

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

### **Craits**

#### **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
- Négocier
- 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 : o 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:

- Échaper 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
•	<b>Échec critique</b> , catastrophique
	Échec
	Échec mais
::	Réussite partielle / mais
×	Réussite
::	Réussite parfaite
:::::	<b>Réussite critique</b> , exceptionnelle (valeur 8)

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

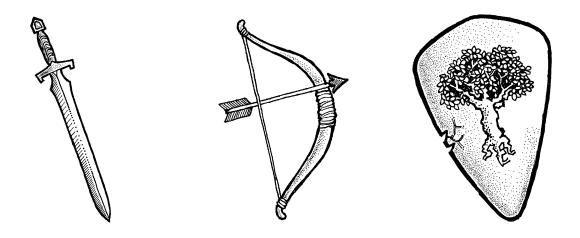
Si au moins deux dés sont des **6**, c'est une **réussite critique**. La valeur du résultat est 8. 9 si un Talent s'applique.

#### **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

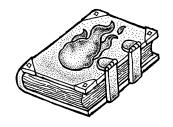
#### Permettent:

- de **relancer**, une fois, n'importe quel nombre **dés** qui viennent d'être lancés, par soimême 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 grimmoires 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 instantanné
- projeter des éclairsprojeter des flammes
- créer un souffle d'air
- illusions visuelles
- soins

#### Soins

- après un combat, un jet réussit 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 récupèrer 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	
+1 en Résistance / Vitesse / Max équipements (□)	6 XPs
nouvelle Clef (max 3, mais il est possible d'en remplacer pour 4 XP)	
+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 est est placé sous licence \_[Creative Commons 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 <a href="https://lucas-c.itch.io">https://lucas-c.itch.io</a>

### Credits

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

- plusieurs illustrations de Daniel F. Walthall, issues du pack <u>Free fantasy stock art v3</u>, sous license CC BY 4.0
- illustration du sac et de l'épée issue du <u>Tabletop Art Pack by Stoneshore</u>, sous license <u>CC BY 4.0</u>
- icône sketchy feather par Mathilde @ iconfinder.com
- blank die @ openclipart.org

Merci à Raymond Larabie, l'auteur de la police Vinque.

Merci enfin aux développeurs des <u>logiciels libres</u> employés : <u>le navigateur Firefox</u>, <u>le logiciel de dessin Gimp</u>, <u>l'éditeur de texte Notepad++</u>, <u>le lecteur de PDF Sumatra PDF</u>, <u>le language de programmation Python</u>, les bibliothèques de code <u>fpdf2</u>, <u>livereload</u>, <u>pypdf</u> & <u>weasyprint</u>.