

PATHFINDER®

ACCÉLÉREZ LA PARTIE !

Gardez les règles essentielles sous les yeux et protégez vos notes et vos jets de dés des regards curieux grâce à l'Écran du MJ Pathfinder ! Ce magnifique écran à quatre panneaux au format paysage est illustré, du côté des joueurs, par Ekaterina Burmak. Du côté du MJ, il comporte de nombreux tableaux et résumés pour que vos parties ne traînent jamais et que vous ne perdiez pas de temps à feuilleter le livre de base en quête d'un résultat ou d'un modificateur clef.



L'Écran du MJ Pathfinder est l'outil idéal pour que vos aventures restent passionnantes et dynamiques. Il vous rappelle les règles régissant les états, la mort et l'agonie, comporte des tableaux pour définir un DD ou faire un ajustement pour une créature faible ou élite, donne un résumé des diverses actions... Cet écran fait d'un matériau cartonné de très haute qualité est fait pour durer et convient pour les voyages, les parties lors d'une convention et une utilisation répétée.

ÉCRAN DU MJ VERSION PAYSAGE

© 2020, Paizo Inc. Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, and the Pathfinder logo are registered trademarks of Paizo Inc.; Pathfinder Roleplaying Game and the Pathfinder P logo are trademarks of Paizo Inc.



black-book-editions.fr

paizo.com/pathfinder

Édité par Black Book éditions.
50 rue Jean Zay, 69800 St Priest
Dépôt légal : Février 2020.
Imprimé en UE.
Pathfinder © 2020, Paizo Inc.

ISBN : 978-2-36328-634-5



9 782363 286345

Prix : 29,90 €

PATHFINDER®



ÉCRAN DU MJ

LIRE UN SORT

Chaque sort adopte le format suivant. Une entrée apparaît uniquement si elle est applicable, un sort ne présentera donc pas forcément toutes celles décrites ici. La ligne consacrée au nom du sort mentionne aussi son type s'il s'agit d'un tour de magie ou d'un sort focalisé, ainsi que son niveau.

NOM DU SORT

SORT (NIVEAU)

TRAITS

Tradition. Cette entrée présente la tradition à laquelle le sort appartient. Certains dons et pouvoirs peuvent ajouter un sort à votre liste, même si vous ne suivez pas sa tradition.

Incantation. Indique le nombre d'actions requises pour lancer le sort. Un sort qui se lance en un seul tour affiche l'icône appropriée, tout comme ceux qui se lancent par une action gratuite ou une réaction. Les incantations plus longues précisent le temps qu'elles prennent, comme « 1 min ». Les composants du sort sont notés ensuite. Si le lancement du sort a un coût, des conditions ou un déclencheur, ces informations figurent aussi dans cette section. Le coût comprend l'argent, les matières précieuses ou les autres ressources à dépenser pour lancer le sort.

Portée, zone et cibles. Cette entrée indique la portée du sort, la zone qu'il affecte et les cibles qu'il touche, le cas échéant. Si toutes ces entrées sont absentes, le sort affecte seulement son lanceur.

Jet de sauvegarde et durée. Si un sort autorise la cible à faire un jet de sauvegarde, le type du jet est noté ici. Les détails concernant les résultats et le minutage du jet de sauvegarde figurent dans le texte, sauf si l'entrée mentionne un jet de sauvegarde basique, qui suit les règles de la page 449. Si le sort exige un jet de sauvegarde dans certaines circonstances ou à un certain moment seulement, cette entrée est omise car l'explication détaillée figure dans le texte. Un sort qui ne précise pas sa durée est instantané et tout ce qu'il crée persiste après son incantation.

Les effets du sort sont décrits après une ligne horizontale placée sous les jets de sauvegarde et la durée. Cette section détaille aussi les résultats possibles d'un jet de sauvegarde : succès critique, succès, échec, échec critique.

Intensifié (niveau). Si le sort peut s'intensifier, les effets de cette intensification apparaissent à la fin du bloc de statistiques.

LES LISTES DE SORTS

Ces listes présentent les sorts de chaque tradition, y compris les tours de magie (les sorts focalisés figurent en page 386 à 407). Un « I » en exposant indique que le sort a des effets supplémentaires s'il est intensifié tandis qu'un sort plus rare qu'un sort commun aura en exposant la première lettre de son degré de rareté. Une abréviation entre parenthèses indique l'école du sort.

SORTS ARCANIQUES

TOURS DE MAGIE ARCANIQUES

- Arc électrique' (évo)** : la foudre frappe une ou deux créatures.
- Aspersion acide' (évo)** : blesse les créatures avec de l'acide.
- Bouclier' (abj)** : un bouclier de force magique bloque les attaques et les *projectiles magiques*.
- Contact glacial' (néc)** : votre contact blesse les vivants et désoriente les morts-vivants.
- Détection de la magie' (div)** : perçoit la présence de magie proche.
- Entrave' (con)** : convoque une liane pour entraver une créature.
- Flammes' (évo)** : allume de petites flammes qui attaquent de près ou à distance.
- Hébètement' (enc)** : blesse l'esprit d'une créature et peut l'étourdir.
- Lecture de l'aura' (div)** : détecte si un objet est magique et détermine son école de magie.
- Lumière' (évo)** : fait briller un objet.
- Lumières dansantes (évo)** : crée quatre lumières flottantes que vous pouvez déplacer.
- Manipulation à distance' (évo)** : ordonne à une main flottante de déplacer un objet.
- Message' (ill)** : transmet un message oral à une créature distante qui peut répondre.
- Prestigitation (évo)** : accomplit un tour magique mineur.
- Projectile télékinésique' (évo)** : lance un objet sur une créature.
- Rayon de givre' (évo)** : blesse une créature avec du froid.
- Son imaginaire' (ill)** : émet un bruit factice.
- Symbole' (tra)** : laisse une marque magique.

SORTS ARCANIQUES DE NIVEAU I

- Alarme' (abj)** : avertit si une créature entre dans une zone protégée.
- Arme magique (tra)** : rend une arme temporairement magique.
- Armure du mage' (abj)** : une armure magique vous protège.
- Aura magique^P' (ill)** : choisit la manière dont la magie d'un objet apparaît vis-à-vis des sorts de détection.
- Bourrasque (évo)** : le vent éteint les feux et renverse les objets et les créatures.
- Bulle d'air (con)** : réaction créant de l'air respirable pour une créature.
- Charge de fourmi (tra)** : augmente la capacité de charge de la cible.
- Charme' (enc)** : un humanoïde se montre plus amical envers vous.
- Convocation de créature artificielle' (con)** : convoque une créature artificielle qui se bat pour vous.
- Convocation d'animal' (con)** : convoque un animal qui se bat pour vous.
- Couleurs dansantes (ill)** : des couleurs ondoyantes éblouissent ou étourdissent des créatures.
- Coup au but (div)** : rend votre prochaine attaque extrêmement précise.
- Création d'eau (con)** : convoque 7,5 L d'eau.
- Disque flottant (con)** : un disque d'énergie vous suit et transporte vos objets.

Pierre commère^P (div) : parle avec les esprits de pierres naturelles.

Pierre en chair (tra) : transforme de nouveau en être de chair une créature changée en pierre.

Vision lucide (div) : perce à jour les illusions et les transmutations.

SORTS PRIMORDIAUX DE NIVEAU 7

Changement de plan^P (con) : transporte les créatures sur un autre plan d'existence.

Corps enflammé¹ (tra) : change votre corps en flamme vivante.

Doigt de mort¹ (néc) : vous désignez une créature pour lui infliger des dégâts négatifs et peut-être la tuer.

Éclipse soudaine¹ (néc) : un globe de ténèbres inflige des dégâts de froid, blesse les vivants et étouffe la lumière.

Égide énergétique¹ (abj) : une créature obtient une résistance à l'acide, au froid, à l'électricité, au feu, à la force et au son.

Éruption volcanique¹ (évo) : projette de grandes quantités de lave qui brûlent les créatures et les enchâssent dans la roche.

Explosion de lumière¹ (évo) : un globe de lumière solaire inflige des dégâts de feu, blesse les morts-vivants et éclaire les ténèbres.

Masque terrifiant¹ (il) : l'apparence terrifiante illusoire de la cible effraie les observateurs.

Meute sans entrave¹ (abj) : permet aux créatures d'éviter les gênes liées à l'environnement.

Régénération¹ (néc) : apporte des soins sur la durée, fait repousser les organes et rattache des bouts de corps.

SORTS PRIMORDIAUX DE NIVEAU 8

Flétrissure¹ (néc) : arrache les fluides des créatures, les blessant.

Forme monstrueuse¹ (tra) : vous change en puissant monstre.

Instant de renouveau (néc) : la récupération quotidienne s'effectue en un instant.

Rayon polaire¹ (évo) : un froid mordant blesse et draine une créature.

Tremblement de terre¹ (évo) : un séisme dévastateur secoue la terre.

Vents punitifs (évo) : un cyclone empêche les créatures de voler et les piège.

Voyage venteux (tra) : change les créatures en nuages rapides.

SORTS PRIMORDIAUX DE NIVEAU 9

Changement de forme (tra) : vous transforme en la forme de votre choix, éventuellement plusieurs fois.

Disjonction^P (abj) : désactive ou détruit un objet magique.

Hostilité naturelle (enc) : dresse les animaux, les plantes et la météo contre les créatures de votre choix.

Implosion¹ (évo) : fait effondrer une créature sur elle-même.

Massacre¹ (néc) : tue instantanément plusieurs créatures.

Nuée de météores¹ (évo) : fait pleuvoir quatre météores enflammés qui explosent.

Tempête vengeresse¹ (évo) : crée une gigantesque et redoutable tempête.

SORTS PRIMORDIAUX DE NIVEAU 10

Cataclysme (évo) : invoque un cataclysme soudain et destructeur.

Incarnation de la nature (tra) : vous transforme en énorme avatar de la nature.

Phénomène primordial (div) : vous demandez à la nature de dupliquer des sorts.

Recréer¹ (con) : récrée un objet détruit.

Troupeau primitif (tra) : transforme des créatures consentantes en mammouths.

Vivifier (néc) : soigne les créatures d'une zone et ramène temporairement les morts à la vie.