Nom du personnage _____ Nls

Extraits

Total / jour		Base / jour		Mod. Carac.		Mod. Divers		DD JDS	Nbre connus
	=		+		+		0		
	=		+		+		1		
	=		+		+		2		
	=		+		+		3		
	=		+		+		4		
	=		+		+		5		
	=		+		+		6		

Réserve magique et arcanes du Magus

Pathfinder Roleplaying Game

La liste des sorts du Magus

Options de magie, Dons, Notes

Sorts

Portée courte ____ 7,5m +1,5m/2 NLS (2, 4, 6, …) | Portée moyenne ____ 30m +3m/NLS (2, 3, 4, …) | Portée longue ____ 120m +12m/NLS (2, 3, 4, …) | Concentration ____ NLS + CARAC + DIVERS | % d'échec ____ | Vaincre la RM ____

☐ Liste de sorts connus

☐ Sorts préparés

Niveau 0

- Aspersion d'acide
- Destruction de mort-vivant
- Détection de la magie
- Étincelles APG
- Hébètement
- Illumination
- Lecture de la magie
- Lumière
- Lumières dansantes
- Manipulation à distance
- Ouverture / Fermeture
- Prestidigitation
- Rayon de givre
- Signature magique
- Son imaginaire

Niveau 1

- Agrandissement
- Arme boomerang UC
- Arme infaillible UC
- Arme magique
- Arme protectrice UC
- Avancée assurée UC
- Bouclier de foudre UC
- Bouclier
- Brume de dissimulation
- Calme illusoire UC
- Contact corrosif ADM
- Contact glacial
- Couleurs dansantes
- Coup au but
- Décharge électrique
- Disparition APG
- Disque flottant
- Feuille morte
- Frappe miroir UC
- Graisse
- Grandes illuminations APG
- Image silencieuse
- Mains brûlantes
- Monture
- Morsure du froid ADM
- Poing de pierre APG
- Poussée hydraulique APG
- Projectile de toile MR-Drow
- Projectile magique
- Rapetissement
- Rayon affaiblissant
- Réaction négative UC
- Renforcer l'armement UC
- Réparation improvisée UC
- Repli expéditif
- River le regard UC
- Saut
- Serviteur invisible
- Tir à longue distance UC

Niveau 2

- Appel des pierres APG
- Apprentissage par le sang ADM
- Arme boomerang (partagé) UC
- Armure sans effort UC
- Aspect animal UC
- Assemblage par télékinésie (F) UC
- Assistant de chargement UC
- Barrière protectrice UC
- Bourrasque
- Caresse élémentaire APG
- Contact gelé
- Décharge défensive ADM
- Distorsion spatiale UC
- Endurance de l'ours
- Flèche acide
- Force de taureau
- Fracassement
- Grâce féline
- Image imparfaite
- Image miroir
- Instrument d'agonie UC
- Invisibilité
- Lévitation
- Main vagabonde UC
- Modification d'apparence
- Monture (partagé) UC
- Nappe de brouillard
- Pattes d'araignée
- Perspicacité tactique UC
- Plaie au visage UC
- Poussière scintillante
- Pyrotechnie
- Rayon ardent
- Regard brûlant APG
- Renforcer l'armement (partagé) UC
- Savoir manier une arme UC
- Souffle de feu APG
- Sphère de feu
- Ténèbres
- Toile d'araignée

Niveau 3

- Affûtage
- Anatomie morte-vivante ADM
- Arme magique suprême
- Arme polyvalente APG
- Aspect animal supérieur UC
- Aura élémentaire APG
- Baiser du vampire
- Boule de feu
- Clignotement
- Coursier fantôme
- Crochet de force ADM
- Déplacement
- Dissipation de la magie
- Éclair
- Élan de rapidité UC
- État gazeux
- Flèches enflammées
- Forme bestiale I
- Image accomplie
- Lenteur
- Lumière du jour
- Manteau de vent APG
- Mur de vent
- Nuage nauséabond
- Orbe aqueux APG
- Physique monstrueux I ADM
- Poing de force ADM
- Rapidité
- Rayon d'épuisement
- Repérer les faiblesses UC
- Respiration aquatique
- Vol
- Tempête de neige
- Torrent hydraulique APG
- Vision magique

Niveau 4

- Agrandissement de groupe
- Bouclier de feu
- Boule de foudre APG
- Brouillard dense
- Corps élémentaire I
- Couronne de lames (F) UC
- Cri
- Détonation APG
- Forme bestiale II
- Forme de vermine I ADM
- Invisibilité suprême
- Jet de flammes APG
- Mur de feu
- Mur de glace
- Mur de son ADM
- Peau de pierre
- Physique monstrueux II ADM
- Pluie de plomb (M) UC
- Porte dimensionnelle
- Souffle de dragon APG
- Tempête de glace
- Tentacules noirs
- Vol d'arcane ADM

Niveau 5

- Anatomie morte-vivante II ADM
- Brume mortelle
- Cône de froid
- Corps élémentaire II
- Corrosion ADM
- Forme bestiale III
- Forme de vermine II ADM
- Geyser APG
- Jet d'acide ADM
- Main interposée
- Métamorphose funeste
- Mur de force
- Mur de pierre
- Physique monstrueux III ADM
- Serpent de feu APG
- Symbole fatal (M) UC
- Télékinésie
- Téléportation
- Vol supérieur

Niveau 6

- Anatomie morte-vivante III ADM
- Brume d'acide
- Corps élémentaire III
- Désintégration
- Dissipation suprême
- Double illusoire
- Éclair multiple
- Endurance de l'ours de groupe
- Flamme contagieuse
- Force de taureau de groupe
- Forme bestiale IV
- Forme draconique I
- Grâce féline de groupe
- Main impérieuse
- Mur de fer
- Pétrification
- Physique monstrueux IV
- Sirocco
- Sphère glaciale
- Transformation
- Transmutation de la pierre en chair
- Traverser l'espace
- Vision lucide

Parchemins et Potions