

SECONDE ÉDITION

PATHFINDER®

GUIDE DES JOUEURS RÈGLES AVANCÉES

LOGAN BONNER, LYZ LIDDELL, ET MARK SEIFTER

DÉPASSEZ LES RÈGLES DE BASE !

Découvrez tout un nouvel horizon de possibles avec cet incroyable ensemble de nouvelles options pour vos personnages Pathfinder ! Choisissez parmi 10 nouvelles ascendances et quatre nouvelles classes : l'enquêteur rusé, l'oracle mystérieux, le bretteur audacieux et le sorcier lanceur de maléfices ! Vous trouverez également plus de 40 nouveaux archétypes, plus d'options pour chaque ascendance et classe du Livre de base, ainsi que de nouveaux historiques, dons, sorts et objets vous permettant de personnaliser vos personnages.



black-book-editions.fr



paizo.com/pathfinder

PATHFINDER

BBEPF207



GUIDE DES JOUEURS
RÈGLES AVANCÉES

AUTEURS • Logan Bonner, Lyz Liddell et Mark Seiffter

CONTENU SUPPLÉMENTAIRE • Amiral Attar Olyae, Alexander Augunas, Kate Baker, Brian Bauman, Carlos Cabrera, James Case, Jessica Catalan, John Compton, Paris Crenshaw, Jesse Decker, Fabby Garza Marroquin, Steven Hammond, Sasha Laranoa Harving, Joan Hong, Nicolas Hornyak, Vanessa Hoskins, James Jacobs, Erik Keith, Luis Loza, Ron Lundeen, Patchen Mortimer, Dennis Muldoon, Stephen RadneyMacFarland, Jessica Redekop, Mikhail Rekun, Alex Riggs, David N. Ross, Michael Sayre, Kendra Leigh Speedling, Jason Tondro, Clark Valentine et Andrew White

CHARGÉ DE CONCEPTION • Mark Seiffter

CONCEPTEURS • Logan Bonner, Lyz Liddell et Mark Seiffter

CORRECTEURS EN CHEF • James Case et Leo Glass

CORRECTEURS • Judy Bauer, Leo Glass, Patrick Hurley, Avi Kool, Kieran Newton, Lu Pellazar et Josh Vogt

ILLUSTRATION DE COUVERTURE • Wayne Reynolds

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES • Hazem Ameen, Marius Bota, Dominik Derow, Pedro Krüger Garcia, Alexander Gorbunov, Igor Grechanyi, Gunship Revolution (Oliver Morit, Marcus Reyno, Jen Santos), Jorge Jacinto, Raf Kayupov, Ksenia Kozhevnikova, Valeriya Lutfullina, Víctor Manuel Leza Moreno, Stefano Moroni, Riccardo Moscatello, Vladislav Orłowski, Nikolai Ostertag, Mirco Paganessi, Wayne Reynolds, Kiki Moch Rizky, Henrik Rosenborg, Alex Stone et Warmics Mario Vazquez

DIRECTION ARTISTIQUE ET CONCEPTION GRAPHIQUE • Emily Crowell, Kent Hamilton, Sonja Morris et Sarah E. Robinson

RÉDACTEUR EN CHEF • James Jacobs

DIRECTEUR RESPONSABLE DE LA CONCEPTION DU JEU • Jason Bulmahn

GESTION DU PROJET • Glenn Elliott

ÉDITEUR • Erik Mona

POUR BLACK BOOK ÉDITIONS

Directeur de publication • David Burckle

Traduction •

Relecture VF •

Mise en page VF • Frédéric Lipari

L'équipe de Black Book éditions • Thomas Berjoan, Éric Bernard, Ghislain Bonnotte, Anthony Bruno, Julien Collas, Damien Coltice, Mathieu Disy, Jonathan Duvic, Marie Ferreira, Romano Garnier, Laura Hoffmann, Justine Largy, Simon Labrousse, Frédéric Lipari, Sélène Meynier, Coline Mergen, Céline Munoz, Alexandre Nizoux, Ninon Oldman, Aurélie Pesséas, Thierry Pryzbyla, Gabriela Tagle et Julija Valkunieni

Édité par Black Book éditions.

Dépôt légal : novembre 2020. Imprimé en UE.

ISBN : 978-2-36328-966-7

ISBN (PDF) : 978-2-36328-970-4



TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION

4

1 ASCENDANCES & HISTORIQUES

7

Félide	8	Elfe	42
Homme-rat	12	Gnome	43
Kobold	16	Gobelin	44
Orc	20	Halfelin	45
Tengu	24	Humain	46
Héritages polyvalents	28	Nain	47
Changelin	30	Historiques ordinaires	48
dhampir	32	Historiques rares	50
Héritier des plans	34		

2 CLASSES

53

Bretteur	55	Ensorcelleur	124
Enquêteur	67	Guerrier	128
Oracle	79	Magicien	130
Sorcier	95	Moine	132
Alchimiste	106	Prêtre	136
Barbare	108	Rôdeur	138
Barde	112	Roublard	140
Champion	116	Compagnons animaux	144
Druide	122	Familiers	146

3 ARCHÉTYPES

149

Bretteur	151	Empoisonneur	176
Enquêteur	152	Fabricant de pièges	177
Oracle	153	Gladiateur	178
Sorcier	154	Herboriste	179
Acrobate	155	Improvisateur d'armes	180
Amateur de talismans	156	Justicier	181
Archéologue	157	Linguiste	183
Archer surnaturel	158	Maître des bêtes	184
Archer	160	Maître des connaissances	186
Artiste martial	161	Maître des familiers	187
Assassin	162	Marche-horizon	188
Cavalier	163	Maréchal	189
Célébrité	165	Médecin	191
Chasseur de primes	166	Opportuniste	192
Combattant à deux armes	167	Pirate	193
Dandy	168	Rempart	194
Danseur des ombres	169	Ritualiste	195
Disciple des dragons	171	Saint	196
Duelliste	173	Sentinelle	197
Écharpeur	174	Trompeur aux parchemins	198
Éclaireur	175	Viking	199



4 DONS **201**

Tableaux des dons	201
Dons généraux et de compétence	201

5 SORTS **211**

Listes de sorts	212
Description des sorts	214
Sorts focalisés	228
Rituels	240

6 OBJETS **247**

Armes et matériel d'aventurier	248
Tableau des trésors	250
Objets alchimiques	252
Pièges artisanaux	256
Objets magiques permanents et runes	260

GLOSSAIRE ET INDEX **266**





INTRODUCTION

Pathfinder est un jeu d'imagination qui vous permet de donner vie à presque toutes vos idées. Le Livre de base fournit les options classiques pour jouer d'innombrables variétés de personnages personnalisables. Ce livre développe les règles de base et vous offre plus d'options pour jouer le personnage de vos rêves !

PLUS DE TOUT

Les *Règles avancées* développent les options des personnages joueurs présentées dans le *Livre de base* de *Pathfinder*. En plus des nouvelles ascendances et classes présentées brièvement à la page suivante, vous trouverez de nouvelles règles pour les anciennes ascendances et classes. Ces nouvelles options sont suivies d'un chapitre entier de nouveaux archétypes, dont des archétypes multiclassés pour les quatre nouvelles classes et une grande sélection d'archétypes convenant à n'importe quel personnage. De nouveaux historiques, dons généraux et dons de compétence ainsi qu'une myriade de nouveaux sorts, pièces d'équipement et trésors vous permettront de parfaire vos personnages.

COMMENT UTILISER CE LIVRE

Les options de ce livre reposent sur les règles du *Livre de base* et il est donc nécessaire de le posséder pour utiliser les *Règles avancées*. Certaines règles de ce livre renvoient à d'autres éléments de cet ouvrage en vous indiquant les références de page.

D'autres produits faisant référence aux règles de ce livre pourront utiliser l'acronyme «RA».

ACCÈS

Parfois, un bloc de statistiques pour un élément de règles peu courant peut inclure une entrée en gras intitulée **Accès** qui énumère des critères spécifiques. Un personnage qui répond aux critères listés dans cette entrée, souvent parce qu'il vient d'un lieu particulier ou appartient à une organisation spécifique, gagne l'accès aux nouveaux éléments de règles. Par exemple, un sorcier de lignage draconique gagne l'accès à l'archétype disciple des dragons (p. 171) même si ce dernier est peu courant.

Comme toujours, le MJ décide qui peut avoir accès aux options peu courantes et plus rares et si des options spécifiques sont autorisées dans le jeu ou non. Il peut déterminer que l'éducation ou les pouvoirs d'un personnage répondent à une option de règles spécifique et y donner accès même si le personnage n'y a pas droit automatiquement ou bien que cette même option est inaccessible pour tout le monde.

ASCENDANCES

FÉLIDES



Les félides sont des humanoïdes félines très sociables et enclins à la curiosité et au voyage.

HOMME-RAT



Les hommes-rats sont des humanoïdes petits et rusés partageant des traits avec les rats. Ils savent facilement s'adapter et aiment la vie en communauté.

KOBOLD



Les kobolds sont des petites créatures reptiliennes extravagantes qui admirent grandement les dragons.

ORC



Les orcs forment un peuple fier et puissant. Dotés d'un corps musculueux, ils accordent beaucoup d'importance à la force physique et à la gloire obtenue au combat.

TENGU



Les tengus sont des humanoïdes aviaires grégaires et pleins de ressources qui amassent autant les savoirs que les trésors.

PRIMES DE CARACTÉRISTIQUES

Dextérité, Charisme, libre

Dextérité, Intelligence, libre

Dextérité, Charisme, libre

Force, libre

Dextérité, libre

PÉNALITÉ DE CARACTÉRISTIQUE

Sagesse

Force

Constitution

—

—

CLASSES

BRETEUR



Le breteur gagne en panache par des actes flamboyants et fait preuve d'une grande élégance pour défaire ses adversaires.

ENQUÊTEUR



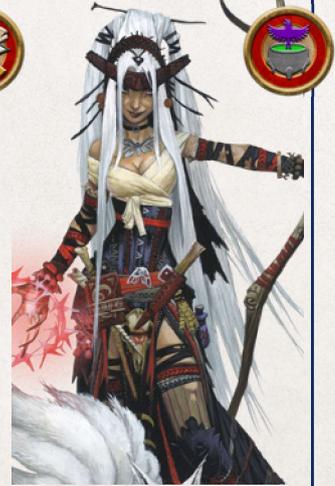
L'enquêteur tire profit de son savoir pour résoudre des mystères et vaincre ses ennemis.

ORACLE



L'oracle voit sa puissante magie divine contrebalancée par une malédiction surnaturelle.

SORCIER



Le sorcier lance des sorts et des maléfices qu'il a appris par le biais d'un familier puissant envoyé par un mystérieux protecteur.

VALEUR DE CARACTÉRISTIQUE ESSENTIELLE*

Dextérité

Intelligence

Charisme

Intelligence

VALEURS DE CARACTÉRISTIQUE SECONDAIRES

Force, Charisme

Dextérité, Sagesse

Dextérité, Constitution

Dextérité, Sagesse

* Un personnage reçoit une prime de caractéristique à sa caractéristique essentielle.



CHAPITRE I : ASCENDANCES & HISTORIQUES

L'ascendance et l'historique de votre personnage déterminent qui vous étiez avant de devenir un aventurier, mais aussi qui vous pourriez tenter de devenir un jour. Toutefois, les ascendances et historiques les plus communs ne conviennent pas à tout le monde. Vous pourriez être un tengu aviaire, un kobold à écailles ou un félide curieux avec un historique exceptionnel en poche. Peut-être votre ascendance s'est-elle métissée avec du sang d'ange ou de démons. Vous êtes le seul à décider !

Ce chapitre complète les options de création de personnage présentes dans le *Livre de base*, dont chacune des sections suivantes.

ASCENDANCES

Allez au-delà des ascendances populaires présentes dans le *Livre de base*. Le format de présentation de chaque ascendance est donné page 33 du *Livre de base*.

- Les **félides** (p. 8) ou amurruns sont des félins humanoïdes qui pensent avoir été créés pour protéger les régions sauvages d'un grand danger.
- Les **hommes-rats** (p. 12) ou ysokis, se rassemblent dans des espaces exigus et sont sensiblement industriels et méticuleux.
- Les **kobolds** (p.16) sont de petits reptiles liés aux dragons. Ce sont des amateurs de pièges.
- Les **orcs** (p.20) font partie d'un peuple guerrier et honnête qui respecte avant tout la force, la robustesse et la survie.
- Les **tengus** (p. 24) sont des humanoïdes semblables à des corvidés et férus de lames. La rumeur dit qu'ils possèdent le pouvoir mystique d'absorber la malchance.

HÉRITAGES POLYVALENTS

Si le *Livre de base* présentait les héritages comme les sous-groupes d'une ascendance particulière, certains d'entre eux sont communs à toutes les ascendances. Par exemple, si votre mère était une guenaude, vous pourriez être un changelin en tant qu'humain, orc ou félide. Les règles concernant les héritages polyvalents se trouvent en p. 28.

- Les **changelins** (p. 30) sont les enfants des guenaudes. Abandonnés dès la naissance, ils risquent plus tard de succomber au redoutable appel tentateur de leur mère.
- Les **dhampirs** (p. 32) sont en partie vampires grâce à un lien précoce avec le sang de ces derniers.
- Les **héritiers des plans** (p. 34) sont les descendants d'un ancêtre planaire éloigné ou sont étroitement liés à un autre plan. Ce livre donne des informations sur les aasimars célestes, les crépusculaires liés aux psychopompe et les fiélons tieffelins.

CHOIX D'ASCENDANCE

De nouveaux héritages et dons ancestraux viennent compléter ceux des ascendances du *Livre de base*.

- **Elfes** (p. 42)
- **Gnomes** (p. 43)
- **Gobelins** (p. 44)
- **Halfelins** (p. 45)
- **Humains** (p. 46)
- **Nains** (p. 47)

HISTORIQUES

Ce chapitre contient de nouveaux historiques pour des personnages aux parcours de vie différents, allant des bandits aux enseignants. Cette section inclut également une série d'historiques rares et spéciaux que vous et votre MJ pouvez décider d'utiliser durant une campagne.

- **Historiques ordinaires** (p. 48)
- **Historiques rares** (p. 50)

ASCENDANCES ET HISTORIQUES PEU COURANTS

Toutes les nouvelles ascendances de ce livre sont peu courantes. Bien que les éléments peu courants de ce jeu soient en général acquis durant la partie, vous choisissez votre ascendance et votre héritage dès le départ. Cela signifie que vous devez définir avec votre groupe et votre MJ quels ascendances et héritages peu courants semblent adaptés à l'histoire. Dans les Chaînes infestées de pirates, les tengus sont nombreux. Mais ils le sont encore plus du côté oriental, sur le continent tianais, où les halfelins et les nains, eux, se font rares ! Même si l'ascendance que vous choisissez n'est pas très commune dans la zone où se déroule l'histoire, la plupart du temps vous pouvez vous arranger avec votre MJ et les autres joueurs pour trouver un bon moyen d'intégrer ce personnage au récit. Pour ces options-là, le trait peu courant signifie seulement que vous devriez en plus faire la démarche d'en parler dès le départ. Durant une campagne Pathfinder, le Guide des joueurs qui vous accompagne peut comporter des informations à propos d'options peu communes supplémentaires, adaptées à l'histoire et à la région où elle se déroule. Il vous accorde ainsi un accès automatique pour les jouer durant ces aventures.

HISTORIQUES RARES ET UNIQUES

Certains historiques, comme être l'héritier d'un trône, ont tant de poids narratif que vous devrez travailler avec le reste de votre groupe pour déterminer s'ils conviennent pour cette histoire en particulier. Vous trouverez plus d'informations sur ces historiques spéciaux en p. 50.

INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX

FÉLIDE

Vagabonds curieux et sociable, les félides possèdent à la fois des caractéristiques félines et humanoïdes, qu'elles soient physiques ou mentales. Ils aiment apprendre des choses, collectionner de nouveaux contes et babioles et s'assurer que leurs êtres chers sont en sécurité et heureux. Ils se considèrent comme les gardiens élus des lieux naturels du monde et sont souvent dangereusement courageux, même face à une opposition écrasante.

Les félides sont des humanoïdes sociables et actifs qui adorent les découvertes, qu'elles consistent en des ruines cachées ou un endroit confortable pour faire la sieste. Ils sont extrêmement sociables, à la fois à l'intérieur de leurs communautés soudées et avec les autres créatures qu'ils rencontrent. Très courageux, les félides se considèrent comme les gardiens du monde face aux forces qui tentent de l'assaillir et croient que les communautés fortes, une grande expérience et un développement personnel constant les aideront dans leur combat.

Ils ont de bons réflexes et sont même capables de se tourner dans les airs pour retomber sur leurs pattes. Si leurs réflexes sont rapides, leurs changements d'humeur le sont tout autant, passant de la joie expansive à une furie mécontente en un instant. Comme les félins ordinaires, ils ronronnent sans le faire exprès lorsqu'ils sont heureux et feulent s'ils sont surpris ou en colère.

Si vous voulez incarner un personnage curieux, courageux, amical et vif de corps et d'esprit, vous devriez jouer un félide.

VOUS...

- Faites preuve d'un véritable intérêt en posant beaucoup de questions enthousiastes.
- Évitez les conflits interpersonnels en ignorant les gens ou en quittant simplement la zone.
- Étudiez attentivement une cible ou un problème avant de frapper à la vitesse de l'éclair.

LES AUTRES...

- Pensent que vous monopolisez les conversations avec vos questions et vos opinions incessantes.
- Vous considèrent hautain ou fier.
- Imputent plus d'émotions que vous n'en ressentez à vos ronronnements et feulements involontaires.

DESCRIPTION PHYSIQUE

Bien que les félides marchent debout et possèdent une douce fourrure, une longue queue, de grandes oreilles et des pupilles verticales, leur apparence est tout aussi variée que celle de félins ordinaires. Ils ont des doigts prestes serties de courtes griffes qui sont en général rétractiles. La plupart d'entre eux sont très fiers d'entretenir leur apparence et n'endurent pas l'indignité d'être mouillés ou sales s'ils peuvent l'éviter.

Ils atteignent vite l'âge adulte et sont capables de marcher à quelques mois à peine, mais commencent leur carrière environ au même âge que les humains et vivent jusqu'à 60 ou 70 ans.







ORACLE

Votre canalisation des pouvoirs divins est différente des méthodes de prière et de servitude traditionnelles. À la place, vous entrevoyez des vérités divines qui s'étendent à plus d'une déité. Vous comprenez les grands mystères de l'univers représentés par des concepts globaux qui transcendent le bien et le mal, le chaos et la loi, que ce soit parce que vous percevez les points communs entre plusieurs dieux ou ignorez entièrement leur pouvoir. Vous explorez l'un de ces mystères et comptez sur sa puissance pour lancer des sorts miraculeux, mais ce pouvoir a un prix terrible : une malédiction, qui devient plus puissante à mesure que vous en faites usage. Vos pouvoirs sont une épée à double tranchant, que vous percevez peut-être comme un instrument divin ou bien comme une malédiction des dieux.

CARACTÉRISTIQUE ESSENTIELLE

CHARISME

Au niveau 1, votre classe vous donne une prime de caractéristique au Charisme.

POINTS DE VIE

8 plus votre modificateur de Constitution

Vous augmentez votre maximum de points de vie de ce montant au niveau 1, puis à chaque fois que vous gagnez un niveau.

LORS DES RENCONTRES DE COMBAT...

Vous puisez dans votre mystère pour gagner en puissance au combat, maintenant l'équilibre entre les effets miraculeux et la sévérité grandissante de votre malédiction, car les exigences divines contradictoires surmènent votre corps physique. Vous lancez des sorts pour aider vos alliés et dévaster vos ennemis ou bien, selon votre mystère, il se peut également que vous vous jetiez au cœur de la mêlée.

LORS DES RENCONTRES SOCIALES...

Vous comptez sur les visions procurées par votre mystère. Vous pourriez exploiter votre malédiction pour intimider les gens ou cacher ses effets pour mieux vous intégrer.

EN EXPLORATION...

Vous vous recentrez pour reprendre le contrôle sur les terribles conflits métaphysiques à l'origine de votre malédiction, afin de pouvoir puiser dans les pouvoirs de votre mystère plus tard. Vous restez conscient des forces surnaturelles qui vous entourent, peut-être même jetez-vous un œil pour avoir des visions du futur.

PENDANT UN INTERMÈDE...

Vous pourriez tenter d'en apprendre plus sur votre mystère et les sources divines qui alimentent votre pouvoir. Fréquenter des gens intéressés par votre mystère pourrait vous aider à mieux supporter sa malédiction. Vous pourriez vous associer à une religion organisée ou même créer votre propre assemblée de fidèles, dévoués à votre mystère.

VOUS...

- considérez vos pouvoirs d'oracle comme une bénédiction, une malédiction ou les deux à la fois.
- Surpassez vos limites pour accomplir de hauts faits magiques.
- Vous fiez à vos objets magiques pour vous fournir une réserve de magie plus sûre et fiable.

LES AUTRES...

- Ne réalisent pas que vos incantations puisent dans un pouvoir divin et pensent plutôt que vous contrôlez des pouvoirs plus étranges, possiblement mauvais.
- Imaginent que vous avez commis quelque chose de terrible puisque vous êtes maudit par les dieux.
- Admirent votre détermination et les sacrifices que vous faites pour accomplir des actes extraordinaires.

MAÎTRISES INITIALES

Au niveau 1, vous gagnez les rangs de maîtrise indiqués pour les statistiques suivantes. Vous êtes inexpérimenté pour tout ce qui ne figure pas ci-dessous, à moins d'obtenir un rang de maîtrise supérieur d'une autre manière.

PERCEPTION

Qualifié en Perception

JETS DE SAUVEGARDE

Qualifié en Vigueur
Qualifié en Réflexes
Expert en Volonté

COMPÉTENCES

Qualifié en Religion
Qualifié dans une ou plusieurs compétences déterminées par votre mystère.
Qualifié dans un nombre de compétences supplémentaires égal à 3 plus votre modificateur d'Intelligence.

ATTAQUES

Qualifié avec les armes simples
Qualifié en attaques à mains nues

DÉFENSES

Qualifié avec les armures légères
Qualifié pour la défense sans armure

SORTS

Qualifié en jets d'attaque de sort divin
Qualifié pour le DD des sorts divins

INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX

IMPROVISATEUR D'ARMES

Pour vous, la meilleure arme à manier est celle à laquelle vos adversaires ne s'attendent pas. Le fait de savoir vous battre efficacement avec ce qui vous passe sous la main vous permet de ne jamais être désarmé et vous avez souvent le dessus sur des adversaires qui pensent vous prendre par surprise.

Que vous fracassiez un tabouret de bar sur la tête de quelqu'un, lui lanciez une chope de bière au visage pour l'aveugler ou poignardiez vos ennemis avec une bouteille brisée, vous trouvez des armes partout et en faites un usage créatif dès qu'un combat commence. Puisque vous vous battez avec des armes jetables, vous n'avez pas besoin d'en prendre soin comme les autres guerriers et pouvez les briser sans regret si cela est nécessaire pour gagner un combat.

DÉVOUEMENT D'IMPROVISATEUR D'ARMES **DON 2**

ARCHÉTYPE DÉVOUEMENT

Prérequis qualifié dans toutes les armes de guerre

Vous ne subissez pas le malus habituel de -2 aux jets d'attaque avec des armes improvisées. De plus, à chaque fois que vous gagnez une capacité de classe qui vous confère un rang de maîtrise expert ou supérieur avec des armes, vous gagnez également ce rang de maîtrise avec les armes improvisées.

Spécial. Vous ne pouvez pas sélectionner un autre don de dévouement avant d'avoir obtenu deux autres dons de l'archétype improvisateur d'armes.

TABASSAGE IMPROVISÉ **DON 4**

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement de l'improvisateur d'armes

Conditions. Vous portez une arme improvisée.

Vous faites une Frappe avec votre arme improvisée. Vous gagnez un bonus d'objet de +1 au jet d'attaque et la Frappe inflige deux dés de dégâts d'arme si elle devait en infliger moins. Si vous faites un coup critique, en plus des effets normaux de ce dernier, l'arme improvisée se brise. Si l'objet a une Solidité plus grande que votre niveau ou si c'est un artefact, un objet maudit ou un autre objet difficile à casser ou détruire, il ne se casse pas et l'attaque n'est pas un coup critique mais un simple coup.

Au niveau 12, votre bonus d'objet au jet d'attaque passe de +1 à +2 et au niveau 16, la Frappe inflige trois dés de dégâts au lieu de deux si elle était censée en infliger moins.

FRAPPE SURPRISE **DON 6**

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement de l'improvisateur d'armes

Quand vous faites une Frappe avec une arme improvisée contre une créature qui ne vous a pas vu effectuer de Frappe avec une arme improvisée ou qui ignore vos compétences avec ces armes, celle-ci est prise au dépourvu contre vous pour cette Frappe.

EFFET CRITIQUE IMPROVISÉ **DON 8**

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement de l'improvisateur d'armes

Vous pouvez appliquer tout effet critique spécialisé aux armes improvisées que vous maniez. Pour n'importe laquelle d'entre elles, le MJ détermine quel effet critique spécialisé convient le mieux selon le type d'objet dont il s'agit.

FRAPPE DE FORTUNE **DON 8**

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement de l'improvisateur d'armes

Vous saisissez rapidement n'importe quoi à proximité et attaquez avec cette arme improvisée.

Vous interagissez pour ramasser un objet proche que vous pourriez utiliser comme arme improvisée. Il doit se trouver à peu près au niveau de votre poitrine, comme une chope sur une table, plutôt qu'au sol. Puis vous Frappez ou effectuez un Tabassage improvisé avec.

FRAPPE FRACASSANTE **DON 10**

ARCHÉTYPE

Prérequis Tabassage improvisé

Déclencheur. Une arme improvisée que vous maniez se brise suite à un succès critique lors d'un Tabassage improvisé.

Elle vole en éclats, ce qui la détruit complètement mais inflige 3d6 dégâts perforants supplémentaires à la créature touchée par Tabassage improvisé. Comme d'habitude, le coup critique ne double pas ces dégâts supplémentaires.

IDÉES D'ARMES IMPROVISÉES

Cour noble : coupe, marteau, plume, pupitre

Forêt : aiguilles ou écharde, branche

Grotte : grands champignons, stalagmites brisées, vieux os

Marché : balance, boîte, fruit, panneau

Quais : caisse, crochet, tonneau

Taverne : bouteille, chope, plateau de service, tabouret





CHAPITRE 5 : SORTS

Vous trouverez ici des sorts s'ajoutant à ceux listés dans le Livre de base, certains lancent de terribles malédictions, d'autres vous immunisent contre presque tout ce qui pourrait vous faire du mal et d'autres encore invoquent des esprits de primates facétieux pour ennuyer vos ennemis ! Les pages suivantes présentent de nouveaux pouvoirs magiques pour les incantateurs de toutes les traditions.

Les règles sur le lancement des sorts, l'utilisation des emplacements de sort et d'autres informations sont aux pages 297–305 du *Livre de base*. Vous trouverez les références des descriptions des sorts individuels aux pages indiquées ci-dessous.

Listes de sorts	Livre de base	Guide des joueurs - Règles avancées
Arcanique	Pages 306–309	Page 212
Divin	Pages 309–311	Page 212
Occulte	Pages 311–313	Pages 212–213
Primordial	Pages 313–315	Page 213
Sorts	Livre de base	Guide des joueurs - Règles avancées
Sorts standards	Pages 316–385	Pages 214–227
Sorts focalisés	Pages 386–407	Pages 228–239
Rituels	Pages 408–415	Pages 240–245

VOTRE STYLE D'INCANTATION

Si vous jouez un incantateur, il peut être amusant de réfléchir à votre style personnel d'incantation. Les incantateurs de diverses traditions présentent les plus grosses différences d'incantation, mais il existe également un écart entre et même au sein des classes !

PRÉPARER VOS SORTS

Si vous préparez vos sorts, réfléchissez à la façon dont vous le faites. Généralement, les incantateurs arcaniques consultent leurs livres, méditent et étudient ; les incantateurs divins prient pour emplir leur cœur des sorts qui serviront leur divinité ; les incantateurs occultes tentent de déchiffrer des messages cryptiques tout en se référant à des textes occultes et les incantateurs primordiaux peuvent chercher des lieux naturels pour méditer, tels qu'un bosquet ou une caverne souterraine.

N'ayant pas besoin de préparer leurs sorts, les incantateurs spontanés se réveillent avec leurs réserves magiques restaurées. Cela peut se manifester par le fait de se sentir revigoré et plein d'énergie, par des fourmis dans le corps ou encore par une certaine stupeur ou un état d'alarme.

LANCER VOS SORTS

Pour certains incantateurs, lancer un sort est un processus stressant et difficile. Pour d'autres, parvenir à surpasser son ennemi avec le sort adéquat est un moment de triomphe.

L'encadré Composants de sort présente la façon dont ces derniers peuvent impacter la façon dont vous lancez vos sorts. Réfléchissez à ce que cela peut impliquer pour vous. Vos composants verbaux utilisent-ils votre propre voix ? Résonnent-ils avec un timbre différent en raison de la magie qui les emplit ? Ressemblent-ils à la voix de votre divinité ? Quels gestes faites-vous pour les composants somatiques ? Ces gestes peuvent être abstraits, comme la formation de symboles rapides avec vos mains. À moins qu'ils ne soient plus directs et qu'il vous suffise de pointer du doigt ou de lever le poing. Les spécificités des composants matériels sont abstraits et vous pouvez personnaliser ceux que vous préférez utiliser pour vos sorts.

REFOCALISATION

Votre classe indique brièvement ce qu'il vous faut faire pour Refocaliser, comme communier avec un familier pour le sorcier ou méditer pour le moine. Vous pouvez penser à quelques idées sur l'apparence que cela aura pour vous et les peaufiner en jeu. Les indications des choses à faire pour Refocaliser sont vagues afin d'inclure diverses méthodes qui font sens dans l'histoire. Un sorcier pourrait partager un aliment avec son familier pour communier avec lui, tandis qu'un autre devra écouter un sermon de ce dernier à propos des vertus de leur protecteur.

LES COMPOSANTS DE SORT

Les règles à propos de l'utilisation des composants de sort dans une incantation se trouvent aux pages 302–303 du *Livre de base*. Cela peut également vous aider à comprendre ce que représentent ces composants pour les incantateurs. Crier des composants **verbaux** expulse la magie par le biais d'un mot chargé de puissance magique. Les sorts qui ne requièrent qu'un composant verbal sont généralement directs et percutants, comme un *mot de pouvoir mortel* ou un *mot de pouvoir étourdissant*. Les composants verbaux ne sont pas subtils, les sorts bénéficiant de la discrétion, tels qu'*invisibilité*, préféreront sûrement des composants somatiques et/ou matériaux aux verbaux.

Les composants **somatiques**, comme former un geste complexe avec votre main, façonnent l'énergie magique sous diverses formes. Si les composants verbaux véhiculent des forces puissantes, les composants somatiques contraignent ces forces à se plier à la volonté de l'incantateur. Les sorts qui n'ont que des composants somatiques ont généralement un effet physique ou requièrent de toucher une créature. Les composants **matériels** ne sont pas toujours à disposition comme les composants somatiques et verbaux. Ils sont utilisés avant tout pour les sorts avec des effets physiques, en particulier ceux qui ont une durée plus grande ou qui altèrent ou contrôlent une grande zone, comme des murs ou des zones de terrain dangereux. Une bourse de composants matériels contient habituellement tout ce dont vous avez besoin. Toutefois, cela ne signifie pas que les matériaux sont interchangeable. Un sort peut requérir de la poudre de fer et un autre une pierre précieuse spécifique.

Certains sorts ont des composants **focaliseurs**, des objets dotés d'une puissance concentrée qui ne s'épuisent pas comme les composants matériels. Essentiels pour former et harmoniser la magie du sort, ces derniers peuvent être des objets fascinants et élégants.

INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONN

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX

terre (trait). Les effets associés au trait terre permettent de manipuler ou de créer de la terre. Ceux qui permettent de manipuler la terre n'ont aucun effet dans une zone dépourvue de terre. Les créatures dotées de ce trait sont essentiellement constituées de terre ou ont une connexion magique avec cet élément.

terreur (trait). Les effets de terreur suscitent cette émotion. Les effets dotés de ce trait possèdent toujours les traits mental et émotion.

tieffelin (trait). Une créature avec ce trait a l'héritage tieffelin polyvalent. Les tieffelins sont des héritiers des plans qui descendent des fiélons. Un pouvoir doté de ce trait peut seulement être choisi ou utilisé par des tieffelins.

tour de magie (trait). Un sort que vous pouvez lancer à volonté et qui est automatiquement intensifié de la moitié de votre niveau arrondi à l'entier supérieur. LB p. 300

transformation (trait). Les effets qui altèrent légèrement la forme d'une créature sont dotés du trait transformation. Les Frappes accordées par un effet de transformation sont magiques. Vous pouvez être affecté par plusieurs effets de transformation à la fois, mais si une même partie de corps est transformée à plusieurs reprises, le dernier effet tente

de contrer le précédent (comme le font deux effets de métamorphose, comme expliqué dans le descriptif de ce trait).

Votre effet de transformation se termine si vous êtes métamorphosé et que l'effet de métamorphose invalide ou supprime celui de transformation. C'est au MJ de décider si des effets de transformation s'utilisent de concert ou non.

transmutation (trait). Les effets et les objets magiques dotés de ce trait sont associés à l'école de magie de transmutation, qui étudie les changements de formes.

unique (trait). Un élément de règle doté de ce trait est unique, LB p. 13

vase (trait). Les vases sont des créatures à l'anatomie simple. Elles ont généralement des capacités mentales peu élevées et une immunité contre les effets mentaux et les dégâts de précision.

visuel (trait). Un effet visuel affecte seulement les créatures qui peuvent le voir. Il ne s'applique qu'aux éléments visibles de l'effet, qui sont déterminés par le MJ.

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.

1. 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, upgrade, 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) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. 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.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. 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.

5. 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.

6. 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.

7. 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.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. 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.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. 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.

12. 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.

13. 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.

14. 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.

15. 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, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Pathfinder Core Rulebook (Second Edition) © 2019, Paizo Inc.; Authors: Logan Bonner, Jason Bulmahn, Stephen Radney-MacFarland, and Mark Seifter.

Genie, Marid from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Pathfinder Advanced Player's Guide © 2020, Paizo Inc.; Authors: Amirali Attar Olyaei, Alexander Augunas, Kate Baker, Brian Bauman, Logan Bonner, Carlos Cabrera, James Case, Jessica Catalan, John Compton, Paris Crenshaw, Jesse Decker, Fabby Garza Marroquin, Steven Hammond, Sasha Laranea Harving, Joan Hong, Nicolas Hornyak, Vanessa Hoskins, James Jacobs, Erik Keith, Lyz Liddell, Luis Loza, Ron Lundeen, Patchen Mortimer, Dennis Muldoon, Stephen Radney-MacFarland, Jessica Redekop, Mikhail Rekun, Alex Riggs, David N. Ross, Michael Sayre, Mark Seifter, Kendra Leigh Speedling, Jason Tondro, Clark Valentine, and Andrew White.

PAIZO INC.

Directeurs de la création • James Jacobs, Robert G. McCreary

Directeur de la conception du jeu • Jason Bulmahn

Directrice de la conception visuelle • Sarah E. Robinson

Responsables du développement • Adam Daigle, Amanda Hamon

Responsable développement du jeu organisé • Linda Zayas-Palmer

Développeurs • James Case, Eleanor Ferron, Jason Keeley, Luis Loza, Ron Lundeen, Patrick Renie, Michael Sayre, Jason Tondro

Responsable concepteur de Starfinder • Joe Pasini

Responsable développement Starfinder • John Compton

Développeur de la Starfinder Society • Thurston Hillman

Responsable de la conception • Mark Seifter

Responsable concepteur de Pathfinder • Logan Bonner

Concepteur • Lyz Liddell

Gestion de la rédaction • Judy Bauer

Rédacteur en chef • Leo Glass

Rédacteurs • Patrick Hurlley, Avi Kool, Kieran Newton et Lu Pellazar

Responsable de la direction artistique • Sonja Morris

Directeurs artistiques • Kent Hamilton, Adam Vick

Responsable conception graphique • Emily Crowell

Conception graphique • Tony Barnett

Chef de marque • Mark Moreland

PDG Paizo • Lisa Stevens

Directeur de la création • Erik Mona

Directeur financier • John Parrish

Directeur des opérations • Jeffrey Alvarez

Directeur technique • Vic Wertz

Directeur de la gestion de projet • Glenn Elliott

Coordinateur de projet • Michael Nzazi

Directeur commercial • Pierce Watters

Assistant commercial • Cosmo Eisele

Vice-président du marketing & des licences • Jim Butler

Directeur des licences • John Feil

Responsable des relations publiques • Aaron Shanks

Gestion des médias sociaux • Payton Smith

Responsable du service client & de la communauté • Sara Marie

Responsable des opérations • Will Chase

Responsable du jeu organisé • Tonya Woldridge

Associé du jeu organisé • Alex Speidel

Comptable • William Jorenby

Expert comptabilité & AP • Eric Powell

Spécialiste des opérations bancaires • B. Scott Keim

Gestionnaire des ressources humaines • Devinne Caples

Directeur technologique • Raimi Kong

Gestionnaire du contenu internet • Maryssa Lagervall

Responsable du développement logiciel • Gary Teter

Coordination de la boutique en ligne • Katina Davis

Équipe du service client • Joan Hong, Virginia Jordan, Samantha Phelan et Diego Valdez

Équipe des entrepôts • Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand et Kevin Underwood

Équipe du site internet • Brian Bauman, Robert Brandenburg, Whitney Chatterjee, Erik Keith, Josh Thornton et Andrew White

This product is compliant with the Open Game License (OGL) and is suitable for use with the Pathfinder Roleplaying Game (Second Edition).

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 Game Content: All trademarks, registered trademarks, proper nouns (characters, deities, locations, etc., as well as all adjectives, names, titles, and descriptive terms derived from proper nouns), artworks, characters, dialogue, locations, organizations, plots, storylines, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content, or are exclusively derived from previous Open Game Content, or that are in the public domain are not included in this declaration.)

Open Game Content: Except for material designated as Product Identity, the game mechanics of this Paizo game product are Open Game Content, as defined in the Open Game 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.

Pathfinder Advanced Player's Guide © 2020, Paizo Inc. Paizo, the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, Pathfinder Society, Starfinder, and the Starfinder logo are registered trademarks of Paizo Inc.; the Pathfinder logo, Pathfinder Accessories, Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Card Society, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Adventures, Pathfinder Battles, Pathfinder Cards, Pathfinder Combat Pad, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Flip-Tiles, Pathfinder Legends, Pathfinder Lost Omens, Pathfinder Pawns, Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Tales, Starfinder Adventure Path, Starfinder Combat Pad, Starfinder Flip-Mat, Starfinder Pawns, Starfinder Roleplaying Game, and Starfinder Society are trademarks of Paizo Inc.

Guide des joueurs Règles avancées. Black Book Editions. French translation © 2021, Paizo Inc.