

Nom du personnage

NLS

MUTAGÈNES, DÉCOUVERTES, BOMBES

PATHFINDER

 Roleplaying Game™

LA LISTE DES FORMULES DE L'ALCHIMISTE

OPTIONS DE MAGIE, DONNS, NOTES

EXTRAITS						
Total /jour	Base /jour	Mod. Carac.	Mod. Divers	DD JDS	Nbre	connu
<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	1	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	2	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	3	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	4	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	5	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	6	<input type="text"/>	<input type="text"/>

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 formules
 Extraits préparés

NIVEAU 1

- Agrandissement
- Altération vocale ^{ADM}
- Anticipation du danger ^{ADM}
- Avancée assurée ^{UC}
- Bouclier
- Bouclier de foudre ^{UC}
- Calme illusoire ^{UC}
- Caresse de la mer ^{APG}
- Chance de l'artisan ^{APG}
- Charge de fourmi ^{APG}
- Compréhension des langages
- Coup au but
- Déguisement
- Détection des morts-vivants
- Détection des passages secrets
- Endurance vs énergie destructives
- Identification
- Jeunesse apparente ^{ADM}
- Mixture : bombe ciblée ^{UC}
- Négation de l'arôme ^{APG}
- Œil du mitrailleur ^{APG}
- Panacée universelle ^{ADM}
- Poing de pierre ^{APG}
- Rapetissement
- Repli expéditif
- Saut
- Sens surdéveloppés ^{APG}
- Soins légers
- Tir longue distance ^{UC}
- Voir l'alignement ^{UC}

- Invisibilité
- Lévitation
- Marionnette de peau ^{ADM}
- Mixture : bombe d'ombre ^{UC}
- Modification d'apparence
- Pattes d'araignée
- Peau d'écorce
- Perception des indices ^{APG}
- Poigne sûre ^{UC}
- Protection vs les projectiles
- Ralentissement du poison
- Régression ancestrale ^{MR-Drow}
- Résistance vs nrj destructives
- Restauration partielle
- Réverbération cinétique ^{UC}
- Ruse du renard
- Sagesse du hibou
- Savoir manier une arme ^{UC}
- Sens aiguisés ^{ADM}
- Simulacre de vie
- Soins modérés
- Souffle de feu ^{APG}
- Splendeur de l'aigle
- Transmission alchimique
- Transmutation potion en poison ^{APG}
- Vision dans le noir
- Vomir une nuée ^{APG}

- Innombrables yeux ^{ADM}
- Mixture : bombe à décharge de foudre ^{UC}
- Pattes d'araignée (partagé) ^{UC}
- Peau résineuse ^{UC}
- Physique monstrueux I ^{ADM}
- Possession de marionnette ^{ADM}
- Protection vs nrj destructives
- Protection vs projectiles (partagé) ^{UC}
- Rage
- Ralentissement du poison (partagé) ^{UC}
- Rapidité
- Recherche de pensées ^{APG}
- Réservoir draconique ^{APG}
- Résistance à l'âge mineure ^{ADM}
- Résistance vs nrj destructives (partagé) ^{UC}
- Respiration aquatique
- Soins importants
- Vision dans le noir (partagé) ^{UC}
- Vision magique
- Vol

- Souffle de dragon ^{APG}
- Vision dans le noir supérieure ^{ADM}

NIVEAU 5

- Adaptation planaire
- Anatomie morte-vivante II
- Assimilation retardée
- Cauchemar
- Communication à distance
- Contact avec les plans
- Corps élémentaire II
- Échapper au temps (M)
- Forme bestiale III
- Forme de poussière
- Forme de vermine II
- Forme végétale I
- Métamorphose
- Mixture pour bombe languide
- Peau de pierre (partagé)
- Physique monstrueux III
- Possession
- Résistance à l'âge supérieure
- Résistance à la magie
- Songe
- Transformation résurgente (M)
- Vol supérieur

NIVEAU 4

- Bouclier de feu
- Brume de vitriol ^{ADM}
- Caresse vaseuse ^{ADM}
- Corps élémentaire I
- Contact mutagène ^{UC}
- Détection du mensonge
- Détonation (M) ^{APG}
- Don des langues (partagé) ^{UC}
- Écholocalisation ^{ADM}
- Forme bestiale II
- Forme de vermine I ^{ADM}
- Forme liquide ^{APG}
- Formule universelle (M) ^{APG}
- Immunité contre les sorts
- Invisibilité suprême
- Liberté de mouvement
- Marche dans les airs
- Marche dans les airs (partagé) ^{UC}
- Mixture : bombe de vipère ^{UC}
- Neutralisation du poison
- Œil du mage
- Peau de pierre
- Physique monstrueux II ^{ADM}
- Protection contre la mort
- Résistance à l'âge ^{ADM}
- Restauration (M)
- Simulacre de vie supérieur ^{ADM}
- Soins intensifs

NIVEAU 6

- Analyse d'enchantement
- Anatomie morte-vivante III
- Corps élémentaire III
- Double illusoire
- Forme bestiale IV
- Forme de géant I
- Forme draconique I
- Forme végétale II
- Guérison suprême
- Jumeau
- Mauvais œil
- Mixture : bombe d'emprisonnement
- Physique monstrueux IV
- Statue
- Traversée des ombres
- Traverser l'espace
- Vent divin
- Vision lucide

NIVEAU 2

- Aide
- Alignement indétectable
- Apprentissage par le sang ^{ADM}
- Aspect animal ^{UC}
- Barrière protectrice ^{UC}
- Bouclier pare-balles ^{UC}
- Caresse élémentaire ^{APG}
- Charge de fourmi (partagé) ^{UC}
- Décharge défensive ^{ADM}
- Déguisement fantomatique ^{ADM}
- Détection de l'invisibilité
- Détection des pensées
- Endurance de l'ours
- Flou
- Force de taureau
- Grâce féline
- Injection ^{UC}
- Invective cuisante ^{UC}

NIVEAU 3

- Absorption de toxine ^{UC}
- Amplification d'élixir ^{APG}
- Anatomie morte-vivante I ^{ADM}
- Antidéttection
- Aspect animal supérieur ^{UC}
- Aura élémentaire ^{APG}
- Chien de chasse ^{APG}
- Contact absorbant ^{APG}
- Corps épineux ^{APG}
- Creusement ^{ADM}
- Délivrance des malédictions
- Déplacement
- Don des langues
- Élan de rapidité ^{UC}
- Endurance vs nrj destructives (partagé) ^{UC}
- Éruption de pustules ^{ADM}
- État gazeux
- Forme bestiale I
- Guérison de la cécité/surdité
- Guérison des maladies
- Héroïsme