

UN FEUILLET POUR PATHFINDER

Pathfinder RPG et Golarion sont des créations de Paizo (www.paizo.com). Toutes les images sont (c) Paizo.



La version de playtest des règles
couvrant la nouvelle classe de
personnage de magus.

créé par Jason Bulmahn pour Paizo,

traduit par Dalvyn
(dalvyn@gmail.com)

Version 3.0
06/12/2010

TABLE DES MATIÈRES

LE MAGUS 3

- Compétences de classe – 3*
- Aptitudes de classe – 3*
- Arcanes de magus – 5*
- Sorts du magus – 6*

LES MOTS DE POUVOIR 8

Les mots de pouvoir 8

- Devenir un prononceur – 9*
- Composantes – 9*
- Lancer un sort à mots de pouvoir – 9*
- Apprendre des mots de pouvoir – 10*
- Contrer un sort à mots de pouvoir – 10*

Les mots cibles 11

Les mots d'effet 12

- Mots d'acide – 12*
- Mots d'armure – 13*
- Mots de barrière – 13*
- Mots de corps – 14*
- Mots de convocation – 14*
- Mots de détection – 15*
- Mots de douleur – 15*
- Mots d'électricité – 15*
- Mots de feu – 16*
- Mots de force – 16*
- Mots de froid – 16*
- Mots d'illusion – 17*
- Mots d'injonction – 17*
- Métamots – 17*
- Mots de pouvoir – 18*
- Mots de terreur – 18*

PATHFINDER COMMUNITY USE POLICY

Ce document utilise des marques déposées et/ou des copyrights appartenant à Paizo Publishing, LLC et se base sur les règles de la Community Use Policy de Paizo. Il nous est expressément interdit de rendre payant l'utilisation ou l'accès à son contenu. Ce document n'est pas publié, supporté ni approuvé de manière spécifique par Paizo Publishing. Pour plus d'informations sur la Community Use Policy de Paizo, veuillez vous référer au site paizo.com/communityuse. Pour plus d'informations au sujet des produits de Paizo Publishing et de Paizo, veuillez visiter paizo.com.

CRÉDITS

Lead Designer: Jason Bulmahn
Design Team: James Jacobs, Joshua Frost, Rob McCreary, Erik Mona, Sean K Reynolds, F. Wesley Schneider, Lisa Stevens
Creative Director: James Jacobs
Managing Editor: F. Wesley Schneider
Editing and Development: Judy Baur, Christopher Carey, Mark Moreland, and James L. Sutter
Senior Art Director: Sarah E. Robinson
Graphic Designer: Andrew Vallas
Layout: Crystal Frasier
Publisher: Erik Mona
Paizo CEO: Lisa Stevens
Vice President of Operations: Jeff Alvarez
Corporate Accountant: Dave Erickson
Director of Sales: Pierce Watters
Sales Manager: Christopher Self
Technical Director: Vic Wertz
Special Thanks: The Paizo Customer Service and Warehouse Teams

LE MAGUS

PLAYTEST POUR L'ULTIMATE MAGIC

Bienvenue dans la première partie du playtest du livre *Ultimate Magic* à paraître en août 2011 pour le jeu de rôle *Pathfinder*. Dans le passé, nous avons playtesté une variété d'aptitudes de classe et d'options avant de sortir les versions finales des règles et le playtest pour ce livre ne sera pas différent. Pour commencer, nous allons jeter un coup d'œil à la nouvelle classe de base qui apparaît dans *Ultimate Magic*, le magus. Cette classe mélange spécialisation martiale et lancement de sorts profanes. Si le magus ne maîtrise parfaitement ni l'une ni l'autre, il combine les deux arts de manière innovante et intéressante.

Lisez le descriptif de cette classe et utilisez-la dans vos parties, pour des PJ ou des PNJ ou peut-être même un grand vilain. Une fois que vous aurez eu l'occasion de voir cette classe en action, rendez-vous sur les forums de paizo.com sur le forum du playtest de l'*Ultimate Magic*. Là-bas, vous trouverez des sous-forums pour les annonces, pour des discussions générales et pour le playtest du magus.

Nous avons besoin de retours au sujet de vos expériences de jeu avec cette classe. Les observations générales sont utiles mais une réelle expérience de jeu est encore beaucoup plus importante pour nous aider à développer ce livre. En d'autres termes, allez-y, jouez ! Le playtest a été un outil extrêmement utile pour nous dans le passé, et je m'attends à ce qu'il en aille de même cette fois-ci.

Jason Bulmahn, Concepteur en chef

Certains passent la plupart de leur vie penchés sur des textes et des livres anciens pour maîtriser la puissance de la magie. D'autres passent leur temps à affûter leurs talents à manier un type d'arme et deviennent des maîtres inégalés. Le magus étudie en même temps ces deux philosophies et les combine en quelque chose de tout à fait unique. Le magus utilise la magie et l'acier de manière dévastatrice, lançant des sorts et maniant la lame avec autant de facilité. En devenant plus puissant, le magus découvre de puissantes formes d'arcanes qui lui permet de combiner ses talents. Au sommet de la puissance du magus, l'acier et la magie se confondent en une force que très peu d'ennemis osent affronter.

Rôle. Les magus passent la plupart de leur temps à voyager et à apprendre tous les secrets martiaux et magiques sur lesquels ils peuvent mettre la main. Ils peuvent consacrer des mois entiers à apprendre un nouveau style de combat à l'épée avec un maître et passer leurs nuits dans la bibliothèque locale à sonder des livres renfermant des savoirs anciens. La plupart des individus qui suivent ce chemin s'intéressent à plusieurs types de savoirs et apprennent tout ce qui pourrait les aider à atteindre la perfection.

Alignement. Quelconque.

Dés de vie. d8.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences de classe du magus sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Connaissances (donjons) (Int), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (plans) (Int), Équitation (Dex), Escalade (For), Intimidation (Cha), Natation (For), Profession (Sag), Utilisation des objets magiques (Cha), Vol (Dex).

Rangs par niveau. 2 + modificateur d'Intelligence.

APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de classe du magus.

Capacités martiales. Un magus est formé au maniement de toutes les armes courantes et des armes de guerre. Un magus est également formé au port des armures légère. Il peut lancer des sorts de magus en portant une armure légère sans risque d'échec à cause de celle-ci. Comme tous les autres lanceurs de sorts profanes, si le magus porte une armure intermédiaire, une armure lourde ou un bouclier, il subit un pourcentage d'échecs des sorts lorsque le sort en question possède une composante gestuelle. Un magus multiclassé continue de subir le pourcentage d'échec de sorts normal pour les sorts profanes qu'il reçoit de ses autres classes.

Sorts. Un magus lance des sorts profanes tirés de la liste des sorts du magus présentée plus loin. Il doit choisir et préparer ses sorts à l'avance.

Pour apprendre, préparer ou lancer un sort, le magus doit posséder une valeur d'Intelligence supérieure ou égale à 10 + le niveau du sort. Le DD du jet de sauvegarde contre un sort de magus vaut 10 + le niveau du sort + le modificateur d'Intelligence du magus.

Un magus ne peut lancer qu'un certain nombre de sorts de chaque niveau par jour. Son quota quotidien est indiqué sur la table qui suit. De plus, il reçoit des sorts en bonus par jour s'il possède une valeur d'Intelligence élevée.

Un magus peut connaître n'importe quel nombre de sorts. Il doit choisir et préparer ses sorts à l'avance en dormant pendant 8 heures et en passant 1 heure à étudier son grimoire. Il décide des sorts à préparer lorsqu'il étudie son grimoire.

Grimoire. Un magus doit étudier son grimoire chaque jour pour préparer ses sorts. Il ne peut pas préparer de sorts non inscrits dans son grimoire à l'exception de *lecture de la magie*, que tout magus peut préparer sans grimoire. Un magus entre en jeu avec un grimoire contenant tous les sorts de magus de niveau 0 ainsi que trois sorts de magus de 1er niveau (de son choix). Le magus choisit également un nombre de

LE MAGUS						Sorts par jour						
Niv	BBA	Ref	Vig	Vol	Spécial	0	1	2	3	4	5	6
1	+0	+0	+2	+2	tours de magie, combat magique, réservoir	3	1	—	—	—	—	—
2	+1	+0	+3	+3	attaque magique	4	2	—	—	—	—	—
3	+2	+1	+3	+3	arcane de magus	4	3	—	—	—	—	—
4	+3	+1	+4	+4	réservoir de sorts	4	3	1	—	—	—	—
5	+3	+1	+4	+4	don en bonus	4	4	2	—	—	—	—
6	+4	+2	+5	+5	arcane de magus	5	4	3	—	—	—	—
7	+5	+2	+5	+5	armures intermédiaires, réservoir de connaissances	5	4	3	1	—	—	—
8	+6/+1	+2	+6	+6	combat magique amélioré	5	4	4	2	—	—	—
9	+6/+1	+3	+6	+6	arcane de magus	5	5	4	3	—	—	—
10	+7/+2	+3	+7	+7	entraînement de guerrier	5	5	4	3	1	—	—
11	+8/+3	+3	+7	+7	don en bonus, réservoir de sorts amélioré	5	5	4	4	2	—	—
12	+9/+4	+4	+8	+8	arcane de magus	5	5	5	4	3	—	—
13	+9/+4	+4	+8	+8	armures lourdes	5	5	5	4	3	1	—
14	+10/+5	+4	+9	+9	combat magique supérieur	5	5	5	4	4	2	—
15	+11/+6/+1	+5	+9	+9	arcane de magus	5	5	5	5	4	3	—
16	+12/+7/+2	+5	+10	+10	contre-attaque	5	5	5	5	4	3	1
17	+12/+7/+2	+5	+10	+10	don en bonus	5	5	5	5	4	4	2
18	+13/+8/+3	+6	+11	+11	arcane de magus	5	5	5	5	5	4	3
19	+14/+9/+4	+6	+11	+11	réservoir de sorts supérieur	5	5	5	5	5	5	4
20	+15/+10/+5	+6	+12	+12	vrai magus	5	5	5	5	5	5	5

sorts de 1er niveau supplémentaires égal à son modificateur d'Intelligence et les ajoute à son grimoire. Chaque fois qu'il gagne un niveau de magus, il obtient deux nouveaux sorts de magus qui peuvent appartenir à n'importe quel(s) niveau(x) de sorts au(x)quel(s) il a accès grâce à son nouveau niveau de magus. À n'importe quel moment, un magus peut également ajouter dans son grimoire des sorts provenant d'autres grimoires (voir les règles sur la magie).

Un magus peut apprendre des sorts à partir d'un grimoire de magicien tout comme un magicien peut apprendre des sorts à partir d'un grimoire de magus. Les sorts appris doivent figurer sur la liste des magus. Un alchimiste (voir l'*Advanced Player's Guide*) peut apprendre des formules à partir d'un grimoire de magus si les sorts figurent également sur la liste des sorts d'alchimiste. Un magus ne peut pas apprendre des sorts d'un alchimiste.

Tours de magie. Un magus peut préparer un certain nombre de tours de magie ou sorts de niveau 0 chaque jour (voir la table). Ces sorts sont lancés comme n'importe quel autre sort mais ils ne sont pas dépensés lorsqu'ils sont lancés et peuvent donc être utilisés à nouveau.

Réservoir magique (Sur). Au niveau 1, le magus gagne un réservoir d'énergie magique dans lequel il peut puiser pour obtenir divers pouvoirs et améliorer son arme. Ce réservoir contient un nombre de points égal à la moitié de son niveau de magus (minimum 1) + son modificateur d'Intelligence. Ce réservoir se remplit une fois par jour, quand le magus prépare ses sorts.

Au niveau 1, le magus peut dépenser 1 point de son réservoir en une action libre pour accorder à une arme qu'il tient un bonus d'altération de +1 pendant 1 minute. L'arme gagne un bonus d'altération supplémentaire de +1 par tranche de quater niveaux de magus au-delà du niveau 1, jusqu'à un maximum de +5 au niveau 17. Ces bonus peuvent être ajoutés à l'arme. Ils se cumulent avec le bonus d'altération

existant jusqu'à un maximum de +5. Cette capacité compte comme le don de Frappe magique pour ce qui est de remplir les conditions d'accès à d'autres dons.

Au niveau 5, ces bonus peuvent être utilisés pour ajouter une ou plusieurs des propriétés spéciales d'armes suivantes : *dansante, de feu, de feu intense, de froid, de froid intense, acéré, de foudre, de foudre intense, de rapidité* ou *vorpal*. Chacune de ces propriétés coûte un bonus égal au coût de la propriété (voir la Table 15–9 du *Manuel du Joueur*). Ces propriétés s'ajoutent à celles que l'arme possède déjà, mais les propriétés en doublon ne se cumulent pas. Si l'arme n'est pas magique, il faut lui octroyer un bonus d'altération d'au moins +1 avant de pouvoir ajouter des propriétés magiques. Ces bonus et propriétés sont choisis au moment où les points du réservoir magique sont dépensés et ne peuvent plus être modifiés que le magus utilise à nouveau cette capacité. Les bonus ne fonctionnent pas si l'arme est manipulée par quelqu'un d'autre que le magus.

Un magus ne peut améliorer qu'une seule arme à la fois. S'il utilise cette capacité une seconde fois, les effets de l'utilisation précédente prennent fin immédiatement.

Combat magique (Ext). ~~Au niveau 2,~~ Au niveau 1, le magus apprend à lancer des sorts et à manier ses armes simultanément et efficacement. Cela fonctionne comme le combat à deux armes mais l'arme secondaire est un sort que le magus lance. Pour utiliser cette capacité, le magus doit avoir une main libre et porter une arme légère ou à une main dans l'autre. En une action complexe, il peut réaliser toutes ses attaques avec son arme de corps à corps avec une pénalité de ~~-2~~ ~~une pénalité de~~ -4. Il peut également lancer n'importe quel sort avec un temps d'incantation de 1 action simple et figurant sur la liste des sorts du magus. S'il lance ce sort sur la défensive, il peut choisir d'accepter une pénalité supplémentaire sur ses jets d'attaque (inférieure ou égale à son bonus d'Intelligence) et ajouter la même quantité à son test de concentration sous la forme d'un bonus

de circonstances. ~~Il doit lancer ce sort sur la défensive et il subit un malus de -2 sur son test de concentration.~~ Si le test échoue, le sort est perdu mais les attaques subissent quand même la pénalité de -4. Un magus peut choisir de lancer le sort en premier ou d'effectuer d'abord les attaques par arme mais il ne peut pas interrompre les attaques pour lancer le sort (s'il dispose de plusieurs attaques par round). ~~Le magus ne provoque pas d'attaque d'opportunité en lançant un sort de cette manière.~~ Le magus doit avoir une main libre pour pouvoir utiliser cette capacité, même si le sort lancé ne possède pas de composantes gestuelles.

Attaque magique (Sur). Au niveau 2, Chaque fois qu'un magus lance un sort dont la portée est « contact » appartenant à la liste des sorts du magus, il peut canaliser le sort à travers n'importe quelle arme portée au cours d'une attaque au corps à corps. Si l'attaque réussit, elle inflige des dégâts normaux en plus des effets du sort. Cette capacité ne permet pas au magus d'effectuer une attaque de corps à corps gratuitement : ces attaques doivent être faites normalement. Le magus peut aussi choisir de réaliser une attaque de contact gratuite avec sa main libre (selon les règles normales) plutôt que de canaliser le sort à travers son arme.

Arcanes du magus. En gagnant des niveaux, le magus apprend des secrets profanes correspondant à sa manière bien particulière de combiner puissance martiale et talents magiques. Dès le niveau 3, le magus gagne une arcane de magus. Il gagne une arcane de magus de plus tous les 3 niveaux de magus par la suite. Il ne peut pas sélectionner la même arcane de magus plus d'une fois. Les arcanes de magus qui affectent les sorts ne peuvent être utilisées que pour modifier les sorts qui figurent sur la liste du magus (sauf mention contraire).

~~**Arme des arcanes (Sur).** Au niveau 4, le magus acquiert la capacité d'enchanter une arme de corps à corps avec de puissantes propriétés. Lorsqu'il prépare ses sorts, il peut consacrer une partie de ce rituel pour se lier avec une unique arme de corps à corps. Au niveau 4, cela donne à l'arme un bonus d'altération de +1. L'arme gagne un autre bonus d'altération de +1 tous les quatre niveaux de plus, jusqu'à un maximum de +5 au niveau 20. Ces bonus peuvent être ajoutés à l'arme et se cumulent avec le bonus d'altération de l'arme jusqu'à un maximum de +5 ou peuvent être utilisés pour ajouter l'une des propriétés suivantes : *dansante, de feu, de feu intense, de froid, de froid intense, acérée, d'éclair, d'éclair intense, de vitesse ou vorpale.* Ajoute l'une de ces propriétés eonsomme un bonus égal au coût de la propriété. Ces propriétés s'ajoutent à toutes celles que l'arme possède déjà mais celles qui sont en double ne se cumulent pas. Si l'arme n'est pas magique, il faut lui donner un bonus d'altération d'au moins +1 avant de pouvoir ajouter des propriétés magiques. Ces bonus et les propriétés sont choisies lorsque le magus se lie à l'arme et ne peuvent plus être changés avant que le magus ne prépare à nouveau ses sorts. Ces bonus ne fonctionnent pas si quelqu'un d'autre que le magus manipule l'arme.~~

~~Se lier de la sorte avec une arme n'est pas sans danger. Un magus lié à une arme doit avoir celle-ci en main pour lancer des sorts provenant de la liste du magus. Sans cela, il doit réussir un test de concentration contre un DD égal à 20 + le niveau du sort.~~

Réservoir de sorts (Sur). Au niveau 4, le magus apprend comment utiliser son réservoir magique pour lancer des sorts supplémentaires. Il peut lancer n'importe quel sort de magus connu en dépensant un nombre de points de son réservoir égal au niveau du sort (au minimum 1 point). Cela lui permet aussi de lancer des sorts modifiés par des dons de métamagie mais il doit dépenser un nombre de points égal au niveau modifié du sort. Le niveau ajusté doit être un niveau de sorts auquel il a accès.

Dons en bonus. Au niveau 5 et tous les six niveaux par la suite, le magus gagne un don en bonus en plus de ceux qu'il reçoit au même titre que tous les autres personnages. Ces dons en bonus doivent être choisis parmi les dons de combat, de création d'objet ou métamagiques. Il doit remplir les conditions des dons choisis.

Armures intermédiaires (Ext). Au niveau 7, le magus est formé au port des armures intermédiaire. Il peut lancer des sorts de magus en armure intermédiaire sans risque d'échec des sorts. Comme tous les autres lanceurs de sorts profanes, si le magus porte une armure lourde ou un bouclier, le risque d'échec s'applique normalement si le sort en question compte une composante gestuelle.

Réservoir de connaissances (Sur). Au niveau 7, lorsque le magus prépare ses sorts, il peut choisir de dépenser 1 ou plusieurs points de son réservoir (au maximum un nombre de points égal à son bonus d'Intelligence). Pour chaque point dépensé, il peut préparer un ou plusieurs exemplaires d'un sort de magus comme si celui-ci se trouvait dans son grimoire. Si les sorts ainsi préparés ne sont pas lancés avant qu'il ne prépare à nouveau ses sorts, ils sont perdus. Il peut également utiliser ces sorts avec sa capacité de Réservoir de sorts mais seulement jusqu'à ce qu'il prépare à nouveau ses sorts.

Combat magique amélioré (Ext). Au niveau 8, la capacité du magus à attaquer tout en lançant un sort s'améliore. Lorsqu'il utilise sa capacité de combat magique, il reçoit un bonus de circonstances de +2 aux tests de concentration (ce bonus s'ajoute aux bonus supplémentaires qu'il obtient en acceptant une plus grande pénalité sur les jets d'attaque) ~~les pénalités sur les jets d'attaque sont réduites à -2 et la pénalité aux tests de concentration tombe à +0.~~

Entraînement de guerrier (Ext). Dès le niveau 10, un magus ajoute à son niveau de guerrier (éventuellement 0) la moitié de son niveau de magus lorsqu'il s'agit de déterminer s'il remplit les conditions des dons.

Réservoir de sorts améliorés (Sur). Au niveau 11, lorsque le magus lance un sort en utilisant sa réserve magique, il dépense un nombre de points égal à la moitié du niveau du sort (minimum 1). Cette réduction ne s'applique pas aux accroissements de niveau dus à des dons métamagiques.

Armures lourdes (Ext). Au niveau 13, le magus est formé au port des armures lourdes. Il peut lancer des sorts de magus en armure lourde sans risque d'échec. Les risques d'échec persistent s'il porte un bouclier.

Combat magique supérieur (Ext). Au niveau 14, le magus peut mélanger incantation et attaques sans aucun problème. Chaque fois qu'il utilise sa capacité de combat magique, le

bonus aux tests de concentration vaut le double de la pénalité qu'il accepte aux jets d'attaque ~~la pénalité aux jets d'attaque descend à 0.~~

Contre-attaque (Ext). Au niveau 16, chaque fois qu'un ennemi situé dans la zone contrôlée par le magus parvient à lancer un sort sur la défensive, il provoque une attaque d'opportunité de la part du magus après la fin de l'incantation. Cette attaque d'opportunité ne peut pas interrompre le sort.

Réservoir de sorts supérieur (Sur). Au niveau 19, le magus peut lancer quasiment n'importe quel sort de magicien. Lorsqu'il lance un sort en utilisant son réservoir magique, il peut s'agir de n'importe quel sort de la liste de magicien mais, si le sort ne se trouve pas également sur la liste du magus, il doit dépenser un nombre de points égal au niveau du sort de magicien. Il doit aussi fournir les composantes matérielles coûteuses du sort.

~~**Appel de l'arme (Sur).** Au niveau 19, si le magus se lie à une arme grâce à sa capacité d'arme des arcanes, il peut amener cette arme vers sa main en une action libre une fois par round. L'arme apparaît instantanément dans sa main, même si elle se trouve actuellement dans les possessions de quelqu'un d'autre ou sur un autre plan. Cette capacité ne fonctionne pas dans les zones qui empêchent ou bloquent la magie de téléportation ou les voyages interplanaires. Le magus peut aussi se téléporter jusqu'à l'emplacement libre le plus proche de son arme liée, comme par une *téléportation suprême*, si ce n'est qu'il ne peut pas emmener d'autres créatures avec lui. En plus de cela, si l'arme ne se trouve pas en sa possession, il peut utiliser un effet similaire à *scrutation* sur elle à volonté et toute créature possédant l'arme subit un malus de 8 sur ses jets des sauvegarde pour résister à la scrutation.~~

Vrai magus (Sur). Au niveau 20, le magus devient un maître des sorts et du combat. Chaque fois qu'il utilise sa capacité de combat magique, il n'a plus besoin de faire de tests de concentration pour lancer son sort sur la défensive. Chaque fois qu'il utilise combat magique et que la cible de ses attaques est la même que la cible de son sort, il peut choisir entre accroître le DD pour résister au sort de +2, s'octroyer un bonus de circonstances de +2 sur tous les tests pour surmonter la résistance à la magie ou s'octroyer un bonus de circonstances de +2 à tous les jets d'attaque contre la cible en question au cours de ce round.

ARCANES DE MAGUS

Assaut rapide (Sur). Le magus peut sacrifier 1 point de son réservoir magique ~~un de ses sorts de magus préparés~~ en une action rapide pour se déplacer plus rapidement. Cela fonctionne comme le sort de *rapidité* mais n'affecte que le magus et la durée est égale au ~~modificateur d'Intelligence du magus au niveau du sort sacrifié~~. Le magus doit être de niveau supérieur ou égal à 9 pour pouvoir choisir cet arcane.

Bouclier magique (Sur). Le magus peut sacrifier un point de son réservoir ~~un de ses sorts~~

~~de magus préparés~~ en une action immédiate pour s'octroyer un bonus de bouclier à la CA égal à son ~~modificateur d'Intelligence au niveau du sort sacrifié~~ jusqu'à la fin de son prochain tour. ~~Les tours de magie sacrifiés n'ont aucun effet.~~

Concentration (ext). Le magus peut relancer tout test de concentration qu'il vient d'effectuer avec un bonus de +4. Il doit utiliser cette capacité après le premier lancer mais avant de savoir si le lancer résulte en une réussite. Le magus doit accepter le second résultat, même s'il est moins bon. Le magus peut utiliser cette capacité une fois par jour.

Courte portée (Ext). Le magus peut délivrer les sorts nécessitant une attaque de contact à distance comme s'ils demandaient une attaque de contact au corps à corps. Ces sorts ne peuvent cibler qu'une seule créature et peuvent être utilisés avec la capacité d'attaque magique.

Énergie du réservoir (Sur). Le magus peut dépenser 1 point de son réservoir pour envelopper sa main d'énergies élémentaires en une action simple. Il peut porter une attaque de contact au corps à corps en une action libre faisant partie de l'activation de ce pouvoir. Si elle touche, la charge est libérée et l'attaque inflige 1d6 points de dégâts du type d'énergie choisi par le magus (acide, froid, électricité ou feu). La magus peut



utiliser cette capacité avec Attaque magique. Si l'attaque rate, le magus peut maintenir la charge pendant un maximum de 1 minute avant qu'elle ne se dissipe. Au niveau 3 et tous les trois niveaux par la suite, la quantité de dégâts infligés augmente de 1d6.

Familier (Ext). Le magus gagne un familier (son niveau de magicien effectif est son niveau de magus). Le familier utilise les règles normales des familiers.

Frappe critique (Sur). Chaque fois que le magus réalise un coup critique avec une arme de corps à corps, il peut lancer un sort de contact en une action rapide puis faire une attaque de contact contre la cible du coup critique en une action libre. Le magus peut utiliser cette capacité une fois par jour. Le magus doit être de niveau supérieur ou égal à 12 avant de pouvoir choisir cet arcane.

Frappe dissipante (Sur). Le magus peut sacrifier 1 ou plusieurs points de son réservoir magique ~~un de ses sorts de magus préparés~~ en une action rapide pour donner une aura spéciale à son arme. Si celle-ci touche une créature au cours de la minute qui suit, cette créature est soumise à une *dissipation de la magie* ciblée utilisant le niveau du magus comme NLS, si ce n'est que cet effet ne peut pas dissiper de sort dont le niveau est supérieur ~~au nombre de points dépensés à celui du sort sacrifié~~ (on fait comme si ces sorts d'un niveau plus élevé n'existaient simplement pas et on applique la tentative de dissipation aux autres sorts). Après le coup, l'aura se dissipe, même si la dissipation a échoué. Le magus doit être de niveau supérieur ou égal à 9 avant de choisir cet arcane.

Large champ d'études (Ext). Le magus peut choisir une autre classe qui donne la capacité de lancer des sorts. Il peut utiliser ses capacités d'attaque magique et de combat magique avec les sorts provenant de la liste associée à cette classe. Cela ne lui permet pas de lancer des sorts profanes de cette autre classe sans risque d'échec à cause de l'armure portée. Le magus doit être de niveau supérieur ou égal à 6 avant de choisir cet arcane.

Magie maximisée (Sur). Le magus peut lancer un sort par jour comme s'il était modifié par le don Quintessence des sorts. Cela n'augmente ni le temps d'incantation ni le niveau du sort. Le magus doit être de niveau supérieur ou égal à 12 ~~15~~ avant de choisir cet arcane.

Magie plus puissante (Sur). Le magus peut lancer un sort par jour comme s'il était modifié par le don Extension d'effets. Cela n'augmente ni le temps d'incantation ni le niveau du sort. Le magus doit être de niveau supérieur ou égal à 6 pour pouvoir choisir cet arcane.

Magie rapide (Sur). Le magus peut lancer un sort par jour comme s'il était modifié par le don Incantation rapide. Cela n'augmente pas le niveau du sort. Le magus doit être de niveau supérieur ou égal à 15 pour choisir cet arcane.

Magie silencieuse (Sur). Le magus peut lancer un sort par jour comme s'il était modifié par le don Incantation silencieuse. Cela n'augmente ni le temps d'incantation ni le niveau du sort.

Magie statique (Sur). Le magus peut lancer un sort par jour comme s'il était modifié par le don Incantation statique. Cela n'augmente ni le temps d'incantation ni le niveau du sort.

Maître des baguettes (Sur). Lorsque le magus utilise une baguette, il calcule le DD des jets de sauvegarde contre les sorts de cette baguette en utilisant son modificateur d'Intelligence plutôt que le modificateur minimal permettant de lancer un sort de ce niveau.

Maître des manœuvres (Ext). Le magus a maîtrisé une manœuvre de combat. Il choisit une manœuvre lorsqu'il opte pour cet arcane. Chaque fois qu'il tente la manœuvre en question, il remplace son BBA par son niveau de magus (plus son BBA provenant des autres classes) dans le calcul du BMO. Cet arcane peut être choisi plusieurs fois mais, à chaque fois pour une manœuvre différente.

Porteur de baguettes (Sur). Le magus peut activer une baguette ou un bâton au lieu de lancer un sort lorsqu'il utilise sa capacité de combat magique.

Précision magique (Sur). Le magus peut ~~dépenser 1 point de son réservoir sacrifier un de ses sorts de magus qu'il a préparé~~ en une action rapide pour se donner un bonus d'intuition sur tous les jets d'attaques jusqu'à la fin de son tour égal à son ~~modificateur d'Intelligence au niveau du sort sacrifié. Les tours de magie sacrifiés n'ont aucun effet.~~

SORTS DU MAGUS

Sorts de magus de niveau 0

<i>aspersion acide</i>	<i>lumières dansantes</i>
<i>détection de la magie</i>	<i>manipulation à distance</i>
<i>étincelle*</i>	<i>ouverture/fermeture</i>
<i>hébètement</i>	<i>prestidigitation</i>
<i>illumination</i>	<i>rayon de froid</i>
<i>lecture de la magie</i>	<i>signature magique</i>
<i>lumière</i>	<i>son imaginaire</i>

Sorts de magus de 1er niveau

<i>agrandissement</i>	<i>mains brûlantes</i>
<i>arme magique</i>	<i>monture</i>
<i>bouclier</i>	<i>poigne électrique</i>
<i>brumes de dissimulation</i>	<i>poing de pierre*</i>
<i>chute de plume</i>	<i>poussée hydraulique*</i>
<i>couleurs dansantes</i>	<i>projectile magique</i>
<i>coup au but</i>	<i>repli expéditif</i>
<i>disque flottant</i>	<i>réduction</i>
<i>explosion lumineuse*</i>	<i>saut</i>
<i>graisse</i>	<i>serviteur invisible</i>
<i>image silencieuse</i>	

Sorts de magus de 2e niveau

<i>appel de la pierre*</i>	<i>nappe de brouillard</i>
<i>bourrasque</i>	<i>pattes d'araignées</i>
<i>endurance de l'ours</i>	<i>poussières scintillantes</i>
<i>fou</i>	<i>pyrotechnie</i>
<i>flèche acide</i>	<i>rayon ardent</i>
<i>fracasement</i>	<i>regard brûlant*</i>
<i>grâce du félin</i>	<i>souffle de feu*</i>
<i>image mineure</i>	<i>sphère enflammée</i>
<i>image miroir</i>	<i>toile d'araignée</i>
<i>invisibilité</i>	<i>ténèbres</i>
<i>lévitation</i>	<i>toucher élémentaire*</i>
<i>modification d'apparence</i>	

Sorts de magus de 3e niveau

<i>affûtage</i>	<i>lenteur</i>
<i>arme magique supérieure</i>	<i>lumière du jour</i>
<i>arme versatile*</i>	<i>monture fantomatique</i>
<i>aura élémentaire*</i>	<i>mur de vent</i>
<i>boule de feu</i>	<i>nuage puant</i>
<i>cape de vents*</i>	<i>orbe aqueux*</i>
<i>déplacement</i>	<i>rapidité</i>
<i>dissipation de la magie</i>	<i>respiration aquatique</i>
<i>éclair</i>	<i>tempête de neige</i>
<i>flèche de feu</i>	<i>torrent hydraulique*</i>
<i>forme bestiale I</i>	<i>vision magique</i>
<i>forme gazeuse</i>	<i>vol</i>
<i>image majeure</i>	

Sorts de magus de 4e niveau

<i>agrandissement de groupe</i>	<i>mur de feu</i>
<i>assassin imaginaire</i>	<i>mur de glasse</i>
<i>bouclier de feu</i>	<i>nuage solide</i>
<i>chute de feu*</i>	<i>peau de pierre</i>
<i>corps élémentaire I</i>	<i>porte dimensionnelle</i>
<i>cri</i>	<i>réduction de groupe</i>
<i>détonation*</i>	<i>rivière de vent*</i>
<i>éclairs en billes*</i>	<i>souffle du dragon* tempête de grêle*</i>
<i>forme bestiale II</i>	<i>tentacules noirs</i>
<i>invisibilité supérieure</i>	

Sorts de magus de 5e niveau

<i>corps élémentaire II</i>	<i>métamorphose funeste</i>
<i>cône de froid</i>	<i>nuage mortel</i>
<i>forme bestiale III</i>	<i>serpent de feu*</i>
<i>geyser*</i>	<i>télékinésie</i>
<i>main interposée</i>	<i>téléportation</i>
<i>mur de force</i>	<i>vol supérieur</i>
<i>mur de pierre</i>	

Sorts de magus de 6e niveau

<i>brume acide</i>	<i>forme draconique I</i>
<i>corps élémentaire III</i>	<i>grâce du félin de groupe</i>
<i>dissipation de la magie supérieure</i>	<i>main impérieuse</i>
<i>double illusoire</i>	<i>mur de fer</i>
<i>désintégration</i>	<i>sirocco*</i>
<i>éclairs multiples</i>	<i>sphère glaciale</i>
<i>endurance de l'ours de groupe</i>	<i>transformation de la peau en pierre</i>
<i>flammes contagieuses*</i>	<i>transformation de la pierre en peau</i>
<i>force du taureau de groupe</i>	<i>transformation martiale</i>
<i>forme bestiale IV</i>	<i>vision véritable</i>

(*) voir l'Advanced Player's Guide

LES MOTS DE POUVOIR

PLAYTEST POUR L'ULTIMATE MAGIC

Bienvenue dans la seconde partie du playtest d'Ultimate Magic, un nouveau livre pour le système de jeu de rôle Pathfinder à paraître au début de l'année prochaine.

Nous avons reçu un bon volume de retours au sujet de la nouvelle classe, celle du magus, mais nous allons maintenant nous intéresser à quelque chose d'assez différent. Cette section du playtest concerne une nouvelle méthode pour utiliser la magie en jeu grâce aux mots de pouvoir. Ce système permet aux lanceurs de sorts de « construire » leurs propres sorts en créant des effets variables et versatiles. Comme ce système est nouveau et très différent du reste, il ne fait pas partie du programme de jeu organisé de la Pathfinder Society, mais n'hésitez pas à le mettre à l'essai dans vos parties à la maison ou peut-être dans une partie montée spécialement pour tester ces règles.

Dans ce playtest, nous ne vous donnons qu'une petite partie d'un système beaucoup plus vaste, qui comprend les morceaux de base nécessaires pour jouer un ensorceleur ou un magicien utilisant les mots de pouvoir. Ces éléments peuvent et seront étendus aux autres classes (et, d'ailleurs, de nombreux « mots » sont étiquetés pour d'autres classes) mais, pour l'instant, nous nous intéressons seulement aux ensorceleurs et aux magiciens. Une fois que vous aurez eu l'occasion de jouer avec ces règles, vous pouvez poster le résultat sur les forums de playtest de paizo.com. Si vous voulez simplement donner un retour sur ces règles ou partager vos idées, vous pouvez également visiter les forums.

Cette partie du playtest durera deux semaines, jusqu'au lundi 6 décembre. Nous espérons également publier une autre version du magus inspirée des retours que nous avons reçus dans les jours à venir afin de le tester un peu plus.

Jason Bulmahn
Concepteur en chef

Je vous salue à nouveau, depuis les arènes dédiées à la conception de Pathfinder RPG. Il nous a fallu un bon bout de temps pour préparer cette partie des règles et faire en sorte qu'elle soit prête à entrer dans vos parties, mais nous pensons que cela va vous plaire.

Cette partie du playtest d'Ultimate Magic s'intéresse au système de lancement de sorts alternatifs basé sur les mots de pouvoir. Ce système permet à un lanceur de sorts de créer des sorts en utilisant des mots fondamentaux, en les combinant et en les altérant selon leurs désirs afin de construire toutes sortes d'effets de sorts. Il faut noter que ce système est optionnel. Il comporte des éléments qui sont très différents de la manière habituelle dont les sorts sont lancés et créés. Comme il s'agit d'une règle optionnelle, ce système n'est pas autorisé dans les parties organisées de la Pathfinder Society.

Que ceux d'entre vous qui voudraient aider à tester ce système l'incorporent dans leurs parties. Pour le moment, les règles ne touchent qu'aux ensorceleurs et aux magiciens, mais la version finale abordera toutes les classes permettant de lancer des sorts. Créez des sorts en utilisant ces mots et essayez-les dans vos parties. Sont-ils trop puissants ? Trop faibles ? Même si la liste de mots présentée ci-dessous ne représente qu'une partie des mots qui se trouveront dans la version finale du livre, c'est déjà un début. Y a-t-il suffisamment d'options ? Quels autres groupes d'effets devraient être disponibles ?

Une fois que vous avez eu l'opportunité de jouer avec ces règles, rendez-vous sur les forums de paizo.com et faites-nous savoir ce que vous en pensez sur les forums de playtest d'Ultimate Magic. Nous sommes impatients de lire vos rapports.

Jason Bulmahn
Concepteur en chef

LES MOTS DE POUVOIR

La plupart des lanceurs de sorts passent toute leur carrière à apprendre et à maîtriser les sorts de leur domaine, mais il existe une autre méthode. Certains refusent de simplement mémoriser les sorts traditionnels et préfèrent s'intéresser aux mécanismes qui se cachent derrière les sorts eux-mêmes, aux briques fondamentales de la magie. Ces lanceurs de sorts apprennent les mots de pouvoirs et, grâce à ceux, apprennent à contrôler les forces qui se cachent derrière la magie pour pouvoir la façonner et l'utiliser comme nul autre.

Ceux qui utilisent les mots de pouvoir, les prononceurs comme ils se surnomment, fonctionnent de manière assez semblable aux autres lanceurs de sorts mais bénéficient d'une plus grande flexibilité lorsqu'ils préparent ou lancent leurs sorts. Chaque prononceur apprend un certain nombre de mots de pouvoir et, endéans certaines limites, peut les

combiner pour créer n'importe quel effet désiré.

Chaque sort lancé par un prononceur correspond à un certain nombre de composantes, y compris un mot cible et un ou plusieurs mots d'effet. Le prononceur continue d'utiliser des emplacements de sorts, comme tous les autres membres de sa classe, mais il les utilise différemment. À chaque emplacement de sort correspond une valeur chiffrée dépendant de son niveau. Chaque mot possède lui aussi une valeur et la valeur totale de tous les mots utilisés pour créer le sort ne peut pas excéder la valeur correspond à un sort de ce niveau. De plus, certains mots sont également associés à un niveau. Ce niveau et le niveau minimal de l'emplacement de sort qui peut être utilisé pour lancer un sort comportant ce mot.

Si un prononceur appartient à une classe qui prépare ses sorts, il doit également préparer ses combinaisons de mots de pouvoir et décider à l'avance de la composition de chacune

de celles qui vont occuper les emplacements de sorts dont il dispose. Si un pronceur appartient à une classe qui lance ses sorts de manière spontanée, comme les ensorceleurs, il peut créer ses combinaisons de mots de pouvoir au moment où il les lance.

C'est important de noter que les sorts créés en combinant des mots de pouvoirs fonctionnent comme des sorts ordinaires. Ils peuvent être dissipé, interrompus et contrés comme n'importe quel autre sort (même si, pour cette dernière opération, il existe des règles spéciales ; voir la section Contrer des mots de pouvoir). Incanter un sort basé sur des mots de pouvoir provoque une attaque d'opportunité, comme pour les sorts normaux, à moins que le pronceur ne lance le sort sur la défensive, ce qui nécessite un test de concentration suivant les règles normales.

Sauf mention contraire, les sorts basés sur des mots de pouvoir utilisent les règles normales en ce qui concerne les écoles, les sous-écoles et tous les autres sujets relatifs à la magie. Reportez-vous au Chapitre 9 du *Manuel du Joueur de Pathfinder* pour plus d'information.

DEVENIR UN PRONCEUR

Quand un personnage gagne son premier niveau dans une classe qui lui permet de lancer des sorts, il doit décider s'il veut être un pronceur ou un lanceur de sorts normal. Si la classe ne donne accès aux sorts qu'à partir d'un niveau ultérieur, il peut reporter sa décision jusqu'au niveau en question. Une fois ce choix fait, il ne peut plus être modifié. Un personnage qui choisit d'être un pronceur ne peut plus utiliser les sorts normaux mais il peut encore se servir des objets à déclenchement de sorts et des objets à complétion de sorts comme s'il était un lanceur de sorts ordinaire appartenant à sa classe. Quelques nouveaux dons permettent à un pronceur d'apprendre et d'utiliser un nombre limité de sorts dans ses emplacements (voir l'encart).

COMPOSANTES

Chaque sort à mots de pouvoir se compose d'un nombre de mots composants compris entre deux et quatre. Chaque sort doit posséder au moins un mot de pouvoir appartenant à chacune des catégories citées ci-dessous. Chaque mot possède un coût. Chaque fois qu'un sort à mots de pouvoir est lancé, ses mots composants ne peuvent avoir un coût total supérieur à la limite maximale pour un sort de ce niveau (voir la table correspondante).

Mot cible. Ce mot détermine la portée du sort, la manière dont il se manifeste et qui il peut affecter. Si un sort a un effet de zone, il affecte chacune des créatures situées dans la zone déterminée par le mot. S'il vise des cibles, il affecte les cibles décrites par son mot.

Mot d'effet. Ce mot précise l'effet du sort une fois lancé. Il détermine aussi l'école du sort, sa durée, le jet de sauvegarde associé et la manière dont il interagit avec la résistance à la magie. Un sort à mots de pouvoir peut comporter plus d'un effet. Dans ce cas, on considère que le sort résultat appartient à chacune des écoles de magie. Si l'un des effets autorise un jet de sauvegarde, celui-ci porte sur tous les effets. Si l'un des effets autorise la résistance à la magie, alors le sort tout entier est soumis à la résistance à la magie. Les durées des effets sont comptées séparément. Consultez la section Mots d'effet

DONS POUR PRONCEURS

Les dons de métamagie, comme Incantation rapide ou Quintessence des sorts, fonctionnent sur les sorts basés sur des mots de pouvoir de la même manière que sur des sorts normaux. Ils augmentent toujours le niveau du sort, ce qui signifie que le sort utilise un emplacement de sort de plus haut niveau mais ils conservent les restrictions du niveau originel en ce qui concerne le total de points et le niveau des mots de pouvoir.

Par exemple, un sort à mots de pouvoir de niveau 3 modifié par le don Extension d'effets utilisera un emplacement de sort de niveau 5 mais ne pourra pas contenir des mots de pouvoirs d'un niveau supérieur à 3 et le coût total des mots de pouvoir ne pourra pas dépasser la valeur maximale pour un sort de niveau 3.

En plus de ces dons, les pronceurs ont accès aux suivants, qui améliorent leurs capacités à lancer des sorts.

Mot supplémentaire

Le personnage a découvert un nouveau mot de pouvoir.

Conditions. NLS 1, pronceur, voir Spécial.

Avantage. Le personnage ajoute à sa liste de mots connus un mot d'effet provenant de la liste correspondant à sa classe. Celui-ci vient en plus du nombre de mots qu'il gagne normalement chaque fois qu'il obtient un nouveau niveau dans sa classe. Au lieu de cela, il peut choisir d'ajouter deux mots provenant de la liste correspond à sa classe mais ces deux mots doivent avoir un niveau inférieur d'au moins un point au niveau maximal de sorts qu'il peut lancer dans cette classe. Une fois faits, ces choix ne peuvent plus être modifiés.

Spécial. Le personnage ne peut opter pour ce don que s'il possède des niveaux dans une classe dont les possibilités d'incantations se basent sur une liste limitée de sorts connus, comme le barde, l'oracle ou l'ensorceleur. Dans ce cas, il peut choisir le don plusieurs fois.

Suite à la page suivante

pour plus d'information sur la combinaison de plusieurs mots d'effet au sein d'un même sort.

LANCER UN SORT À MOTS DE POUVOIR

Les sorts à mots de pouvoir se lancent de manière similaire aux sorts normaux. On suppose que chaque sort à mots de pouvoir possède une composante matérielle, gestuelle et verbale. Les lanceurs de sorts divins qui utilisent ce système doivent utiliser un focalisateur divin au lieu de la composante matérielle. Sauf mention contraire, la composante matérielle est un objet qui peut être facilement trouvé dans une sacoche à composantes.

Il faut une action simple pour lancer un sort à mots de pouvoir et cela provoque une attaque d'opportunité (comme normalement), à moins que le pronceur ne lance le sort sur la défensive. Le DD pour lancer ces sorts sur la défensive est le même que pour un sort traditionnel de même niveau.

Le DD des jets de sauvegarde éventuellement autorisés par le sort est calculé de la même manière que pour les autres sorts de même niveau. Les prononceurs déterminent ce DD en utilisant la même caractéristique que les lanceurs de sorts ordinaires de leur classe.

APPRENDRE DES MOTS DE POUVOIR

Pour un prononceur, apprendre un nouveau mot de pouvoir revient à percer les briques qui composent la réalité. Chaque mot appris représente une nouvelle source de pouvoir qu'ils peuvent désormais contrôler. Ce n'est donc pas surprenant de constater que la plupart des prononceurs cherchent à apprendre autant de mots de pouvoir que leur esprit le permet et que cela tourne parfois à l'obsession.

Chaque prononceur, quelle que soit sa classe, entre en jeu en connaissant tous les mots cibles, même ceux qu'il ne peut pas encore utiliser parce qu'ils appartiennent à un niveau trop élevé. Les prononceurs apprennent ces mots au cours de leur formation de base. Pour les lanceurs de sorts profanes qui utilisent un grimoire, ces mots peuvent être inscrits sans coût et ils occupent une page chacun.

En plus des mots cibles, tous les prononceurs entrent également en jeu en connaissant un nombre de mots d'effet égal au nombre de sorts qu'ils connaîtraient s'ils étaient des lanceurs de sorts ordinaires. Ils obtiennent ensuite des nouveaux mots d'effet au même rythme qu'un lanceur de sorts ordinaire obtiendrait de nouveaux sorts. Utilisez les conseils suivants, qui recouvrent chacune des classes.

Ensorceleurs. Les ensorceleurs entrent en jeu en connaissant un nombre de mots d'effet égal au nombre indiqué dans la table des sorts connus du *Manuel de Joueurs de Pathfinder-RPG*. Chaque fois qu'ils gagnent un niveau dans cette classe ou un niveau de lanceur de sorts, ils acquièrent de nouveaux mots d'effet au rythme indiqué par la table des sorts connus. Les prononceurs peuvent remplacer un mot d'effet connu par un autre en utilisant les mêmes règles que pour l'échange de sorts connus.

Magiciens. Les magiciens entrent en jeu en connaissant tous les mots d'effet de niveau 0 pour leur classe et un nombre de mots d'effet de niveau 1 égal à 4 plus leur modificateur d'Intelligence. Chaque fois qu'ils gagnent un nouveau niveau de magicien, il ajoutent 2 mots de pouvoir supplémentaires à leur grimoire (ces nouveaux mots peuvent appartenir à n'importe quel niveau auquel ils ont accès). Les magiciens peuvent ajouter de nouveaux mots dans leur grimoire en y consacrant le même temps et le même coût que s'ils y consignent un sort de même niveau.

CONTRER UN SORT À MOTS DE POUVOIR

Les sorts à mots de pouvoir peuvent être contrés comme n'importe quel autre sort mais, à cause de leur nature flexible, certaines règles additionnelles gouvernent ce genre de situations.

Si un prononceur tente de contrer le sort d'un autre prononceur, il doit réaliser un test d'Art de la magie (comme dans les règles normales) pour identifier le sort lancé. Il peut alors lancer un sort identique pour contrer le sort lancé. Cela

DONS POUR PRONONCEURS (SUITE)

Prononceur versatile

Le personnage a appris à lancer un nombre limité de sorts normaux et il peut utiliser les emplacements de sorts normalement réservés aux sorts basés sur des mots de pouvoir pour les lancer.

Conditions. NLS 1, prononceur.

Avantage. Lorsque le personnage gagne ce don, il peut choisir un sort appartenant à la liste de sa classe. Ce sort doit appartenir à un niveau de sorts auquel il a accès (qu'il peut lancer). Au lieu de cela, il peut choisir deux sorts dans la liste de sa classe, mais ces deux sorts doivent appartenir à un niveau de sorts inférieur d'au moins un au niveau de sorts maximal qu'il peut lancer. Il peut préparer ces sorts en utilisant les emplacements normalement réservés aux sorts basés sur les mots de pouvoir ou les lancer en utilisant ces emplacements s'il ne prépare pas ses sorts.

Spécial. Ce don peut être pris plusieurs fois.

Sacrifice d'emplacement

Chaque jour, le personnage peut sacrifier un de ses emplacements de sorts disponibles pour gagner une réserve de points qu'il peut appliquer à d'autres sorts basés sur des mots de pouvoir.

Conditions. NLS 5, prononceur.

Avantage. Chaque jour, lorsque le personnage prépare ses sorts à mots de pouvoir ou qu'il regagne ses emplacements de sorts, il peut choisir de sacrifier un des emplacements de sorts qu'il possède. Ce sacrifice lui fait gagner un nombre de points égal à la valeur maximale de l'emplacement sacrifié (voir la table correspondante). Il peut appliquer ces points à n'importe quel autre sort qu'il prépare ou lance ce jour-là de sorte à accroître la limite maximale du coût des mots. Il peut répartir ces points entre n'importe quel nombre d'emplacements de sorts mais ces autres emplacements doivent être d'un niveau strictement inférieur à celui de l'emplacement sacrifié. Cette opération n'augmente pas le niveau maximal des mots de pouvoirs utilisables dans ces emplacements mais il permet d'y combiner des mots plus coûteux.

signifie que le prononceur qui contre doit connaître tous les mots d'effet du sort et soit avoir préparé un sort identique, soit posséder un emplacement de sort de même niveau ou d'un niveau supérieur disponible. Si le sort contient plusieurs mots d'effet mais que le prononceur qui contre ne connaît qu'un de ces mots (ou dispose seulement d'un sort préparé avec un seul de ces mots d'effet), il peut tout de même tenter de contrer le sort mais cela fonctionne comme s'il utilisait une *dissipation de la magie* et donc, la réussite n'est pas garantie. Le lanceur de sorts qui contre doit réussir un test de dissipation pour contrer le sort. Il doit tout de même sacrifier un sort de même niveau ou d'un niveau supérieur contenant au moins un des mots d'effet du sort contré.

Si un prononceur tente de contrer le sort d'un lanceur de

sorts ordinaire, il doit effectuer un test d'Art de la magie pour identifier l'école du sort lancé. Il peut ensuite contrer ce sort en utilisant n'importe quel sort à mots de pouvoir pour autant que celui-ci soit d'un niveau égal ou supérieur au sort lancé et qu'il contienne au moins un mot d'effet appartenant à la même école. Cela fonctionne comme s'il tentait de contrer un sort à l'aide de *dissipation de la magie* et le prononçeur doit réussir un test de dissipation pour que cela fonctionne. Si un lanceur de sorts ordinaire tente de contrer un sort lancé par un prononçeur, il doit utiliser un sort d'un niveau égal ou supérieur au sort lancé et appartenant à la même école qu'au moins un des mots d'effet du sort lancé. Ici aussi, cela fonctionne comme s'il tentait de contrer le sort à l'aide d'une *dissipation de la magie* et le lanceur de sorts ordinaire doit réussir un test de dissipation pour que cela fonctionne.

LES MOTS CIBLES

Les mots cibles précisent la manière dont on détermine les cibles d'un sort. Un sort à mots de pouvoir ne contient qu'un seul mot cible. Les mots cibles sont décrits selon le format suivant.

Nom. C'est le nom du mot cible. On l'utilise pour former le nom complet du sort.

Niveau. Cela indique la classe (dans le cas des mots cibles, il s'agit de toutes les classes à sorts) et le niveau du mot cible. Un sort d'un niveau donné ne peut contenir que des mots cibles appartenant à ce même niveau ou à un niveau inférieur.

Coût. Il s'agit du coût engendré lorsqu'on ajoute ce mot cible à un sort. Un sort d'un niveau donné ne peut pas contenir des mots dont le coût total dépasse la limite correspond à son niveau (voir la table correspondante).

Portée. C'est la portée d'un sort contenant ce mot cible.

Description. Cette partie décrit comment déterminer la cible ou la zone d'effet d'un sort utilisant le mot cible en question. Il peut s'agir de cibles choisies par le lanceur du sort ou de la création d'une zone d'effet au sein de laquelle toutes les créatures sont automatiquement prises pour cibles par le sort. L'effet pourrait aussi être créé sans aucune cible spécifique, en occupant simplement l'espace indiqué.

PERSONNEL [PERSONAL]

Niveau toutes 0 ; **Coût** 0

Portée aucune portée

Le sort n'affecte que le lanceur du sort.

UNIQUE [SINGLE]

Niveau toutes 0 ; **Coût** 0

Portée courte (5 ca + 1 ca/2 niveaux)

Le sort n'affecte qu'une seule cible choisie dans la partie. Si le sort inflige des dégâts d'énergie, il s'agit d'un rayon qui nécessite un jet d'attaque de contact à distance ou il peut être utilisé comme une attaque de contact au corps à corps sans aucune portée (le prononçeur fait ce choix au moment où il lance le sort). Si le sort est utilisé en tant qu'attaque de contact au corps à corps et que l'attaque échoue, le lanceur du sort peut conserver la charge et tenter sa chance à nouveau avec une nouvelle attaque.

COÛT MAXIMAL DES SORTS À MOTS DE POUVOIR

Niveau du sort	Coût total des mots
0	3
1	5
2	7
3	10
4	13
5	16
6	20
7	24
8	28
9	32

GRUPE [MASS]

Niveau toutes 1 ; **Coût** 2

Portée moyenne (20 ca + 2 ca / niveau)

Le sort peut affecter jusqu'à une personne par niveau du lanceur. Aucune paire de cibles ne peut être distante de plus de 6 ca.

PETIT RAYONNEMENT [SMALL BURST]

Niveau toutes 2 ; **Coût** 3

Portée courte (5 ca + 1 ca / 2 niveaux)

Le sort affecte toutes les cibles dans un rayonnement de 2 ca de rayon.

RAYONNEMENT MOYEN [MEDIUM BURST]

Niveau toutes 3 ; **Coût** 5

Portée moyenne (20 ca + 2 ca / niveau)

Le sort affecte toutes les cibles dans un rayonnement de 4 ca de rayon.

GRAND RAYONNEMENT [LARGE BURST]

Niveau toutes 5 ; **Coût** 8

Portée longue (80 ca + 8 ca / niveau)

Le sort affecte toutes les cibles dans un rayonnement de 8 ca de rayon.

PETIT CÔNE [SMALL CONE]

Niveau toutes 1 ; **Coût** 2

Portée 2 ca

Le sort affecte toutes les cibles dans un rayonnement en forme de cône.

CÔNE MOYEN [MEDIUM CONE]

Niveau toutes 3 ; **Coût** 5

Portée 4 ca

Le sort affecte toutes les cibles dans un rayonnement en forme de cône.

GRAND CÔNE [LARGE CONE]

Niveau toutes 5 ; **Coût** 8

Portée 8 ca

Le sort affecte toutes les cibles dans un rayonnement en forme de cône.

PETITE LIGNE [SMALL LINE]

Niveau toutes 1 ; **Coût** 2

Portée 4 ca

Le sort affecte toutes les cibles dans une ligne de 4 ca.

LIGNE MOYENNE [MEDIUM LINE]

Niveau toutes 2 ; **Coût** 3

Portée 12 ca

Le sort affecte toutes les cibles dans une ligne de 12 ca.

GRANDE LIGNE [LARGE LINE]

Niveau toutes 3 ; **Coût** 5

Portée 24 ca

Le sort affecte toutes les cibles dans une ligne de 24 ca.

LES MOTS D'EFFET

Les mots d'effet déterminent le résultat global d'un sort à mots de pouvoir. Un sort à mots de pouvoir peut contenir plus d'un mot d'effet et certains d'entre eux peuvent se contrer mutuellement. Les mots d'effet sont décrits selon le format suivant.

Nom. C'est le nom du mot d'effet. Chaque mot appartient à un groupe composé de mots similaires ; celui-ci est noté entre parenthèses). Aucun sort ne peut contenir plusieurs mots provenant d'une même catégorie.

École. C'est l'école de magie à laquelle le sort appartient. Si un sort possède plus d'un mot d'effet, il peut appartenir à plusieurs écoles mais il ne bénéficie jamais des avantages liés à l'école (comme École renforcée) plus d'une fois. Il peut cependant accumuler les pénalités liées aux écoles. Par exemple, si la cible a un bonus aux jets de sauvegarde contre les sorts de nécromancie et d'illusion, elle additionnerait ces bonus lors d'un jet de sauvegarde contre un sort appartenant à ces deux écoles.

Niveau. Cela indique la classe et le niveau du mot d'effet pour les membres de cette classe. Un sort d'un niveau donné ne peut contenir que des mots d'effet appartenant à ce même niveau ou à un niveau inférieur.

Coût. Il s'agit du coût engendré lorsqu'on ajoute ce mot d'effet à un sort. Un sort d'un niveau donné ne peut pas contenir des mots dont le coût total dépasse la limite correspond à son niveau (voir la table correspondante). Si un mot d'effet se voit attribuer un second coût après une barre oblique, la seconde valeur est le coût du mot d'effet lorsqu'il est ajouté à un sort qui comporte déjà un autre mot d'effet. Le mot d'effet de plus haut niveau est toujours considéré comme le premier mot ajouté à un sort. Les mots d'effets de niveaux inférieurs sont ajoutés par la suite et utilisent éventuellement ce coût accru. En cas d'égalité, le lanceur du sort choisit quel mot il désire utiliser à coût augmenté. Si le mot possède une option de renforcement et qu'il est ajouté à un sort possédant déjà un mot de plus haut niveau, accroissez le coût de renforcement de la même quantité. Par exemple, si un mot a un coût de 7/9 et un coût de renforcement de 12, l'effet renforcé coûterait 14 s'il était ajouté à un sort possédant déjà un mot d'effet de plus haut niveau.

Durée. C'est la durée du sort. Si un sort comporte plus d'un mot d'effet, on utilise la durée la plus courte.

Jet de sauvegarde. Si le sort permet un jet de sauvegarde, c'est indiqué ici, avec l'effet d'un jet de sauvegarde réussi. Si le sort utilise plus d'un mot d'effet autorisant un jet de sauvegarde, le mot de plus haut niveau (ou celui qui possède le coût le plus élevé en cas d'égalité, ou celui choisi par le lanceur du sort si cela ne suffit pas à lever l'ambiguïté) détermine le type de jet de sauvegarde. Si le jet de sauvegarde est réussi, il s'applique à tous les mots d'effet mais le résultat peut varier d'un mot d'effet à l'autre. Si le jet de sauvegarde échoue, la cible subit les pleins effets des deux mots. Le DD du jet de sauvegarde vaut 10 + le niveau du sort (pas le niveau du mot) + le modificateur de la caractéristique utilisée par le prononçeur

pour lancer des sorts (Intelligence pour les magiciens, Sagesse pour les prêtres, druides et rôdeurs, le Charisme pour les bardes, paladins et ensorceleurs). Par exemple, si un sort de 5e niveau contient un mot d'effet de niveau 2 qui autorise un jet de Réflexes pour diviser les dégâts par deux et un mot d'effet de niveau 4 qui autorise un jet de Volonté pour annuler l'effet, les cibles de ce sort devront faire un jet de Volonté contre un DD de 15 plus le modificateur de caractéristique du lanceur de sorts. En cas de réussite, la cible subit la moitié des effets normaux du mot de niveau 2 et échappe entièrement aux effets du mot de niveau 4. Si le jet de sauvegarde échoue, la cible subit les pleins effets des deux mots.

Résistance à la magie. Si le mot d'effet autorise la résistance à la magie, c'est indiqué ici. Si le sort utilise plus d'un mot d'effet, il autorise la résistance à la magie dès qu'au moins un de ces mots l'autorise.

Restrictions sur la cible. Certains mots d'effet ne peuvent pas être combinés avec certains mots cibles spécifiques. Si c'est le cas, ces mots cibles autorisés sont notés ici.

Effet. C'est la description des effets des sorts utilisant ce mot d'effet.

Renforcement. Certains mots d'effet peuvent être utilisés pour produire des effets renforcés en accroissant leur coût. Si cela est possible, le coût accru et les effets renforcés sont indiqués ici.

MOTS D'ACIDE

BRÛLURE ACIDE (ACIDE)

École Conjuración [acide] ; Niveau druide 0, ensorceleur/magicien 0

Coût 3 ; Durée instantanée

JdS Réflexes 1/2 ; RM non

EFFET

Ce sort inflige 1d3 points de dégâts d'acide. Si le sort n'a qu'une seule cible, il nécessite un jet d'attaque de contact (au corps à corps ou à distance) pour toucher et il n'autorise pas de jet de sauvegarde.

TRAIT D'ACIDE (ACIDE)

École Conjuración [acide] ; Niveau ensorceleur/magicien 2

Coût 5/7 ; Durée 2 rounds

JdS aucun ; RM non

Restrictions sur la cible unique, groupe

EFFET

Ce sort inflige 1d4 points de dégâts d'acide par niveau du lanceur de sorts (maximum 5d4). Au cours du round suivant, la cible subit à nouveau les mêmes dégâts. Pour toucher une cible avec ce sort, il faut réussir un jet d'attaque de contact à distance. Si le sort utilise le mot cible unique, on peut remplacer l'attaque par une attaque de contact au corps à corps.

VAGUE D'ACIDE (ACIDE)

École Conjuración [acide] ; Niveau ensorceleur/magicien 4

Coût 9/12 ; Durée 2 rounds

JdS Réflexes 1/2 ; RM non

EFFET

Ce sort inflige 1d6 points d'acide par niveau du lanceur de sorts (maximum 10d6). Les cibles blessées par ce sort sont fiévreuses pendant 1 round par NLS. Un jet de sauvegarde réussi réduit la durée de l'état fiévreux à 1 round.

NUAGE CAUSTIQUE (ACIDE)**École** Conjurateur [acide] ; **Niveau** ensorceleur/magicien 7**Coût** 18 ; **Durée** 1 round/niveau**JdS** Vigueur 1/2 ; **RM** non**Restrictions sur la cible** rayonnement**EFFET**

Ce sort crée un nuage de vapeurs toxiques vertes qui bloquent la vision. Les créatures prises dans le nuage subissent 1d6 points de dégâts d'acide par NLS (maximum 20d6) et sont fatiguées. Les créatures prises dans le nuage bénéficient d'un jet de Vigueur pour diviser les dégâts par deux et échapper à la fatigue. Celles qui restent dans le nuage reçoivent une pénalité cumulative de -2 sur leur jet de sauvegarde chaque round au cours duquel elles restent dans la zone, mais passer juste 1 round hors du nuage ramène cette pénalité à 0. Les créatures qui se trouvent dans le nuage et qui sont déjà fatiguées deviennent épuisées en cas d'échec du jet de sauvegarde. Un vent fort, tel que celui produit par un sort de *bourrasque* permet de disperser immédiatement le nuage.

MOTS D'ARMURE**PROTECTION DE FORCE (ARMURE)****École** Abjuration ; **Niveau** prêtre 0, ensorceleur/magicien 0**Coût** 2 ; **Durée** 1 round**JdS** Vol annule (inoffensif) ; **RM** non**Restrictions sur la cible** personnel, unique**EFFET**

La cible du sort reçoit un bonus d'armure de +1 à sa CA. Cette armure est faite de force et protège donc aussi contre les attaques des créatures intangibles.

Renforcement. En augmentant le coût à 4, ce sort peut être lancé en une action immédiate. Dans ce cas, l'effet persiste jusqu'à la fin du prochain tour du lanceur de sorts. Ce renforcement ne peut pas être utilisé si le sort comporte un autre mot d'effet (à moins que ce mot ne puisse également être lancé en une action immédiate).

BOUCLIER DE FORCE (ARMURE)**École** Abjuration ; **Niveau** ensorceleur/magicien 1**Coût** 4/5 ; **Durée** 1 minute/niveau**JdS** Vol annule (inoffensif) ; **RM** non**Restrictions sur la cible** personnel, unique**EFFET**

La cible de ce sort reçoit un bonus d'armure de +4 à la CA. Cette armure est faite de force et protège donc aussi contre les attaques des créatures intangibles.

ARMURE DE FORCE (ARMURE)**École** Abjuration ; **Niveau** prêtre 3, ensorceleur/magicien 3**Coût** 7/9 ; **Durée** 10 minutes/niveau**JdS** Vol annule (inoffensif) ; **RM** non**Restrictions sur la cible** personnel, unique**EFFET**

La cible de ce sort reçoit un bonus d'armure de +4 à sa CA, augmenté de +1 par tranche de quatre niveaux du lanceur. Cette armure est faite de force et protège donc aussi contre les attaques des créatures intangibles. Si la cible possède un plus grand bonus d'armure provenant d'une autre source, au lieu de l'effet précédent, le sort augmente ce bonus d'armure de +1 et lui permet de protéger le récipiendaire contre les attaques des créatures intangibles.

BARRIÈRE DE FORCE (ARMURE)**École** Abjuration ; **Niveau** ensorceleur/magicien 6**Coût** 14/16 ; **Durée** 10 minutes/niveau**JdS** Vol annule (inoffensif) ; **RM** non**Restrictions sur la cible** personnel, unique, groupe**EFFET**

Ce sort fonctionne comme *armure de force* mais il octroie un bonus d'armure de +6 à la CA, augmenté de +1 par tranche de quatre niveaux du lanceur. Si la cible bénéficie d'un meilleur bonus d'armure provenant d'une autre source, au lieu de l'effet précédent, le sort augmente ce bonus de +2.

MOTS DE BARRIÈRE**BARRIÈRE DE VENT (BARRIÈRE)****École** Évocation [Air] ; **Niveau** prêtre 3, druide 3, rôdeur 3, ensorceleur/magicien 3**Coût** 6 ; **Durée** 1 round/niveau**JdS** aucun ; **RM** oui**Restrictions sur la cible** ligne**EFFET**

Ce sort crée un mur vertical de vents qui tourbillonnent. Le mur occupe la zone de la ligne et s'étend jusqu'à une hauteur de 3 mètres + 30 cm par NLS. Le mur doit être fixé contre une surface solide. Le vent ne bloque pas la vision mais les armes à distance qui passent à travers lui ratent automatiquement leur cible (à l'exception des gros projectiles comme les pierres lancées par des géants et les projectiles des armes de siège). Les créatures qui passent à travers le mur le considèrent comme un terrain difficile et doivent réussir un test de Force contre un DD de 10. En cas d'échec, la créature ne peut pas traverser le mur ce round-là mais peut tenter à nouveau au cours des prochains rounds. Les gaz, les souffles et les créatures en *état gazeux* ne peuvent pas traverser le mur.

BARRIÈRE DE FEU (BARRIÈRE)**École** Évocation [Feu] ; **Niveau** druide 4, ensorceleur/magicien 4**Coût** 8 ; **Durée** 1 round/niveau**JdS** Réflexes 1/2 ; **RM** oui**Restrictions sur la cible** ligne**EFFET**

Ce sort crée un mur vertical de flammes qui crépitent. Le mur occupe la zone de la ligne et s'étend jusqu'à une hauteur de 3 mètres + 30 cm par NLS. Le mur doit être fixé contre une surface solide. Les créatures qui se trouvent dans la zone du mur au moment où il se forme ou qui tentent de le traverser par la suite subissent 2d6 points de dégâts de feu + 1 point de dégâts de feu par NLS (maximum +10). Un jet de Réflexes réussi divise les dégâts par deux. Le mur bloque la vision, de sorte que les créatures ne peuvent pas voir à travers lui et que ceux qui se trouvent de l'autre côté bénéficient d'un camouflage total.

BARRIÈRE DE GLACE (BARRIÈRE)**École** Évocation [froid] ; **Niveau** druide 4, ensorceleur/magicien 4**Coût** 7 ; **Durée** 1 round/niveau**JdS** aucun ; **RM** oui**Restrictions sur la cible** ligne**EFFET**

Ce sort crée un mur vertical de glace solide. Le mur occupe la zone de la ligne et s'étend jusqu'à une hauteur de 3 mètres + 30 cm par NLS. Le mur doit être fixé contre une surface solide. Lors de sa formation, le mur doit être une surface lisse et sans trou. Il possède une épaisseur de 2,5 cm par NLS et 3 points de vie par tranche de 2,5 cm d'épaisseur.

BARRIÈRE DE PIERRE (BARRIÈRE)**École** Conjurateur (création) ; **Niveau** prêtre 5, druide 6, ensorceleur/magicien 5**Coût** 12 ; **Durée** 1 round/niveau**JdS** aucun ; **RM** oui**Restrictions sur la cible** ligne**EFFET**

Ce sort crée un mur vertical de pierre robuste. Le mur occupe la zone

de la ligne et s'étend jusqu'à une hauteur de 3 mètres + 30 cm par NLS. Le mur doit être fixé contre une surface solide. Lors de sa formation, le mur doit être une surface lisse et sans trou. Il possède une épaisseur de 2,5 cm par NLS, une solidité de 8 points et 15 points de vie par tranche de 2,5 cm d'épaisseur.

MOTS DE CORPS

FORTIFICATION (CORPS)

École Transmutation ; Niveau prêtre 1, paladin 1, rôdeur 1, ensorceleur/magicien 1

Coût 4/5 ; Durée 1 round/niveau

JdS Vol annule (inoffensif) ; RM oui (inoffensif)

Restrictions sur la cible personnel, unique

EFFET

La cible de ce sort reçoit un bonus de résistance de +1 aux jets de sauvegarde. De plus, elle gagne un nombre de points de vie temporaire égal à son nombre de DV.

Renforcement. En augmentant le niveau de ce mot à 3 et son coût à 7, le sort peut utiliser le mot cible groupe.

AMÉLIORATION DE LA FORME (CORPS)

École Transmutation ; Niveau prêtre 2, druide 2, ensorceleur/magicien 2

Coût 5/7 ; Durée 1 round/niveau

JdS Vol annule (inoffensif) ; RM oui (inoffensif)

Restrictions sur la cible personnel, unique

EFFET

La cible de ce sort reçoit un bonus d'altération de +4 en Force, en Dextérité ou en Constitution (au choix du lanceur de sort). La cible peut mettre un terme à ce sort prématurément en une action rapide ; elle gagne alors un bonus d'altération de +8 à la caractéristique choisie jusqu'à la fin de son tour.

Renforcement. En augmentant le niveau de ce mot à 6 et son coût à 14, le sort peut utiliser le mot cible groupe.

FORME PARFAITE (CORPS)

École Transmutation ; Niveau prêtre 4, ensorceleur/magicien 4

Coût 8/10 ; Durée 1 round/niveau

JdS Vol annule (inoffensif) ; RM oui (inoffensif)

Restrictions sur la cible personnel, unique

EFFET

La cible de ce sort reçoit un bonus d'altération de +4 en Force, en Dextérité et en Constitution.

Renforcement. En augmentant le niveau de ce mot à 7 et son coût à 16, le sort peut utiliser le mot cible groupe.

MOTS DE CONVOCATION

SERVITEUR I (CONVOCATION)

École Conjuración (convocation) ; Niveau barde 1, prêtre 1, druide 1, rôdeur 1, ensorceleur/magicien 1

Coût 3 ; Durée 1 round/niveau

JdS aucun ; RM non

Restrictions sur la cible unique

EFFET

Ce sort conjure une créature qui sert le lanceur. Elle attaque ses adversaires au mieux de ses possibilités chaque tour si elle est en est capable. Si le lanceur du sort peut communiquer avec elle, il peut diriger ses attaques ou lui ordonner de réaliser d'autres actions. Ce sort conjure une créature appartenant à la liste des convocations de 1e niveau de la table du sort *convocation de monstres I* (*convocation d'alliés naturels I* si le prononceur est un druide ou un rôdeur).

Une créature conjurée ne peut pas convoquer ou conjurer d'autres créatures, pas plus qu'elle ne peut utiliser ses capacités de téléportation

ou de voyage planaire. Les créatures ne peuvent pas être conjurées dans un environnement qui ne peut pas les supporter. Les créatures conjurées grâce à ce sort ne peuvent pas utiliser de sorts ou de pouvoirs magiques nécessitant des composantes matérielles coûteuses.

Si ce sort est utilisé pour conjurer une créature possédant un sous-type relatif à un alignement ou un élément, il s'agit d'un sort de ce type. Les créatures marquées d'une astérisque sont conjurées avec l'archétype céleste si le lanceur du sort est bon, fiélon si le lanceur du sort est mauvais. Les lanceurs de sorts neutres peuvent choisir quel archétype appliquer. Les créatures conjurées grâce à ce sort possèdent toujours un alignement qui correspond à celui du lanceur du sort, quel que soit leur alignement normal.

Si ce mot est combiné avec d'autres mots d'effet, la créature conjurée est la seule cible de ces autres mots.

SERVITEUR II (CONVOCATION)

École Conjuración (convocation) ; Niveau barde 2, prêtre 2, druide 2, rôdeur 2, ensorceleur/magicien 2

Coût 4 ; Durée 1 round/niveau

JdS aucun ; RM non

Restrictions sur la cible unique

EFFET

Ce sort fonctionne comme *Serviteur I* mais la créature peut être choisie sur la liste de 2e niveau.

SERVITEUR III (CONVOCATION)

École Conjuración (convocation) ; Niveau barde 3, prêtre 3, druide 3, rôdeur 3, ensorceleur/magicien 3

Coût 6 ; Durée 1 round/niveau

JdS aucun ; RM non

Restrictions sur la cible unique

EFFET

Ce sort fonctionne comme *Serviteur I* mais la créature peut être choisie sur la liste de 3e niveau.

SERVITEUR IV (CONVOCATION)

École Conjuración (convocation) ; Niveau barde 4, prêtre 4, druide 4, rôdeur 4, ensorceleur/magicien 4

Coût 8 ; Durée 1 round/niveau

JdS aucun ; RM non

Restrictions sur la cible unique

EFFET

Ce sort fonctionne comme *Serviteur I* mais la créature peut être choisie sur la liste de 4e niveau.

SERVITEUR V (CONVOCATION)

École Conjuración (convocation) ; Niveau barde 5, prêtre 5, druide 5, ensorceleur/magicien 5

Coût 10 ; Durée 1 round/niveau

JdS aucun ; RM non

Restrictions sur la cible unique

EFFET

Ce sort fonctionne comme *Serviteur I* mais la créature peut être choisie sur la liste de 5e niveau.

SERVITEUR VI (CONVOCATION)

École Conjuración (convocation) ; Niveau barde 6, prêtre 6, druide 6, ensorceleur/magicien 6

Coût 13 ; Durée 1 round/niveau

JdS aucun ; RM non

Restrictions sur la cible unique

EFFET

Ce sort fonctionne comme *Serviteur I* mais la créature peut être choisie sur la liste de 6e niveau.

SERVITEUR VII (CONVOCATION)

École Conjuración (convocation) ; Niveau prêtre 7, druide 7, ensorceleur/magicien 7

Coût 16 ; Durée 1 round/niveau

JdS aucun ; RM non

Restrictions sur la cible unique

EFFET

Ce sort fonctionne comme *Serviteur I* mais la créature peut être choisie sur la liste de 7e niveau.

SERVITEUR VIII (CONVOCATION)

École Conjuración (convocation) ; Niveau prêtre 8, druide 8, ensorceleur/magicien 8

Coût 20 ; Durée 1 round/niveau

JdS aucun ; RM non

Restrictions sur la cible unique

EFFET

Ce sort fonctionne comme *Serviteur I* mais la créature peut être choisie sur la liste de 8e niveau.

SERVITEUR IX (CONVOCATION)

École Conjuración (convocation) ; Niveau prêtre 9, druide 9, ensorceleur/magicien 9

Coût 24 ; Durée 1 round/niveau

JdS aucun ; RM non

Restrictions sur la cible unique

EFFET

Ce sort fonctionne comme *Serviteur I* mais la créature peut être choisie sur la liste de 9e niveau.

MOTS DE DÉTECTION

Les mots de détection sont utilisés pour apprendre des choses qu'une simple observation ne révèle pas. Ils dévoilent des secrets et des choses cachées. Les mots de détection sont spéciaux en ce sens qu'ils peuvent être combinés avec d'autres mots de détection au sein d'un même sort. Ils ne peuvent cependant pas être combinés avec des mots d'effet appartenant à d'autres catégories.

PERCEPTION DE LA MAGIE (DÉTECTION)

École Divination ; Niveau barde 0, prêtre 0, druide 0, ensorceleur/magicien 0

Coût 1 ; Durée concentration, maximum 1 minute/niveau (D)

JdS aucun ; RM non

Restrictions sur la cible cône

EFFET

Ce sort détecte les auras magiques. En se concentrant chaque round, le lanceur du sort peut déterminer le nombre et l'emplacement de chacune des auras dans la zone. Il peut réaliser un test de Connaissances (mystères) pour déterminer l'école de chacune des auras (un test par aura, avec un DD égal à 15 + niveau du sort ou 15 + la moitié du NLS des effets qui ne sont pas des sorts). Si l'aura provient d'un objet magique, le lanceur du sort peut tenter d'identifier ses propriétés comme s'il utilisait le sort de *détection de la magie* (voir la description de la compétence Art de la magie dans le *Manuel des Joueurs de Pathfinder*). Si l'aura provient d'un sort de niveau supérieur ou égal à 7 ou s'il s'agit d'un effet autre qu'un sort avec un NLS supérieur ou égal à 12, le lanceur du sort sait que l'aura est forte, même si le test de Connaissances visant à identifier l'école échoue.

PERCEPTION DES PENSÉES (DÉTECTION)

École Divination ; Niveau barde 2, ensorceleur/magicien 2

Coût 4 ; Durée concentration, maximum 1 minute/niveau (D)

JdS Vol annule ; RM non

Restrictions sur la cible cône**EFFET**

Ce sort permet au lanceur de détecter les pensées superficielles des créatures situées dans la zone ciblée. En se concentrant sur une des créatures de la zone, le lanceur du sort peut en lire les pensées superficielles. Le lanceur doit être conscient de la présence de la créature pour pouvoir se concentrer sur elle. Un jet de Volonté réussi empêche le lanceur de lire les pensées d'une créature pendant toute la durée du sort. Si la cible a une Intelligence supérieure à celle du lanceur du sort de 10 points ou plus et qu'elle réussit son jet de sauvegarde, elle peut alors lire les pensées superficielles du lanceur du sort pendant la durée du sort, alors que ce dernier ne reçoit aucune information. Chaque round, le lanceur du sort peut se concentrer sur une nouvelle créature s'il le désire.

MOTS DE DOULEUR**CRAMPE (DOULEUR)**

École Nécromancie ; Niveau barde 0, prêtre 0, ensorceleur/magicien 0

Coût 2/3 ; Durée 1 round

JdS Vigueur annule ; RM oui

EFFET

Les cibles du sort voient leur vitesse de déplacement de base réduite de moitié (jusqu'à un minimum de 2 ca).

SOUFFRANCE (DOULEUR)

École Nécromancie ; Niveau barde 1, prêtre 1, ensorceleur/magicien 1

Coût 3/4 ; Durée 1 round/niveau

JdS Vigueur annule ; RM oui

EFFET

Les cibles du sort sont fiévreuses.

TORTURE (DOULEUR)

École Nécromancie ; Niveau barde 3, ensorceleur/magicien 3

Coût 6/8 ; Durée 1 round/niveau

JdS Vigueur annule ; RM oui

EFFET

Les cibles du sort sont nauséuses. Elles bénéficient d'un nouveau jet de sauvegarde à la fin de leur tour pour tenter de mettre fin à l'effet.

MOTS D'ÉLECTRICITÉ**ÉTINCELLE (ÉLECTRICITÉ)**

École Évocación [électricité] ; Niveau druide 0, ensorceleur/magicien 0

Coût 3 ; Durée instantanée

JdS Réflexes 1/2 ; RM oui

EFFET

Ce sort inflige 1d4 points de dégâts d'électricité. Si le sort n'a qu'une seule cible, il nécessite un jet d'attaque de contact (au corps à corps ou à distance) pour toucher et il n'autorise pas de jet de sauvegarde.

ARC ÉLECTRIQUE (ÉLECTRICITÉ)

École Évocación [électricité] ; Niveau ensorceleur/magicien 1

Coût 4/5 ; Durée instantanée

JdS Réflexes 1/2 ; RM oui

EFFET

Ce sort inflige 1d4 points de dégâts d'électricité par NLS (maximum 5d4).

EXPLOSION ÉLECTRIQUE (ÉLECTRICITÉ)

École Évocación [électricité] ; Niveau druide 3, ensorceleur/magicien 3

Coût 7/9 ; Durée instantanée

JdS Réflexes 1/2 ; RM oui

EFFET

Ce sort inflige 1d6 points de dégâts d'électricité par NLS (maximum 10d6).

SPHÈRE D'ÉLECTRICITÉ (ÉLECTRICITÉ)

École Évocation [électricité] ; Niveau druide 6, ensorceleur/magicien 6
Coût 14/16 ; Durée instantanée

JdS Réflexes 1/2 ; RM oui

Restrictions sur la cible unique, groupe

EFFET

Ce sort inflige 1d8 points de dégâts d'électricité par NLS (maximum 15d8) à une des cibles ainsi que la moitié de ces dégâts à toutes les autres cibles affectées.

FOUDRE (ÉLECTRICITÉ)

École Évocation [électricité] ; Niveau druide 8, ensorceleur/magicien 8
Coût 21 ; Durée instantanée

JdS Réflexes 1/2 ; RM oui

EFFET

Ce sort inflige 1d8 points de dégâts d'électricité par NLS (maximum 20d8). De plus, les cibles qui ratent leur jet de sauvegarde sont assourdies pendant 1 round par NLS.

MOTS DE FEU

JET DE FLAMMES (FEU)

École Évocation [feu] ; Niveau druide 0, ensorceleur/magicien 0

Coût 2 ; Durée instantanée

JdS Réflexes 1/2 ; RM oui

EFFET

Ce sort inflige 1d4 points de dégâts de feu. Si le sort n'a qu'une seule cible, il nécessite un jet d'attaque de contact (au corps à corps ou à distance) pour toucher et il n'autorise pas de jet de sauvegarde.

FOUET ENFLAMMÉ (FEU)

École Évocation [feu] ; Niveau druide 2, ensorceleur/magicien 1

Coût 3/5 ; Durée instantanée

JdS Réflexes 1/2 ; RM oui

EFFET

Ce sort inflige 1d4 points de dégâts de feu par NLS (maximum 5d4). Si le sort n'a qu'une seule cible, il nécessite un jet d'attaque de contact (au corps à corps ou à distance) pour toucher et il n'autorise pas de jet de sauvegarde.

Renforcement (ensorceleur/magicien seulement). En augmentant le niveau de ce mot à 2 et son coût à 5, le sort inflige 1d6 points de dégâts de feu par NLS (maximum 5d6).

EXPLOSION DE FEU (FEU)

École Évocation [feu] ; Niveau ensorceleur/magicien 3

Coût 6/8 ; Durée instantanée

JdS Réflexes 1/2 ; RM oui

EFFET

Ce sort inflige 1d6 points de dégâts de feu par NLS (maximum 10d6).

TEMPÊTE DE BRAISES (FEU)

École Évocation [feu] ; Niveau prêtre 5, ensorceleur/magicien 5

Coût 10/13 ; Durée instantanée

JdS Réflexes 1/2 ; RM oui

EFFET

Ce sort inflige 1d6 points de dégâts de feu par NLS (maximum 15d6).

BRASIER (FEU)

École Évocation [feu] ; Niveau ensorceleur/magicien 8

Coût 20 ; Durée instantanée

JdS Réflexes 1/2 ; RM oui

EFFET

Ce sort inflige 1d8 points de dégâts de feu par NLS (maximum 20d8).

VRAI FEU (FEU)

École Évocation [feu] ; Niveau ensorceleur/magicien 9

Coût 26 ; Durée instantanée

JdS aucun ; RM oui

Restrictions sur la cible unique

EFFET

Ce sort inflige 1d6 points de dégâts de feu par NLS (maximum 20d6).

MOTS DE FORCE

TRAIT DE FORCE (FORCE)

École Évocation [force] ; Niveau ensorceleur/magicien 2

Coût 5/8 ; Durée instantanée

JdS aucun ; RM oui

Restrictions sur la cible unique

EFFET

Ce sort inflige 1d4 points de dégâts de force par NLS (maximum 5d4). Il fonctionne comme *projectile magique* en ce qui concerne les sorts qui peuvent annuler ou absorber les effets de force.

SOUFFLE DE FORCE (FORCE)

École Évocation [force] ; Niveau ensorceleur/magicien 5

Coût 12/15 ; Durée instantanée

JdS Réflexes 1/2 ; RM oui

EFFET

Ce sort inflige 1d6 points de dégâts de force par NLS (maximum 5d6).

MOTS DE FROID

COUP DE FROID (FROID)

École Évocation [froid] ; Niveau druide 0, ensorceleur/magicien 0

Coût 2 ; Durée instantanée

JdS Réflexes 1/2 ; RM oui

EFFET

Ce sort inflige 1d3 points de dégâts de froid. Si le sort n'a qu'une seule cible, il nécessite un jet d'attaque de contact (au corps à corps ou à distance) pour toucher et il n'autorise pas de jet de sauvegarde.

DOIGTS FROIDS (FROID)

École Évocation [froid] ; Niveau druide 2, ensorceleur/magicien 2

Coût 5/7 ; Durée instantanée

JdS Réflexes 1/2 ; RM oui

EFFET

Ce sort inflige 1d6 points de dégâts de froid par NLS (maximum 5d6). Les cibles qui ratent leur jet de sauvegarde sont également chancelantes pendant 1 round.

SOUFFLE FROID (FROID)

École Évocation [froid] ; Niveau druide 4, ensorceleur/magicien 4

Coût 9/12 ; Durée instantanée

JdS Réflexes 1/2 ; RM oui

EFFET

Ce sort inflige 1d6 points de dégâts de froid par NLS (maximum 10d6). Les cibles qui ratent leur jet de sauvegarde sont enchevêtrées dans la glace pendant 1d4 rounds. L'effet d'enchevêtrement se termine si la cible subit des dégâts de feu en quantité égale ou supérieure au NLS.

FUREUR DE L'HIVER (FROID)

École Évocation [froid] ; Niveau druide 8, ensorceleur/magicien 8

Coût 21 ; Durée 1 round/niveau

JdS Vigueur 1/2 ; RM oui

Restrictions sur la cible rayonnement**EFFET**

Ce sort crée une zone de blizzard. Toute créature au sein de celle-ci, que ce soit lors de sa formation ou au début du tour du lanceur du sort, subit 1d6 points de dégâts de froid par NLS (maximum 20D6) et un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Dextérité. Les créatures immunisées aux dégâts de froid ne subissent pas l'affaiblissement de Dextérité. Les fortes neiges et les vents réduisent la visibilité à 1 ca au sein du blizzard. Les effets qui infligent des dégâts de feu ne blessent personne dans la zone du blizzard, à moins qu'ils ne soient d'un niveau égal ou supérieur à ce sort.

MOTS D'ILLUSION**ÉCHO (ILLUSION)**

École Illusion (chimère) ; **Niveau** barde 0, ensorceleur/magicien 0

Coût 2 ; **Durée** 1 round/niveau (D)

JdS Vol pour percer ; **RM** non

Restrictions sur la cible unique

EFFET

Ce sort cible un emplacement unique et crée un son qui croît, décroît ou reste constant en volume pendant la durée. Le volume maximal dépend du NLS. Le DD de Perception de base pour repérer le son est de 0 mais celui-ci est réduit de 1 par NLS (il peut cependant être plus élevé si le lanceur du sort le désire). Cela signifie qu'à bas niveau, le son créé est aussi puissant que celui d'une créature qui parle mais, au niveau 10, il est aussi puissant que celui d'un combat bruyant entre plusieurs adversaires. Le son peut être tout ce que le lanceur du sort désire mais il ne peut pas reproduire une parole ou imiter un langage. Une fois le sort lancé, le type de son ne peut plus être changé.

HALLUCINATION (ILLUSION)

École Illusion (chimère) ; **Niveau** barde 2, ensorceleur/magicien 3

Coût 5 ; **Durée** 1 round/niveau (D)

JdS Vol pour percer ; **RM** non

Restrictions sur la cible unique

EFFET

Ce sort crée une illusion visuelle centrée sur une case ciblée qui doit se trouver dans la portée. L'illusion doit tenir au sein d'un cercle de 2 ca de rayon centré sur le point choisi. Cette illusion ne contient que des éléments visuels et, même si elle peut se déplacer, ses mouvements sont répétés une fois par round. À part cela, elle peut prendre n'importe quelle apparence choisie par le lanceur du sort. Celui-ci peut modifier les mouvements de l'illusion en se concentrant mais elle ne peut pas quitter sa zone initiale.

MOTS D'INJONCTION**ORDRE SIMPLE (INJONCTION)**

École Enchantement (coercition) [langage, mental] ; **Niveau** barde 1, prêtre 1, ensorceleur/magicien 1

Coût 4/6 ; **Durée** 1 round

JdS Vol annule ; **RM** oui

Restrictions sur la cible unique

EFFET

La cible de ce sort doit suivre un ordre choisi parmi cinq du mieux qu'elle le peut. Si elle ne peut pas entreprendre l'action spécifiée lors de son prochain tour, le sort échoue. Les ordres possibles sont les suivants.

Approche. La cible doit se déplacer vers le lanceur du sort aussi rapidement et directement que possible, provoquant éventuellement des attaques d'opportunité (les règles normales s'appliquent). La cible évitera les dangers évidents comme le feu, les fosses ou les pièges qu'elle connaît (les autres créatures ne sont pas prise en compte).

Arrête. La cible ne se déplace pas et n'entreprend aucune autre

action au cours de son tour. Elle n'est cependant pas considérée prise au dépourvu ni sans défense.

Fuis. La cible s'éloigne du lanceur du sort aussi rapidement et aussi directement que possible. À part cela, cet ordre fonctionne comme Approche.

Lâche. La cible lâche ce qu'elle tient et ne ramasse rien pendant ce round. À part cela, elle peut agir normalement.

Tombe. La cible tombe au sol et reste à terre jusqu'à son prochain tour. À part cela, elle peut agir normalement.

Renforcement. En augmentant le niveau de ce mot à 4 et son coût à 9, le sort peut utiliser n'importe quel mot cible.

ORDRE COMPLEXE (INJONCTION)

École Enchantement (coercition) [langage, mental] ; **Niveau** barde 3, ensorceleur/magicien 3

Coût 7/10 ; **Durée** 10 minutes/niveau

JdS Vol annule ; **RM** oui

Restrictions sur la cible unique

EFFET

La cible de ce sort doit suivre les instructions du lanceur de sorts. Celui-ci doit être capable de communiquer ses ordres en 1 round au plus et les actions ordonnées ne peuvent pas prendre plus de temps que la durée du sort. Les instructions ne peuvent pas comporter d'ordres pour lesquels il est évident qu'ils causeront du mal à la cible ou la mettront en danger. Les instructions ne doivent pas forcément recouvrir toute la durée du sort ; une fois qu'elles ont été suivies, le sort se termine. Si les instructions n'ont pas toutes été suivies au terme du sort, la cible n'est pas obligée de continuer à les suivre.

Renforcement. En augmentant le niveau de ce mot à 6 et son coût à 15, le sort peut utiliser le mot cible groupe.

MÉTAMOTS

Ces mots d'effet modifient un autre élément du sort. Un sort à mots de pouvoir peut contenir plusieurs métamots, pour autant qu'ils modifient des mots différents. Un sort contenant un métamot doit comporter au moins deux mots d'effet. Le métamot n'est jamais considéré comme étant le mot de plus haut niveau du sort lorsqu'il s'agit de déterminer les coûts accrus.

DISTANT (MÉTAMOT)

École Universelle ; **Niveau** toutes 2

Coût 4 ; **Durée** voir le texte

JdS voir le texte ; **RM** voir le texte

EFFET

Ce mot augmente la portée du sort déterminée par son mot cible. Si le mot cible a une portée courte, celle-ci devient moyenne (20 ca + 2 ca/niveau). Si le mot cible a une portée moyenne, celle-ci devient longue (80 ca + 8 ca/niveau). Ce métamot n'a aucun effet sur les mots cibles ayant une portée autre que courte ou moyenne.

MANIFESTATION (MÉTAMOT)

École Universelle ; **Niveau** toutes 4

Coût 7 ; **Durée** voir le texte

JdS voir le texte ; **RM** voir le texte

EFFET

Ce mot modifie le type de jet de sauvegarde de certains mots d'effet utilisés dans le sort. Si un mot d'effet nécessiterait normalement un jet de Volonté, celui-ci est remplacé par un jet de Vigueur. Cela ne modifie pas les conséquences d'un jet de sauvegarde réussi sur les effets (annulation, réduction ou autres) ; ce métamot modifie seulement le type de jet de sauvegarde requis.

ATTAQUE DE L'ESPRIT (MÉTAMOT)

École Universelle ; Niveau toutes 4

Coût 7 ; Durée voir le texte

JdS voir le texte ; RM voir le texte

EFFET

Ce mot modifie le type de jet de sauvegarde de certains mots d'effet utilisés dans le sort. Si un mot d'effet nécessiterait normalement un jet de Vigueur, celui-ci est remplacé par un jet de Volonté. Cela ne modifie pas les conséquences d'un jet de sauvegarde réussi sur les effets (annulation, réduction ou autres) ; ce métamot modifie seulement le type de jet de sauvegarde requis.

MOTS DE POUVOIR

AVEUGLEMENT (POUVOIR)

École Enchantement (coercition) [mental] ; Niveau ensorceleur/magicien 7

Coût 16 ; Durée variable, voir le texte

JdS aucun ; RM oui

Restrictions sur la cible unique

EFFET

Ce sort rend aveugle une créature vivante, que celle-ci puisse entendre le sort ou pas. La durée du sort dépend du nombre actuel de points de vie de la cible. Les créatures qui possèdent 201 points de vie ou plus ne sont pas affectées par ce sort.

EFFETS D'AVEUGLEMENT ET D'ÉTOURDISSEMENT

Points de vie	Durée (Aveuglement)	Durée (Étourdissement)
50 ou moins	permanente	4d4 rounds
51–100	1d4+1 minutes	2d4 rounds
101–150	1d4+1 rounds	1d4 rounds
151–200	1d4+1 rounds	—

ÉTOURDISSEMENT (POUVOIR)

École Enchantement (coercition) [mental] ; Niveau ensorceleur/magicien 8

Coût 20 ; Durée variable, voir le texte

JdS aucun ; RM oui

Restrictions sur la cible unique

EFFET

Ce sort étourdit une créature vivante, que celle-ci puisse entendre le sort ou pas. La durée du sort dépend du nombre actuel de points de vie de la cible. Les créatures qui possèdent 151 points de vie ou plus ne sont pas affectées par ce sort.

MORT (POUVOIR)

École Enchantement (coercition) [mental] ; Niveau ensorceleur/magicien 9

Coût 24 ; Durée instantané

JdS aucun ; RM oui

Restrictions sur la cible unique

EFFET

Ce sort tue instantanément une créature vivante, que celle-ci puisse entendre le sort ou pas. Les créatures qui possèdent 101 points de vie ou plus ne sont pas affectées par ce sort.

MOTS DE TERREUR

EFFROI (TERREUR)

École Nécromancie ; Niveau barde 1, prêtre 1, ensorceleur/magicien 1

Coût 4 ; Durée 1d4 rounds

JdS Vol annule ; RM oui

Restrictions sur la cible unique, groupe

EFFET

Ce sort effraie la ou les cibles pendant la durée. Ce mot n'a pas d'effet sur les cibles possédant au moins 5 DV.

TERREUR (TERREUR)

École Nécromancie ; Niveau barde 3, ensorceleur/magicien 4

Coût 9/12 ; Durée 1 round/niveau

JdS Vol annule ; RM oui

EFFET

Ce sort effraie la ou les cibles pendant la durée. Les cibles qui réussissent leur jet de sauvegarde sont secouées pendant 1 round.

HORREUR (TERREUR)

École Nécromancie ; Niveau ensorceleur/magicien 7

Coût 18 ; Durée instantané

JdS Vig annule ; RM oui

Restrictions sur la cible unique

EFFET

La cible du sort subit 10 points de dégâts par NLS. En cas de jet de sauvegarde réussi, les dégâts se réduisent à 3d6 + 1 point par NLS.

Renforcement. En augmentant le niveau de ce mot à 9 et son coût à 26, le sort peut utiliser le mot cible groupe.