

RÈGLES DE MAGIE



Aide de Jeu concerne la magie et principalement les sorts que peuvent lancer tous les lanceurs de sorts de Dragons.

Du magicien au sorcier en passant par les Druides, les formes de magie sont diverses et leur utilisation différentes. Cette Adj va vous permettre de résumer toutes les magies différentes.

LES ADJ

Les Adj sont de petits articles récapitulatifs concernant des points de règles particuliers pour Dragons.

Ces Adj devraient vous faciliter la vie dans les actions redondantes du jeu et de la création de personnages sans avoir à chercher dans tout le livre.

Toutes les informations techniques décrites ici sont issues du livre des Aventuriers pour Dragons édité par Agate Studio, les renvois de pages sont sur ce livre.

L'ÉVEIL (P18)

Dans l'univers de Dragons, seuls certains individus connaissent ce que les sages nomment l'Éveil et savent manier les courants magiques. Est-ce un don ? Est-ce l'influence de la lune Éternité qui décide du destin des héros ? Est-ce une faveur sacrée des dieux ? Les théories divergent et le mystère demeure.

Au moment de sa création, un personnage ne sera pas forcément un éveillé. On dit alors de lui qu'il est dormant. Demandez à votre meneur ce qu'il a choisi pour sa campagne. Soit il décidera du lien de votre personnage à la magie en sélectionnant dans la liste ci-dessous, soit il vous proposera de le déterminer au hasard en lançant 1d20 :

- Dormant (1 à 9) : votre personnage n'a pas encore connu l'Éveil lorsque vous le créez. Peut-être s'y éveillera-t-il un jour ?
- Éveil émergeant (10 à 15) : votre personnage pourrait s'éveiller à l'occasion de ses premières aventures (entre les niveaux 1 et 3).
- Éveillé (16 à 20) : votre personnage est éveillé à la magie dès sa création. Déterminez quand et comment votre personnage s'est éveillé. Est-ce un don qu'il a reçu dès la naissance ? A-t-il vécu une expérience unique qui a déclenché en lui l'éveil ?

Un personnage touché par l'Éveil a la capacité d'utiliser la magie. S'il a appris les principes et théories des écoles de magie ou s'il s'est engagé dans le chemin de la foi, il a la possibilité d'utiliser des sorts ; s'il est elfe ou tieffelin, il pourra utiliser les pouvoirs innés propres à son espèce.

Un personnage qui n'est pas éveillé à la magie ne pourra pas invoquer de pouvoirs magiques, quels qu'ils soient. Cela ne préjuge en rien de sa capacité ultérieure à s'éveiller.

DESCRIPTION DES SORTS

Voici comment sont décrits les sorts avec cet exemple :

IDENTIFICATION

niveau 1 - divination (rituel)

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : contact

Composantes : V, S, M (une perle d'une valeur d'au moins 100 po et une plume de hibou)

Durée : instantanée

Niveau : de 0 à 9 - 0 indique un sort mineur.

Rituel indique un type de sort particulier.

Divination est une école de magie, il en existe 8 : abjuration, divination, enchantement, évocation, illusion, invocation, nécromancie et transmutation.

Temps d'incantation Le temps de mise en oeuvre du sort, si le lanceur est distrait durant ce temps, le sort peut ne pas être lancé.

Portée Indique qui sera touché par le sort et jusqu'à où le lanceur pourra cibler une "victime".

Composantes "V" : Le lanceur doit pouvoir parler sans entraves - "S" : Le lanceur doit pouvoir bouger sans entraves - "M" : Le lanceur doit avoir à sa disposition les composants matériels décrit ou avoir un focaliseur de sort.

Durée Le temps que dure les effets du sort, d'instantanée à quelques heures ou tant que la concentration sur le sort est maintenue par le lanceur.

SORTS MINEURS

Sort de faible puissance relative que le personnage peut lancer sans dépenser d'emplacement de sort.

RITUELS

Sort lancé sous une forme spéciale augmentant le temps d'incantation et n'utilisant pas d'emplacement de sort. Seuls certains sorts peuvent être lancés sous cette forme.

FOCALISEURS (P379)

La plupart des lanceurs de sorts peuvent recourir à un focaliseur qu'ils substituent à la plupart des composantes matérielles. Il s'agit d'un objet facilement manipulable, tel qu'un sceptre, un brin de gui, une amulette sacrée ou un bouclier orné d'un symbole religieux.

FOCALISEUR ARCANIQUE (P312)

Un focaliseur arcanique est un objet spécial (comme un orbe, un cristal, un sceptre, un bâton sculpté, une baguette ou autre) conçu pour canaliser la puissance des sorts arcaniques. Les ensorceleurs, les sorciers et les magiciens peuvent utiliser ce genre d'objet comme focaliseur magique.

FOCALISEUR DRUIDIQUE (P315)

Il peut s'agir d'une petite branche de gui ou de houx, d'un sceptre ou d'une baguette d'if ou d'un autre bois particulier, d'un bâton prélevé sur un arbre vivant, ou d'un objet totémique décoré de plumes, de fourrure, d'ossements et de dents d'animaux sacrés. Les druides peuvent utiliser cet objet comme focaliseur magique.

SYMBOLE SACRÉ (P315)

Un symbole sacré est associé à un dieu ou à un panthéon. Il peut s'agir d'une amulette ornée du symbole d'une divinité, ou de ce symbole artistiquement gravé ou incrusté sur un bouclier, ou encore d'une petite boîte renfermant un fragment de relique. Un prêtre ou un paladin peut utiliser un symbole sacré comme focaliseur magique. Il doit pour cela le tenir dans la main, le porter sur lui de manière ostensible, ou l'avoir représenté sur son bouclier.

INCANTATION

Activité consistant à lancer un sort par l'intermédiaire d'une formule magique, de gestes précis ou d'ingrédients matériels (parfois les trois à la fois).

EMPLACEMENTS DE SORTS

La plupart des lanceurs de sorts sont limités dans la quantité d'effets magiques qu'ils peuvent déployer. Un tel personnage dispose ainsi d'un quota journalier ; chaque fois qu'il lance un sort d'une certaine puissance, il dépense un emplacement correspondant. Quand il n'a plus d'emplacements adaptés à la puissance d'un sort donné, il ne peut plus y recourir tant qu'il n'aura pas récupéré ces emplacements (normalement après un repos long).

MAGIE ARCANIQUE

Magie consistant à manipuler directement les énergies magiques de manière plus ou moins empirique.

L'ENSORCELEUR (P134)

Les ensorceleurs viennent au monde en portant en eux une source de magie brute, un lien direct avec les énergies arcaniques qui leur permet de manier la magie de façon innée.

Un événement passé, que vous l'ayez vécu directement ou qu'il ait touché l'un de vos ancêtres, vous a légué une marque arcanique indélébile. C'est dans cette réserve, quelle que soit son origine, que vous puisez pour alimenter vos sorts.

CARACTÉRISTIQUE MAGIQUE

Le Charisme est la caractéristique magique associée aux sorts de l'ensorceleur.

- DD de sauvegarde des sorts = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Charisme
- Modificateur d'attaque des sorts = votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Charisme

ATAVISME

Choisissez un atavisme, source de vos pouvoirs magiques innés : Lignée draconique ou Magie psychique.

LIGNÉE DRACONIQUE

Votre magie innée provient de l'influence draconique qui s'est mêlée à votre sang ou celui de vos ancêtres. La plupart du temps, les ensorceleurs présentant cet atavisme descendent d'un puissant mage d'une autre ère qui pactisa avec un dragon. Certains ont même un dragon parmi leurs ancêtres.

Parmi ces lignées, quelques-unes sont bien répertoriées, mais d'autres demeurent plus obscures. Un ensorceleur donné peut parfaitement être le premier d'une nouvelle lignée, à la suite de quelque pacte ou de circonstances exceptionnelles.

MAGIE PSYCHIQUE

Vous êtes ce qu'on appelle un psychurge, un être doté de pouvoirs rares et étranges. Par la seule force de l'esprit, vous savez déployer des énergies psychiques vous permettant de ressentir et manipuler la toile de magie profane, pour créer des effets similaires à des sorts.

Cette approche vous singularise indéniablement de tous les autres arcanistes, y compris des autres ensorceleurs. On sait peu de choses sur l'origine de ces aptitudes, mais certains érudits ont noté des similitudes avec des pouvoirs propres aux aberrations, comme les aboleths (cf. Bestiaire). De là à penser que la proximité de vestiges de l'Inframonde ait pu altérer les capacités cérébrales de ces individus, il n'y a qu'un pas, que plusieurs théoriciens ont franchi.

POINTS ARCANIQUES

Au niveau 2, vous révélez une source presque intarissable de magie qui a toujours été en vous. Cette réserve se manifeste par l'intermédiaire des points arcaniques, qui vous permettent de produire divers effets magiques.

FOCALISEUR

Vous pouvez vous servir d'un focaliseur arcanique comme focaliseur de vos sorts d'ensorceleur.

LE MAGICIEN (P169)

Les magiciens naissent souvent sans don apparent pour la magie mais, à force de persévérance, ils apprennent les théorèmes les plus complexes et parviennent à atteindre l'Éveil, ce moment insaisissable leur permettant de manipuler les flux magiques afin d'altérer la réalité comme ils le désirent. La plupart des magiciens estiment que l'Éveil est la quintessence du savoir et vient parachever un parcours d'apprentissage méthodique.

CARACTÉRISTIQUE MAGIQUE

L'Intelligence est la caractéristique magique associée aux sorts du magicien.

- DD de sauvegarde des sorts = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur d'Intelligence
- Modificateur d'attaque des sorts = votre bonus de maîtrise + votre modificateur d'Intelligence

PRÉPARER ET LANCER DES SORTS

La table Le magicien vous indique le nombre d'emplacements de sort dont vous disposez pour lancer des sorts du 1er niveau et plus. Pour jeter un tel sort, vous devez dépenser un emplacement d'un niveau au moins égal à celui du sort. Vous récupérez tous vos emplacements de sort lorsque vous terminez un repos long.

Vous préparez la liste des sorts de magicien que vous pouvez lancer. Pour cela, vous sélectionnez dans votre grimoire un nombre de sorts de magicien égal à votre modificateur d'Intelligence + votre niveau de magicien (minimum d'un sort). Ces sorts doivent tous être d'un niveau pour lequel vous disposez d'au moins un emplacement de sort.

Si vous préparez un sort du 1er niveau (comme projectile magique), vous pouvez le lancer en dépensant un emplacement du 1er ou du 2e niveau.

Le fait de lancer un sort ne le retire pas de votre liste de sorts préparés.

Vous pouvez modifier votre liste de sorts préparés après avoir terminé un repos long. La préparation d'une nouvelle liste de sorts de magicien se fait par l'étude de votre grimoire et la mémorisation des formules et gestes nécessaires pour les lancer, ce qui vous demande d'y consacrer au moins 1 minute par niveau de chacun des sorts de votre liste.

RITUEL

Vous avez la possibilité de lancer comme rituels les sorts de magicien contenus dans votre grimoire qui comportent le mot-clé « rituel ». Il n'est pas nécessaire que vous ayez préparé un tel sort.

FOCALISEUR

Vous pouvez vous servir d'un focaliseur arcanique comme focaliseur de vos sorts de magicien.

APPRENTISSAGE DE SORTS DU 1ER NIVEAU ET SUPÉRIEUR

Chaque fois que vous gagnez un niveau dans cette classe, vous pouvez choisir deux sorts de magicien que vous ajoutez gratuitement à votre grimoire.

Chacun de ces sorts doit être d'un niveau pour lequel vous disposez d'un emplacement de sort. Vous trouverez éventuellement d'autres sorts au fil de vos aventures et pourrez aussi les transcrire dans votre grimoire.

Si votre meneur a décidé d'utiliser la règle optionnelle Hasard des apprentissages, vous obtenez de nouveaux emplacements de sort selon votre niveau, mais pas de nouveaux sorts automatiques : vous devrez les découvrir au fil de vos aventures ou trouver un mentor qui voudra bien vous les apprendre.

GRIMOIRE

Au niveau 1, vous disposez d'un grimoire renfermant six sorts de magicien du 1er niveau, au choix. C'est dans ce livre que vous conservez les sorts de magicien que vous connaissez, à l'exception des sorts mineurs, qui sont définitivement ancrés dans votre esprit.

Les sorts que vous ajoutez à votre grimoire illustrent la nature de vos propres recherches magiques, ainsi que vos découvertes intellectuelles et votre compréhension du multivers. Vous trouverez peut-être d'autres sorts durant vos aventures, retranscrits sur un parchemin extirpé du coffre d'un mage maléfique, par exemple, ou enfouis dans un volume poussiéreux déniché dans une bibliothèque millénaire.

Recopier un sort dans son grimoire.

Lorsque vous trouvez un sort de magicien du 1er niveau ou supérieur, vous pouvez l'ajouter à votre grimoire s'il est d'un niveau que vous pouvez préparer et si vous disposez du temps nécessaire pour le déchiffrer et le retranscrire.

Cette opération vous demande de reproduire le sort sous sa forme de base, puis de décrypter le système de notation propre au magicien qui a rédigé le sort. Il vous faut vous familiariser avec le sort jusqu'à ce que vous intégriez bien tous les sons et gestes demandés, après quoi vous pouvez le retranscrire dans votre grimoire selon votre propre code. La procédure nécessite 2 heures et 50 po par niveau du sort.

Ces coûts représentent les composantes matérielles demandées par vos tâtonnements et les encres spéciales utilisées pour la retranscription. Une fois cet argent dépensé et ce temps consacré, vous pouvez préparer le sort normalement.

Remplacer le grimoire.

Vous pouvez recopier un sort contenu dans votre grimoire, opération judicieuse si vous souhaitez disposer d'un exemplaire de secours.

La procédure est la même que pour la transcription de base, si ce n'est qu'elle s'avère plus rapide et moins complexe, puisque vous n'avez pas besoin de déchiffrer votre notation et que vous savez déjà lancer le sort.

Elle ne vous demande ainsi que 1 heure et 10 po par niveau du sort copié. Si vous perdez votre grimoire, vous pouvez recourir à cette même opération pour retranscrire les sorts que vous avez préparés dans un nouveau livre.

En revanche, tout autre sort (y compris ceux qui figuraient dans votre grimoire perdu) doit être retrouvé ailleurs avant de pouvoir être retranscrit selon la méthode normale.

Cela explique pourquoi de nombreux magiciens ont au moins un exemplaire de rechange qu'ils mettent soigneusement à l'abri.

L'aspect du grimoire.

Votre grimoire se présente comme une collection unique de sorts, caractérisée par ses fioritures et ses nombreuses annotations stylisées.

Le livre lui-même peut n'être qu'un rudimentaire volume en cuir relié offert par votre maître ou un beau tome doré sur tranche déniché dans une vieille bibliothèque, ou encore une liasse de feuilles volantes rassemblées tant bien que mal après la perte malheureuse de votre précédent grimoire.

LE SORCIER (P232)

Les sorciers jouent un jeu dangereux. Ils prêtent allégeance à des êtres surnaturels en échange de leur instruction dans les arts occultes et de l'accès à des connaissances interdites ou par ailleurs inaccessibles.

Mais si les bénéfices que le sorcier en retire sont grands, le prix à payer est fort. Les entités qui prennent des sorciers sous leur tutelle sont des êtres d'une grande puissance, qui souhaitent disposer d'agents dévoués capables d'agir à leur place et d'oeuvrer à l'accomplissement de leurs plans. Les raisons qui les motivent sont rarement claires ou même compréhensibles pour le commun des mortels et la plupart considèrent les créatures impliquées dans leur machination comme de simples pions. Les sorciers ont ainsi le privilège et la malédiction d'officier comme pièces maîtresses des jeux de leurs suzerains.

Souvent charismatiques, ces individus savent convaincre les faibles d'esprit de les rejoindre au service de leur maître. Ce sont aussi des combattants qui passent plus de temps sur le terrain qu'à étudier dans des bibliothèques.

SUZERAIN

Au niveau 1, vous avez pactisé avec un être d'outre monde de votre choix : le seigneur félon ou le seigneur sauvage.

CARACTÉRISTIQUE MAGIQUE

Le Charisme est la caractéristique magique associée aux sorts de sorcier.

- DD de sauvegarde des sorts = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Charisme
- Modificateur d'attaque des sorts = votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Charisme

EMPLACEMENTS DE SORT

La table Le sorcier indique le nombre d'emplacements de sort dont vous disposez. Elle précise en plus le niveau de ces emplacements, sachant qu'ils sont tous du même niveau. Pour lancer un de vos sorts de sorcier du 1er niveau ou supérieur, vous devez dépenser un emplacement.

SORTS CONNUS DE 1ER NIVEAU ET PLUS

Vous connaissez deux sorts du 1er niveau de la liste des sorts de sorcier, que vous choisissez. La colonne Sorts connus de la table Le sorcier indique à quel rythme vous apprenez et choisissez de nouveaux sorts de sorcier. Chacun de ces sorts doit être d'un niveau inférieur ou égal à ce qui est indiqué dans la colonne Niveau d'emplacement à la ligne de votre niveau. Ainsi, lorsque vous atteignez le niveau 6 de sorcier, vous apprenez un nouveau sort, qui peut être du 1er, 2e ou 3e niveau.

Par ailleurs, lorsque vous acquérez un nouveau niveau de sorcier, vous pouvez sélectionner l'un des sorts de sorcier que vous connaissez pour le remplacer par un autre sort issu de la liste de sorts de sorcier (le sort doit toujours être d'un niveau pour lequel vous disposez d'un emplacement de sort).

MAGIE DIVINE

Magie accordée par une entité divine à certains de ses chantres.

LE DRUIDE (P124)

Les druides protègent leur terre, car ils savent mieux que quiconque qu'elle est aussi leur mère et que ses enfants sont tous frères et sœurs. Et ceux qui trahissent leur famille s'exposent à des représailles d'autant plus virulentes.

La divinité Eana vous confère vos pouvoirs. Elle vous autorise à puiser dans l'essence même de la nature, que vous refaçonnez à votre guise sous forme de sorts.

CARACTÉRISTIQUE MAGIQUE

La Sagesse est la caractéristique magique associée aux sorts du druide.

- DD de sauvegarde des sorts = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Sagesse
- Modificateur d'attaque des sorts = votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Sagesse

PRÉPARER ET LANCER DES SORTS

La table Le druide vous indique le nombre d'emplacements de sort dont vous disposez pour lancer des sorts du 1er niveau et plus.

Pour jeter un tel sort, vous devez dépenser un emplacement d'un niveau au moins égal à celui du sort.

Vous préparez la liste des sorts de druide que vous pouvez lancer.

Pour cela, vous sélectionnez dans la liste des sorts de druide un nombre de sorts égal à votre modificateur de Sagesse + votre niveau de druide (un sort minimum).

Ces sorts doivent tous être d'un niveau pour lequel vous disposez d'au moins un emplacement de sort.

RITUELS

Vous avez la possibilité de lancer comme rituels les sorts de druide que vous avez préparés et qui comportent le mot-clé « rituel ».

FOCALISEUR

Vous pouvez vous servir d'un focaliseur druidique comme focaliseur de vos sorts de druide.

LE PRÊTRE (P196)

Les dieux ont besoin d'un lien avec le monde mortel, de même que de nombreux mortels ont besoin des dieux pour donner un sens à leur vie.

Ce sont les prêtres qui endossent le rôle d'intermédiaires entre le monde astral et le monde matériel. Ces individus font preuve d'une grande dévotion dans leur recherche de la vérité à travers l'adoration et l'étude d'un dieu et de ses mystères. Lorsque les actions et les croyances d'un prêtre profitent à l'entité céleste qu'il vénère, et que celle-ci l'estime digne de cette mission, elle peut le désigner pour servir de réceptacle à son pouvoir divin. Sa divinité tutélaire veille à ce qu'il se consacre convenablement à la propagation de sa parole et de ses croyances et lui octroie la capacité de canaliser l'énergie divine par l'exercice de sa foi. La rigueur demandée dans l'exécution des rites varie selon les dieux et les sectes, mais si le prêtre vient à manquer à ses devoirs, il court le risque d'être privé de ses pouvoirs. La plupart des prêtres ainsi élus commencent par pratiquer un culte avant d'être sacrés par les entités qu'ils vénèrent, mais rien ne garantit au dévot d'être choisi, cette charge étant réservée à des individus d'exception.

DIVINITÉS ET AFFINITÉS AUX DOMAINES

Il existe sur Eana un grand nombre d'églises, de sectes et de manières de révéler les divinités ou leurs aspects. Il existe également des cultes qui honorent collectivement plusieurs dieux. Dans ces cas, les érudits hésitent : les pouvoirs viennent-ils un peu de chaque divinité, ou bien le prêtre apprend-il à puiser directement à une source de magie divine dans le Plan Astral ?

DIVINITÉS HARMONIQUES

- Monde
- Façonneur
- Forgeron
- Flore

DIVINITÉS ENTROPIQUES

- Mort
- Givreuse
- Nuit
- Tempête

CARACTÉRISTIQUE MAGIQUE

La Sagesse est la caractéristique magique associée aux sorts du prêtre.

- DD de sauvegarde des sorts = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Sagesse
- Modificateur d'attaque des sorts = votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Sagesse

PRÉPARER ET LANCER DES SORTS

La table Le prêtre indique le nombre d'emplacements de sort dont vous disposez pour lancer des sorts du 1er niveau et plus. Pour jeter un tel sort, vous devez dépenser un emplacement d'un niveau au moins égal à celui du sort.

Vous préparez la liste des sorts de prêtre que vous pouvez lancer. Pour cela, vous sélectionnez dans la liste des sorts de prêtre un nombre de sorts égal à votre modificateur de Sagesse + votre niveau de prêtre (minimum d'un sort).

Ces sorts doivent tous être d'un niveau pour lequel vous disposez d'au moins un emplacement de sort.

RITUELS

Vous avez la possibilité de lancer comme rituels les sorts de prêtre que vous avez préparés et qui comportent le mot-clé « rituel ».

FOCALISEUR

Vous pouvez vous servir d'un symbole sacré comme focaliseur de vos sorts de prêtre.

MAGIE DIVERSE

D'autres classes sont capable de manipuler les énergies magiques, puisant dans la magie arcanique ou divine.

LE BARDE (P119)

Vous avez appris à détisser la trame de la réalité pour la refaçonner selon vos désirs et votre inspiration. Votre immense répertoire musical compte ainsi des sorts que vous savez accorder à diverses situations.

CARACTÉRISTIQUE MAGIQUE

Le Charisme est la caractéristique magique associée aux sorts du barde.

- DD de sauvegarde des sorts = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Charisme
- Modificateur d'attaque des sorts = votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Charisme

RITUELS

Vous avez la possibilité de lancer comme rituels les sorts de barde que vous connaissez et qui comportent le mot-clé « rituel ».

FOCALISEUR

Vous pouvez vous servir d'un instrument de musique comme focaliseur de vos sorts de barde.

EMPLACEMENTS DE SORT

La table Le barde indique le nombre d'emplacements de sort dont vous disposez pour lancer des sorts du 1er niveau et plus. Pour lancer un tel sort, vous devez dépenser un emplacement d'un niveau au moins égal à celui du sort.

SORTS CONNUS DU 1ER NIVEAU ET PLUS

Vous connaissez quatre sorts du 1er niveau de la liste des sorts de barde, que vous choisissiez. La colonne Sorts connus de la table Le barde indique à quel rythme vous apprenez et choisissiez de nouveaux sorts de barde. Chacun de ces sorts doit être d'un niveau pour lequel vous disposez d'un emplacement de sort. Ainsi, lorsque vous atteignez le niveau 3 de barde, vous pouvez apprendre un nouveau sort du 1er niveau ou choisir un sort du 2e niveau. Par ailleurs, lorsque vous acquérez un nouveau niveau de barde, vous pouvez sélectionner l'un des sorts de barde que vous connaissez pour le remplacer par un autre sort issu de la liste de sorts du barde (qui doit lui aussi être d'un niveau pour lequel vous disposez d'un emplacement de sort).

LE GUERRIER (P149)

Le guerrier a accès à la magie par le biais de l'archétype martial "Elu arcanique".

L'arme du guerrier devient alors une "Arme soeur" et peut lancer des sorts de niveau 0 à 4.

LE PALADIN (P184)

Une fois parvenu au niveau 2, vous avez appris à puiser dans la magie divine en méditant et en priant à l'instar d'un prêtre.

CARACTÉRISTIQUE MAGIQUE

Le Charisme est la caractéristique magique associée aux sorts du paladin.

- DD de sauvegarde des sorts = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Charisme
- Modificateur d'attaque des sorts = votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Charisme

FOCALISEUR

Vous pouvez vous servir d'un symbole sacré comme focaliseur de vos sorts de paladin. (Voir également p188 le focaliseur personnel des paladins)

PRÉPARER ET LANCER DES SORTS

La table Le paladin indique le nombre d'emplacements de sort dont vous disposez pour lancer des sorts du 1er niveau et plus. Pour jeter un tel sort, vous devez dépenser un emplacement d'un niveau au moins égal à celui du sort.

Vous préparez la liste des sorts de paladin que vous pouvez lancer. Pour cela, vous sélectionnez dans la liste des sorts de paladin un nombre de sorts égal à votre modificateur de Charisme + la moitié de votre niveau de paladin, arrondie à l'inférieur (minimum de un sort). Ces sorts doivent tous être d'un niveau pour lequel vous disposez d'au moins un emplacement de sort. Le fait de lancer un sort ne le retire pas de votre liste de sorts préparés.

Vous pouvez modifier votre liste de sorts préparés après avoir terminé un repos long.

La préparation d'une nouvelle liste de sorts de paladin se fait dans la prière et la méditation, ce qui vous demande d'y consacrer au moins 1 minute par niveau de chacun des sorts de votre liste.

LE RÔDEUR (P214)

Arrivé au niveau 2, vous avez appris à puiser dans l'essence mystique de la nature pour lancer des sorts à l'instar du druide.

CARACTÉRISTIQUE MAGIQUE

La Sagesse est la caractéristique magique associée aux sorts du rôdeur.

- DD de sauvegarde des sorts = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Sagesse
- Modificateur d'attaque des sorts = votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Sagesse

EMPLACEMENTS DE SORT

La table Le rôdeur vous indique le nombre d'emplacements de sort dont vous disposez pour lancer des sorts du 1er niveau et plus. Pour jeter un tel sort, vous devez dépenser un emplacement d'un niveau au moins égal à celui du sort.

SORTS CONNUS DU 1ER NIVEAU ET PLUS

Vous connaissez deux sorts du 1er niveau de la liste des sorts de rôdeur, que vous choisissez. La colonne Sorts connus de la table Le rôdeur indique à quel rythme vous apprenez et choisissez de nouveaux sorts de rôdeur.

Chacun de ces sorts doit être d'un niveau pour lequel vous disposez d'un emplacement de sort. Ainsi, lorsque vous atteignez le niveau 5 de rôdeur, vous pouvez apprendre un nouveau sort du 1er niveau ou choisir un sort du 2e niveau. Par ailleurs, lorsque vous acquérez un nouveau niveau de rôdeur, vous pouvez sélectionner l'un des sorts de rôdeur que vous connaissez pour le remplacer par un autre sort issu de la liste de sorts du rôdeur (le sort doit toujours être d'un niveau pour lequel vous disposez d'un emplacement de sort).

REGAINS ASSOCIÉS À LA MAGIE

Pour rappel (voir l'AdJ#03 pour tous les regains) :

Classe	Magie	Repos Court	Repos long
Barde	Emplacements de sorts	-	x
Druide	Emplacements de sorts	-	x
Druide	Remplacer des sorts	-	x
Druide	Ressourcement	x	x
Druide	restauration ensorcelée	x	-
Ensorceleur	Emplacements de sorts	-	x
Guerrier	Arme sœur /sort mineur	x	x
Magicien	Récupération arcanique	x	x
Magicien	Emplacements de sorts	-	x
Magicien	Remplacer des sorts	-	x
Paladin	Emplacements de sorts	-	x
Paladin	Remplacer des sorts	-	x
Prêtre	Emplacements de sorts	-	x
Prêtre	Remplacer des sorts	-	x
Rôdeur	Emplacements de sorts	-	x
Rôdeur	Remplacer des sorts	-	x
Sorcier	Emplacements de sorts	x	x
Sorcier	Engluer l'esprit	-	x
Sorcier	Chaines invisibles	-	x
Sorcier	Façonneur de chair	-	x
Sorcier	Murmures impérieux	-	x
Sorcier	Sbires du Chaos	-	x
Sorcier	Sombres présages	-	x
Sorcier	Verbe du cauchemar	-	x
Sorcier	Voleur de destinées	-	x