



Athlétisme



+|
+|
+|
+|

Sagesse



+|
+|
+|
+|

Volonté



+|
+|
+|
+|

Dextérité



+|
+|
+|
+|

Expérience

Clefs :

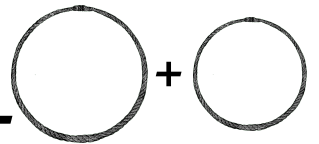


+1 xp

+1 xp :

Blessures

Résistance



Points de Destin

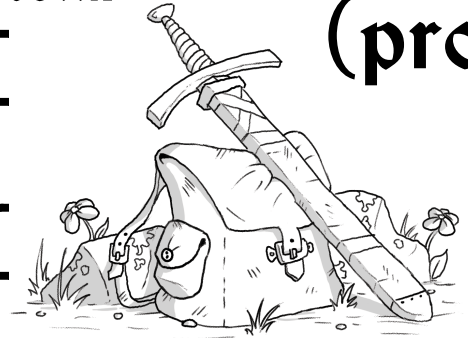
(prote

+1 xp :

Vitesse

Équipement

+1 xp :



xp : / dépensé :



Penses à prendre des notes

Total Conversion pour la boîte d'initiation Pathfinder (2e édition).

Caractéristiques

- **Athlétisme** : représente l'agilité et la force physique d'un personnage
- **Dextérité** : représente l'habileté et la perception d'un personnage
- **Sagesse** : représente les connaissances d'un personnage
- **Volonté** : représente l'esprit, le charisme et la force mentale d'un personnage

Traits

Athlétisme

- Acrobate
- Charger
- Courir
- Escalade
- Fort
- Furtif
- Nager
- Saut périlleux

Dextérité

- Crocheter
- Désarmer
- Dérober
- Escrime
- Lancer de couteau
- Musicien
- Pièges
- Tir à l'arc / arbalète / mousquet
- Ouie aiguisée
- Voir dans le noir

Sagesse

- Connaissance de <domaine>
- Déguisement
- Diplomatie
- Mécanicien
- Médecine
- Négociateur
- Raffiné
- Sens de l'orientation

Volonté

- Amadouer
- Beau parleur
- Empathie
- Intimider
- Percevoir la magie
- <familles de magie>

Stats annexes

- **Vitesse** : déplacement en un tour d'un personnage, 5  à la création d'un personnage
- **Résistance** : endurance d'un personnage, 7 à la création d'un personnage
- **Blessures** : 0 à la création d'un personnage
- **Max équipements** : 6  à la création d'un personnage
- **Points de Destin** : 2 à la création d'un personnage
- **Points d'expérience** (XPs): 6 à la création d'un personnage, dépensables immédiatement

Clefs

- Apprendre des sortilèges
- Devenir riche
- Lutter contre l'oppression
- Résoudre pacifiquement les conflits
- Vaincre par la force des adversaires bien plus forts que moi
- Vaincre par la ruse des adversaires bien plus forts que moi

Clefs selon l'historique des personnages:

- Échapper à XXX
- Protéger <personnage>
- Retrouver la trace de XXX
- Retrouver les reliques de XXX

Système

On lance autant de dés que la **Caractéristique**. +1 au résultat si au moins un **Talent** s'applique.

Le plus haut résultat indique le résultat dans ce tableau :

Valeur du dé	Effet
	Échec critique , catastrophique
	Échec
	Échec mais...
	Réussite partielle / mais...
	Réussite
	Réussite parfaite
	Réussite critique , exceptionnelle (valeur 8)

Si tous les dés sont des 1, c'est toujours un **échec critique**, mais si un Talent s'applique

Si au moins deux dés sont des 6, c'est une **réussite critique**. La valeur du résultat est 8. 9 si un Talent s'applique.

Combats

Jet pour l'attaquant seulement. Si réussit, on calcule les **dégâts** en ajoutant au résultat le bonus de l'arme (-1 lorsqu'on se bat sans arme) et le nombre de **Blessures** de la cible.

Si les dégâts dépassent la **Résistance** de la cible, celle-ci est KO. Sinon, la cible reçoit **une Blessure**.

Lorsqu'on passe son tour à se protéger : +3 en Résistance pour ce tour (+5 avec un bouclier).



Blessures

Durant la partie, les Blessures sont à représenter par des **jetons** posés sur chaque fiche de personnages.

En fin de session, chaque joueur indique son nombre de Blessures sur sa feuille de personnage.

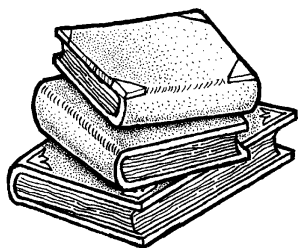
Points de Destin

Permettent :

- de **relancer**, une fois, n'importe quel nombre **dés** qui viennent d'être lancés, par soi-même ou un autre joueur
- de **se relever** lorsqu'on a été mis **KO**, sans attendre d'être soigné

Magie

- 1 Talent = une famille de magie, permettant de nombreux usages
- la magie, c'est puissant, mais risqué : en cas de réussite ou échec **critique**, un magicien reçoit **une Blessure**
- dégâts identiques que pour les armes
- apprendre une nouvelle magie nécessite d'étudier des grimoires ou d'avoir un maître, + dépenser 4 XPs



Exemples de familles de magie

- créer du son
- créer une source de lumière
- créer le froid / geler
- déplacement instantané
- projeter des éclairs
- projeter des flammes
- créer un souffle d'air
- illusions visuelles
- soins

Soins

- après un combat, un jet réussi permet de remettre sur pied un personnage KO, ou de soigner 1 Blessure. Le Trait Médecine peut aider.
- ensuite, chaque nuit de repos permet de récupérer 1 Blessure

Équipement

- un élément d'équipement = 1 ☐
- un maximum de ☐ transportables est défini pour chaque personnage (6 à la création d'un personnage)



Expérience

- +1 XP en cas d'échec critique (1)
- +1 XP lorsqu'une Clef est déclenchée

Dépense d'XP	Coût
+1 point de Destin	2 XPs

Dépense d'XP	Coût
nouveau Trait, si une opportunité d'apprentissage se présente	4 XPs
+1 en Résistance / Vitesse / Max équipements (□)	6 XPs
nouvelle Clef (max 3, mais il est possible d'en remplacer pour 4 XP)	8 XPs
+1 dans un caractéristique	10 XPs

Création de personnage

1. Choisir une figurine
2. Choisir ses Clefs
3. Répartir 1/2/2/3 dans ses Caractéristiques
4. Choisir 7 Traits
5. Choisir l'équipement de départ : 4 □
6. Choisir un nom

Licence



Ce scénario a été conçu par Lucas Cimon et est placé sous licence [\[Creative Commons BY-NC-SA 4.0\]](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>)_.

Les fichiers sources ayant permis de générer ce PDF sont disponibles [sur GitHub](#).

Si vous souhaitez soutenir mon travail, vous pouvez me faire un don sur <https://lucas-c.itch.io>

Credits

Merci aux illustrateurs qui ont placé leur magnifique travail sous licence *Creative Commons* :

- plusieurs illustrations de Daniel F. Walthall, issues du pack [Free fantasy stock art v3](#), sous licence [CC BY 4.0](#)
- illustration du sac et de l'épée issue du [Tabletop Art Pack by Stoneshore](#), sous licence [CC BY 4.0](#)
- icône *sketchy feather* par Mathilde @ [iconfinder.com](#)
- [blank die](#) @ [openclipart.org](#)

Merci à Raymond Larabie, l'auteur de la police [Vingue](#).

Merci enfin aux développeurs des [logiciels libres](#) employés : [le navigateur Firefox](#), [le logiciel de dessin Gimp](#), [l'éditeur de texte Notepad++](#), [le lecteur de PDF Sumatra PDF](#), [le langage de programmation Python](#), les bibliothèques de code [fpdf2](#), [livereload](#), [pypdf](#) & [weasyprint](#).