

PATHFINDER[®]

MODULES[™]

Conversions D&D5 du module Pathfinder

AU CŒUR DE LA FORÊT HANTÉE



Conversions réalisées par Mériadec, disponibles sur les sites aidedd.org & pathfinder-fr.org

Version du 01/01/17

DUNGEONS & DRAGONS

INTRODUCTION



MOLOSSE

Bête de taille M, sans alignement

Classe d'armure 12

Pv 5 (1d8+1)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Compétences Perception +3

Sens Perception passive 13

Langues -

Odorat et ouïe aiguisés. Un molosse a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) faisant appel à l'odorat ou à l'ouïe.

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Dégâts : 4 (1d6 + 1) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 11 pour ne pas tomber à terre.

1^{ER} PARTIE : L'AUBERGE DE LA HALTE DU VOYAGEUR



PREVOT CAGE BLUNDELLORN

Guerrier (maître d'armes) 4

Humain (h), loyal neutre

Classe d'armure 16 (côte de mailles, Dex)

Pv 33 (4d10+8)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)

Bonus de maîtrise +2

Sauvegarde For +5, Con +4

Compétences Athlétisme +5, Dressage +4, Investigation +2, Perspicacité +4

Sens Perception passive 12

Langues commun

ACTIONS

Epée longue. Corps à corps : +5 (1d8+3 tranchant ; polyvalente (1d10)).

Arc long. Distance : +4 (1d8+2 perforant ; munition (portée 45 m/180 m), chargement, à deux mains).

CAPACITES & TRAITS

Second souffle (1d10+4 pv/repos)

Style de combat (protection)

Sursaut (+1 action/repos)

Étudiant de guerre

Supériorité au combat (4d8, 3 manoeuvres) :

- Désarmement
- Frappe dirigée
- Feinte

EQUIPEMENT

épée longue, arc long, 20 flèches

PERSONNAGE

Taille M / 1,89 m / 84 kg ; **Âge** 31 ans **Yeux** gris ;

Peau mâte ; **Cheveux** bruns

HOMME DU PEUPLE

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 10

Pv 4 (1d8)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Sens Perception passive 10

Langues commun

ACTIONS

Mains nues. Attaque au corps à corps : +2 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Dégâts : 1.

SCUTTER LA CHOUETTE

Bête de taille M, sans alignement

Classe d'armure 11

Pv 1 (1d4-1)

Vitesse 1,50 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
3 (-4)	13 (+1)	8 (-1)	2 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Compétences Discrétion +3, Perception +3

Sens Vision dans le noir 36 m, Perception passive 13

Langues -

Vol agile. La chouette ne provoque pas d'attaque d'opportunité lorsqu'elle sort de l'allonge d'un ennemi en volant.

Vue et ouïe aiguisées. La chouette a l'avantage à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue ou sur l'ouïe.

ACTIONS

Serres. Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Dégâts : 1 dégât tranchant.

Note : Lorkyhay Ganderhoddle est un barde de niveau 2. Il a trouvé sa chouette blessée un jour dans la forêt. Depuis, il s'est attaché à cet animal et le garde auprès de lui grâce à un sort d'amitié animale. Au fil des mois, il l'a dressée pour obéir à certains ordres.

2^E PARTIE : LA FORET D'ARTHFELL



COLLET

Piège mécanique

DD pour être détecté ou désamorcé 11

Dégâts jet de Dextérité de DD 10 pour éviter le piège (1d3 de dégâts). Une créature doit utiliser une action et réussir un jet de Force de DD 8 pour se libérer. Le collet à une CA de 8 et 4 points de vie.

LOUP

Bête de taille M, sans alignement

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Pv 11 (2d8+2)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	15 (+1)	12 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Compétences Discrétion +4, Perception +3

Sens Perception passive 13

Langues -

Odorat et ouïe aiguisés. Un loup a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) faisant appel à l'ouïe ou à l'odorat.

Tactique de meute. Un loup a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés est à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Dégâts : 7 (2d4+2) dégât perforants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force de DD 11 pour ne pas tomber à terre.

LIANE MEURTRIÈRE

Plante de taille G, sans alignement

Classe d'armure 12 (armure naturelle)

Pv 30 (4d10+8)

Vitesse 1,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	8 (-1)

Vulnérabilité aux dégâts feu

Résistance aux dégâts contondant, perforant

Sens Perception passive 10

Langues -

Camouflage. Comme, une liane meurtrière au repos ressemble à une plante normale, il faut réussir un test de Perception ou Nature ou Survie contre un DD de 14 pour la repérer avant qu'elle ne passe à l'attaque.

Enchevêtrement. Par une action, la liane meurtrière peut animer les plantes situées dans un rayon de 9 mètres et leur ordonner d'agripper ses ennemis. Cette capacité est par ailleurs similaire au sort d'enchevêtrement (DD 10).

ACTIONS

Coup. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 3 m, une cible. Dégâts : 9 (2d6+2) dégât contondants.

OURS NOIR

Bête de taille M, sans alignement

Classe d'armure 11 (armure naturelle)

Pv 19 *actuellement* 14 (3d8+6)

Vitesse 12 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	2 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Compétences Perception +3

Sens Perception passive 13

Langues -

Odorat et ouïe aiguisés. Un ours a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) faisant appel à l'ouïe ou à l'odorat.

ACTIONS

Attaques multiples. L'ours réalise deux attaques : une avec ses griffes et une avec sa morsure.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Dégâts : 7 (2d4 + 2) dégâts tranchants.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Dégâts : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

CACHEE

Fée de taille P, N

Classe d'armure 12

Pv 9 (2d6+2)

Vitesse 6 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (-2)	14 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	16 (+3)

Compétences Discrétion +4, Perception +3, Tromperie +5

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13

Langues primaire, sylvestre

Résistance à la magie. La nixie a l'avantage aux jets de sauvegarde effectués pour résister contre des sorts ou tout autre effet magique.

Sorts innés. Caractéristique de Sorts innés Charisme (sauvegarde pour résister à ses sorts DD 13). Elle peut lancer de manière innée les sorts suivants sans composante matérielle :

À volonté : *druiderie*

3/jour chacun : *charme personne, amitié animale*

1/jour : *respiration aquatique*

ACTIONS

Épée courte. Attaque d'arme de corps à corps : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. Dégâts : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Arbalète légère. Distance : +4 (1d8+2 perforant ; munition (portée 24 m/96 m), chargement, à deux mains).

SCARABEE GEANT

Bête de taille P, sans alignement

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Pv 4 (1d6+1)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	10 (+0)	12 (+1)	1 (-5)	7 (-2)	3 (-4)

Sens vision aveugle à 9 m, Perception passive 8

Langues -

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +1 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Dégâts : 2 (1d6-1) dégâts tranchants.

PROTECTEUR SYLVESTRE

Plante de taille M, sans alignement

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Pv 39 (6d8+12)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	10 (+0)	14 (+2)	7 (-2)	12 (+1)	8 (-1)

Compétences Discrétion +2

Vulnérabilité aux dégâts feu
Résistance aux dégâts contondant, perforant
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 11
Langues sylvestre

Naturellement discret. Le protecteur sylvestre a l'avantage aux jets de Discrétion effectués dans les environnements boisés.

Mouvement naturel. Un protecteur sylvestre peut traverser des fourrés à sa vitesse normale, sans subir le moindre malus ou souffrir du moindre inconvénient. Ce pouvoir s'applique aussi aux fourrés magiques comme la végétation créée par un sort d'*enchevêtrement* ou un *mur d'épines*.

Sorts innés. Caractéristique de Sorts innés Sagesse (sauvegarde pour résister à ses sorts DD 11). Il peut lancer de manière innée les sorts suivants sans composante matérielle :
À volonté : *liane épineuse*
3/jour : *enchevêtrement*

ACTIONS

Coup. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Dégâts : 8 (2d4+3) dégâts contondants.

APPENDICE : LA COMPAGNIE DE LA BANNIERE NOIRE



GRELM MARTELEUR

Rôdeur 1
Humain (h), chaotique neutre

Classe d'armure 14 (armure de cuir, Dex)
Pv 12 (1d10+2)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	11 (+0)	13 (+1)	11 (+0)

Bonus de maîtrise +2
Sauvegarde For +4, Dex +5
Compétences Athlétisme +4, Discrétion +5, Nature +2, Perception +3, Survie +3
Sens Perception passive 13

Langues commun, gobelin

ACTIONS

Épée à deux mains. Corps à corps : +4 (2d6+2 tranchant ; lourde, à deux mains).

Dague. Corps à corps : +5 (1d4+3 perforant ; finesse, légère, lancer (portée 6 m/ 18 m)).

Arc long. Distance : +5 (1d8+3 perforant ; munition (portée 45 m/180 m), lourde, à deux mains)

CAPACITES & TRAITS

Ennemi favori (humanoïdes : humain et elfe)
Explorateur né (forêt)

EQUIPEMENT

épée à 2 mains, dague, arc long, 20 flèches, armure de cuir, corde en chanvre 15 m, outils de poseur de pièges, *potions de soins* (2d4+2)

PERSONNAGE

Taille M / 1,91 m / 88 kg ; **Âge** 36 ans **Yeux** marron ; **Peau** mâte ; **Cheveux** bruns

GNU

Roublard 1/ Ensorceleur 1
Gobelin (h), chaotique mauvais

Classe d'armure 15 (*anneau*, armure de cuir, Dex)
Pv 14 (1d8+1d6+2)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	16 (+3)	12 (+1)	13 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Bonus de maîtrise +2
Sauvegarde* Dex +6, Int +4
Compétences Acrobaties +5, Arcanes +3, Discrétion +7, Escamotage +5, Perception +2, Tromperie +4
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12
Langues commun, gobelin, jargon des voleurs
* *Anneau de protection* +1

Caractéristique pour lancer des sorts Charisme ; **DD de sauvegarde des sorts** 12 ; **Bonus d'attaque avec un sort** +4
Emplacements 2 ; **Sorts connus** (4) / 2

- Niv 0 : *message, décharge électrique, illusion mineure, vaporisation de poison*
- Niv 1 : *nappe de brouillard, sommeil*

ACTIONS

Rapière. Corps à corps : +5 (1d8+3 perforant ; finesse).

Dague. Corps à corps : +5 (1d4+3 perforant ; finesse, légère, lancer (portée 6 m/ 18 m)).

CAPACITES & TRAITS

Expertise (Discrétion, Outils de voleur)

Attaque sournoise (+1d6)

Sursaut de magie sauvage

Vague de chaos

Furie des plus petits*

Fuite rapide*

*Voir le *Volo's guide to monster* p 119

EQUIPEMENT

rapière, dague, armure de cuir, outils de voleur, anneau de protection +1

PERSONNAGE

Taille S / 0,96 m / 14 kg ; **Âge** 16 ans (âge apparent 23) **Yeux** rouge ; **Peau** verte ; **Cheveux** sans

NIRASHI SYLVEMEDE

Clerc (guerre) 1

Haut-elfe (f), neutre mauvais

Classe d'armure 14 (armure d'écailles)

Pv 8 (1d8)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	12 (+1)	15 (+2)	13 (+1)

Bonus de maîtrise +2

Sauvegarde Sag +4, Cha +3

Compétences Intimidation +3, Médecine +4, Perception +4, Perspicacité +4, Religion +3

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14

Langues commun, elfe, sylvestre

Caractéristique pour lancer des sorts Sagesse ; **DD de sauvegarde des sorts** 12 ; **Bonus d'attaque avec un sort** +4

Sorts à préparer chaque jour 3 ; **Emplacements** 2 ; **Sorts à volonté connus** 3

- Niv 0 : *flamme sacrée, guide, résistance, stabilisation*

- Niv 1 : *bénédiction, bouclier de la foi*, faveur divine*, imprécation, soins*

ACTIONS

Faux. Corps à corps : +5 (2d4+3 tranchant ; lourde, à deux mains).

Javeline. Corps à corps : +4 (1d6+2 perforant ; lancer (portée 9 m/ 36 m)).

CAPACITES & TRAITS

Sorts de domaine*

Maîtrises supplémentaires

Prêtre de guerre (2/repos long)

Sens aiguisés

Ascendance féerique

Transe

Sort *coup au but* (à volonté)

EQUIPEMENT

faux +1, armure d'écailles, javeline, corde en soie 15 m, 2 fioles d'eau maudite, bannière noire frappée de l'emblème d'Urgathoa, habit de cour, trousse de premiers secours, sacoche à composantes, symbole sacré d'Urgathoa en bois, petite spinelle

PERSONNAGE

Taille M / 1,71 m / 47 kg ; **Âge** 100 ans (âge apparent 18) **Yeux** violet ; **Peau** blanche ; **Cheveux** blancs

GRASOUILLE WHARTLEY

Magicien 1

Humain (h), neutre mauvais

Classe d'armure 12 (Dex)

Pv 7 (1d6+1)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)

Bonus de maîtrise +2

Sauvegarde Int +5, Sag +4

Compétences Arcanes +5, Discrétion +4, Histoire +5, investigation +5

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12

Langues commun, draconique, infernal

Caractéristique pour lancer des sorts
intelligence ; **DD de sauvegarde des sorts** 13 ;

Bonus d'attaque avec un sort +5

Sorts à préparer chaque jour 4 ; **Emplacements**
2 ; **Sorts connus** dans le grimoire (3) / 6

- Niv 0 : *coup au but, lumières dansantes, rayon de givre*

- Niv 1 : *armure de mage, bouclier, détection de la magie, identification, projectile magique, rayon de maladie*

ACTIONS

Bâton. Corps à corps : +2 (1d6 contondant ; polyvalente (1d8)).

Arbalète légère. Distance : +4 (1d8+2 perforant ; munitions (portée 24 m/ 96 m), chargement, à deux mains).

CAPACITES & TRAITS

Restauration magique

EQUIPEMENT

bâton, arbalète légère, 12 carreaux, sacoche à composantes, grimoire,

PERSONNAGE

Taille M / 1,69 m / 82 kg ; **Âge** 35 ans **Yeux**
marron ; **Peau** blanche ; **Cheveux** châtain