

# PATHFINDER<sup>®</sup>

## LE JEU DE RÔLE

### BONUS À L'ART DE LA MAGIE

Traduction : Poulouis, à partir du blog Paizo (<http://paizo.com/paizo/blog/v5748dyo5lc7e>)

Relecture : Rectulo (*Pathfinder-FR*)

Relecture additionnelle et mise en page VF : Damien Coltice

**Product Identity:** The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, etc.), dialogue, plots, storylines, locations, characters, artwork, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content are not included in this declaration.)

**Open Content:** Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo Publishing game product are Open Game Content, as defined in the Open Gaming License version 1.0a Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

*L'art de la magie pour Pathfinder Le Jeu de Rôle est édité sous licence Paizo Publishing, LLC, dans les termes de l'Open Game License version 1.0a Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. Paizo Publishing, LLC, le logo Paizo, Pathfinder, et GameMastery sont des marques de Paizo Publishing, LLC. Pathfinder Le Jeu de Rôle, Pathfinder Society, Pathfinder Campaign setting, Pathfinder Modules, et Pathfinder Companion sont des marques de Paizo Publishing, LLC. © 2012 Paizo Publishing.*



Paizo Publishing, LLC  
7120 185th Ave NE  
Ste 120  
Redmond, WA 98052-0577  
[paizo.com](http://paizo.com)



Black Book Éditions  
38 rue du boeuf  
69005 Lyon  
[www.black-book-editions.fr](http://www.black-book-editions.fr)



Site des fans de Pathfinder :  
[www.pathfinder-fr.org](http://www.pathfinder-fr.org)

## TOURS DE MAGIE

**Note :** La parution de ces nouveaux tours de magie était initialement prévue par Paizo dans l'Art de la Magie. Elle a été supprimée faute de place, en laissant des traces dans la première édition de l'ouvrage en anglais. Paizo a décidé de faire plaisir à ses fans en les publiant par la suite sur son blog. BBE et Pathfinder-FR sont particulièrement heureux de pouvoir en proposer autant aux fans francophones.

Les sorts ci-dessous sont différents des tours de magie habituels. Ils sont rares. Les lanceurs de sorts qui ont accès à tous les sorts de niveau 0 dès leur premier niveau ne bénéficient pas de ces sorts. Un lanceur de sorts doit découvrir leur secret d'une autre façon. Certains sont protégés par des mages jaloux, d'autres sont égarés dans des bibliothèques disparues ou moisissent sur des parchemins oubliés.

Les tours de magie ne peuvent être utilisés dans le cadre du jeu organisé de la *Pathfinder Society*. Le sort « Pénombre » a été modifié en un sort de plus haut niveau, « Pénombre protectrice ». La version de niveau 0 est similaire mais ne remplace cependant pas son équivalent de plus haut niveau.

### BRISE

**École** évocation (air); **Niveau** ensorceleur/magicien 0

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, G, M (un éventail miniature)

**Portée** courte (7m50 + 1m50/2 niveaux)

**Cible** une créature ou un objet

**Durée** 1 heure (T)

**Jet de sauvegarde** Volonté, annule (inoffensif); **Résistance à la magie** oui

Vous créez un vent léger qui souffle sur la cible, dans la direction de votre choix. La brise accorde à son bénéficiaire un bonus de +2 aux jets de sauvegarde effectués dans les environnements très chauds, contre les attaques de souffle, les nuages et les gaz (comme *brume mortelle*, *nuage nauséabond* et *les poisons inhalés*). Ce sort ne fonctionne pas sans air ou sous l'eau.

Vous ne pouvez activer qu'un seul sort de brise à la fois. Si vous en lancez un nouveau alors que le précédent est encore actif, ce dernier se dissipe.

### DÉTREMPER

**École** invocation (création) [eau]; **Niveau** ensorceleur/magicien 0

**Temps d'incantation** 1 action simple



**Composantes V, G**

**Portée courte** (7m50 + 1m50/2 niveaux)

**Cible** une créature ou un objet de taille G maximum

**Durée** 1 round

**Jet de sauvegarde** Réflexes, annule (objet) ; **Résistance à la magie** oui (objet)

Une averse soudaine trempe la créature ou l'objet ciblé. La pluie suit la cible dans la limite de la portée du sort, en l'imbibant d'eau. Si la cible est en feu, les flammes s'éteignent automatiquement. Toute flamme plus petite qu'un feu de camp (comme les lanternes et les torches) est également automatiquement noyée.

**CHOC**

**École** transmutation [électricité]; **Niveau** ensorceleur/magicien o

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes V, G**

**Portée courte** (7m50 + 1m50/2 niveaux)

**Effet** étincelle d'électricité

**Durée** instantanée

**Jet de sauvegarde** aucun ; **Résistance à la magie** oui

Une étincelle d'électricité vient frapper la cible sur un jet réussi d'attaque de contact à distance. Elle provoque 1d3 points de dégâts d'électricité.

**PÉNOMBRE**

**École** évocation [ténèbres]; **Niveau** ensorceleur/magicien o

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes V, G, M** (un peu de suie)

**Portée** contact

**Cible** créature ou objet touché

**Durée** 10 minutes/niveau (T)

**Jet de sauvegarde** Volonté, annule (inoffensif) ; **Résistance à la magie** oui

Ce sort garde la créature ou l'objet touché légèrement dans l'ombre. La cible ne souffre pas d'aveuglement ni de malus provoqués par une lumière vive, comme ceux occasionnés par une sensibilité ou un aveuglement à la lumière.

Vous ne pouvez activer qu'un seul sort de pénombre à la fois. Si vous en lancez un nouveau alors que le précédent est encore actif, ce dernier se dissipe.

**RACINE**

**École** transmutation [terre]; **Niveau** ensorceleur/magicien o

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes V, G, M** (une pincée de terre)

**Portée** contact

**Cible** créature touchée

**Durée** 1 minute (T)

**Jet de sauvegarde** Volonté, annule (inoffensif) ; **Résistance à la magie** oui

Ce sort renforce le lien de la cible avec le sol, améliorant sa capacité à résister aux manœuvres de combat. Elle gagne un bonus d'intuition de +2 à la DMD pour résister à une bousculade ou un renversement, et un bonus de +2 aux jets d'Acrobaties effectués pour conserver l'équilibre ou rester debout lorsque son bénéficiaire se trouve sur de la terre, du sable, de la pierre ou toute autre matière rocheuse.

**SCOOP**

**École** évocation [force]; **Niveau** ensorceleur/magicien o

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes V, G**

**Portée courte** (7m50 + 1m50/2 niveaux)

**Effet** un récipient de force de 15cm de diamètre **Durée** concentration

**Jet de sauvegarde** aucun ; **Résistance à la magie** oui

Vous créez une petite coupe de force. Par une action de mouvement, vous pouvez diriger le récipient de 4,5 m par round dans toutes les directions, mais le sort s'achève si la distance entre vous et le récipient dépasse la portée du sort. Une action de mouvement vous permet de récupérer ou renverser un liquide. Le récipient peut contenir un demi-litre de liquide ou de petits objets, ne pesant pas plus de 2,5kg. Si ce même volume est étalé sur une surface quelconque, vous pouvez le rassembler en vous concentrant pendant 1 mn.

**OPEN GAME LICENSE Version 1.0a**

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

- Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (g) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.
- The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
- Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
- Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
- Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.
- Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
- Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.
- Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
- Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
- Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.
- Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
- Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
- Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
- Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.
- COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.  
System Reference Document. © 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.  
Pathfinder RPG Core Rulebook. © 2011, Paizo Publishing, LLC; Auteurs: Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.  
Bonus à l'ART de la magie. © 2012, Paizo Publishing, LLC; Auteurs: Jason Bulmahn et Stephen Radney-MacFarland.