégâts.
- **Signature magique.** Inscrit la rune personnelle du PJ (visible ou non).
- **Son imaginaire.** Sons illusoire.

Sorts de magus de niveau 1

- **Agrandissement.** Double la taille d'un humanoïde.
- **Arme boomerang (UC).** Donne la propriété boomerang à une arme.
- **Arme infallible (UC).** Bonus de +2 qui augmente de +1 tous les quatre niveaux de lanceur de sorts aux jets d'attaque pour confirmer un coup critique.
- **Arme magique.** Confère un bonus de +1 à une arme.
- **Arme protectrice (UC) (F).** L'arme que le personnage utilise comme focalisateur du sort le protège et lui permet de lancer des sorts sans provoquer d'attaque d'opportunité.
- **Avancée assurée (UC).** Le personnage peut avancer lentement et sûrement tout en lançant des sorts tant qu'il n'accélère pas, qu'il n'attaque pas et qu'il ne lance pas de sorts offensifs.

- **Bouclier de foudre (UC).** Un bouclier de force protège le personnage jusqu'à ce qu'il le renvoie dans une explosion de foudre.
- **Bouclier.** Disque invisible conférant +4 à la CA et protégeant des projectiles magiques.
- **Brume de dissimulation.** Le PJ est entouré de brouillard.
- **Calme illusoire (UC).** On dirait que le personnage se tient immobile alors qu'il agit.
- **Contact corrosif (AdM).** Attaque de contact qui inflige 1d4 acide/niveau.
- **Contact glacial.** 1 attaque/niveau ; 1d6 points de dégâts, perte de 1 point de Force possible.
- **Couleurs dansantes.** Assomme, aveugle et/ou étourdit 1d6 créatures.
- **Coup au but.** Confère un bonus de +20 au prochain jet d'attaque.
- **Décharge électrique.** 1d6 points de dégâts d'électricité/niveau (max. 5d6).
- **Disparition (APG).** Comme invisibilité pendant 1 round/niveau (Max 5 rounds).
- **Disque flottant.** Disque horizontal de 90 cm de diamètre portant 50 kg/niveau.
- **Feuille morte.** Ralentit la chute.
- **Frappe miroir (UC).** Le personnage frappe plusieurs adversaires lors d'une seule attaque.
- **Graisse.** Rend glissant un objet ou une zone (3 m de côté).
- **Grandes illuminations (APG).** Comme illumination mais touche toutes les créatures dans un rayon de 3 m.
- **Image silencieuse.** Illusion visuelle mineure.
- **Mains brûlantes.** 1d4 points de dégâts de feu/niveau (max. 5d4).
- **Monture.** Appelle un cheval pendant 2 heures/niveau.
- **Morsure du froid (AdM).** La cible reçoit des dégâts de froid et elle est fatiguée.
- **Poing de pierre (APG).** Les dégâts à mains nues du personnage sont létaux.
- **Poussée hydraulique (APG).** Vague d'eau qui bouscule un ennemi.
- **Projectile magique.** 1d4+1 points de dégâts, +1 projectile tous les 2 niveaux au-delà de 1 (max. 5).
- **Rapetissement.** Réduit la taille d'un humanoïde de moitié.
- **Rayon affaiblissant.** La cible perd 1d6 points de For, +1/2 niveaux.
- **Réaction négative (UC).** La créature ciblée ne peut pas influencer positivement autrui.
- **Renforcer l'armement (UC).** Comme renforcer l'armement mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.
- **Réparation improvisée (UC).** L'objet cible n'est plus brisé.
- **Repli expéditif.** Augmente la vitesse de déplacement de 9 m.
- **River le regard (UC).** Oblige la cible à regarder uniquement le personnage pendant toute la durée du sort.
- **Saut.** Confère un bonus aux tests d'Acrobaties.
- **Serviteur invisible.** Force invisible obéissant au PJ.
- **Tir longue distance (UC).** Bonus de +3 m au facteur de portée de toutes les armes à distance.

Sorts de magus de niveau 2

- **Appel des pierres (APG).** Fait venir un animal au personnage.
- **Apprentissage par le sang (AdM).** Apprend un sort grâce au sang de la cible.

- **Arme boomerang (partagé) (UC)**. Comme arme boomerang mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.
- **Armure sans effort (UC)**. L'armure du personnage ne réduit plus sa vitesse de déplacement.
- **Aspect animal (UC)**. Le personnage bénéficie des avantages d'un animal.
- **Assemblage par télékinésie (UC) (F)**. Le personnage a besoin d'un ouvrier de moins par tranche de deux niveaux de lanceur de sorts pour assembler une arme de siège.
- **Assistant de chargement (UC)**. Charge un tir dans une arme, à chaque round.
- **Barrière protectrice (UC)**. Entoure la cible de couches de force.
- **Bourrasque**. Emporte ou renverse les créatures de taille modeste.
- **Caresse élémentaire (APG)**. Gagne une attaque de contact d'énergie.
- **Contact gelé (AdM)**. La cible reçoit des dégâts de froid et elle est chancelante.
- **Décharge défensive (AdM)**. L'électricité blesse les adversaires.
- **Distorsion spatiale (UC)**. Les attaques de la créature ciblée atterrissent dans une case aléatoire au lieu de celle qu'elle avait prévue.
- **Endurance de l'ours**. Confère +4 en Con pendant 1 minute/niv.
- **Flèche acide**. Attaque de contact à distance ; 2d4 points de dégâts pendant 1 round + 1 round/3 niveaux.
- **Force de taureau**. Confère +4 en force pendant 1 minute/niveau
- **Fracassement**. Endommagement objets ou créatures cristallines.
- **Grâce féline**. Confère +4 en Dex pendant 1 minute/niveau.
- **Image imparfaite**. Comme image silencieuse, plus sons limités.
- **Image miroir**. Crée des doubles illusoire du PJ.
- **Instrument d'agonie (UC)**. L'arme émet une fureur divine qui donne un bonus aux tests d'Intimidation.
- **Invisibilité**. Sujet invisible pendant 1 minute/niveau ou jusqu'à ce qu'il attaque.
- **Lévitation**. La cible monte ou descend au gré du PJ.
- **Main vagabonde (UC)**. Le personnage peut prendre un objet ou le manipuler de loin.
- **Modification d'apparence**. Permet d'adopter la forme d'une créature de taille P ou M.
- **Monture (partagé) (UC)**. Comme monture mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.
- **Nappe de brouillard**. Brume gênant la visibilité.
- **Pattes d'araignée**. Permet de grimper aux murs.
- **Perspicacité tactique (UC)**. Le personnage gagne un bonus supplémentaire aux jets d'attaque ou à la CA dû à sa position sur le champ de bataille.
- **Plaie au visage (UC)**. Une arme tranchante inflige des dégâts de saignement à la tête d'un adversaire.
- **Poussière scintillante**. Aveugle, révèle la position des créatures invisibles.
- **Pyrotechnie**. Transforme un feu en fumée étouffante ou en lumière aveuglante.
- **Rayon ardent**. Attaque à distance infligeant 4d6 points de dégâts de feu, +1 rayon/4 niveaux (max. 3).
- **Regard brûlant (APG)**. Inflige 1d6 points de dégâts de feu à une créature.
- **Renforcer l'armement (partagé) (UC)**. Comme renforcer l'armement mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.
- **Savoir manier une arme (UC)**. Accorde le maniement d'une arme pour une courte période.
- **Souffle de feu (APG)**. Exhale à volonté un cône de flamme.

- **Sphère de feu**. Roule au sol, 3d6 points de dégâts.
- **Ténèbres**. Obscurité surnaturelle sur 6 m de rayon.
- **Toile d'araignée**. Toiles gluantes dans un rayon de 6 m.

Sorts de magus de niveau 3

- **Affûtage**. Double la zone de critique possible d'une arme.
- **Anatomie morte-vivante I (AdM)**. Prend la forme et les pouvoirs de morts-vivants P ou M.
- **Arme magique suprême**. Confère un bonus de +1/4 niveaux à une arme (max. +5).
- **Arme polyvalente (APG)**. L'arme ignore certaines RD.
- **Aspect animal supérieur (UC)**. Comme aspect animal mais donne droit à deux avantages animaux.
- **Aura élémentaire (APG)**. Crée une aura d'énergie autour du personnage.
- **Baiser du vampire**. 1d6 points de dégâts/2 niveaux, récupérés sous forme de pv par le PJ.
- **Boule de feu**. 1d6 points de dégâts de feu/niveau, 6 m de rayon.
- **Clignotement**. Le PJ apparaît et disparaît pendant 1 round/niveau.
- **Coursier fantôme**. Crée un cheval magique pour 1 heure/niveau.
- **Crochet de force (AdM)**. Un crochet de force attire le personnage vers la cible.
- **Déplacement**. Chaque attaque a 50 % de chances de rater la cible.
- **Dissipation de la magie**. Annule sorts et effets magiques.
- **Éclair**. 1d6 points de dégâts d'électricité/niveau.
- **Élan de rapidité (UC)**. La vitesse du personnage augmente. Quand il se déplace, il ignore les attaques d'opportunité et peut traverser l'espace occupé par des créatures plus grandes que lui.
- **État gazeux**. Le sujet devient intangible et peut voler lentement.
- **Flèches enflammées**. Les flèches infligent 1d6 points de dégâts de feu.
- **Forme bestiale I**. Le lanceur de sorts adopte la forme et les pouvoirs d'un animal de taille P ou M.
- **Image accomplie**. Comme image silencieuse, plus sons, odeurs et température.
- **Lenteur**. 1 cible/niveau n'a droit qu'à une action/round, -1 à la CA et aux jets d'attaque, de dégâts et de Réflexes.
- **Lumière du jour**. Vive lumière sur 18 m de rayon.
- **Manteau de vent (APG)**. Crée un écran de vents violents autour du personnage.
- **Mur de vent**. Détourne projectiles, gaz et créatures de taille modeste.
- **Nuage nauséabond**. Vapeurs nocives, 1 round/niveau.
- **Orbe aqueux (APG)**. Crée une sphère d'eau qui roule.
- **Physique monstrueux I (AdM)**. Prend la forme et les pouvoirs d'humanoïdes monstrueux P ou M.
- **Poing de force (AdM)**. La cible reçoit 1d4 points de dégâts de force par niveau et elle est repoussée.
- **Rapidité**. Une créature/niveau se déplace plus rapidement, +1 aux jets d'attaque, à la CA et aux jets de Réflexes.
- **Rayon d'épuisement**. Un rayon épuise la cible.
- **Repérer les faiblesses (UC)**. Le personnage lance deux fois les dés de dégâts des coups critiques et prend les meilleurs.
- **Respiration aquatique**. Permet de respirer sous l'eau.
- **Vol**. Le sujet vole à la vitesse de 18 m/round.
- **Tempête de neige**. Réduit la visibilité et gêne les déplacements.
- **Torrent hydraulique (APG)**. Crée un torrent d'eau qui renverse toutes les créatures qui se trouvent sur son passage.
- **Vision magique**. Le PJ voit les auras magiques.

Sorts de magus de niveau 4

- **Agrandissement de groupe.** Agrandit plusieurs créatures.
- **Bouclier de feu.** Brûle les créatures attaquant le PJ en protégeant ce dernier contre le feu ou le froid.
- **Boule de foudre (APG).** Petites sphères de foudre volantes qui infligent chacune 3d6 points de dégâts d'électricité.
- **Brouillard dense.** Réduit la visibilité et gêne les déplacements.
- **Corps élémentaire I.** Le lanceur de sorts se transforme en élémentaire de taille P.
- **Couronne de lames (UC) (F).** Quatre lames de mithral tournoient autour du personnage, attaquent les créatures voisines et le protègent contre les attaques d'opportunité quand il lance un sort.
- **Cri.** Assourdit les victimes et leur inflige 5d6 pts de dégâts de son.
- **Détonation (APG).** Inflige 1d8 points de dégâts d'énergie / niveau à toutes les créatures qui se trouvent à moins de 4,50m.
- **Forme bestiale II.** Le lanceur de sorts adopte la forme et les pouvoirs d'un animal de taille TP, P, M ou G.
- **Forme de vermine I (AdM).** Prend la forme et les pouvoirs d'une vermine P ou M.
- **Invisibilité suprême.** Comme invisibilité, mais continue quand le sujet attaque.
- **Jet de flammes (APG).** Des flammes jaillissent et infligent 2d6 points de dégâts.
- **Mur de feu.** 2d4 points de dégâts à moins de 3 m, 1d4 à moins de 6 m ; 2d6 points de dégâts, +1/niveau, en cas de traversée.
- **Mur de glace.** Crée un mur ou un hémisphère de glace.
- **Mur de son (AdM).** Mur de son qui dévie et blesse les créatures.
- **Peau de pierre.** RD 10/adamantium.
- **Physique monstrueux II (AdM).** Prend la forme et les pouvoirs d'humanoïdes monstrueux TP ou G.
- **Pluie de plomb (UC) (M).** Crée une explosion de plombs invoqués.
- **Porte dimensionnelle.** Téléporte le PJ sur une courte distance.
- **Souffle de dragon (APG).** Le personnage bénéficie du souffle d'un dragon.
- **Tempête de grêle.** 5d6 points de dégâts dans un cylindre de 12m de diamètre.
- **Tentacules noirs.** Tentacules attaquant les créatures dans un rayon de 4,50 m.
- **Vol d'arcane (AdM).** La dissipation transmet un effet au personnage.

Sorts de magus de niveau 5

- **Anatomie morte-vivante II (AdM).** Prend la forme et les pouvoirs de morts-vivants TP ou G.
- **Brume mortelle.** Tue les créatures de 3 DV ou moins ; celles de 4-6 DV meurent en cas de jet de sauvegarde raté ; celles de 6 DV ou plus subissent un affaiblissement temporaire de Con.
- **Cône de froid.** 1d6 points de dégâts de froid/niveau.
- **Corps élémentaire II.** Le lanceur de sorts se transforme en élémentaire de taille M.
- **Corrosion (AdM).** Une tache acide blesse un adversaire.
- **Forme bestiale III.** Le lanceur de sorts adopte la forme et les pouvoirs d'un animal de taille Min, TP, P, M, G ou TG ou d'une créature magique de taille P ou M.
- **Forme de vermine II (AdM).** Prend la forme et les pouvoirs d'une vermine TP ou G.
- **Geysier (APG).** Crée un geyser d'eau bouillante.
- **Jet d'acide (AdM).** 1d6 points de dégâts d'acide/niveau plus 1 round d'acide.

- **Main interposée.** Abri contre un adversaire.
- **Métamorphose funeste.** Transforme le sujet en animal inoffensif.
- **Mur de force.** Mur immunisé contre les dégâts.
- **Mur de pierre.** Crée un mur qui peut être façonné.
- **Physique monstrueux III (AdM).** Prend la forme et les pouvoirs d'humanoïdes monstrueux de taille Min ou TG.
- **Serpent de feu (APG).** Crée un chemin de feu sinueux de 1,5 m de long/niveau qui inflige 1d6 points de dégâts de feu/niveau.
- **Symbole fatal (UC) (M).** Comme symbole de mort mais occupe une case de 1,50 (M).
- **Télékinésie.** Permet de déplacer des objets, d'attaquer des créatures, de lancer des objets.
- **Téléportation.** Transporte instantanément le PJ jusqu'à 150 km/niveau.
- **Vol supérieur.** Le PJ vole à 12 m/round et fait du footing sur de longues distances.

Sorts de magus de niveau 6

- **Anatomie morte-vivante III (AdM).** Prend la forme et les pouvoirs de morts-vivants de taille Min ou TG.
- **Brume acide.** Brouillard infligeant des dégâts d'acide.
- **Corps élémentaire III.** Le lanceur de sorts se transforme en élémentaire de taille G.
- **Désintégration.** Fait disparaître un objet ou une créature.
- **Dissipation suprême.** Rend le sujet invisible, même à la scrutation.
- **Double illusoire.** Rend le PJ invisible et crée son double illusoire.
- **Éclair multiple.** 1d6 pts de dégâts/niveau et 1 éclair secondaire / niveau.
- **Endurance de l'ours de groupe.** Comme endurance de l'ours, mais affecte un sujet/niveau.
- **Flamme contagieuse (APG).** Rayon qui inflige 4d6 points de dégâts de feu avant de passer à une nouvelle cible.
- **Force de taureau de groupe.** Comme force de taureau, mais affecte un sujet/niveau.
- **Forme bestiale IV.** Le lanceur de sorts adopte la forme et les pouvoirs d'un animal de taille Min, TP, P, M, G ou TG ou d'une créature magique de taille TP, P, M ou G.
- **Forme draconique I.** Transforme le lanceur de sorts en dragon de taille M.
- **Grâce féline de groupe.** Comme grâce féline, mais affecte un sujet/niveau.
- **Main impérieuse.** Main repoussant les adversaires.
- **Mur de fer.** 30 pv/4 niveaux ; peut s'effondrer sur les adversaires.
- **Pétrification.** Transforme la cible en statue.
- **Physique monstrueux IV (AdM).** Comme physique monstrueux III avec plus de pouvoirs.
- **Sirocco (APG).** Vent chaud qui inflige 4d6 points de dégâts, fatigue les créatures touchées et les renverse.
- **Sphère glaciale.** Gèle l'eau ou inflige des dégâts de froid.
- **Transformation (APG).** Change les évolutions de l'eidolon.
- **Transmutation de la pierre en chair.** Ramène une créature pétrifiée à la vie.
- **Traverser l'espace (UC).** Le personnage peut dépenser 1 action de mouvement pour se téléporter à 9m de sa position ou pour se relever sans provoquer d'AO alors qu'il était à terre.
- **Vision lucide.** Permet de voir les choses telles qu'elles sont.

Les archétypes de magus

Forgeâme

Le forgeâme a appris comment faire passer l'essence magique brute de son âme dans son armement pour lui donner une puissance incomparable et combiner ainsi les arts mystiques aux arts guerriers dans une osmose parfaite.

Incantation réduite. Le forgeâme lance un sort de moins de chaque niveau de sort que les magi ordinaires. Si ce changement fait passer son nombre de sorts à 0, il peut lancer des sorts de ce niveau uniquement si son Intelligence lui accorde des sorts supplémentaires pour ce niveau.

Pacte magique (Sur). Au niveau 1, le forgeâme gagne une arme comme objet fétiche. Ce pouvoir fonctionne comme celui de magicien mais le magus se lie obligatoirement à une arme.

Combat magique (Sur). Le forgeâme peut utiliser ce pouvoir uniquement quand il manie son arme fétiche.

Frappe magique (Sur). Le forgeâme peut utiliser ce pouvoir uniquement quand il manie son arme fétiche.

Maître forgeron (Ext). Le forgeâme ajoute son niveau de magus à ses tests d'Artisanat pour créer une armure, un bouclier ou une arme. Ce bonus s'applique aux tests de compétence qui accompagnent l'utilisation du don Création d'armes et d'armures magiques. Au niveau 7, le forgeâme utilise le dixième de la valeur en po des objets ordinaires qu'il fabrique pour déterminer le temps que cela lui prend et il met deux fois moins de temps que les autres pour enchanter les armes et les armures. Ce pouvoir remplace réserve de connaissances.

Pacte renforcé (Sur). Un forgeâme de niveau 4 peut dépenser 1 point de réserve magique pour augmenter la solidité et les points de vie de son arme fétiche, d'un nombre de point égal à son niveau de magus. Ces points de vie persistent jusqu'à ce qu'ils soient dépensés ou que le forgeâme prépare de nouveau ses sorts. S'il utilise ce pouvoir plusieurs fois, ses effets ne se cumulent pas. Ce pouvoir remplace souvenir magique.

Reforger (Sur). Au niveau 11, le forgeâme peut, par une action simple, rendre un nombre de points de vie égal à son niveau de magus à un objet abîmé. Pour cela, il doit le toucher et dépenser 1 point de réserve magique. Pour réparer un objet détruit, il lui faut une minute et du matériel (1/4 de la valeur de vente de l'objet). L'objet restauré a alors 1 point de vie. Si le forgeâme veut restaurer l'enchantement d'un objet magique détruit, il doit dépenser un nombre de points de réserve magique supplémentaire égal au niveau de lanceur de sorts de l'objet. Si le niveau de lanceur de sort de l'objet est inférieur à celui du forgeâme, ce dernier reçoit un niveau négatif, deux s'il est supérieur (et aucun si l'objet magique s'avère être son objet fétiche). Pour se débarrasser de ces niveaux négatifs, le DD est de 10 + niveau de lanceur de sorts de l'objet. Ce pouvoir remplace science du souvenir magique.

Riposte destructrice (Sur). Au niveau 16, quand un adversaire active un objet magique dans la zone contrôlée par un forgeâme, il provoque une attaque d'opportunité qui permet au magus de l'attaquer ou de tenter de détruire l'objet. S'il parvient à le détruire, ses effets sont annulés. Ce pouvoir remplace riposte.

Reconstruction instantanée (Sur). Au niveau 19, le forgeâme peut reforger un objet détruit d'un simple contact, grâce à une action simple qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Ce pouvoir remplace accès aux sorts supérieur.

Arcanes de magus conseillés. Voici les arcanes qui viennent compléter le forgeâme : frappe de dissipation, lame dédiée, lame fantôme, lame longue durée, lame tueuse et précision arcanique.

Kensai

Le kensai passe sa vie à s'entraîner et à méditer pour atteindre la plénitude à travers le maniement parfait d'une arme, généralement une épée, qu'il utilise pour canaliser sa puissance magique lors d'une danse mortelle et époustouflante qui dépasse les aptitudes des meilleurs guerriers.

Armes et armures

Le kensai est formé au maniement des armes courantes et d'une unique arme de guerre ou exotique de son choix. Il n'est pas formé au port des armures ni au maniement du bouclier et subit les risques habituels d'échec des sorts profanes quand il lance des sorts de magus en armure.

Arme de prédilection (Ext)

Au niveau 1, le kensai gagne Arme de prédilection comme don supplémentaire pour l'arme de son choix.

Incantation réduite

Le kensai lance un sort de moins de chaque niveau de sort que les magi ordinaires. Si ce changement fait passer son nombre de sorts à 0, il peut lancer des sorts de ce niveau uniquement si son Intelligence lui accorde des sorts supplémentaires pour ce niveau.

Défense astucieuse (Ext)

Au niveau 1, quand le kensai manie son arme de prédilection, il gagne le pouvoir défense astucieuse. Il fonctionne comme le pouvoir de la classe de prestige duelliste mais son arme de prédilection peut être de n'importe quel type.

Coup parfait (Ext)

Au niveau 4, quand le kensai touche une cible avec son arme de prédilection, il peut dépenser 1 point de sa réserve magique pour optimiser les dégâts. Il ne lance pas les dés, l'arme inflige automatiquement les dégâts maximaux. Ce pouvoir affecte uniquement les dés de dégâts de base, pas les dégâts supplémentaires d'une attaque sournoise, des propriétés magiques d'une arme, d'une frappe magique ou d'un coup critique. Si le kensai confirme un coup critique, il peut à la place dépenser 2 points pour augmenter le multiplicateur de critique de 1. Ce pouvoir remplace souvenir magique.

Entraînement de guerrier (Ext). À partir du niveau 7, le kensai considère qu'il a un niveau de guerrier égal à son niveau de magus -3 quand il s'agit de remplir des conditions requises (s'il possède des niveaux de guerrier, ils se cumulent). Il ne peut pas profiter des avantages de ces dons avec autre chose que son arme de prédilection. Ce pouvoir remplace réserve de connaissances.

Iaijutsu (Ext). Au niveau 7, le kensai applique son modificateur d'Intelligence en plus de son modificateur de Dextérité à ses tests d'initiative (0 au minimum). Le kensai peut faire une attaque d'opportunité quand il est pris au dépourvu et peut dégainer son arme de prédilection par une action libre lors de cette attaque. Ce pouvoir remplace armure intermédiaire.

Perfection critique (Ext). Au niveau 9, le kensai ajoute son bonus d'Intelligence (0 au minimum) à ses jets de confirmation de

coup critique avec son arme de prédilection. De plus, il utilise ses niveaux de magus au lieu de son bonus de base à l'attaque quand il s'agit de savoir s'il remplit les conditions requises pour Don pour les critiques et les dons qui l'intègrent dans leurs conditions. Ces dons fonctionnent uniquement avec l'arme de prédilection du kensai. Ce pouvoir remplace l'arcane de magus du niveau 9.

Réflexes supérieurs (Ext). Au niveau 11, le kensai peut faire un nombre d'attaques d'opportunité égal à son modificateur d'Intelligence au cours du même round (1 au minimum). Cet effet se cumule avec le don Attaque réflexe. Ce pouvoir remplace science du souvenir magique.

Concentration iaijutsu (Ext). Au niveau 13, le kensai agit pendant le round de surprise et dégaine par une action rapide. En revanche, il est pris au dépourvu jusqu'à ce qu'il agisse. Lors d'un round de surprise ou quand il attaque un adversaire pris au dépourvu, il ajoute son modificateur d'Intelligence aux dégâts de son arme de prédilection (0 au minimum). Ce pouvoir remplace armure lourde.

Maître du iaijutsu (Ext). Au niveau 19, le kensai fait automatiquement un 20 naturel aux jets d'initiative et il n'est jamais pris au dépourvu. Ce pouvoir remplace accès aux sorts supérieur.

Maîtrise des armes (Ext). Au niveau 20, le kensai obtient maîtrise des armes pour son arme de prédilection (comme le pouvoir de guerrier). Ce pouvoir remplace magus ultime.

Arcanes de magus conseillés. Voici les arcanes de magus qui viennent compléter l'archétype de kensai : attaquer avec prescience, bouclier magique, concentré, coup précis, défendre avec prescience et frappe critique.

Lamelié

Le lamelié

Un groupe de magi élus sont destinés à porter une lame noire, une arme intelligente aux objectifs souvent inconnus et peut-être incompréhensibles. Ces armes deviennent des outils et des alliés de valeur car le magus et la lame cherchent tous deux à obtenir plus de pouvoir magique mais, plus la lame noire s'éveille à la conscience, plus elle manifeste ses véritables ambitions et plus elle devient capable d'influencer son propriétaire avec son ego grandissant.

Lame noire (Ext). Au niveau 3, le lamelié obtient une puissante arme intelligente appelée une lame noire. C'est au magus de choisir son type (voir ci-dessous). Un magus qui possède ce pouvoir ne peut pas choisir l'arcane de familier et ne peut pas adopter de familier, pas même grâce à une autre classe.

Au lieu de son montant normal, la réserve magique du lamelié contient un nombre de points égal à 1/3 de son niveau (1 au minimum) plus son bonus d'Intelligence. Ce pouvoir modifie le pouvoir de réserve magique et remplace l'arcane de magus de niveau 3.

Arcanes de magus conseillés. Les arcanes suivants viennent compléter l'archétype de lamelié : études diversifiées, frappe de dissipation, précision arcanique et renvoi.

Les lames noires

Une lame noire est une forme particulière d'arme intelligente que les magus obtiennent quand ils choisissent l'archétype lamelié. Il existe plusieurs méthodes pour se procurer cette arme. Parfois, elle apparaît tout simplement dans les possessions du magus et son origine reste un mystère ; d'autres fois, il la trouve au cours d'une aventure ou lors d'un événement particulier. Il arrive qu'une lame noire se transmette de génération en génération, alors qu'elle cherche sans relâche un magus capable de libérer son plein potentiel.

La lame noire est toujours une arme tranchante à une main, une rapière ou une canne épée. Le magus choisit le type de l'arme quand il l'obtient et, une fois ce choix fait, il ne peut plus revenir dessus.

La lame noire gagne en puissance au fur et à mesure que le magus monte en niveaux.

La lame noire possède une personnalité indépendante mais elle partage certains traits de caractère avec son propriétaire. Elle est toujours du même alignement que lui et, s'il change, elle change également. La lame travaille à atteindre les mêmes objectifs que son propriétaire, mais pas toujours sans discussion ou contrepartie.

Chaque lame a une mission et, même s'il arrive que deux lames ou plus travaillent de concert, leurs missions sont toutes spécifiques. (La mission de la lame noire dépend généralement du MJ et des besoins de sa campagne ou de son aventure. Le MJ peut aussi la déterminer au hasard à l'aide de la table des desseins.)

Certaines lames noires sont très ouvertes au sujet de leur mission mais d'autres gardent jalousement le secret. Certains sages supposent qu'une main invisible ou une puissance magique dirige ces armes.

La progression des lames noires					
Niveau du magus	Bonus d'altération	Int	Sag/Cha	Ego	Spécial
3-4	+1	11	7	5	frappe de lame noire, incassable, télépathie, vigilance
5-6	+2	12	8	8	harmonisation d'énergie
7-8	+2	13	9	10	–
9-10	+3	14	10	12	téléportation de lame
11-12	+3	15	11	14	–
13-14	+4	16	12	16	transfert d'arcane
15-16	+4	17	13	18	–
17-18	+5	18	14	22	défense magique
19-20	+5	19	15	24	buveuse de vie

Profil de base de la lame noire. La lame noire est liée à un magus particulier, un peu comme un familier, mais selon une relation qui ressemble plus à un partenariat qu'à un rapport maître/serviteur.

Intelligence. Voici la valeur d'Intelligence de la lame noire. Elle commence avec 10 et gagne 1 point tous les deux niveaux de magus (aux niveaux 3, 5, etc.)

Sagesse et Charisme. Alors que le lamelié monte en niveaux, la Sagesse et le Charisme de sa lame noire font de même. Ces valeurs démarrent à 6 et augmentent de 1 par tranche de deux niveaux de magus.

Ego. Une lame noire commence avec un ego de 5. Plus la lame gagne en puissance, plus cet ego augmente, comme indiqué dans la table ci-dessus. Si le magus et la lame entrent en conflit, la lame peut, comme tous les objets intelligents, tenter de dominer le magus en suivant les règles des conflits entre personnage et objet. Comme la lame noire est de nature flexible et puissante, elle ne suit pas une progression d'ego standard.

Langage et compétences. Au départ, la lame noire sait parler le commun. Alors que son Intelligence augmente, elle développe ses connaissances en langues et en mystères. Quand elle atteint une Intelligence de 12, elle apprend une langue supplémentaire (choisie par le MJ) et gagne un rang en Connaissances (mystères). À chaque fois que son Intelligence augmente, elle apprend une nouvelle langue et obtient un nouveau rang en Connaissances (mystères).

Sens. La lame noire a conscience de tout ce qui se passe autour d'elle, comme n'importe quelle créature douée de la vue et de

l'ouïe. De ce fait, elle peut être aveuglée et rendue sourde. Elle utilise les mêmes jets de sauvegarde que le magus, même s'il ne la tient pas en main à ce moment.

Réserves magiques de la lame noire. La lame noire possède une réserve magique qui contient un nombre de points égal à 1 + bonus d'Intelligence.

Descriptions des pouvoirs d'une lame noire. Une lame noire possède des pouvoirs spéciaux (ou en fait profiter son propriétaire) qui dépendent du niveau du magus. Ces pouvoirs se cumulent. Une lame noire refuse généralement de se servir de ses pouvoirs si ce n'est pas son magus qui la manie et se comporte alors comme une arme de maître.

- *Vigilance (Ext).* Quand le magus manie une lame noire, il bénéficie du don Vigilance.
- *Frappe de lame noire (Mag).* Par une action libre, le magus peut dépenser un point issu de la réserve magique de sa lame pour lui donner un bonus de +1 aux jets de dégâts pendant 1 minute. Tous les quatre niveaux après le premier, ce pouvoir donne 1 point de bonus de plus aux jets de dégâts de la lame.
- *Télépathie (Sur).* Tant que le magus porte ou manie sa lame noire, il peut communiquer avec elle par télépathie dans une langue commune.
- *Incassable (Ext).* Tant que la lame noire possède au moins 1 point de réserve magique, elle est immunisée contre la condition cassée. Si elle se brise, elle est inconsciente et perd ses pouvoirs jusqu'à ce que quelqu'un la répare. Si elle se fait détruire, on peut la reforgez une semaine plus tard grâce à un rituel spécial qui coûte 200 po par niveau du magus. Ce rituel prend 24 heures.
- *Harmonisation d'énergie (Sur).* Au niveau 5, par une action libre, le magus peut dépenser un point issu de la réserve magique de sa lame pour qu'elle inflige l'un des types de dégâts suivants au lieu de ses dégâts d'arme habituels : électricité, feu ou froid. Il peut dépenser 2 points pour infliger des dégâts sonores ou de force à la place. Cet effet dure jusqu'au début du prochain tour du magus.
- *Téléportation de lame (Mag).* Par une action simple, un magus de niveau 9 ou plus peut dépenser un point de sa réserve magique ou de celle de sa lame pour rappeler son arme jusqu'à 1,5 kilomètre de distance. La lame se téléporte alors instantanément dans sa main.
- *Transfert d'arcane (Sur).* Au niveau 13, le magus peut, une fois par jour, tenter de siphonner les points de réserve magique de sa lame et les placer dans la sienne. Pour cela, il doit dépenser une action complexe et remporter un jet de Volonté d'un DD égal à l'ego de la lame noire. Si le magus réussit, il gagne 1 point de réserve pour 2 points drainés à la lame. S'il échoue, il est fatigué (mais il peut faire une nouvelle tentative). S'il était déjà fatigué, il est épuisé. Il ne peut pas utiliser ce pouvoir s'il est épuisé.
- *Défense magique (Mag).* Un magus de niveau 17 ou plus peut dépenser un point tiré de la réserve magique de sa lame noire par une action libre. Il gagne alors une Résistance à la Magie égale à l'ego de sa lame jusqu'au début de son prochain tour.
- *Buveuse de vie (Sur).* Au niveau 19, à chaque fois que le magus tue une créature vivante avec sa lame noire, il peut choisir l'un des effets suivants : la lame noire récupère 2 points de sa propre réserve magique, elle recharge sa réserve d'un point et fait de même pour celle du magus ou ce dernier reçoit un nombre de points de vie temporaires égal à l'ego de la lame (ils restent une minute ou jusqu'à ce qu'ils soient dépensés, selon ce qui se produit en premier). La créature tuée doit avoir un nombre de DV au moins égal à la moitié du niveau de personnage du magus pour déclencher ce pouvoir.

Lamesort

Le lamesort est capable de faire apparaître une lame de force fantomatique qu'il peut utiliser comme arme secondaire.

Athamé de force (Mag). Au niveau 2, le lamesort peut, par une action rapide, sacrifier un sort de magus préparé de niveau 1 ou plus pour créer une dague de force dans sa main non directrice. L'athamé reste 1 minute ou jusqu'à ce qu'il le renvoie.

Il possède un bonus d'altération aux jets d'attaque et de dégâts égal au niveau du sort sacrifié (+5 au maximum) et, en ce qui concerne les pouvoirs de sa réserve magique, on considère que l'athamé est une arme tenue (si le magus utilise des points pour ajouter un pouvoir à une arme tenue, ils s'appliquent à l'arme de sa main principale et à l'athamé sans dépense supplémentaire). L'athamé se comporte comme une dague mais la main qui le tient est considérée comme libre quand il s'agit de lancer un sort ou de faire une attaque de contact. Le magus peut se servir de l'athamé pour se battre à deux armes ou utiliser sa main secondaire pour lancer un sort, comme le permet le pouvoir de classe combat magique (mais il ne peut pas faire les deux au cours du même round). Les attaques de l'athamé sont des attaques de force qui infligent donc des dégâts de force. Ce pouvoir remplace frappe magique.

Arcanes du lamesort. Le lamesort a accès aux arcanes de magus suivants. Il ne peut en choisir un plus d'une fois.

- *Athamé de réserve (Sur).* Au lieu de sacrifier un sort préparé pour créer un athamé, le magus peut dépenser des points tirés de sa réserve magique. L'athamé ainsi créé a un bonus d'altération égal au nombre de points utilisés.
- *Lancer d'athamé (Sur).* Par une action simple, le lamesort peut lancer son athamé sur 18 mètres (12 c) pour faire une attaque à distance (sans malus de portée). Si l'arme rate sa cible, elle revient automatiquement dans la main du magus juste avant son prochain tour. Si l'athamé touche, il inflige des dégâts et sa durée de présence expire. Le magus peut dépenser jusqu'à 2 points de sa réserve magique pour augmenter les dégâts de l'athamé de +1d6 par point dépensé.
- *Parade de lamesort (Sur).* Quand un adversaire fait un jet d'attaque contre le lamesort, ce dernier peut, par une action immédiate, mettre un terme à la durée d'existence de l'athamé pour gagner un bonus de parade à la CA jusqu'à la fin de son prochain tour. Ce bonus est égal au niveau du sort sacrifié pour créer l'athamé (+5 au maximum).

Arcanes de magus conseillés. Les arcanes suivants viennent compléter l'archétype de lamesort : assaut accéléré, bouclier magique, frappe critique et réserve de coups.

Lanceur de maléfices

Le lanceur de maléfices a découvert comment utiliser sa réserve magique pour reproduire les maléfices des sorcières. Ils peuvent s'en servir sur leurs amis comme leurs ennemis, maudire ceux qu'ils frappent et étendre leur choix de sorts pour inclure de nombreuses malédictions et autres sorts néfastes.

Maléfice de magus (Sur). Au niveau 4, le lanceur de maléfices accède à quelques maléfices de sorcière. Le magus choisit un maléfice de la liste des pouvoirs de classe de la sorcière. Il peut l'utiliser ou en bénéficier comme s'il était une sorcière de même niveau que son niveau de magus. Ce pouvoir remplace souvenir magique.

Arcanes des maléfices. Le lanceur de maléfices accède aux arcanes de magus suivants ou choisit un maléfice de sorcière au lieu d'un arcane. Au niveau 12, il peut choisir un maléfice ou un maléfice supérieur au lieu d'un arcane. Au niveau 18, il peut

choisir un maléfice, un maléfice supérieur ou un grand maléfice au lieu d'un arcane. Il ne peut pas choisir un maléfice ni un arcane à plusieurs reprises.

- *Frappe maudite (Mag)*. Un lanceur de maléfices qui peut utiliser *malédiction* ou *malédiction majeure* ou tout autre sort du registre des malédictions peut appliquer le sort préparé à l'aide du pouvoir de frappe magique, même si le sort n'est théoriquement pas un sort de contact.

Sorts. Le lanceur de maléfices ajoute les sorts suivants à sa liste de sorts de magus : *malédiction*, *malédiction majeure* et tous les sorts de niveau 6 ou moins du registre des malédictions.

Arcanes de magus conseillés. Les arcanes suivants viennent compléter l'archétype de lanceur de maléfices : études diversifiées, familier, magie accélérée et précision arcanique.

Myrmidarque

Le myrmidarque est un personnage spécialisé qui utilise la magie pour renforcer et améliorer ses compétences martiales. Il ne mélange pas les deux disciplines comme les autres magi et cherche à atteindre la suprématie par la lame, l'arc et l'armure.

Incantation réduite. Le myrmidarque lance un sort de moins de chaque niveau de sort que les magi ordinaires. Si ce changement fait passer son nombre de sorts à 0, il peut lancer des sorts de ce niveau uniquement si son Intelligence lui accorde des sorts supplémentaires pour ce niveau.

Frappe magique à distance (Sur). Au niveau 4, le myrmidarque peut se servir de la frappe magique contre une cible unique grâce à une attaque à distance. Il utilise pour cela une arme à distance. Même si le sort devrait normalement affecter plusieurs cibles, l'attaque s'accompagne d'un unique projectile, rayon ou effet. Au niveau 11, quand le myrmidarque fait une attaque à outrance à l'aide de ce pouvoir et utilise un sort à cibles multiples, il lance un rayon ou émet une ligne d'effet par attaque, sans dépasser le maximum qu'autorise le sort (dans le cas d'un rayon). Si le personnage n'utilise pas tous les effets au cours du round où il lance le sort, les excédentaires sont perdus. Ce pouvoir remplace souvenir magique et science du souvenir magique.

Entraînement aux armes (Ext). Au niveau 6, le myrmidarque gagne entraînement aux armes, comme le pouvoir de guerrier. Il découvre un groupe d'armes supplémentaires tous les six niveaux après le 6 (avec un maximum de trois au niveau 18). Le bonus aux jets d'attaque et de dégâts des groupes qu'il a déjà choisis augmente de +1 à chaque fois. Ce pouvoir remplace les arcanes de magus des niveaux 6, 12 et 18.

Entraînement de guerrier (Ext). Au niveau 7, le myrmidarque considère qu'il a un niveau de guerrier égal à son niveau de magus -3 quand il s'agit de remplir les conditions requises d'un don (s'il possède des niveaux de guerriers, ils se cumulent). Au niveau 10, le myrmidarque considère ses niveaux de magus comme des niveaux de guerrier en ce qui concerne l'entraînement de guerrier. Ce pouvoir remplace réserve de connaissances et l'entraînement de guerrier du magus de niveau 10.

Entraînement aux armures (Ext). Au niveau 8, le myrmidarque apprend entraînement aux armures, comme le pouvoir de guerrier. Au niveau 14, il apprend entraînement aux armures 2. Ce pouvoir remplace science du combat magique et combat magique supérieur.

Maîtrise des armures (Ext). Au niveau 20, le myrmidarque gagne une RD 5/- quand il porte une armure. Ce pouvoir remplace véritable magus.

Arcanes de magus conseillés. Voici les arcanes de magus qui viennent compléter l'archétype de myrmidarque : affûtage arcanique, attaquer avec prescience, bouclier magique, briseur de sorts, coup précis, défendre avec prescience et souffrance persistante.

Skirnir

Le skirnir, que l'on appelle parfois vierge du bouclier ou vassal du bouclier, transmet ses pouvoirs à son bouclier.

Incantation réduite. Le skirnir lance un sort de moins de chaque niveau de sort que les magi ordinaires. Si ce changement fait passer son nombre de sorts à 0, il peut lancer des sorts de ce niveau uniquement si son Intelligence lui accorde des sorts supplémentaires pour ce niveau.

Pacte magique (Sur). Au niveau 1, le skirnir gagne un bouclier (mais pas un pavois) comme objet fétiche. Ce pouvoir fonctionne comme celui de magicien mais le magus se lie forcément à un bouclier, jamais à un autre objet ni à un familier.

Réserve magique. Au niveau 1, le skirnir peut dépenser 1 point de sa réserve magique pour donner un bonus d'altération à une arme, comme d'habitude, mais aussi à son bouclier. Il paye le prix de chacun séparément. À partir du niveau 5, il peut aussi ajouter les propriétés magiques suivantes à son bouclier : animé, antiprojectile, d'attaque, aveuglant, de défense (n'importe), interception de projectiles, réfléchissant, résistance à la magie (n'importe).

Bouclier ensorcelé (Ext). Au niveau 1, le skirnir apprend à manier tous les types de bouclier, y compris les pavois, et ne souffre pas de risques d'échec des sorts profanes quand il lance un sort de magus alors qu'il manie un bouclier. Il considère ses niveaux de magus comme des niveaux de guerrier quand il s'agit de remplir les conditions requises par un don en rapport avec les boucliers. Ce pouvoir remplace combat magique.

Frappe magique (Sur). Au niveau 1, le skirnir peut utiliser ce pouvoir avec une arme ou un bouclier.

Bouclier de sorts (Sur). Au niveau 7, le skirnir peut, par une action simple, stocker un sort de magus dans son bouclier s'il dépense 1 point de sa réserve magique par niveau de sort. Ceci fonctionne comme la propriété d'arme stockeuse de sorts mais s'active uniquement si le skirnir réussit un coup de bouclier et ne se limite pas à des sorts de niveau 3 ou moins. Ce pouvoir remplace réserve de connaissances.

Combat magique au bouclier (Sur). Au niveau 8 le skirnir gagne le pouvoir combat magique, mais seulement quand il manie son bouclier fétiche. Il peut renoncer à son bonus de bouclier à la CA jusqu'au début de son prochain tour pour exécuter les composantes somatiques d'un sort de magus. Si le bouclier est une targe, il conserve le bonus à la CA. Au niveau 14, il gagne science du combat magique. Au niveau 19, il conserve son bonus de bouclier à la CA quel que soit le type de bouclier qu'il utilise. Ce pouvoir remplace science du combat magique, combat magique supérieur et accès aux sorts supérieur.

Bouclier de sorts supérieur (Sur). Au niveau 16, le skirnir peut activer un sort stocké par une action immédiate, dès qu'il est touché en combat. Le sort peut l'affecter lui ou agir sur la créature qui l'a frappé. Ce pouvoir remplace riposter.

Arcanes de magus conseillés. Voici les arcanes qui viennent compléter le skirnir : défendre avec prescience, fortification arcanique, fortification arcanique supérieure, lame longue durée (utilisable sur une arme ou un bouclier), renvoi, réserve de coups (à ricochet, persistante, tonitruante).

Spécialiste du bâton

La plupart des magi utilisent des armes à une main comme outil de mêlée mais un groupe privilégie les bâtons. Ces magi en armure légère se reposent sur eux pour se défendre et lancer des sorts sur leurs ennemis. Ils apprennent à manier ces armes à une main et à deux pour finir par maîtriser l'usage des bâtons arcaniques. Au combat, ils sont tout aussi formidables que leurs confrères armés d'épées.

Armes et armures. Le spécialiste des bâtons est juste formé au maniement des armes courantes. Il peut lancer des sorts de magus alors qu'il porte une armure légère sans risque d'échec des sorts profanes.

Comme tous les autres lanceurs de sorts profanes, il court un risque d'échec s'il porte une armure intermédiaire, lourde ou un bouclier, à condition que le sort ait une composante somatique.

Un magus multiclassé est toujours soumis au risque d'échec des sorts profanes pour tous les sorts qu'il lance grâce à une autre classe. Ce pouvoir remplace celui d'armes et armure du magus classique.

Maître des bâtons (Ext). Au niveau 1, le spécialiste des bâtons obtient le don Maître des bâtons comme don supplémentaire, même s'il ne remplit pas les conditions requises. Il ne profite de ce don que s'il porte une armure légère ou pas d'armure du tout.

Défense au bâton (Ext). Au niveau 7, quand le spécialiste des bâtons en manie un, il gagne un bonus de bouclier à la CA égal au bonus d'altération du bâton, y compris les bonus issus du pouvoir de classe réserve magique. Au niveau 13, ce bonus augmente de +3.

Ce pouvoir remplace les pouvoirs de classe armure intermédiaire et armure lourde.

Un bâton comme arme (Sur). Au niveau 10, le magus considère n'importe quel bâton magique qu'il tient en main comme un bâton de combat magique avec un bonus d'altération à l'attaque et aux dégâts égal au niveau de lanceur de sorts du bâton divisé par 4 (avec un minimum de +1). Le bâton magique doit avoir encore une charge pour que le magus puisse utiliser ce pouvoir.

Le spécialiste des bâtons peut rendre une charge au bâton en dépensant un nombre de points de sa réserve magique égal au niveau du sort de plus haut niveau que le bâton peut lancer, à condition qu'au moins un des sorts du bâton figure sur la liste des sorts de magus. Le magus ne peut pas recharger plus d'un bâton par jour. Ce pouvoir remplace formation de combattant.

Arcanes de magus conseillés. Les arcanes suivants viennent compléter l'archétype de spécialiste du bâton : bouclier magique, frappe critique, frappe de dissipation et maître des manœuvres.