

# Guide des Explorateurs

Ce livret, cette aide de jeu, est à destination de tous les nouveaux joueurs désireux de s'initier aux règles du Jeu de Rôle Pathfinder. Ce volumineux livre peut être déroutant, voir même effrayant. Exhaustif, il peut donner l'impression d'être inabordable.

C'est en fait un ensemble de rouages s'imbriquant les uns dans les autres pour donner un mécanisme cohérent. Le but de cette aide est justement de démonter tous ces engrenages pour les expliquer de façons graduelles. Au fur et à mesure, de nouvelles notions seront abordées, afin de les intégrer progressivement.

Cette aide de jeu est le socle, la base des règles de Pathfinder. En gardant la volonté de ne pas trahir l'esprit des règles, cette version épurée des règles constitue la première marche pour avoir une vision d'ensemble. Elle se compose de quatre chapitres.

- ◇ Le **premier** est consacré à la feuille de personnage. Chaque notion la constituant sera décortiquée et expliquée. Afin d'en faciliter la lecture, des personnages préconstruits sont fournis en annexe ainsi qu'un exemple. Mais au-delà des chiffres, un aventurier a aussi une histoire, un caractère unique qui transforme une feuille en votre personnage.
- ◇ Le **second** aborde la base des combats. Que vos personnages mènent une enquête ou explorent un sombre donjon, les conflits sont le moment où la survie de votre personnage est dans la balance. C'est pourquoi les règles sont précises et les options nombreuses.
- ◇ Le **troisième** chapitre est consacré à la magie. Dans le monde de Golarion, l'univers de référence de Pathfinder, elle est omniprésente. Si des nations l'utilisent pour asseoir leurs emprises, des empires ont été balayés par le pouvoir des arcanes.
- ◇ Le **quatrième**, et dernier chapitre est une courte aventure dont vous êtes le héros. Cela vous permettra de mettre en application les notions abordées dans les chapitres précédents et, si possible, de passer un bon moment.

Afin de vous aider dans votre lecture, trois couleurs ont été utilisées :

- ◇ **Vert**, pour tous ce qui est règles et données techniques.
- ◇ **Bleu**, pour les exemples et illustrations des règles.
- ◇ **Rouge**, pour les conseils sur le jeu de rôle et Pathfinder.

De plus, en annexe, vous trouverez des personnages préconstruits, des fiches récapitulatives des règles, des listes de sortilèges et de matériels pour vos combats.

Bonne lecture et bonnes aventures !



par feuxfollet & Dalvyn, disponible sur [www.pathfinder-fr.org](http://www.pathfinder-fr.org)

# (Chapitre 1) La classe

**L**a classe définit la plupart des aptitudes d'un personnage, son domaine de prédilection. Elle peut être comparé à une profession. Vous trouverez quatre personnages préconstruits à la fin de ce document.

◇ Le **barbare** est un combattant féroce connu pour ses accès de rages dévastateurs. Il vit en marge des civilisations, préférant les vastes plaines aux ruelles sinistres des grandes cités.

◇ Le **barde** est un artiste qui utilise ses talents pour faire un peu de magie, ses chants ont aussi un effet exaltant. Curieux et touche à tout, il parcourt le monde, répandant les nouvelles et façonnant les noms de légende.

◇ Le **druide** est une personne vouée à la nature et à sa protection. Ses principaux alliés sont les animaux, qui sont souvent à ses côtés, et ses sortilèges. Il peut être sage et érudit, mais à l'image de la terre mère qu'il protège, son courroux peut se révéler destructeur.

◇ L'**ensorceleur** est une personne qui manipule de façon innée les forces de la magie. Dans son sang coule un héritage précieux où des forces occultes ont laissé leurs traces. C'est de ce lien qu'il tire son pouvoir.



◇ Le **guerrier** (Darius) est un maître dans l'art du combat. Sur Golarion, c'est sans doute la classe la plus répandue, il peut être soldat, mercenaire, archer d'élite, ses talents seront toujours mis à contribution.

◇ Le **magicien** (Cyrielle) a acquis ses pouvoirs par les études et l'accumulation des connaissances. Son grimoire est sans nul doute son bien le plus précieux. Ses sortilèges sont plus variés que ceux de l'ensorceleur.

◇ Le **moine** est spécialisé dans le combat à mains nues, son corps tout entier est une arme.

◇ Le **paladin** est un combattant qui a mis son épée et sa vie au service du bien. Partout où des forces maléfiques sont présentes, le paladin est là pour les combattre.

◇ Le **prêtre** (Lem) voue son existence au service d'une divinité, tirant sa magie de cette dernière. Sa nature changera en fonction du culte auquel il appartient.

◇ Le **rôdeur** est un combattant plus à l'aise dans la nature, il sert souvent d'éclaireur ou de guide.

◇ Le **roublard** (Isiriel) est un être préférant agir dans les ténèbres qu'en pleine lumière. Voleur, assassin, coupe-jarret et brigand de grand chemin sont tous des roublards.

# Le jeu de rôle ?

**E**n regardant un film, en lisant un livre ou une BD, vous vous êtes déjà imaginé ce que vous feriez à la place d'un des protagonistes. Alors, vous savez ce qu'est le jeu de rôle.

Plutôt que de vivre une aventure de façon passive, vous êtes actif dans son déroulement et son dénouement. Pour cela, vous endosserez le rôle d'un aventurier, d'un personnage joueur (PJ). Votre imagination va le façonner, lui donner corps, une personnalité. C'est le côté rôle.

Pathfinder offre un cadre, un canevas sur lequel vous allez faire vivre vos personnages. Les règles sont le côté structurant du jeu de rôle.

Votre personnage aura ses forces et ses faiblesses, nécessitant de s'appuyer sur d'autres compagnons pour surmonter les épreuves. Car le jeu de rôle est avant tout une activité ludique et sociale. Nul ne sort vainqueur, c'est avant tout un jeu de coopération.

## Pathfinder Community Use Policy

Ce document utilise des marques déposées et/ou des copyrights appartenant à Paizo Publishing, LLC et se base sur les règles de la Community Use Policy de Paizo. Il nous est expressément interdit de rendre payant l'utilisation ou l'accès à son contenu. Ce document n'est pas publié, supporté ni approuvé de manière spécifique par Paizo Publishing. Pour plus d'informations sur la Community Use Policy de Paizo, veuillez vous référer au site [paizo.com/communityuse](http://paizo.com/communityuse). Pour plus d'informations au sujet des produits de Paizo Publishing et de Paizo, veuillez visiter [paizo.com](http://paizo.com).

# L'histoire de Cyrielle

**T**out au long de ce livret, Cyrielle nous servira d'exemple et de guide.

Née dans la petite ville de Pointesable, sur la côte ouest de la Varisie, elle montre très tôt une prédisposition pour la magie. Suite à des troubles qui ébranlent la bourgade, appelés pudiquement « le dernier désagrément », les parents de Cyrielle, avec sa jeune sœur Isiriel, décident de déménager vers la ville de Magnimar. Bien que peu fortunés, ils ont pu, grâce à leur profession de tisserands, inscrire la jeune fille à la Pierre de l'Oracle, l'école de magie de la ville.

Elle s'intègre facilement, suivant avec succès le cursus, et embrase la fastidieuse classe de Magicienne. À ce titre, elle est capable de manipuler les énergies magiques afin de lancer des sorts. Par contre, elle n'a pas reçu de formation martiale, elle ne sait manipuler que les armes les plus simples. Dépourvue de son lourd et précieux grimoire, ses pouvoirs seraient amoindris. Mais elle pourra toujours compter sur son fidèle familier, Ivy, un aspic qui ne la quitte jamais, au grand déplaisir de la mère de Cyrielle, qui déteste les serpents.

Au cours de sa vie urbaine, elle a fait la connaissance de Darius, un jeune garde de Magnimar. Elle croise très souvent sa route ; il doit sans doute être affecté à la protection du bâtiment. Au contraire de Cyrielle, l'art de la magie est un domaine hermétique à ses yeux. Par contre, il s'est entraîné avec la plupart des armes, il est aussi dangereux avec une épée entre les mains qu'avec un arc.

Leurs domaines de compétences sont différents mais complémentaires si d'aventure ils devaient affronter des dangers côte à côte.



# Abréviations

## Chapitre I

- ◇ PJ, personnage joueur, interprété par un joueur
- ◇ PNJ, personnage non joueur, interprété par le MJ
- ◇ MJ, maître de jeu
- ◇ Mod, modificateur d'une caractéristique
- ◇ DD, Degré de Difficulté
- ◇ PX ou XP, points d'expérience
- ◇ Niv, le niveau du personnage

## Chapitre II

- ◇ Init, Initiative
- ◇ PV, points de vie
- ◇ CA, classe d'armure
- ◇ JdS, jet de sauvegarde
- ◇ Réf, Réflexes
- ◇ Vig, Vigueur
- ◇ Vol, Volonté
- ◇ BBA, bonus de base à l'attaque

## Chapitre III

- ◇ composante V, verbale
- ◇ composante G, gestuelle
- ◇ composante M, matérielle
- ◇ composante F, focalisateur
- ◇ composante FD, focalisateur divin

## Les caractéristiques

- ◇ For, la caractéristique Force
- ◇ Dex, la caractéristique Dextérité
- ◇ Con, la caractéristique Constitution
- ◇ Int, la caractéristique Intelligence
- ◇ Sag, la caractéristique Sagesse
- ◇ Cha, la caractéristique Charisme

## Ethnies & races

**L**e monde de Golarion, le cadre des aventures de Pathfinder, est composé de plusieurs ethnies et races.

Le terme d'ethnie correspond à un sous-groupe dans la race humaine. Cela se réfère à des variétés d'origine géographique et culturelle, même si cela n'implique aucune différence au niveau des règles. Dans le cadre de cette aide de jeu, la notion d'ethnie n'est pas développée mais il est possible de trouver facilement des informations (voir l'encadré sur les ressources, page 9).



Le terme race englobe tous les humanoïdes qui peuvent devenir des PJ. Chaque race possède ses propres avantages mais aussi sa vision du monde et son histoire. La race humaine est la référence de base, ainsi quand on parle de moyenne, cela sous-entend la moyenne humaine.

Pour illustrer les différentes races, voici un extrait du devoir de Cyrielle en 2ème année.

## Extrait d'un devoir

**L'**humain constitue la principale race de Golarion, cela est dû à notre fécondité et à notre volonté de domination. Je ne m'étendrai pas sur le premier point, mais toute comparaison avec les lapins est, au minimum, vexante. Mais je tiens à signaler que les principaux états sont dirigés par nous, pas toujours avec bonheur quand on voit certains pays. Mais nous savons utiliser aux mieux les ressources, nous organiser. Notre vie est généralement plus brève que celle des autres races, mais nous tentons d'en profiter au mieux [...]

Le **demi-elfe** est un terme impropre. Il suffit d'un héritage elfique même partiel pour être considéré de cette race. Comme les demi-elfes ne trouvent souvent pas leur place dans aucune des deux sociétés parents (ils sont soit trop mortels soit pas assez), la plupart d'entre eux vivent sur les routes [...]. Physiquement, le demi-elfe est plus grand que les humains, possède de mignonnes petites oreilles pointues et n'a jamais d'embonpoint [...]

Le **demi-orque**, lui aussi, n'a vraiment pas une vie facile. Rarement conçu dans un moment de tendre amour, ce fruit d'une relation associée à bien peu d'amour est souvent rejeté par toutes les communautés dès sa naissance. Vagabonds par obligation, certains arrivent à cacher leurs canines prédominantes, leurs peaux verdâtres et parviennent à s'intégrer dans la société. D'autres, par lassitude sans doute, se joignent à des clans orques [...]

L'**elfe** est assez rare dans la société humaine, préférant vivre dans la nature dont il est l'enfant. Reconnaisable à sa haute taille, ses oreilles pointues et ses grands yeux si beaux, il est également peu loquace, ce qui peut être considéré comme de l'arrogance, mais j'y vois plutôt une preuve de sagesse. Par opposition, ma jeune sœur parle sans cesse et [...]

Le **gnome** est facilement reconnaissable à sa petite taille, ses cheveux bariolés et à son nom imprononçable. La plupart des gnomes sont de très bons artisans mais ils possèdent un goût très marqué pour tous ce qui fait de la fumée ou explose. J'ai lu qu'ils étaient liés aux peuples fées, c'est peut-être l'origine de leurs ... bizarreries. [...]



Le **halfelin** est encore plus petit que le gnome mais possède un appétit largement supérieur. Je ne sais pas si c'est l'inconscience ou de la témérité, mais les halfelins ont l'art de se mettre dans des situations impossibles. Ce qui est sûr aussi, c'est qu'ils possèdent également une chance et un optimisme hors normes [...]

Le **nain** est lié à la pierre, vivant dans des tunnels, ce qui explique sa petite taille. Il aime trois choses dans la vie, je ne suis pas sûre de l'ordre : la bière, sa barbe et haïr les orques. Leur histoire est largement marquée par les guerres, ce qui en fait un peuple très résistant et très persévérant, voir même obtus.

# Les caractéristiques

C'est par les caractéristiques que va être représenté votre personnage. Elles matérialisent aussi bien son aspect physique que son aspect mental.

La fourchette humaine va de 7 à 18, bien que ses limites peuvent être dépassées, avec une moyenne de 10. Plus la valeur de la caractéristique est élevée, plus le personnage est doué dans cette dernière. Elles sont au nombre de six :

La **Force** (For) est le développement musculaire de votre personnage. Plus elle est élevée, plus il est musclé et athlétique. Dans le cas contraire, il sera plutôt chétif. Cette caractéristique influence sur le poids que votre personnage peut porter, la force de ses coups et son habileté au combat au corps à corps.

La **Dextérité** (Dex) représente la souplesse, la coordination des mouvements et la rapidité d'un personnage. Une haute valeur traduit une vivacité, une grande agilité, une personne acrobatique. Un personnage maladroit et lent aura un faible score. La Dextérité intervient pour le combat à distance, la capacité à éviter les coups, à garder son équilibre ou à être discret.

La **Constitution** (Con) est l'endurance, la résistance d'un personnage. Si elle est élevée, il sera solide et tonique ; si elle est basse, il sera maladif et souffreteux. Cette caractéristique intervient dans la résistance aux agressions extérieures (maladies, poisons et coups) et les activités au long cours (marche forcée, apnée).

L'**Intelligence** (Int) représente la culture générale et la capacité d'apprentissage et d'analyse d'un personnage. Une personne

ingénieuse, sagace et vive d'esprit aura une valeur haute tandis qu'elle sera basse pour une personne simplette et inculte. L'Intelligence rentre en compte dans toutes les connaissances et les compétences acquises.

La **Sagesse** (Sag) représente la volonté, la perception et l'intuition d'un personnage. Un haut score signifie que la personne est perspicace, observatrice et dotée d'empathie. À l'inverse, une faible valeur s'appliquera pour une personne distraite et inattentive. La Sagesse permet d'être en lien et de résister aux forces surnaturelles et de repérer les détails.

Le **Charisme** (Cha) est l'aisance naturelle d'un personnage à discourir, son magnétisme, sa force de persuasion. Une personne possédant un haut score pourra soulever des foules, alors que celle dont le charisme est faible sera rapidement oubliée. Cette caractéristique sert pour tous tests de relation.



# Les modificateurs

Les modificateurs de caractéristiques découlent des valeurs des caractéristiques, en fonction du tableau ci-dessous.

Chaque fois que vous devez faire un test, ou lorsque vous effectuez certains jets (comme les dommages infligés), vous utilisez le modificateur de la caractéristique associée et non sa valeur.

Par exemple, Cyrielle veut enfoncer une porte, ce qui semble incongrue au vu de sa stature, le joueur lancera 1d20 et soustraira 1 au résultat. Darius, qui a un modificateur de force de +2 semble plus enclin à ce genre d'exercice.

Valeur	Modificateur
7	-2
8-9	-1
10-11	0
12-13	+1
14-15	+2
16-17	+3
18-19	+4
20-21	+5
22-23	+6

# Caractéristiques de Cyrielle

## Force 8, modificateur -1

Cyrielle se plaint souvent que ses grimoires sont trop lourds. Elle n'a jamais vraiment aimé ni pratiqué l'exercice physique ou la vie au grand air, comme le démontre son aspect relativement frêle. Il faut dire que ses études de magie ont occupé tout son temps. Sa Force est légèrement inférieure à la moyenne d'un humain normal et très inférieure à celle des grands guerriers de légende.

## Dextérité 14, modificateur +2

Si elle n'a pas développé ses muscles, il n'en va pas de même pour sa coordination et sa précision. Certains sorts demandent des gestes agiles, rapides et précis qui s'apparentent pratiquement à une chorégraphie complexe. Tous ces exercices lui ont permis de développer une certaine dextérité qui se traduit par une valeur au-dessus de la moyenne.

## Constitution 12, modificateur +1

L'année passée, Cyrielle est restée clouée au lit pendant presque une semaine lorsqu'elle est tombée malade, avant de finalement se remettre. À force de passer de longues soirées à étudier dans des salles mal isolées, elle a peu à peu développé une certaine résistance au rhume. Elle ne possède pas un corps d'athlète ni une grande capacité à ignorer les blessures et la souffrance. Sa Constitution est un peu plus élevée que la moyenne des humains normaux.

## Intelligence 17, modificateur +3

Là, on aborde le point fort de Cyrielle. Les lourds

grimoires qu'elle se plaint de devoir porter ne sont que la marque extérieure de la somme de connaissances que la frêle damoiselle a engrangé. Mémoriser et analyser lui sont des choses aisées, surtout lorsqu'il s'agit de magie, mais elle s'est également intéressée à toute une série de sujets divers pendant ses temps libres. Son Intelligence est très supérieure à la moyenne, ce qui en fait une des étudiantes de magie les plus douées de sa province.



## Sagesse 10, modificateur +0

La somme impressionnante de connaissances qui occupe la tête de Cyrielle explique peut-être sa distraction permanente et ce que beaucoup pourraient prendre pour un manque d'attention. Elle a souvent du mal à comprendre les gens. Prenez Darius par exemple : ça fait trois ans qu'il éprouve de forts sentiments pour la magicienne et tout le monde s'en est rendu compte tellement c'est évident ... enfin, tout le monde, sauf Cyrielle. Sa Sagesse est moyenne.

## Charisme 13, modificateur +1

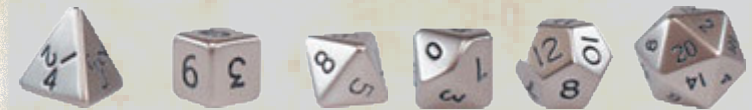
Cyrielle a commencé depuis peu à donner quelques cours de base aux étudiants de première année. Elle est parvenue assez facilement à les captiver et à les motiver, mais il faut dire qu'il s'agissait d'un public assez facile. Elle aurait sans doute beaucoup plus de mal s'il s'agissait d'élèves moins désireux d'apprendre. Son Charisme est légèrement supérieur à la moyenne.

# Les dés et le DD

Les dés représentent la part de hasard dans toutes actions. Ils sont symbolisés par un « d » suivi d'un chiffre représentant le nombre de faces qu'ils possèdent. Si un chiffre précède le « d », cela indique le nombre de dés.

Par exemple : 2d6 veut dire qu'il faut lancer deux dés à six faces.

Il existe sept grands types de dés : d4, d6, d8, d10, d12 et d20.



Dans Pathfinder, le plus important est le d20 car pour tous les tests où vous devez savoir si votre personnage réussit une action ou non, on utilise ce dé. Le MJ donne une valeur qu'il faut égaliser ou dépasser, sinon c'est un échec. Cette valeur est communément appelée Degré de Difficulté (DD).

## Test : $d20 + \text{Modificateurs} \geq \text{DD}$

Cette équation est la base même du jeu, après il faut savoir quels sont les modificateurs à prendre en compte et quel DD appliquer. Pour certains lancers de d20, un résultat naturel de 1 (c'est-à-dire si c'est la valeur qui apparaît sur le dé) est automatiquement un échec. De même, un résultat naturel de 20 peut être un succès automatique.

Pour être exhaustif dans la description des dés, il faut encore évoquer le d100 ou d%. On utilise ce dé chaque fois qu'un pourcentage rentre en ligne de compte. Pour obtenir un d100, on utilise deux d10 de couleurs distinctes l'un pour les dizaines, l'autre pour les unités (ou encore un d10 normal et un d10 marqué des dizaines). Ainsi, un 9 et 7 ne font pas 16 mais 97. Si les deux dés indiquent 0, le résultat est 100.



# Les compétences

**L**es caractéristiques représentent le corps et l'esprit de votre personnage. Les compétences représentent ses centres d'intérêts, son entraînement, ses connaissances et ses aptitudes. Elles sont suffisantes pour couvrir la plupart des actions que votre personnage aura à faire.

Certaines compétences sont utilisables sans formation particulière ; il s'agit des compétences qui correspondent à des choses que tout le monde apprend au cours de la vie (sauter, grimper, observer, ...). Il reste possible de s'y former pour améliorer les chances de succès ceci dit. D'autres compétences nécessitent un apprentissage (connaissance des lois, connaissance des religions, ...). Dans ces cas, il est nécessaire d'avoir reçu une formation pour pouvoir faire appel à la compétence.

Pour obtenir le bonus total associé à une compétence, il faut additionner :

- ◇ +1 si on a reçu un entraînement ou une formation (ce bonus évolue par la suite, quand le personnage devient plus puissant).
- ◇ +3 si la compétence fait partie du cursus de la classe (on parle alors de compétence de classe).
- ◇ + le modificateur de la caractéristique liée à la compétence.
- ◇ + les bonus liés à des dons, à la race ou autre.

Dans le cadre des personnages préconstruits, tous les facteurs ont été pris en compte, pour ne figurer que la valeur finale.

Vous trouverez, à la page suivante, la liste des compétences et leurs descriptions.

# Compétences de Cyrielle

## Art de la magie (Int) +7

Formation +1, compétence de classe +3, Intelligence +3

L'école de magie a offert à Cyrielle une formation assez complète dont elle a pleinement profité grâce à son intelligence. Bien évidemment, la magie reste sa matière préférée et elle est très douée pour reconnaître un sort dès les premières incantations.

## Connaissances, mystères (Int) +7

Formation +1, compétence de classe +3, Intelligence +3

Elle a aussi acquis des connaissances sur les créatures hors normes, sur les anciens rituels et légendes.

## Diplomatie (Cha) +2

Formation +1, Charisme +1

Grâce à ses cours donnés aux premières années, elle est plus confiante et sait trouver un langage adapté à son interlocuteur.

## Premiers secours (Sag) +1

Formation +1, Sagesse +0

Fille de marchand de tissus, elle a fait un peu de couture, ce qui peut se révéler fort utile pour les plaies peu profondes. Mais elle aurait énormément de mal à soigner une maladie ou un empoisonnement.

## Perception (Sag) +3

Formation +1, Sagesse +0, bonus de familier +2

A force de vivre avec une sœur très chaperdeuse, Cyrielle a appris à aiguïser ses sens. Mais, tête en l'air, ce n'est pas son point fort. Heureusement, Ivy,

le familier de Cyrielle lui confère un bonus de +2 à cette compétence.

## Natation (For) +0

Formation +1, Force -1

Enfin, vivant au bord de l'océan, elle sait nager même si son corps frêle est un handicap.

## Survie (Sag) +0

Formation +0, Sagesse +0

Cyrielle n'a jamais vraiment étudié les techniques de survie en forêt que maîtrisent les hommes des bois qu'on appelle les rôdeurs. Son bon sens lui permettrait juste de suivre les traces les plus évidentes ou d'y survivre quelques jours.



# La liste des compétences



**Acrobatie (Dex)** Cette compétence permet de garder l'équilibre lorsque le personnage traverse des surfaces étroites ou difficiles. Elle lui permet également de faire des pirouettes, des cabrioles et des sauts, évitant ainsi les attaques et troublant les adversaires.

**Art de la magie (Int)** Votre personnage sait comment lancer des sorts, identifier et construire des objets magiques. Il peut aussi reconnaître les sortilèges qui sont utilisés.

**Artisanat (Int)** Chaque compétence d'artisanat – vous pouvez en avoir plusieurs – permet à votre personnage de créer certains types d'objets, comme les armes, les armures, les flèches, etc.

**Bluff (Cha)** Votre personnage sait comment mentir sans rien laisser transparaître.

**Connaissances (Int)** Votre personnage est formé dans un des champs d'étude suivant, chacun représentant une compétence séparée : Donjons/exploration souterraine, Folklore local, Géographie, Histoire, Architecture et ingénierie, Mystères, Nature, Noblesse et royaume, Plans, Religion.

**Déguisement (Cha)** Votre personnage sait utiliser fards et artifices pour changer son apparence.

**Désamorçage (Dex)** Votre personnage sait comment désarmer les pièges et crocheter les serrures. De plus, cette compétence lui permet de saboter des mécanismes simples.

**Diplomatie (Cha)** Votre personnage peut utiliser cette compétence pour persuader les autres, apaiser les différends, suivre les règles de l'étiquette et recueillir des informations utiles.

**Discrétion (Dex)** Votre personnage peut se fondre dans une foule ou se déplacer sans se faire remarquer.

**Dressage (Cha)** Votre personnage est capable d'apprendre des tours à un animal.

**Équitation (Dex)** Votre personnage sait comment monter une monture.

**Escalade (For)** Votre personnage sait comment escalader des surfaces verticales, qu'il s'agisse des murs de la ville, lisses, ou de falaises rocheuses.

**Escamotage (Dex)** Votre personnage sait subtiliser et dissimuler de petits objets.

**Estimation (Int)** Votre personnage sait évaluer la valeur monétaire d'un objet.

**Évasion (Dex)** L'entraînement de votre personnage lui permet de se glisser hors des entraves et de s'extraitre des prises en lutte.

**Intimidation (Cha)** Votre personnage peut utiliser cette compétence pour effrayer ses ennemis ou les faire agir d'une manière qui l'aide. Cette compétence inclut des menaces verbales et des démonstrations de pouvoir.

**Linguistique (Int)** Votre personnage manie les langues

avec compétence, à l'oral comme à l'écrit. Il parle de multiples langues et peut déchiffrer pratiquement n'importe quelle langue pour autant qu'on lui en laisse le temps. Sa compétence en écriture lui permet également de créer et de détecter des contrefaçons.

**Natation (For)** Votre personnage sait nager.

**Perception (Sag)** Les sens de votre personnage lui permettent de remarquer des détails et l'alertent du danger. Perception recouvre les cinq sens : vue, toucher, ouïe, odorat et goût.

**Premiers secours (Sag)** Votre personnage est compétent pour prendre soin des blessures des autres.

**Profession (Sag)** Votre personnage peut gagner sa vie en exerçant une profession. Il est possible d'en avoir plusieurs.

**Psychologie (Sag)** Votre personnage sait décrypter les non-dits dans les attitudes ou dans une conversation, ce qui lui permet de contrer les tentatives de Bluff.

**Représentation (Cha)** Votre personnage maîtrise une des neuf formes d'art suivants : Chant, Danse, Déclamation, Farce, Instruments à clavier, Instruments à cordes, Instruments à vent, Percussions, Scène.

**Survie (Sag)** Votre personnage sait comment survivre dans la nature et suivre les traces laissées par d'autres.

**Utilisation d'objets magiques (Cha)** Votre personnage sait comment activer des objets magiques, même s'il n'a pas reçu d'autre entraînement formel à leur sujet.

**Vol (Dex)** Si votre personnage est capable de voler (soit en utilisant des ailes, soit en utilisant la magie), il peut réaliser des manœuvres impressionnantes en vol.



# Dons, traits et expérience

## Les dons et les pouvoirs

Un **don** est une faculté spéciale offrant au personnage une nouvelle capacité ou améliorant l'une de celles qu'il possède déjà. C'est aussi le moyen de singulariser votre personnage, même au sein d'une même classe.

Chaque classe, chaque race, offre aussi un certain nombre d'avantages, de pouvoirs qui pourront être utilisés par vos personnages. En faire la liste serait fastidieux et hors de propos dans cette aide de jeu. Mais dans le descriptif des personnages préconstruits, vous trouverez une description complète de ceux qu'ils peuvent utiliser.

## Les traits

A l'instar des dons, les **traits** offrent des bonus aux personnages. Ils se distinguent par le fait qu'ils

sont moins puissants et, surtout, qu'ils sont liés à une ethnie, race, ou un scénario. Plus que les dons, ils sont faits pour distinguer les personnages, leurs offrant un aspect unique. Darius est doté d'un trait qui est dévoilé dans son historique, par exemple.

## Niveau et points

### D'expérience

Le **niveau** représente la puissance d'un personnage. Au fur et à mesure des aventures, en surmontant les dangers et en déjouant les intrigues, il gagne des points d'expérience. Il peut alors s'améliorer et gagner des niveaux, augmentant ses pouvoirs et sa résistance.

Un personnage débutant est de niveau 1 mais chaque classe permet d'aller jusqu'au niveau 20.



# Pouvoirs de Cyrielle

**E**n tant que magicienne de niveau 1, Cyrielle possède plusieurs pouvoirs.

Tout d'abord, elle peut utiliser des sortilèges qui lui permettent de se protéger, d'améliorer des armes, de créer des flèches magiques, etc.

Ensuite elle a Ivy, son serpent familier. Il est bien plus intelligent que n'importe quel serpent et il lui donne un bonus de +3 à ses tests de Bluff. De plus, elle entretient un lien télépathique avec lui, il utilise alors ses sens pour l'avertir des dangers. En terme de jeu, elle bénéficie aussi d'un bonus de +2 à sa compétence de Perception.

Enfin, elle est capable de fabriquer des objets magiques. Débutante, elle est actuellement limitée à de simples parchemins mais par la suite, elle pourra fabriquer des baguettes, des potions et une multitude d'objets merveilleux.

# Ressources

**P**aizo, l'éditeur de Pathfinder et Black Book Editions, traducteur, offrent des forums et aides de jeu sur leurs sites respectives.

Pathfinder-FR, un site créé par des passionnés de Pathfinder, est également lieu de partage où vous pourrez trouver de nombreuses informations, aides de jeu, scénarios et présentations des produits sur le monde de Golarion. Vous trouverez notamment le Guide des joueurs, qui offre une très belle présentation de ce monde.

Pathfinder-FR comporte également un forum, où vous pourrez poser toutes vos questions et venir partager vos expériences de jeu ou tout simplement discuter entre joueurs.

- ◇ Site de Paizo : <http://www.paizo.com>
- ◇ Site de Black Book Editions : <http://www.black-book-editions.fr/>
- ◇ Pathfinder-FR : <http://www.pathfinder-fr.org>

## (chapitre 2) Le combat

### Le round de combat

C'est l'unité de temps de référence lors des combats. Il dure six secondes, au cours desquelles tous les protagonistes peuvent agir. Les participants exécutent leurs actions dans un ordre précis qui est déterminé par l'initiative.

### L'initiative

Elle se détermine en lançant un d20 auquel on ajoute le modificateur de Dextérité et d'éventuels bonus. Le personnage ayant valeur la plus haute agit en premier, puis les autres suivent, dans un ordre décroissant jusqu'au dernier. Puis un nouveau round débute, toujours dans le même ordre.

**Égalité d'initiative.** Lorsque les scores d'initiative de deux protagonistes sont égaux, on compare leurs modificateurs d'initiative ; la plus haute valeur l'emporte. En cas de nouvelle égalité, le joueur qui fait le meilleur chiffre sur 1d20 agit en premier.

### Les points de vie (PV)

Ils constituent la capacité de votre personnage à encaisser les coups. En fonction de sa classe, de sa Constitution et de son niveau, ils sont plus ou moins élevés. Tant qu'ils sont positifs, au dessus de 0, le personnage peut continuer à agir normalement. Ensuite, il existe quatre possibilités :

◇ **Hors combat.** Le personnage est à 0 point de vie, il ne peut plus combattre, même par des sortilèges, mais il est encore conscient. Il peut encore se déplacer ou faire une action simple (comme boire une potion de soins), mais pas les



deux. Toutes actions fatigantes entraînent la perte d'un point de vie.

◇ **Mourant.** Le personnage est inconscient et a des points de vie négatifs. Chaque round, à son tour de jeu, le joueur doit lancer 1d20, ajouter au résultat son modificateur de Constitution et en retrancher un point par point de vie négatif. Si le résultat final est inférieur à 10, le personnage perd un point de vie de plus. Dans le cas contraire, il est épargné pour ce round et se stabilise. Tout soin arrête l'hémorragie et le personnage se stabilise, même si lui reste des points de vie négatifs.

◇ **Stabilisé.** Le personnage est inconscient, mais son état ne s'aggrave pas.

◇ **Mort.** Si le personnage a autant de points de vie négatifs que sa valeur de Constitution, il passe de vie à trépas.

## Blessures & coutures

**P**rofitant d'une douce soirée de printemps, Cyrielle a décidé de se balader quand elle a été accostée par Malfroy. Ce dernier, apprenti dans la même école que la jeune magicienne, nourrissait à son égard un vif sentiment de jalousie. Passablement ivre, il lui a cherché querelle, tenant des propos très déplacés. Énervée, Cyrielle lui a infligé une violente claque avant de lui tourner le dos. Mal lui en a pris : Malfroy a utilisé sur elle une baguette lançant des flèches d'acides.

**Le premier round.** Cyrielle a 8 points de vie, la flèche acide lui fait 5 points de dégâts. À 3 pv elle peut continuer à agir normalement et en profite pour hurler sur Malfroy qui prend ses jambes à son cou.

**Le deuxième round.** La flèche d'acide a la particularité de faire des dommages continus, sur plusieurs rounds, avant que son effet s'estompe. Elle perd de nouveau 3 pv. À 0 pv, elle est hors de combat, mais elle peut tout de même effectuer un unique déplacement en profitant pour se rapprocher de la foule.

**Le troisième round.** Cyrielle perd 8 pv, toujours à cause de la flèche acide ; elle est en négatif. Elle s'effondre, la douleur la rend inconsciente.

**Le quatrième round.** Cyrielle lance 1d20+1 (son modificateur de Constitution) -8 (ses pv négatifs). Le dé indique 13+1-8=6. Le résultat est inférieur à 10, Cyrielle passe à -9 pv. L'effet de la flèche s'estompe.

**Le cinquième round.** Nouveau lancer de dé, 18+1-9=10, c'est juste mais Cyrielle ne perd pas de pv et se stabilise. Elle ne risque plus de perdre des points de vie et c'est tant mieux car, à -12 pv, sa valeur de Constitution, elle serait morte.

**Le septième round.** Plusieurs secondes plus tard, alerté par les cris, Lem voit son amie à terre, son teint prenant un aspect de plus en plus terreux. Il utilise sa canalisation d'énergie deux fois et lui rend 11 pv, ce qui la ramène à 2 pv. C'est peu mais cela suffit pour que Cyrielle reprenne conscience. Elle l'a échappé belle !

# Attaques & dégâts

## Le jet d'attaque

Pour savoir si votre attaque blesse votre adversaire, comme pour tous les tests, vous devez lancer 1d20. Le degré de difficulté est alors la classe d'armure (CA) de votre adversaire.

Le bonus de base à l'attaque (BBA) représente l'entraînement martial de votre personnage, il varie en fonction de la classe. Pour une attaque au corps à corps, on ajoute le modificateur de Force au jet d'attaque. Pour une attaque à distance, c'est le modificateur de Dextérité que l'on applique.

### Pour toucher un adversaire

Contact,  $1d20 + BBA + Mod\ For \geq CA$

À distance,  $1d20 + BBA + Mod\ Dex \geq CA$

D'autres modificateurs s'appliquent également à cette formule, mais on ne les aborde pas ici.

## La classe d'armure (CA)

C'est la protection que possède votre personnage, grâce à son armure, son bouclier, sa rapidité de mouvement ou des sortilèges. Même si dans le cadre des personnages préconstruits, le calcul est déjà fait, elle peut varier (par exemple si un personnage perd son bouclier). Pour obtenir sa valeur, on prend en compte les paramètres suivants :

- ◇ 10, c'est une valeur fixe
- ◇ + bonus d'armure, en fonction de sa qualité
- ◇ + bonus de bouclier, en fonction de sa qualité
- ◇ + Modificateur de Dextérité
- ◇ + Modificateur de taille pour les créatures qui ne sont pas de taille Moyenne.

## Les dégâts

Chaque arme inflige des dommages différents qui

sont symbolisé par les dés de dégâts. Une fois que l'attaque de votre personnage atteint son but, vous devez lancer ces dés pour savoir combien de points de vie vous retirez à votre adversaire.

Pour les armes de corps à corps (comme l'épée) et de jet (comme la hache de lancer), on rajoute le modificateur de Force aux dégâts. Dans le cas des armes à projectiles (comme les arcs et les arbalètes), on n'ajoute généralement pas de bonus aux dégâts.

## Les critiques

Toutes les attaques qui infligent des points de dégâts – cela inclut les sorts et les pièges – et qui ont besoin d'un jet d'attaque pour toucher peuvent infliger un (coup) critique.

Chaque forme d'attaque possède un seuil de critique. Si rien n'est mentionné, c'est 20 par défaut. Mais certaines armes, comme le cimenterre possède une plage de critique allant de 18 à 20.

Pour réussir un critique, il faut :

- ◇ Atteindre le seuil du critique sur le d20, sans prendre en compte les modificateurs divers (c'est le résultat naturel qui doit dépasser le seuil de critique),
- ◇ Toucher la cible : le résultat doit être suffisant pour que l'attaque touche, puis
- ◇ Relancer un jet d'attaque factice (appelé jet de confirmation) qui doit être suffisant pour toucher la cible, avec les mêmes modificateurs que pour le premier test.

Si ses trois conditions sont réussies, le coup est un coup critique. Dans ce cas, les dégâts sont multipliés par le facteur de l'arme, x2 à défaut (en pratique, on lance les dés 2 fois, comme si deux attaques avaient touché).

# Les protections

Cyrielle ne porte pas d'armure, cela la gênerait pour lancer ses sortilèges. Elle ne compte donc que sur sa rapidité et sa souplesse pour sa classe d'armure (CA). Son modificateur de Dextérité est de +2, sa CA est donc de  $10+2=12$ .

Par contre, elle connaît le sort *d'armure de mage* qui confère un bonus de type « armure » de +4 à la CA. Quand elle l'utilise, elle est donc à 16 de CA.

Par le plus grand des hasards, elle fait l'acquisition de deux objets magiques, une *amulette d'armure naturelle* +1 et une *robe d'archimage*, cette dernière donnant un bonus de +5 de CA d'armure.

Dans ce cas très utopiste, sa CA grimpera à 18 :

- ◇ 10
- ◇ + 2, modificateur de Dextérité
- ◇ + 1, amulette d'armure naturelle
- ◇ + 5, bonus d'armure donné par la *robe d'archimage*.

Il faut préciser que des bonus d'un même type ne se cumulent pas, sauf dans le cas d'un bonus d'esquive (c'est une exception).



Ainsi, dans ce cas de figure, si Cyrielle lance son sort *d'armure de mage*, cela ne lui servira à rien car la *robe d'archimage* confère elle aussi un bonus de type « armure », tout comme le sortilège. L'*amulette d'armure naturelle* fonctionne, elle, car c'est un bonus différent, de type « armure naturelle ».



## Cas particuliers

### Jets de sauvegarde (JDS)

Comme la classe d'armure, les jets de sauvegarde sont des protections que possède votre personnage. Ils se distinguent du fait que c'est au défenseur de lancer le dé et de vaincre une difficulté pour résister à l'attaque et de par la nature des agressions contre lesquelles ils protègent.

Ils sont au nombre de trois :

- ◊ **Vigueur** (Con), utilisé quand c'est l'intégrité même du corps qui est visé comme par un poison ou une maladie.
- ◊ **Réflexes** (Dex), utilisé quand une agression n'est pas ciblée mais touche toute une zone, comme une fosse remplie de pieux ou une boule de feu.
- ◊ **Volonté** (Sag), utilisé quand c'est l'intégrité même de l'esprit qui est visé, certains sortilèges pouvant endormir, effrayer, etc.

Le calcul de leurs valeurs dépend de la classe du personnage et du modificateur de certaines caractéristiques (elles sont indiquées entre parenthèses ci-dessus). Le DD à atteindre varie en fonction de l'habileté du lanceur de sort ou de la nature de l'agression, et une réussite à ce test peut permettre d'éviter complètement une attaque ou simplement d'en réduire les effets.

### Cas particuliers

**La prise en tenaille.** Lors des combats en Pathfinder, il n'existe pas de notion de dos ou de flanc. Par contre, un combattant est pris en tenaille quand deux adversaires se trouvent de part et d'autre de lui. Dans ce cas précis, les deux adversaires bénéficient d'un bonus de +2 au toucher.

C'est par exemple le cas de Cyrielle dans chacun des deux exemples suivants : chacun des kobolds représentés (les monstres rouges) bénéficient d'un bonus de +2 aux jets d'attaque contre Cyrielle.



**Tir dans une mêlée.** Il y a mêlée dès que deux adversaires se combattent en se tenant dans des cases adjacentes. Il est possible de viser l'une des deux cibles avec une arme à distance, mais avec un malus de -4 au jet d'attaque car il est difficile de viser une cible tout en évitant de blesser son allié.

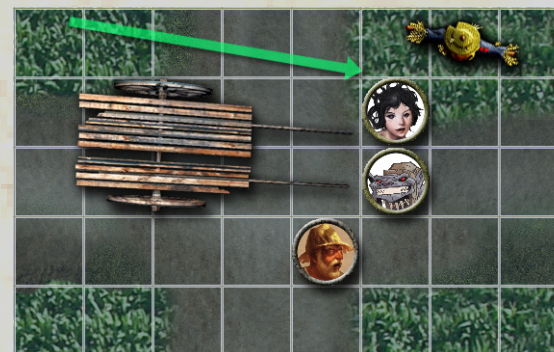
### Les battlemaps

Les battlemaps (littéralement, cartes/plans de bataille) sont des représentations visuelles d'un champ de bataille. Elles peuvent être très simples, dessinées sur un simple bout de papier quadrillé, ou s'ornementent de figurines et de décors.

Néanmoins, le principe reste le même : il s'agit de pouvoir visualiser les scènes de combat, les distances, les mouvements et les positions. Même si Pathfinder n'est pas un jeu de figurines, cette méthode permet de faciliter la gestion d'un combat et de s'assurer que tout le monde comprend bien ce qui se passe de la même façon. En plus des figurines, on peut également y noter ou y représenter les obstacles (c'est le cas de la charrette et de l'épouvantail sur l'exemple ci-contre par exemple).

## Isiriel et La fourche

Isiriel, la soeur de Cyrielle, profitant de sa venue à Pointesable, décide de rendre visite à son oncle qui possède une ferme en dehors de la ville. Arrivée sur place, elle entend les cris de colère de son tonton. Le fermier est en prise avec un goblin qui a pris en otage un... lapin. Armé de sa fourche, l'homme semble pouvoir tenir à distance l'affreux monstre qui siffle et grogne. Sortant sa rapière, Isiriel se précipite vers la créature et se déplace de 6 cases.



Malheureusement, sa position ne lui permet de le prendre en tenaille. Lors du round suivant, elle utilise donc son pas de placement et se décale d'une case. Son emplacement actuel lui permet de prendre en tenaille le goblin avec son oncle. Ils bénéficient tous les deux d'un bonus de +2 à l'attaque mais surtout, Isiriel peut porter une attaque sournoise grâce à sa formation de roublarde. Cet avantage se révèle vite être mortel contre le kidnappeur de lapin !



# Que faire en un round ?

## Les mouvements

Chaque personnage possède une valeur de mouvement appelée vitesse de déplacement et exprimée en cases ou en mètres (1 case = 1,50 mètre). Si les combats utilisent le round comme valeur de mesure, dans le cas des « battlemaps » (voir page 12), on compte souvent en cases.

De bord à bord, se déplacer d'une case utilise un point (ou une case) de mouvement.

De coin à coin, en diagonale, on utilise la règle suivante :

- ◇ La 1ère case en diagonale coûte 1 mouvement.
- ◇ La 2e case en diagonale coûte 2 mouvements.
- ◇ La 3e case en diagonale coûte 1 mouvement.
- ◇ La 4e case en diagonale coûte 2 mouvements.
- ◇ Et ainsi de suite ...

Ainsi, pour se déplacer de 2 cases en diagonale, il faudra 3 mouvements. Pour 3 cases, 4 mouvements, etc.

## Les actions en un round

Chaque personnage peut se déplacer sur une distance égale ou inférieure à sa valeur de mouvement.

En plus de ce déplacement (appelé action de mouvement), le personnage peut accomplir une et une seule action simple par round. Les principales actions simples sont les suivantes :

- ◇ **Attaquer.** Le personnage porte un coup au contact ou à distance.



- ◇ **Attaquer sur la défensive.** Le personnage porte un coup mais en conservant principalement son attention sur la défense. Il subit un malus de -4 sur son jet d'attaque mais gagne un bonus d'équivalence de +2 à la CA.

- ◇ **Se mettre en défense total.** Dans ce cas, le personnage ne porte plus d'attaque mais gagne un bonus de +4 en CA.

- ◇ **Lancer un sortilège.** Il faut alors appliquer les effets de ce dernier.

- ◇ **Faire un mouvement supplémentaire.** Le personnage peut de nouveau se déplacer d'une distance égale à sa valeur de mouvement.

- ◇ **Utiliser un objet** comme une potion, un parchemin, etc.

# Les actions

Dans Pathfinder, les actions sont divisées en quatre grands groupes. Pouvoirs, attaques et autres gestes prennent un certain temps, d'où cette division dans le round.

Normalement, chaque personnage peut accomplir

- ◇ une action simple (attaquer, par exemple),
- ◇ une action de mouvement (se déplacer de 6 cases, par exemple), et
- ◇ autant d'actions libres qu'il le souhaite dans un round, sans ordre particulier.

Par contre, une action ne peut être scindée. Par exemple, un PJ ne pourra pas se déplacer de 3 cases pour arriver à côté de l'ennemi (action de mouvement), l'attaquer (action simple) puis continuer son action de mouvement en avançant de 3 cases de plus (car cela constituerait une *seconde* action de mouvement).

**Action libre.** C'est une intervention qui ne prend pas de temps, elle peut être entreprise à volonté dans un round. Par exemple, crier un ordre ou encourager un allié.

**Action de mouvement.** C'est généralement l'acte de se déplacer, mais peut être utilisé pour se relever ou pour ouvrir une porte par exemple.

**Action simple.** Vous trouverez à gauche la liste de ce groupe d'action.

**Action complexe.** On retrouve dans ce groupe toutes les actions qui demandent une attention particulièrement soutenue ou plus de temps qu'une action simple (notamment le fait d'attaquer plusieurs fois en un seul round pour les personnages de plus haut niveau). Une action complexe prend autant de temps qu'une action simple plus une action de mouvement.

**Pas de placement.** Ce n'est pas une véritable action, c'est un décalage d'une case que peut effectuer le personnage au cours d'un round, en plus de tous ses autres actes. Mais seulement s'il n'effectue aucun autre déplacement au cours de ce round (par exemple, s'il utilise son action de mouvement pour ouvrir une porte ou s'il s'adonne à une action complexe sans déplacement).

# Cyrielle la mage

**A**u cours de sa première année, Cyrielle a du rédiger un devoir sur les différentes sources de magie de Golarion, en voici quelques extraits :

« On peut classer la magie en deux grands groupes, la magie profane et la magie divine.

Comme son nom l'indique, la magie profane ne relève pas de forces supérieures mais utilise l'énergie parcourant le monde de Golarion. Par l'étude et la pratique, nous arrivons à la manipuler et à modifier la réalité, créant ainsi des effets appelés communément les sortilèges.

Grâce à notre grimoire, nous apprenons nos sorts mais, comme un tableau noir, ils s'effacent de notre mémoire après les avoir utilisés.



Ces parvenus d'ensorceleurs utilisent aussi cette énergie, mais ayant eu la chance d'avoir un héritage surnaturel, ils lancent leurs sorts de façon naturelle mais leurs répertoires frisent le ridicule. Les bardes utilisent aussi cette source mais c'est plus leur art qui modifie la réalité. Les pouvoirs des uns comme des autres sont liés à leur capacité d'influencer sur leurs semblables. [...]

J'en viens enfin aux prêtres, druides, paladins et rôdeurs. Tous utilisent des forces d'origines divines.

Proches de la nature, les druides et rôdeurs semblent tirer leur énergie de Golarion elle-même, se baladant sans cesse avec un tas d'animaux. Je pense que cette proximité animale ne peut être que préjudiciable, surtout à cause des tiques.

Prêtres et paladins se vouent corps et âmes à une divinité ou à un culte dont ils tirent la puissance. Tous doivent faire preuve d'une grande sagesse pour utiliser leurs sortilèges. »

# (chapitre 3) La magie

## Magie préparée

Cela concerne les druides, magiciens, prêtres et, à plus haut niveau, les paladins et les rôdeurs.

La magie préparée nécessite que le personnage choisisse des sorts dans son répertoire et qu'il les prépare chaque jour après avoir dormi (ou à un autre moment de la journée). Jusqu'à ce qu'il se repose à nouveau, il ne pourra lancer que les sorts qu'il a préparés. De plus, chaque sort, une fois lancé, s'efface de son esprit et ne peut donc plus être utilisé, à moins qu'il ne l'ait préparé plusieurs fois (les sorts de niveau 0 font exception à cette règle).

Cyrielle peut préparer 3 sorts de niveau 0 et 2 sorts de 1e niveau. Sachant qu'elle doit passer sa matinée à la bibliothèque pour un devoir, elle prépare les sortilèges de lecture de la magie, lumière et ouverture. Comme ce sont des sorts de niveau 0, elle peut les lancer autant de fois qu'elle le désire (ce qui n'est pas le cas pour les autres niveaux).

Ses sorts de niveau 1 sont armure de mage et sommeil. Contrairement aux sorts de niveau 0, elle ne pourra les utiliser qu'une seule fois (chacun d'eux n'a été préparé qu'en un seul exemplaire).



## Magie spontanée

Cela concerne les bardes et les ensorceleurs.

Contrairement aux sorts préparés, le personnage ne doit pas apprendre ses sorts. Il peut lancer n'importe quel sort connu sans le choisir à l'avance. Par contre, il est toujours limité à un certain nombre de sorts par jour.

## Caractéristiques et magie

Chaque groupe de lanceurs de sorts est lié à une caractéristique qui entre en compte pour trois facteurs.

Le premier est le nombre de sortilèges par jour. Plus la caractéristique est élevée, plus votre personnage en a en bonus.

Le second est le niveau maximum de magie auquel le personnage a accès.

Le troisième est le degré de difficulté des jets de sauvegarde qui peuvent permettre aux cibles des sorts d'y résister. Il se calcule de la façon suivante :

- ◇ 10 (base fixe)
- ◇ + niveau du sortilège
- ◇ + modificateur de la caractéristique

### Caractéristique Classes

Intelligence	Magicien
Sagesse	Druide, prêtre et rôdeur
Charisme	Barde, ensorceleur et paladin

# Anatomie d'un sort

Chaque sortilège est composé de plusieurs paramètres, individualisés pour chacun d'entre eux.

**Le niveau de sortilège.** Les sorts ont un niveau allant de 0 à 9. Même si la dénomination est semblable au niveau des personnages, il s'agit de valeurs différentes. Il n'y a pas de limite d'utilisations par jour dans le cas des sorts de niveau 0 ; par contre, ils doivent quand même être choisis à l'avance si le personnage prépare ses sorts.

**Les composantes.** Ce sont des éléments essentiels pour pouvoir lancer un sort. S'il venait à en manquer un seul, le personnage ne peut pas accomplir son acte magique.

- ◇ Verbale (V) : le personnage doit parler d'une voix claire et intelligible, il ne peut chuchoter.
- ◇ Gestuelle (G) : le personnage doit effectuer librement un mouvement d'au moins une main. Il ne doit rien porter avec cette dernière, ni être entravé.
- ◇ Matérielle (M) : le personnage doit détenir un objet ou une substance qui est détruite au terme de l'incantation. La composante matérielle peut être tenue par la main qui fait la gestuelle.
- ◇ Focalisateur (F) : le personnage doit détenir un objet mais qui reste intact au terme de l'incantation.
- ◇ Focalisateur Divin (FD) : le personnage doit détenir un symbole sacré lié à sa divinité ou à sa philosophie.

**La portée.** Au delà de cette distance maximale, le sortilège n'a plus d'effet.

- ◇ Personnelle : seul le lanceur peut être affecté.
- ◇ Contact : le personnage doit toucher sa cible pour l'affecter.

- ◇ Courte : au niveau 1, la portée est de 6 cases (9 mètres).
- ◇ Moyenne : au niveau 1, la portée est de 22 cases (33 mètres).

**La durée.** C'est le temps d'action d'un sortilège. On prend comme référence la source du sort pour marquer le début et la fin.

- ◇ Déterminée : la durée est signifiée dans la description du sort.
- ◇ Instantanée : l'effet du sortilège se dissipe immédiatement après avoir agi, même si ses conséquences peuvent se prolonger. Par exemple, un sort de *soin léger* a une durée immédiate mais les pv récupérés sont conservés.
- ◇ Concentration : la durée se prolonge tant que le lanceur de sort continue à se concentrer. Il ne peut plus rien faire d'autre, hormis se déplacer une fois par round.



# La CA de contact

De nombreux sortilèges demandent au mage de toucher son adversaire par un « jet d'attaque de contact à distance ». Le mage doit faire un test d'attaque, avec son modificateur de dextérité, pour atteindre la CA de contact son ennemi.

Pratiquement, il s'agit par exemple de toucher l'adversaire avec un rayon magique. Le sort fonctionne même si le rayon touche seulement l'armure ou le bouclier de la cible ; le seul moyen d'éviter d'être affecté par le sort est d'esquiver le rayon en question. C'est pour cela que, dans le cadre de la CA de contact, armures et boucliers n'offrent aucune protection.

La CA de contact est la CA habituelle sans les armures physiques. Une plaque d'acier, une peau de cuir ne servent à rien dans ce genre de situation. Par contre, être

rapide, la taille, avoir une protection magique ou divine, sont des moyens d'esquiver ce type d'attaque.

- La CA d'un gobelin moyen vaut 15 :
- ◇ 10 (chiffre fixe)
  - ◇ + 2 d'armure
  - ◇ + 1 de Dextérité
  - ◇ + 1 de bouclier
  - ◇ + 1 de taille



Pour sa CA de contact, on ne te tient pas compte de son armure ni de son bouclier. Celle-ci sera donc de 12 (Dextérité + taille). Cyrielle a donc plus de chance de toucher grâce à un sortilège qu'avec son arbalète légère.

Les sortilèges qui utilisent un test d'attaque au contact et qui peuvent faire perdre des PV sont soumis à la règle des critiques : si le rayon de feu envoyé par Cyrielle touche un oeil ou une autre partie vulnérable, ses effets seront plus dévastateurs, comme dans le cas d'une attaque par arme.

# Cyrielle et Les gobelins hargneux

Suite à une punition, ayant pour origine un crapaud baveux, le chapeau d'un professeur grognon et un sortilège pouvant agrandir les choses, Cyrielle doit rédiger un long devoir sur les gobelins. Elle sait que plusieurs clans se sont installés autour de sa ville natale, Pointesable.

Elle réussit à convaincre Darius de l'accompagner, avec une étonnante facilité, ainsi que sa soeur Isiriël en échange de corvées ménagères. Mais le destin a voulu que ses recherches ne soient pas que théoriques.

Sur le chemin, le groupe est attaqué par trois gobelins. Leurs caractéristiques de combat sont données ci-dessous ; celles des trois autres personnages sont indiquées sur les pages suivantes.

## Les gobelins hargneux

Initiative +1

Points de vie : 7 chacun

CA : 15 (Dex + armure + bouclier + taille)

Tranchechien (+2 en attaque, 1d4 de dégâts)

Jets de sauvegarde, Volonté : -1



*Ses petites créatures répugnantes, les gobelins peuvent être dangereux quand ils sont en nombres et qu'ils ne pensent pas à autre chose.*

Alors que les aventuriers arrivent à un croisement quand ils entendent feuler.

Trois gobelins, visiblement contrariés qu'on les interrompe dans leur jeu « chat boullu, chat mouru », se désintéressent du félin et engagent les hostilités. Ils sont distants de 3 cases.

## Jet d'initiative


Cyrielle fait un 1, +6 = 7

Darius fait un 12, +2 = 14

Isiriël fait un 17, +3 = 20

Les gobelins font un 8, +1 = 9

L'ordre d'action pour le combat sera donc


1 —  Isiriël,

2 —  Darius,

3 —  les gobelins et enfin

4 —  Cyrielle.

## Round 1

 **Isiriël** se précipite sur les gobelins en parcourant les 3 cases de distance, armée de sa rapière, mais elle rate sa cible.

Jet d'attaque :  $1d20+3 = 3+3 = 6$  contre CA 15, raté



**Darius** fait de même afin de ne pas laisser Isiriël seule au corps à corps.

Jet d'attaque :  $1d20+4 = 10+4 = 14$  contre CA 15, raté



Les **gobelins**, très énervés, ripostent. Impulsifs et peu coordonnés, ils n'ont aucune stratégie, frappant la personne la plus proche. Les deux premiers attaquent Isiriël et le troisième, Darius.

Jet d'attaque 1 :  $1d20+1 = 16+1 = 17$  contre CA 15, touché

Dégâts : 3 ; Isiriël passe à 7 points de vie.

Jet d'attaque 2 :  $1d20+1 = 17+1 = 18$  contre CA 15, touché

Dégâts : 4 ; Isiriël passe à 3 points de vie.

Jet d'attaque 3 :  $1d20+1 = 19+1 = 20$  contre CA 16, touché

Dégâts : 4 ; Darius passe à 9 points de vie.



**Cyrielle** utilise un sort de frayeur sur le goblin 1.

DD du sort :  $10+3 \text{ (mod Int)}+1 \text{ (niveau du sort)} = 14$

JdS du goblin :  $1d20 - 1 = 14-1 = 13$ , raté



## Situation au début du round 1

Cyrielle : 8/8 pv

Darius : 11/11 pv

Isiriël : 10/10 pv

Gobelin 1 : 7/7 pv

Gobelin 2 : 7/7 pv

Gobelin 3 : 7/7 pv



# Suite du combat (2/3)

## Round 2



**Isiriël**, bien que blessée, peut continuer à agir. Mais la profondeur de ses plaies l'inquiète ; elle se met en défense totale. Sa CA est alors de 19 (15+4).



L'épée de **Darius** transperce le goblin 3, le tuant sur le coup.  
Jet d'attaque :  $1d20+4 = 20+4 = 24$ , touché et coup peut-être critique.

Confirmation du coup critique :  $1d20+4 = 15+4 = 19$ , ce qui est mieux que la CA du goblin et permet de confirmer le critique.

Dégâts :  $2d8+4$  (au lieu de  $1d8+2$  grâce au coup critique) =  $5+6+4 = 15$  ; le goblin 3 meurt.



Le **gobelin 1** entend un aboiement ; redoutant la présence d'un chien, il s'enfuit (sort de frayeur, 1er round).



Le **gobelin 2** attaque Isiriël mais, comme celle-ci est passée en défense totale, il rate.  
Jet d'attaque :  $1d20+1 = 17+1 = 18$  contre CA 19, raté



Le **gobelin 3**, lui, est déjà mort.  
**Cyrielle** tire à l'arbalète mais, comme le goblin combat au corps à corps avec un adversaire, elle subit un malus de -4, qui lui fait rater sa cible.

Jet d'attaque :  $1d20+3-4 = 13$  contre CA 15, raté



### Situation au début du round 2

Cyrielle : 8/8 pv

Darius : 9/11 pv

Isiriël : 3/10 pv

Gobelin 1 : 7/7 pv (effrayé)

Gobelin 2 : 7/7 pv

Gobelin 3 : 7/7 pv

# La Lettre d'Isiriël

Ma chère mère,

Ne t'inquiète pas, nous sommes bien arrivés à Pointesable. Je ne te cacherai pas que nous avons eu des démêlés avec des gobelins. De toute façon Cyrielle viendra encore se vanter à son retour. Ces petites vermines sont légion dans le coin, bien qu'elles ne causent pas grands torts : elles sont trop occupées à fouiller les poubelles. Néanmoins, les gobelins peuvent se révéler dangereux quand ils sont en nombre et bien guidés.

D'après un fermier, le meilleur moyen de s'en débarrasser est de jeter des ordures à terre (cela les occupe) ou de posséder un chien. Ils haïssent tant ses animaux que leurs armes s'appellent des tranche-chiens. En fait, c'est une espèce de dague, assez large, mais percée de trous, ce qui la rend particulièrement fragile. Du coup, je n'ai jamais vu autant de chiens dans Pointesable ; c'est un véritable chenil ce bourg !



J'entends Cyrielle qui essaye d'imiter des aboiements avec l'un de ses sortilèges, elle m'énerve à faire cela. On rentre au plus vite... Au fait, tu penses quoi de Darius ? Je ne dis rien mais bon...

### Chant d'entraînement des commandos gobelins


(Refrain) Frère gobelin, Frère gobelin,  
Nous on haït les chiens,  
ÉCRASE, ÉCRASE, ÉCRASE ses reins.


(1er couplet) Dans le village des peaux roses, silencieux,  
On marche peu à peu,  
Car on est MAL, MAL, MALICIEUX,  
Et partout on fout le feu.


(2ème couplet) Au cœur de la nuit,  
Nous avançons sans bruits,  
Et MINE, MINE, MINUIT  
Et ils crieront comme des truies.


# Suite du combat (3/3)

## Round 3


 **Isiriel** attaque sur la défensive, sa CA a un bonus de +2 ( $15+2 = 17$ ) mais son attaque à un malus de -4.  
*Jet d'attaque :  $1d20+1 = 15+1 = 16$  contre CA 15, touché*  
*Dégâts : 3 ; le goblin 2 passe à 4 points de vie.*


 **Darius** tente une nouvelle attaque, mais échoue.  
*Jet d'attaque :  $1d20+4 = 1+4$ , échec (1 naturel)*


 Le **gobelin 1** continue à fuir (2e round du sort de *frayeur*). Le **gobelin 2** attaque à nouveau Isiriel. Cette dernière succombe à ses blessures et s'effondre, inconsciente.  
*Jet d'attaque :  $1d20+1 = 16+1 = 17$  contre CA 17, touché*  
*Dégâts : 4 ; Isiriel passe à -1 point de vie (mourante)*


 **Cyrielle** se lance le sort d'*armure de mage* (+4 à la CA). Sa classe d'armure passe donc à 16.

## Round 4

 **Isiriel** subit les effets de l'hémorragie. Elle lance  $1d20$ , ajoute son bonus de Constitution (+1) et retranche 1 point (car elle est à -1 point de vie) ; le DD du test de stabilisation est de 10.  
*Jet de stabilisation :  $1d20+1-1 = 4$ , échec (perte de 1 pv)*  
*Isiriel passe à -2 points de vie (mourante).*

 **Darius** attaque et achève le dernier goblin.  
*Jet d'attaque :  $1d20+4 = 16+4 = 20$  contre CA 15, touché*  
*Dégâts : 8 ; le goblin 2 meurt.*

 Bien qu'il ne subisse plus le sort de *frayeur* (dont la durée est terminée), voyant ses camarades à terre, le **gobelin 1** préfère continuer sa course et fuir. Les deux autres gobelins sont morts.

 **Cyrielle** se rend près de sa sœur pour arrêter l'hémorragie par un test de Premiers Secours.



# Cyrielle

Humaine, de taille Moyenne  
Magicienne (Universelle) de niveau 1

## Caractéristiques

	Valeur	Modificateur
Force	8	-1
Dextérité	14	+2
Constitution	12	+1
Intelligence	17	+3
Sagesse	10	+0
Charisme	13	+1

## Compétences

Nom	Carac	Bonus
Acrobaties	Dex	+2
Art de la magie	Int	+7
Bluff	Cha	+4
Connaissance, mystères	Int	+7
Diplomatie	Cha	+2
Déguisement	Cha	+1
Discretion	Dex	+2
Équitation	For	-1
Escalade	For	-1
Estimation	Int	+3
Évasion	Dex	+2
Intimidation	Cha	+1
Natation	For	+0
Perception	Sag	+3
Premiers secours	Sag	+1
Psychologie	Sag	+0
Survie	Sag	+0



## Statistiques de combat

Initiative : +6  
CA : 12 (dextérité)  
pv : 8

### Dague, corps à corps

- ◇ -1 en attaque
- ◇ 1d4-1 de dégâts (critique sur 19-20)

### Arbalète légère, à distance

- ◇ +2 en attaque
- ◇ 1d8 de dégâts (critique 19-20)

Jds Réf +2, Vig +1, Vol +2

## Dons & pouvoirs

**Science de l'initiative.** Particulièrement vive, Cyrielle bénéficie d'un bonus de +4, déjà inclus, au jet d'initiative.

**Tir à bout portant.** Quand Cyrielle vise un ennemi à moins de 6 cases (9 mètres), elle bénéficie d'un bonus de +1 au toucher et aux dégâts. Ces bonus ne sont pas comptabilisés dans ses statistiques de combat.

**Écriture de parchemins.** Cyrielle peut créer des parchemins grâce aux sorts qu'elle connaît. Dans ce cas, elle peut les lancer sans utiliser son quota de sorts par jour. Par contre, cela lui coûte 6 po pour un

sort de niveau 0 et 12 po pour un sort de 1er niveau. Le temps d'écriture est de 2 heures pour l'un comme pour l'autre.

**Pacte magique, Familier Ivy.** Le serpent de Cyrielle est son familier. Il lui confère un bonus de +3 en Bluff et un +2

en Perception. Ces bonus sont déjà ajoutés.

**Main de l'apprenti.** Cyrielle peut attaquer à distance avec sa dague (ou une autre arme qu'elle tient), comme si une main invisible la saisissait et allait frapper un adversaire distant d'au plus 6 cases. Dans ce cas, elle utilise non pas son modificateur de Force, mais celui d'Intelligence pour le jet de toucher et son bonus de Tir à bout portant s'applique.

### Main de l'apprenti, dague, distance (6 cases)

- ◇ +4 en attaque
- ◇ 1d4-1 de dégâts

## Grimoire de Cyrielle

Dans son grimoire, sont consignés les sortilèges de cette liste. Après chaque nuit de sommeil, elle doit en choisir 3 de niveau 0 et 2 de 1er niveau qu'elle préparera pour la journée.

### Sorts de niveau 0 (3 par jour)

Résistance  
Détection de la magie  
Lecture de la magie  
Lumière  
Son imaginaire  
Ouverture/Fermeture

### Sorts de niveau 1 (2 par jour)

Armure de mage  
Coup au but  
Frayeur  
Projectile magique  
Repli expéditif  
Sommeil

## Équipement de Cyrielle

2 dagues  
arbalète légère, avec 20 carreaux  
sac à dos  
matériel d'écriture

# Darius

Demi-orque, de taille Moyenne  
Guerrier de niveau 1

## Caractéristiques

	Valeur	Modificateur
Force	15	+2
Dextérité	14	+2
Constitution	14	+2
Intelligence	10	+0
Sagesse	10	+0
Charisme	12	+1

## Compétences

Nom	Carac	Bonus
Acrobaties	Dex	+2
Bluff	Cha	+1
Diplomatie	Cha	+1
Déguisement	Cha	+1
Discretion	Dex	+2
Équitation	For	+2
Escalade	For	+6
Estimation	Int	+0
Évasion	Dex	+2
Intimidation	Cha	+7
Natation	For	+6
Perception	Sag	+0
Premiers secours	Sag	+0
Psychologie	Sag	+0
Survie	Sag	+0



## Statistiques de combat

Initiative : +2  
CA : 16 (Dextérité + armure d'écaille)  
pv : 13

**Épée longue**, corps à corps  
◇ +4 en attaque  
◇ 1d8+2 de dégâts (critique sur 19-20)

**Arc court**, à distance  
◇ +3 en attaque  
◇ 1d6 de dégâts (critique ×3)

JdS Réf +2, Vig +4, Vol +0

## Dons & pouvoirs

**Arme de prédilection (épée longue).**  
Darius, bien qu'il soit formé à manier toutes les armes de guerre, est particulièrement à l'aise avec cette arme. Il bénéficie d'un bonus de +1 pour toucher ses adversaires.

**Attaque en puissance.** Darius peut porter des coups plus violents mais plus imprécis. Quand il utilise ce don, son bonus en attaque passe à +3 mais il inflige 1d8+4 points de dégâts.

**Épée longue (attaque en puissance),**  
corps à corps  
◇ +3 en attaque  
◇ 1d8+4 de dégâts

**Vision dans le noir.** Darius peut voir dans le noir, mais sans distinguer les couleurs, jusqu'à 18 m (12 cases).

**Férocité orque.** Si Darius tombe en

négatif dans ses pv, mais reste vivant, il peut encore agir un round comme s'il était hors de combat. Après cela, il devient inconscient et mourant tant qu'il est en négatif. Il peut utiliser ce pouvoir une fois par jour.

**Intimidant.** Bien que l'héritage orque ne soit pas très marqué chez Darius, il conserve un aspect inquiétant quand il s'énerve. Il bénéficie d'un bonus de +2 aux tests d'intimidation, majoration qui est déjà incluse dans ses compétences.

## Équipement de Darius

épée longue  
arc court et 20 flèches  
sac à dos, outre et provisions (2 jours)  
grappin et corde  
torche et allume-feu

## Historique de Darius

Malgré les apparences, Darius n'est pas humain, du sang orque coule dans ses veines. Il a honte de cette héritage, l'occultant autant que possible, surtout quand Cyrielle est à proximité. Par exemple, il se balade toujours avec une torche la nuit alors qu'il voit très bien dans le noir. Jusqu'à présent, son secret n'a jamais été éventé ; Lem sait tenir sa langue sur ce sujet.

Comme beaucoup de gens de sa race, il est orphelin de naissance, abandonné sur le parvis d'un temple. Par chance, il fut recueilli par une famille de halfelins, les parents de Lem. Bien qu'à ses dix ans, Darius dépassait tout le monde d'une bonne tête dans la maison, il voit en eux sa seule et unique famille. Complexé par ses origines, il est très timide avec Cyrielle et voue une haine farouche aux orques, raison pour laquelle il a reçu un entraînement martial.

Note. Le fait que l'aspect orque de Darius soit, en partie, effacé est dû à l'acquisition d'un trait.

# Irisiel

Humaine, de taille Moyenne  
Roublarde de niveau 1

## Caractéristiques

	Valeur	Modificateur
Force	12	+1
Dextérité	17	+3
Constitution	12	+1
Intelligence	12	+1
Sagesse	10	+0
Charisme	12	+1

## Compétences

Nom	Carac	Bonus
Acrobaties	Dex	+7
Bluff	Cha	+5
Connaissances, folklore local	Int	+5
Diplomatie	Cha	+1
Déguisement	Cha	+1
Désamorçage	Int	+5
Discretion	Dex	+7
Équitation	For	+1
Escalade	For	+5
Escamotage	Dex	+7
Estimation	Int	+1
Évasion	Dex	+7
Intimidation	Cha	+1
Natation	For	+1
Perception	Sag	+4
Premiers secours	Sag	+0
Psychologie	Sag	+0
Survie	Sag	+0

## Statistiques de combat

Initiative : +7  
CA : 15 (Dextérité + armure de cuir)  
pv : 10

### Rapier, corps à corps

◇ +3 en attaque  
◇ 1d6+1 de dégâts (crit 18-20)

### Arc court, à distance

◇ +3 en attaque  
◇ 1d6 de dégâts (crit ×3)

Jds Réf +5, Vig +1, Vol +0

## Dons & pouvoirs

### Science de l'initiative.

Particulièrement vive, Irisiel bénéficie d'un bonus de +4, déjà inclus, au jet d'initiative.

**Attaque en finesse.** Irisiel utilise sa rapidité et sa précision pour porter ses coups avec des armes légères, comme sa rapière. Dans ce cas, on substitue le modificateur de Dextérité à la place de celui de Force pour les jet d'attaque au corps à corps.

**Recherche des pièges.** Irisiel est très douée pour repérer les pièges, même les mieux cachés. Si elle réussit un jet de Perception avec un marge de 10 points ou plus au-dessus du DD, elle et ses compagnons, peuvent contourner un piège sans le déclencher.

**Attaque sournoise.** Irisiel peut porter des coups précis quand elle est en position favorable. Chaque fois que sa cible ne bénéficie pas de son bonus de Dextérité à la CA ou dans une prise en tenaille, elle majore ses dégâts de 1d6.

## Équipement d'Irisiel

rapière  
arc court et 20 flèches  
sac à dos, outre et provisions (2 jours)  
grappin et corde  
torche et allume-feu  
outils de crochetage

## Historique d'Irisiel

Jeune sœur de Cyrielle, Irisiel a toujours vécu dans son ombre. Ne pouvant rivaliser avec elle sur son propre terrain, elle a cherché une certaine forme de reconnaissance en se liant à de mauvaises personnes. Multipliant les petits larcins, et les ennuis qui vont avec, elle aurait pu très mal finir. Jusqu'au jour où elle dû défendre Cyrielle face à une bande de gobelins. Elle a compris qu'elles pourraient toujours compter l'une sur l'autre et, dans ce monde hostile, c'était un bien précieux.

Ne la jalosant plus, le tempérament d'Irisiel s'est un peu assagi mais elle a conservé son côté casse-cou et provocateur.



# Lem

Halfelin, de taille Petite  
Prêtre de Sarenrae de niveau 1

## Caractéristiques

	Valeur	Modificateur
Force	10	+0
Dextérité	14	+2
Constitution	13	+1
Intelligence	10	+0
Sagesse	15	+2
Charisme	13	+1

## Compétences

Nom	Carac	Bonus
Acrobaties	Dex	+4
Art de la magie	Int	+4
Bluff	Cha	+1
Diplomatie	Cha	+1
Déguisement	Cha	+1
Discrétion	Dex	+6
Équitation	For	+0
Escalade	For	+2
Estimation	Int	+0
Évasion	Dex	+2
Intimidation	Cha	+1
Natation	For	+0
Perception	Sag	+4
Premiers secours	Sag	+6
Psychologie	Sag	+2
Survie	Sag	+2

## Statistiques de combat

Initiative : +2  
CA : 16 (Dextérité + armure de cuir cloutée + taille)  
pv : 10

### Cimeterre, corps à corps

- ◇ +1 en attaque
- ◇ 1d4 de dégâts (critique sur 18-20)

### Fronde, à distance

- ◇ +3 en attaque
- ◇ 1d3 de dégâts (1d6 divisé par deux)

Jds Réf +3, Vig +4, Vol +5

## Don & pouvoirs

**Canalisation d'énergie.** Quatre fois par jour, Lem peut, dans un rayon de 6 cases autour de lui :

- ◇ soit soigner toutes les créatures vivantes de 1d6 points de vie.
- ◇ soit infliger à tous les morts-vivants 1d6 points de dégâts (Volonté DD 11 pour moitié).

Lem peut choisir l'un ou l'autre effet quand il utilise ce pouvoir.

**Canalisation sélective.** Ce don améliore le précédent car Lem choisit qui est affecté par son rayonnement. Sans cela, amis comme ennemis auraient été affectés.

**Chance des halfelins.** Comme tous les halfelins, Lem reçoit un bonus de +1 à tous ses jets de sauvegarde (déjà inclus dans le profil).

**Sans peur.** Lem possède un bonus de +2 quand il s'agit de vaincre une peur (un sort de peur par exemple).



**Sens développés et Pieds agiles.** Les halfelins ont une ouïe particulièrement fine. De plus, ils sont très bons pour l'escalade et les acrobaties. Cela se traduit par un bonus de +2, qui est déjà inclus, dans les compétences d'Acrobaties, d'Escalade et de Perception.

## Sorts de Lem

En priant sa déesse, Lem peut choisir dans sa liste 3 sorts de niveau 0 (lançables à volonté) et 2 sorts de 1e niveau.

Niveau 0 : *détection de la magie, lecture de la magie, lumière*  
Niveau 1 : *bénédictio, bouclier de la foi*

## Équipement de Lem

armure de cuir cloutée, de petite taille  
cimeterre, de petite taille  
fronde, de petite taille  
symbole sacré de Sarenrae

## Historique de Lem

Rien ne destinait Lem à vénérer Sarenrae, lui, le fils d'un couple de saltimbanques voyageant de ville en ville pour donner leurs représentations. Lem adorait cette vie, passant une grande partie de son temps à s'occuper des animaux, prodiguant soins et amour. Mais l'innocence de l'enfance à ses limites et Lem perçut bien vite toutes les souffrances des lieux dans lesquels il passait. Malgré le vernis de gaieté qu'apportait la troupe, des drames se jouaient en coulisse.

Aux cours de ses pérégrinations, Lem chercha à apaiser les corps et les âmes, tant et si bien que lorsqu'un nourrisson fut retrouvé dans une des cages des lions — heureusement, ils étaient repus — il fit des pieds et des mains pour que ses parents l'adoptent, malgré ses origines qui trahissaient du sang orque.

Ce n'est que quand ses parents s'installèrent à Magnimar que Lem intégra réellement le culte de Sarenrae, déesse de la rédemption, valeur auquel il croit fermement même s'il n'est pas naïf.