

PATHFINDER SOCIETY[®]

YEAR OF THE DEMON



Guide de la campagne organisée de la Société des Éclaireurs

Version 5.0 (August 14, 2013)

Informations légales (VF)



La présente traduction a été effectuée par l'équipe de Pathfinder-FR à partir du guide publié par [Paizo](#) avec l'autorisation de [Black Book Éditions](#). Vous pouvez naturellement distribuer le texte au sein de votre groupe de jeu et les organisateurs d'événements peuvent imprimer des copies de ce guide pour les fournir aux nouveaux joueurs.

Si vous vous occupez d'un site web, vous pouvez également y ajouter un lien vers cette table des matières. Par contre, soyez fair-play : avant de recopier le texte, en totalité ou en partie, veuillez contacter l'un des administrateurs de Pathfinder-FR !

La version originale du présent document est téléchargeable gratuitement sur le site de [Paizo](#), nous vous invitons à vous inscrire sur le site de [Paizo](#) et à télécharger un exemplaire du guide en VO.

Crédits (pour la VO)

Auteurs. Mike Brock, Erik Mona et Mark Moreland

Artistes. Alex Aparin, Eric Belisle, Jeff Carlisle, Michele Chang, Tyler Jacobson, Damien Mammoliti, Christopher Ocampo, Maichol Quinto, Wayne Reynolds, Mac Smith, Bryan Sola, Craig J. Spearing, Eva Widermann, Kieran Yanner et Ilker Serdar Yilditz

Directeur créatif. James Jacobs

Éditeur en chef. F. Wesley Schneider

Éditeur senior. James L. Sutter

Chef du développement. Mark Moreland

Équipe de développement. Logan Bonner, John Compton, Rob McCreary, Mark Moreland et Patrick Renie

Équipe éditoriale. Judy Bauer, Christopher Carey et Ryan Macklin

Responsable de la conception. Jason Bulmahn

Équipe de conception. Stephen Radney-MacFarland et Sean K Reynolds

Responsable graphique. Sarah Robinson

Responsable graphique adjoint. Andrew Vallas

Concepteurs graphique. Emily Crowell et Sonja Morris

Informations légales (VO)

This product is compliant with the Open Game License (OGL) and is suitable for use with the Pathfinder Roleplaying Game or the 3.5 edition of the world's oldest fantasy roleplaying game.

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, etc.), dialogue, plots, storylines, locations, characters, artwork, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content or are in the public domain are not included in this declaration.)

Open Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo Publishing game product are Open Game Content, as defined in the Open Gaming License version 1.0a Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

Guide to Pathfinder Society Organized Play, Version 5.0 © 2013, Paizo Publishing, LLC. All Rights Reserved. Paizo, Paizo Publishing, LLC, the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, Pathfinder Society, and GameMastery are registered trademarks of Paizo Publishing, LLC; Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Cards, Pathfinder Flip-Map, Pathfinder Map Pack, Pathfinder Module, Pathfinder Pawns, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Tales, and Rise of the Runelords are trademarks of Paizo Publishing, LLC.

Responsable de publication. Erik Mona

PDG de Paizo. Lisa Stevens

Chef des opérations. Jeffrey Alvarez

Responsable des ventes. Pierce Watters

Représentant en vente. Cosmo Eisele

Directeur marketing. Jenny Bendel

Responsable financier. Christopher Self

Comptable. Ashley Gillaspie

Responsable technique. Vic Wertz

Responsable informatique. Gary Teter

Responsable de la Société des Éclaireurs. Mike Brock

Responsable de projet. Jessica Price

Coordinateur commercial. Michael Kenway

Service clients. Erik Keith, Justin Riddler et Sara Marie Teter

Équipe entrepôt. Will Chase, Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand et Kevin Underwood

Équipe web. Christopher Anthony, Liz Courts, Crystal Frasier, Lissa Guillet et Chris Lambertz

Remerciements. Les Capitaines et Lieutenants aventuriers de la Société des Éclaireurs, et la communauté de la Société des Éclaireurs.



Guide de la Société des Éclaireurs

Table des matières

Chapitre 1 : Les principes de base de la campagne	page 4
Chapitre 2 : Créer un personnage	page 8
Chapitre 3 : Le monde	page 16
Chapitre 4 : Les factions	page 20
Chapitre 5 : Règles spécifiques	page 34
Chapitre 6 : Les modules autorisés	page 50
Chapitre 7 : Les maitres du jeu	page 54
Chapitre 8 : Glossaire	page 68



Chapitre 1

Les principes de base de la campagne

La Campagne Organisée de la Société des Éclaireurs est une campagne mondiale de jeu de rôle fantastique qui vous met dans le rôle d'un agent de la Société des Éclaireurs, une ligue légendaire d'explorateurs, d'archéologues et d'aventuriers dont l'objectif est de découvrir et de décrire les plus grands mystères et merveilles d'un monde ancien baigné de magie et en proie au Mal.

La base d'opération de la campagne se situe dans la cité d'Absalom, celle qui est nommée la Ville au Centre du Monde, et qui se trouve au centre de la grande mer Intérieure sur l'île montagneuse de Kortos. Les aventures des Éclaireurs vous mèneront dans des allées sombres et des intrigues politiques d'Absalom jusqu'aux destinations les plus lointaines, vers les lieux les plus intéressants et les plus exotiques du monde de Golarion.

Ce guide contient tout ce que vous devez connaître pour participer à cette campagne excitante et dynamique. Mais vous ne serez pas seuls! Des milliers d'autres joueurs se réunissent chez eux, dans des boutiques de jeu, dans des conventions ou même en ligne, ils font un rapport sur leurs aventures et influencent le destin du monde de Golarion.



La Campagne Organisée de la Société des Éclaireurs se base sur le système de règles de Pathfinder JdR, une évolution de la version 3.5 du plus vieux des jeux de rôle. Il reste similaire à la 3.5 sous bien des aspects mais possède un nouveau système avec des classes de base améliorées, des nouveaux dons, des sorts revus, des règles de combat clarifiées et développées et bien d'autres changements.

Le Manuel des joueurs de Pathfinder JdR est disponible dans toutes les boutiques de jeu, dans les librairies et en ligne sur black-book-editions.fr. En plus d'être publié en format papier (49,99 €), le Manuel des joueurs est aussi disponible dans un fichier PDF, bon marché (9,99 €) et pouvant faire l'objet de recherches par mot-clé. Toutes les règles du Manuel des joueurs peuvent également être consultées gratuitement en ligne dans le document de référence gratuit situé sur le site de Black-Book Éditions et sur Pathfinder-FR.

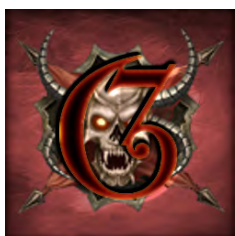
Une campagne organisée ?



ans une campagne organisée, votre personnage existe dans un environnement commun partagé par des milliers d'autres joueurs situés à travers le monde. Dans chaque aventure de la Campagne, votre personnage vit une expérience unique (un scénario) qui est un simple épisode d'une plus grande histoire. Vous pouvez apporter votre personnage à n'importe quel événement de la Campagne partout dans le monde, et bien que les maîtres de jeu ou vos compagnons puissent changer à chaque partie, votre personnage progresse normalement. Sur la durée, le fait de jouer dans le cadre d'une campagne organisée vous offre une expérience immersive et unique car la multiplicité de vos compagnons d'aventure ajoute de la profondeur et du caractère à la Campagne. C'est aussi un moyen extraordinaire pour entrer en contact avec les autres joueurs de votre région, pour rencontrer de nouvelles personnes et pour jouer régulièrement sans se préoccuper du travail de préparation et de planification d'une campagne traditionnelle.

Alternativement, certains joueurs préfèrent jouer avec leur groupe d'amis habituel, tout en utilisant les règles de création des personnages, les scénarios et la structure de récompenses de la Campagne organisée, comme cadre de leur propre campagne. Chaque approche est une façon valable de profiter de la Campagne, et de nombreux joueurs prennent plaisir à combiner des parties publiques et privées.

Parcequ'une campagne organisée se déroule dans un environnement global et partagé, cela nécessite quelques règles complémentaires afin de s'assurer de l'homogénéité et de la cohérence des expériences vécues par tous les joueurs, indépendamment du maître de jeu. Ce guide décrit ces règles spécifiques, qui permettent d'assurer une base commune à tous les participants. Lisez les chapitres suivants de ce guide avec attention.



eux qui dirigent cette campagne présupposent que vous utilisez votre bon sens lorsque vous interprétez les règles. Cela inclut d'être aimable, de favoriser l'intérêt mutuel des participants à l'aventure, et de ne pas s'engager dans des discussions de règles interminables. Si vous appréciez le jeu, soyez respectueux des autres personnes présentes à votre table et ne laissez pas vos actions leur gâcher leur plaisir. En bref, ne soyez pas des imbéciles.

La Campagne Organisée de la Société des Éclaireurs part du principe que chaque joueur possède les ressources suivantes.

- *Pathfinder: Manuel des joueurs*.
- Le Guide de la Campagne Organisée de la Société des Éclaireurs (ce document).

En plus, le maître de jeu devrait avoir accès à tous les livres de base de Pathfinder™ le Jeu de Rôle, qu'il s'agisse d'un exemplaire physique ou numérique. Le contenu de ces livres peut être trouvé gratuitement en ligne dans le cadre du DRP (Document de Référence de Pathfinder) dont la version française est hébergée sur le site de [Black-Book Éditions](#) et sur [Pathfinder-FR](#).

Sauf indication contraire mentionnée dans ce guide, tout ce qui est contenu dans le *Manuel des joueurs* (à l'exception des artefacts, des objets maléfiques et des objets intelligents) et dans le *Pathfinder Society Field Guide* (non traduit) est autorisé dans la Campagne. Les joueurs dont les personnages utilisent des créatures autorisées (compagnons ou familiers) mentionnées dans les ouvrages cités dans les ressources additionnelles, doivent également apporter à la table de jeu un exemplaire dudit ouvrage.

En complément de ces ressources imprimées, les joueurs et les maîtres de jeu doivent consulter la [FAQ officielle](#) de la *Campagne Organisée de la Société des Éclaireurs* située sur le site de Paizo (VO). Si une clarification mentionnée dans la FAQ concerne votre personnage, vous devez apporter avec vous une copie du paragraphe concerné à chaque partie de la Campagne à laquelle vous participez.

Ressources additionnelles

Paizo publie une large gamme d'ouvrages qui approfondissent encore plus les règles de Pathfinder et le monde de Golarion.



es ouvrages contiennent une grande variété d'options destinées à affiner votre personnage. Vous pouvez consulter en ligne la liste, mise à jour régulièrement, de tous les suppléments autorisés dans la Campagne sur <http://paizo.com/pathfinderSociety/about/additionalResources>. Afin de pouvoir utiliser le contenu d'une ressource additionnelle, un joueur doit disposer soit d'un exemplaire physique de la ressource additionnelle, soit d'un PDF Paizo identifié au nom du joueur (ou une impression de la page concernée) de la ressource en question, ainsi qu'une copie de la dernière version de la liste des ressources additionnelles. Vous devez informer le MJ avant le début de la partie que vous utilisez des options (objets, classes, dons, traits...) tirées des ressources additionnelles afin qu'il ait une chance de pouvoir se familiariser avec ces nouveaux éléments.

La communauté de la Société des Éclaireurs



ous ne pouvez pas simplement ignorer les clarifications de règles réalisées par ceux qui dirigent la campagne, y compris les contributions du coordinateur de la campagne et du développeur de la campagne sur les forums de Paizo. Les maîtres de jeu ne sont pas censés lire et connaître tous les messages publiés sur les forums, mais si une telle clarification de règle (qui n'a pas encore été reprise par le présent *Guide de la Campagne Organisée de la Société des Éclaireurs* ou la FAQ) est portée à sa connaissance il doit respecter les termes de cette clarification ou de cette modification de règle. S'il s'agit d'une clarification importante, elle sera mise à jour dans la FAQ, et ultérieurement dans le *Guide de la Campagne Organisée de la Société des Éclaireurs*, si nécessaire.

Les premiers pas



ous les membres de la Société des Éclaireurs doivent s'enregistrer eux-mêmes et leurs personnages en ligne sur le [site de Paizo](http://paizo.com). Quand vous vous enregistrez, vous recevez un numéro de membre officiel de la Société des Éclaireurs. **Conservez votre numéro de membre à portée et apportez-le chaque fois que vous participez à un événement de la Campagne.** Paizo utilise ce numéro pour enregistrer les aventures auxquelles vos personnages ont participé et le prestige qu'ils ont gagné. Chaque personnage que vous créez possède un numéro unique qui est ajouté à votre numéro de

membre, ainsi si votre numéro est le 6374, alors le deuxième personnage que vous créez aura le numéro 6374-2.

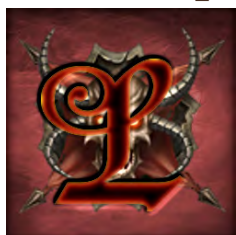
Si vous jouez votre première aventure lors d'une convention publique ou dans une boutique, le coordinateur de cet événement vous remettra une carte temporaire mentionnant un numéro de membre et un code de confirmation. Vous pouvez utiliser cette carte jusqu'à ce que vous ayez l'opportunité d'enregistrer votre personnage. Quand vous enregistrez votre premier personnage sur le [site Paizo](http://paizo.com), saisissez ce numéro et le code de confirmation afin d'obtenir le crédit de vos premières aventures sur votre fiche officielle.

Si vous n'avez pas le temps de créer un nouveau personnage ou si vous souhaitez essayer une nouvelle classe de personnage, vous pouvez choisir d'utiliser l'un des nombreux personnages pré-tiré disponibles sur le [site Paizo](http://paizo.com) ou auprès du coordinateur local de l'événement. Si vous jouez un personnage



pré-tiré du premier niveau, vous pouvez ultérieurement affecter les gains à un nouveau personnage de votre création dès sa première aventure. Si vous jouez un personnage pré-tiré d'un niveau supérieur au premier niveau, vous pourrez affecter les gains à votre personnage dès qu'il atteindra le même niveau que le personnage pré-tiré que vous avez joué. Vous ne pouvez pas attribuer une feuille de Chronique obtenue avec un personnage pré-tiré à un personnage qui a déjà le même niveau ou un niveau supérieur à celui du personnage pré-tiré. Il est fait exception à cette règle si vous disposez de plusieurs Chroniques que vous appliquez simultanément au même personnage. Vous pouvez également décider d'affecter les gains d'un personnage pré-tiré d'un niveau supérieur au premier niveau à un personnage du premier niveau, en limitant la fortune que vous avez gagné à 500 PO (ou 250 PO pour les personnages qui utilisent l'option de progression lente). Vous ne perdez pas les accès aux points de prestige, aux récompenses, et aux objets mentionnés sur le fiche de Chronique que vous avez gagnés durant l'aventure. L'équipement mentionné sur la fiche du personnage pré-tiré ne peut être vendu que pour payer des coûts engagés en jeu, tels qu'une résurrection, la dissipation d'une malédiction ou des soins. L'or qui pourrait rester disponible ne peut pas être transféré à la fin de l'aventure.

Créer un personnage



Le [chapitre 2](#) de ce guide contient les instructions détaillées pour vous aider à créer un personnage officiel pour la Campagne. A moins que vous ne souhaitiez utiliser un personnage pré-tiré officiel, lisez ces règles avec attention, car elles contiennent quelques adaptations qui permettent de s'assurer que les personnages sont adaptés à l'environnement d'une campagne organisée.

Les [chapitres 3](#) et [4](#) vous donneront des informations sur l'organisation de la Société des Éclaireurs, sur la cité d'Absalom, et sur les factions qui cherchent à s'en emparer. Connaître ces informations, et les utiliser dans votre manière de jouer votre personnage, permet d'accroître le caractère immersif de la Campagne, et devrait vous permettre de justifier les choix techniques que vous avez effectués lors de la création de votre personnage.

Après avoir créé votre personnage, vous devez l'enregistrer avec votre numéro de membre de la Société des Éclaireurs sur le [site de Paizo](#).

Trouver une partie



Le point de rencontre des joueurs français est le forum de [Pathfinder-fr](#), vous pourrez y rencontrer les autres joueurs et faire vos demandes. Actuellement, la plupart des joueurs sont concentrés en région parisienne, et d'autres joueurs sont disséminés dans toute la France et n'attendent que de rencontrer des co-aventuriers dans leur région. Si vous êtes mobiles et bilingues, vous pouvez bien sûr profiter des conventions anglaises, allemandes et hollandaises, et les plus aventureux peuvent même envisager des parties aux États-Unis.

Vous pouvez également demander à votre boutique de jeux ou à votre librairie si elles organisent des événements pour la Société des Éclaireurs ou même les aider à en créer. Et enfin, vous pouvez regarder les conventions de jeux majeures comme la Paizo Con, la Gen Con ou les conventions régionales et locales pour voir si elles prévoient des parties organisées par la Société des Éclaireurs.

De plus, les parties en ligne de la *Campagne Organisée de la Société des Éclaireurs* sont autorisées. Cela recouvre différents formats tels que le jeu par mail (Pbem), le jeu par forum (Play by Post), diverses tables de jeu digitales en ligne et vous pouvez même utiliser une webcam et un système vocal par IP. Tant que votre maître de jeu peut vous fournir tous les documents dont vous avez besoin (par fax, par scans ou autres), le jeu en ligne est une option tout à fait légale, et encouragée, pour participer à la *Campagne Organisée de la Société des Éclaireurs*.



Chapitre 2

Créer un personnage

Ce chapitre contient tout ce que vous avez besoin de connaître pour créer un personnage pour la Campagne Organisée de la Société des Éclaireurs. Tous les nouveaux personnages commencent la Campagne au premier niveau.

Étape 1 : Caractéristiques



La Campagne Organisée de la Société des Éclaireurs utilise, en ce qui concerne la détermination des valeurs de caractéristique, la méthode de l'achat de points qui est décrite au chapitre 1 (tableau 1-2) du *Manuel des joueurs*. La Campagne de la Société des Éclaireurs est considérée comme une «campagne fantastique», de ce fait, chaque joueur dispose de 20 points à répartir entre les six caractéristiques, ce qui vous permet de bâtir un personnage solide dès le 1er niveau.

TABLE 2-1 : COUTS DES CARACTÉRISTIQUES

Caractéristique	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Cout (Points)	-4	-2	-1	0	1	2	3	5	7	10	13	17
Modificateur	-2	-1	-1	0	0	+1	+1	+2	+2	+3	+3	+4

Les points de caractéristique gagnés au fur et à mesure des niveaux n'utilisent pas ce tableau. Ce sont des points à part entière qui sont ajoutés selon les règles du Manuel des joueurs.

Ainsi, n'oubliez pas qu'aucun score ne peut être réduit en dessous de 7 ou monté au dessus de 18. Les modificateurs raciaux sont appliqués après que les scores de base aient été définis, et donc il est possible de commencer le jeu avec un score aussi bas que 5 ou bien aussi élevé que 20 en fonction de votre choix racial.

Un personnage ne peut pas être plus jeune que l'âge minimum indiqué sur la Table 7-1 du *Manuel des joueurs*, ou sur la table 5-1 du *Guide des races*, et il doit être plus jeune que vénérable, comme indiqué sur la table 7-2 du *Manuel des joueurs*, ou sur la table 5-4 du *Guide des races*. Un personnage qui dépasse l'âge vénérable, quelle qu'en soit la raison, décède de vieillesse et est retiré de la campagne. Les caractéristiques des personnages ne sont pas modifiées en fonction de l'âge choisi.

Étape 2 : Race et classe



Vous pouvez choisir votre race et votre classe parmi les choix offerts dans le *Manuel des joueurs*. Vous pouvez également choisir de jouer un aasimar, un tengu ou un tieffelin si vous possédez le livre (Ressources Additionnelles) correspondant à ces races. Les autres races ne sont pas légales sauf si vous possédez une Chronique ou un certificat de race vous y donnant accès. Des classes et des races optionnelles sont également disponibles dans les manuels suivants : *le Manuel des joueurs - Règles avancées*, l' *Art de la magie*, l' *Art du combat*, le *Guide des races* et le *Cadre de campagne - La mer Intérieure*, avec peu ou pas de

modifications.

Races optionnelles: Dhampir, Fetchling, Gripli, Goblin, Ifrit, Kitsune, Nagaji, Oread, Suli, Sylph, Undine, Vishkanya et Wayang

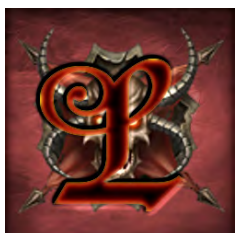
Dans certains cas, tels que la création d'objets magiques, la nature mondiale de la Campagne organisée nécessite des modifications mineures sur les compétences standards de certaines classes.

Prenez note des modifications suivantes:

- Alchimiste : Les alchimistes reçoivent le don Bombes supplémentaires au 1er niveau à la place de Préparation de potions.
- Antipaladin : Cette classe alternative n'est pas disponible dans le cadre de la Campagne.
- Chevalier : A la place de la capacité de classe dresseur expérimenté, les chevaliers de la Société des Éclaireurs reçoivent le don Talent (dressage) en don supplémentaire.
- Prêtre : Les prêtres possédant le domaine de la Noblesse obtiennent le don Persuasion au 8e niveau au lieu du don Prestige. Les prêtres possédant le domaine des Runes reçoivent le don Ecole renforcée au 1er niveau au lieu du don Ecriture de parchemins. Les prêtres d'Irori reçoivent Science du combat à mains nues en don supplémentaire afin qu'ils puissent utiliser l'arme de prédilection de leur divinité (attaques à mains nues) sans provoquer d'attaques d'opportunité.
- Druide : Les druides possédant le domaine de la Noblesse obtiennent le don Persuasion au 8e niveau au lieu du don Prestige.
- Oracle : Les oracles avec le mystère de la nature reçoivent croissance animale en sort supplémentaire du 10e niveau à la place du sort éveil.
- Sorcière : Les sorcières ne peuvent pas sélectionner le maléfice chaudron.
- Magiciens : Les magiciens reçoivent le don Ecole renforcée au 1er niveau à la place du don Ecriture de parchemins. Seuls les objets mentionnés dans la liste des «Objets toujours disponibles» (Always Available) peuvent être sélectionnés pour devenir l'objet fétiche accordé au magicien au 1er niveau.

Si vous souhaitez appliquer un archétype autorisé à votre personnage, vous pouvez le faire au 1er niveau comme habituellement. De plus, vous pouvez ajouter un archétype à une classe existante chaque fois que vous montez de niveau tant que les nouvelles aptitudes ne remplacent pas une aptitude qui vous a déjà été donnée à un niveau inférieur.

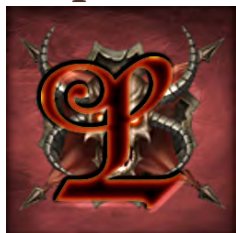
Étape 3 : Langages



Le choix de votre race et de votre classe vont impacter la liste des langages avec lesquels vous commencez. Tous les personnages reçoivent le commun en langage gratuit. Vous recevez également des langages gratuitement en fonction de votre race, de votre ethnie (pour les humains) et de votre classe (Le druidique pour les druides). Si vous disposez d'un modificateur d'Intelligence élevé, alors vous pouvez sélectionner des langages supplémentaires parmi ceux listés dans le paragraphe de description de votre race du *Manuel des joueurs* et la liste des langues humaines modernes (*Le Cadre de campagne - La mer Intérieure*, pg 251). Certaines classes vous donnent accès à des choix de langages supplémentaires (par exemple, le draconique pour les magiciens).

Les humains et les demi-elfes avec un score d'Intelligence élevé peuvent apprendre n'importe quel langage, à l'exception du druidique et des langages mentionnés dans la liste des anciens langages (page 251 du *Cadre de campagne - La mer Intérieure*). Tous les langages, à l'exception du druidique, sont disponibles en mettant un rang de compétence en linguistique (cf ci-dessous). Les personnages originaires du Tian reçoivent gratuitement les langages Tien et Commun.

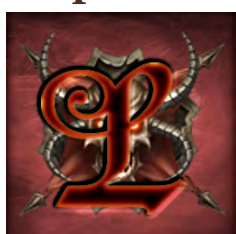
Étape 4 : Compétences



l'étape suivante consiste à déterminer quel entraînement spécifique (compétences) votre personnage a reçu. Vous faites ceci en respectant les principes standards qui sont décrits dans le *Manuel des joueurs*. Vous déterminez votre nombre de points de compétence initial, puis vous les dépensez comme vous le souhaitez.

En montant des niveaux dans votre classe de prédilection, vous pouvez également gagner 1 point de compétence supplémentaire par niveau.

Étape 5 : Dons



es personnages sélectionnent leurs dons en respectant les règles mentionnées dans le *Manuel des joueurs*. Certains dons du *Manuel des joueurs* ne sont pas accessibles aux personnages de la Société des Éclaireurs. Ces dons incluent Préparation de potions, Création d'armes et armures magiques, Création de baguettes magiques, Création de bâtons magiques, Création de sceptres magiques, Création d'objets merveilleux, Création d'anneaux magiques, Prestige, et Écriture de parchemins.

Ni les dons de création, ni le chapitre relatif à la création d'objets magiques du *Manuel des joueurs* ne sont autorisés dans la Campagne. De plus, à l'exception des exemples spécifiques cités dans ce guide ou sur la FAQ de la Société des Éclaireurs, la fabrication d'objets courants n'est également pas acceptée dans la Campagne.

Le site Paizo («Ressources Additionnelles») contient une analyse livre par livre de tous les dons autorisés dans la Campagne, au delà de ceux mentionnés dans le *Manuel des joueurs*. Vérifiez cette source avant de choisir un don en dehors du *Manuel des joueurs*.

Étape 6: Factions



uit factions particulièrement actives, conspirent pour influencer et contrôler la Société des Éclaireurs. Votre personnage appartient à l'une de ces huit factions (les personnages pré-tirés sont réputés appartenir à la faction de la Grande Loge). Chaque fois que vous participez à une aventure de la Société des Éclaireurs, votre responsable de faction vous donnera une mission secondaire spécifique liée aux objectifs de votre faction. La réalisation de ces missions influence la trame globale de la Campagne et permet à votre personnage d'accéder à des récompenses et avantages spécifiques.

Une description détaillée de ces huit factions se trouve dans le Chapitre 4 de ce guide. Vous en trouverez ici un bref résumé.

Andoran : Les membres de la faction Andorane cherchent à renverser les tyrans de l'intérieur, en fournissant aux dissidents et aux rebelles de l'équipement, des fonds, ou des renseignements. Ils sont des adversaires féroces de l'esclavage et peuvent prendre des mesures extrêmes contre ceux qui achètent ou vendent des personnes.

Cheliox : La promesse de pouvoir et de richesse attirent de nombreux candidats vers la faction Chelaxienne,

qui cherche à répandre la foi et l'ordre d'Asmodéus à travers la mer Intérieure et au-delà.

Grande Loge : Les membres de cette faction se situent au dessus des gesticulations futiles des étrangers, et ils constituent le plus grand soutien du Décemvirat, les maîtres masqués de la Société des Éclaireurs.

Osirion : Les déserts d'Osirion abritaient jadis une civilisation dont l'influence s'est perdue au fil des siècles. Le Prince de Rubis Khemet III, mécène personnel de cette faction, cherche à réacquiescer les secrets et les artefacts perdus du glorieux passé d'Osirion afin de restaurer le prestige de sa nation.

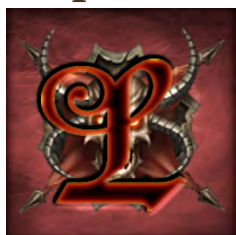
Les Sczarni : Tous les Éclaireurs ne servent pas la Société avec des intentions pures, et les membres de cette faction ne sont pas contre le fait de retirer quelques avantages personnels lors des missions qui leur sont confiées.

La Croisade d'Argent : Largement composée de paladins, de prêtres et d'autres serviteurs du bien, les membres de la Croisade d'Argent cherchent à orienter les ressources et les missions de la Société vers des causes dont leur objectif est de répandre le Bien dans le monde. Ils s'opposent aux factions qui pourraient causer du discrédit à la Société plutôt que d'en augmenter la gloire, et ils cherchent constamment à améliorer la moralité de leurs compagnons Éclaireurs.

Qadira : La faction de Qadira cherche à contrôler le commerce de toute la mer Intérieure, brisant ainsi le monopole de ses ennemis et imposant le sien. Dans la poursuite de cet objectif, ils peuvent démontrer une brutalité qui ferait même frémir des Chelaxiens. Leurs missions impliquent fréquemment de diffamer un rival ou de perturber le commerce d'une autre nation.

Taldor : Le puissant Empire Taldan s'étendait jadis sur une portion significative de la mer Intérieure, mais leurs jours de gloire sont loin derrière. Ils cherchent à reconstituer cet Empire, non pas par la conquête comme leurs ancêtres le firent, mais par la ruse et la politique en dressant ses ennemis les uns contre les autres. Et, bien sûr, en prenant le contrôle d'Absalom.

Étape 7: Traits



es personnages de la Société des Éclaireurs commencent la Campagne avec deux traits - des avantages mineurs utilisables en jeu, liés à leurs origines dans le monde de Golarion. Les règles complètes concernant les traits peuvent être trouvées dans le *Manuel des joueurs* - Règles avancées ou gratuitement en ligne dans le Character Traits Web Enhancement (VF) (par Black-Book Éditions).

Les personnages déterminent leurs traits à partir de six catégories différentes: Base, campagne, équipement, race, régionaux, et religieux. Un personnage ne peut avoir qu'un seul trait tiré de chaque catégorie (ou sous-catégorie dans le cas des traits de base, qui sont répartis entre les domaines du combat, de la foi, de la magie et du social). En fonction de la faction choisie pour votre personnage, vous avez accès à des choix de traits supplémentaires présentés dans le Chapitre 4 de ce guide. Ces traits de faction comptent

ABSALOM	
Titre	
Alignement	N
Gouvernement	Un Grand Conseil composé des représentants de plusieurs maisons nobles et de groupes religieux majeurs. Le chef de ce conseil, nommé le Primarche, bénéficie de nombreux privilèges.
Dirigeant(s)	Seigneur Gyr de la Maison Gixx, Primarche d'Absalom, Protecteur de Kortos
Capitale	Absalom (303,900)
Villes	Diobel (4,850), Escadar (11,700)
Sites	
Habitants	
Langues	Commun, Keleshite, Osirian
Religions	Abadar, Aroden, Calistria, Cayden Cailean, Iomedae, Irori, Nethys, Norgorber, Sarenrae, Shelyn
<i>Voir aussi</i> : <u>Liste des nations de Golarion</u>	

comme des traits de campagne - en effet, ils constituent les traits de campagne pour la Campagne Organisée de la Société des Éclaireurs. Aucun autre trait de campagne tiré d'une autre source ne peut être choisi par les personnages. Afin de sélectionner un trait de faction, votre personnage doit appartenir à la faction associée.

Étape 8: Alignement



Aucun alignement mauvais n'est autorisé dans la *Campagne Organisée de la Société des Éclaireurs*. Vous pouvez sélectionner n'importe quel autre alignement pour votre personnage, tout en gardant à l'esprit les restrictions d'alignements applicables à certaines classes.

Étape 9: Points de Vie



Les personnages de la Société des Éclaireurs commencent la campagne avec un nombre de points de vie prédéterminé et gagnent un nombre de points de vie spécifique chaque fois qu'ils progressent d'un niveau.

Consultez la table suivante pour trouver les valeurs appropriées pour votre personnage.

TABLE 2-2 : POINTS DE VIE PAR CLASSE

Classe	Dé de Vie (Hit dice)	PdV (HP) au 1er ni- veau	PdV (HP) Gagnés par Niveau
Ensorcelleur, sorcière ¹ , Magicien	d6	6	4
Alchimiste ¹ , barde, prêtre, druide, inquisiteur ¹ , magus ² , moine, ninja ³ , oracle ¹ , roublard, conjurateur ¹	d8	8	5
Chevalier ¹ , guerrier, pistoler ³ , paladin, rôdeur, samurai ³	d10	10	6
Barbare	d12	12	7

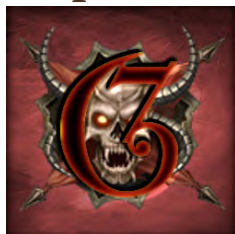
¹ Apparaît dans le *Manuel du joueur - Règles avancées*.

² Apparaît dans *L'art de la magie*.

³ Apparaît dans *L'art du combat*.

Si votre personnage appartient à une classe ou à une classe de prestige qui n'est pas nominativement mentionnée dans ce tableau, utilisez la ligne correspondant au dé de vie approprié pour déterminer combien de points de vie vous gagnez pour chaque niveau dans cette classe. Si votre personnage gagne ultérieurement des niveaux dans une autre classe, il gagne le montant indiqué dans la colonne la plus à droite pour chaque niveau dans cette classe, y compris le premier niveau. Le nombre de points de vie dans cette colonne représente les points de vie correspondant au dé de vie de chaque niveau ; à ce chiffre ajoutez, si applicable, les modificateurs de Constitution, les bonus de classe de prédilection, et les bonus liés au don de Robustesse.

Étape 10: Équipement



Chaque personnage de la *Campagne Organisée de la Société des Éclaireurs* commence la campagne avec 150 pièces d'or. Toutes les armures, armes et équipement mentionnés dans le *Manuel des joueurs* sont disponibles à l'achat. Vous pouvez également acheter de l'équipement autorisé mentionné dans les autres ouvrages Pathfinder qui sont listés dans les Ressources Additionnelles. Vous pouvez acheter des objets magiques lors de la création de votre personnage s'ils sont mentionnés dans la section «Objets toujours disponibles» du

chapitre 5 de ce document. Le chapitre 5 contient également des informations sur l'achat d'objets à l'issue de votre premier scénario, ainsi qu'entre toutes les aventures qui suivront.

Étape 11: Finalisation



maintenant que vous avez défini les particularités techniques de votre personnage, il est temps d'affiner les détails de l'apparence, de la religion et de l'histoire de votre personnage, ainsi que la représentation de votre personnage durant les rencontres tactiques sur la table de jeu.

Apparence : Préparez une description de l'apparence de votre personnage que vous pourrez lire aux autres joueurs durant les présentations avant le début de chaque scénario.

Religion : Les personnages peuvent choisir de vénérer toute divinité listée dans la table des dieux du *Manuel des joueurs*, du *Cadre de campagne - La mer Intérieure*, de *Pathfinder Campaign Setting: Gods and Magic*, ou de n'importe quel ouvrage mentionné dans la liste officielle des Ressources Additionnelles. Les personnages peuvent décider d'adorer une divinité maléfique, mais ils doivent toujours se trouver à un cran de l'alignement de la divinité qu'ils ont choisi. Pour les prêtres, il s'agit d'un choix très important car l'alignement de leur dieu détermine si le prêtre canalise de l'énergie positive ou de l'énergie négative, une décision qui a des conséquences tactiques importantes pour le prêtre et ses alliés. Les prêtres, les inquisiteurs, les paladins, les cavaliers et les samourais de l'ordre de l'étoile doivent choisir une divinité car toutes les classes qui reçoivent des sorts ou des compétences de nature divine les reçoivent de leur dieu. Les druides, les oracles et les rangers sont une exception à cette règle. Cette liste n'est pas exhaustive, et les lanceurs de sorts divins des futures classes qui seront rajoutées à la Campagne par des ressources additionnelles devront également choisir un dieu sauf précision contraire. Sinon, les personnages qui ne reçoivent pas de pouvoirs d'une source divine peuvent choisir d'être athées ou de ne pas avoir de dieux du tout.



Histoire : Chaque fois que vous finissez un scénario, votre Maître de Jeu vous remettra une fiche de chronique, un document officiel qui mentionne les points d'expérience que vous avez gagnés durant le scénario, ainsi que les trésors que vous avez découverts et d'autres informations importantes. Vous pouvez décider de mentionner sur cette fiche d'autres détails additionnels relatifs à l'aventure - les faits marquants, les PNJ intéressants, les autres personnages qui vous accompagnaient etc. - afin de vous aider à vous rappeler le passé de votre personnage et à influencer son futur.

Figurine : Le jeu de rôle Pathfinder utilise un quadrillage d'une taille standard de 1 pouce (2,5 cm) pour déterminer le mouvement et le positionnement tactique en combat. En conséquence, vous avez besoin de représenter votre personnage sur le quadrillage. La première fois que vous jouez, il est tout à fait acceptable que vous utilisiez ce que vous avez à portée de main - une pièce, un dé, et ainsi de suite - mais si vous devenez plus impliqué dans la campagne, vous devriez utiliser une figurine de jeu pour représenter votre personnage chaque fois que vous jouez. Vous pouvez également utiliser les pions tirés de la *Boîte d'initiation Pathfinder JdR*, du *RPG Codex*, ou de tout autre produit qui contient des pions. En partenariat avec les sociétés Reaper Miniatures et WizKids, Paizo produit une grande variété de figurines officielles en métal (à peindre) ou en plastique (pré peintes) parmi lesquelles vous pouvez choisir, mais toute figurine de la taille appropriée, pion ou marqueur peut faire l'affaire.

Modifier votre personnage



La Société des Éclaireurs repose sur les choix des joueurs et sur leur capacité à assumer ces choix une fois qu'ils ont été faits. Cependant, il existe une méthode vous permettant de modifier votre personnage à travers le processus de ré-entraînement.

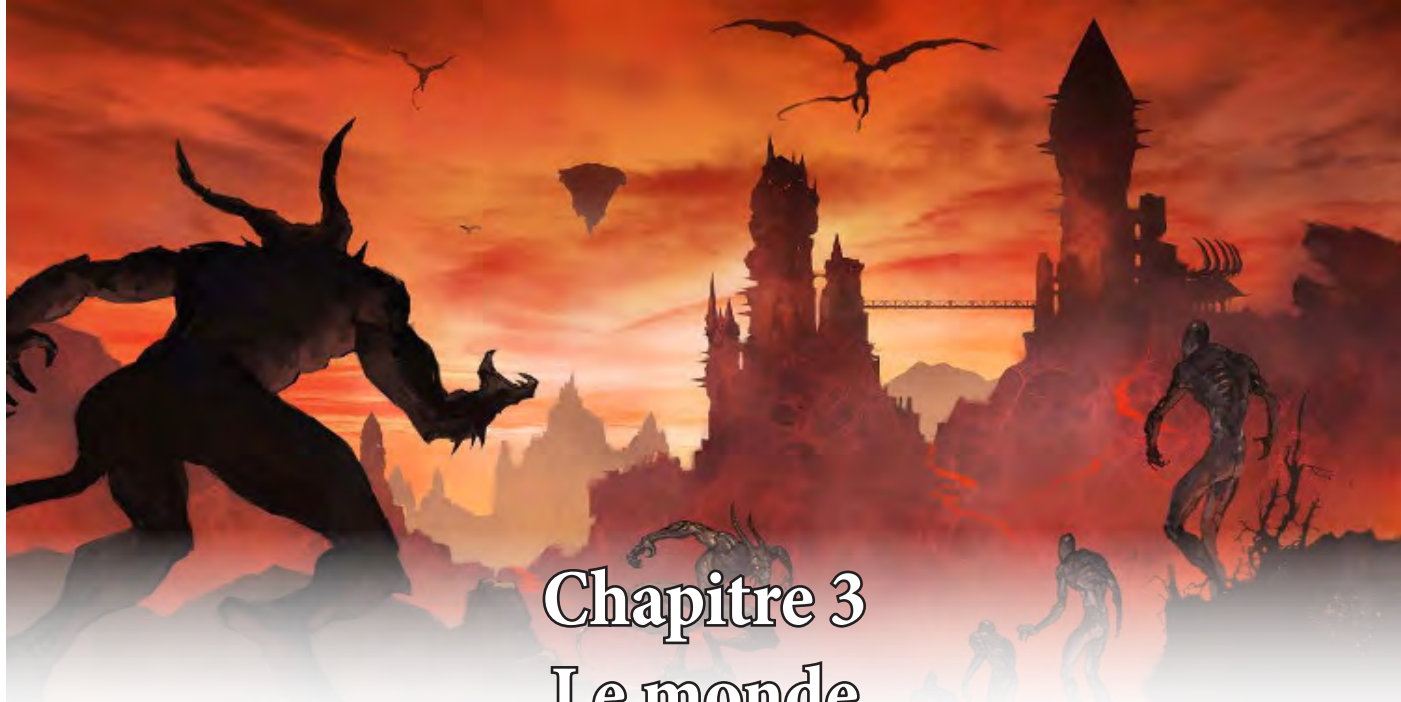
Au début de votre carrière d'éclaireur, vous avez le droit d'ajuster votre personnage avant de vous lancer dans la longue aventure. Avant de changer de niveau pour la première fois, vous pouvez modifier n'importe quel aspect de votre personnage à l'exception de son numéro au sein de la société des Éclaireurs.

Si les Chroniques ont déjà été déclarées à Paizo par votre MJ, nous préconisons de conserver le nom du personnage et sa faction

Les modifications doivent être effectuées entre les aventures et au plus tard avant de commencer à jouer en tant que 2e niveau. Les exceptions seront précisées dans le FAQ de la Société des Éclaireurs. Vous pouvez conserver tous les trésors, les points de prestige, les récompenses spéciales et l'expérience que vous avez gagnés et les utiliser avec votre personnage modifié tant que leurs critères d'utilisation sont respectés.

En ce qui concerne l'équipement, Michael Brock a donné la précision suivante: «Vous pouvez revendre tout votre équipement à sa pleine valeur et racheter un nouvel équipement»

Après le premier niveau et si vous possédez une copie du Pathfinder RPG Ultimate Campaign, vous pouvez utiliser les règles de ré-entraînement (pages 188 et suivantes) pour ajuster votre personnage. De tels changements doivent être effectués en présence d'un MJ de la Société des Éclaireurs, le MJ doit parapher chaque modification, et chaque modification doit être mentionnée sur une feuille de Chronique officielle. Si le MJ souhaite auditer votre personnage avant d'effectuer les modifications, vous devez présenter l'intégralité du personnage au MJ. Si le temps est limité, le MJ peut choisir de ne pas autoriser de ré-entraînement pendant cette session. Quand vous utilisez les règles de ré-entraînement, vous devez dépenser des ressources ainsi qu'il l'est décrit dans la section Ré-entraînement du Ultimate Campaign, ainsi qu'un point de prestige par jour de ré-entraînement car le temps entre les scénarios n'est pas défini.



Chapitre 3

Le monde



La *Campagne Organisée de la Société des Éclaireurs* est basée dans la grouillante métropole d'Absalom. Les habitants d'Absalom éprouvent une certaine fierté à vivre dans l'une des plus grandes et des plus riches villes du monde connu - et certainement la plus célèbre. Selon le mythe, Absalom a été fondée par Aroden, le dernier des premiers humains, quand il a ramené la Pierre-étoile des profondeurs de l'océan et qu'il l'a déposée là où elle repose encore, au cœur de la ville.

Ainsi, cette fameuse ville est un mythe vivant dans le monde de Golarion. Absalom se trouve dans le port naturel le plus important de l'île de Kortos, au centre de la mer Intérieure. Cette situation lui permet de contrôler des douzaines de voies maritimes majeures et en fait une halte inévitable lors de tout voyage sur cette mer. La combinaison des influences marchandes, stratégiques et religieuses d'Absalom lui a valu le surnom de « ville au centre du monde ».

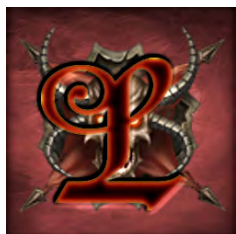
Bien sûr, Absalom attire aussi de nombreux conquérants potentiels, mais depuis sa fondation il y a presque 5 000 ans, la cité n'a jamais été prise. Les ruines d'une douzaine de châteaux de siège jonchent le sol à l'extérieur des murailles de la ville, et son port est tellement encombré par les mâts et les coques d'épaves de navires de guerre qu'il faut payer les services d'un pilote au regard averti pour y entrer par la voie des mers.

Quand Aroden fit émerger l'île de Kortos des profondeurs de la mer Intérieure et fonda Absalom, il appela les sages et les braves des terres alentours et leur proposa de venir habiter ce nouveau territoire et de protéger la pierre-étoile contre tous ceux qui voudraient la prendre. Des nobles, des marchands et des aventuriers, venus plus particulièrement de l'Andoran, du Chéliax, de l'Osirion, du Qadira, du Taldor et de la Thuvie, s'installèrent dans la ville. Sa culture est donc fortement influencée par toutes ces nations et bien des maisons nobles s'identifient avec des éléments de celles-ci. Les gens du peuple représentent un éventail de cultures encore plus vaste, des elfes de la Tour acérée et des marchands du Tian jusqu'aux voyageurs venus d'autres plans. Pour celui qui sait où regarder, on peut trouver de la nourriture, des chants et des vêtements issus de chaque coin de Golarion. Avec un certain sérieux, on dit même qu'il est impossible d'avoir l'air d'un étranger en Absalom.

Le Pathfinder Society Field Guide (en VO) propose un bref aperçu des quartiers de la ville avec des informations générales que devrait connaître tout Éclaireur. Pour de plus amples informations sur l'histoire de cette

ville, ses habitants et ses lieux, lisez le [recueil d'Absalom](#) (en VF). Ces ouvrages sont disponibles sur [paizo.com](#) (en VO), [black-book-editions.fr](#) (en VF) ou dans votre boutique de jeux ou librairie.

La Société des Éclaireurs



La Société des Éclaireurs existe depuis plus de 400 ans. Son histoire regorge d'exploits de courageux héros qui enchantent les populations de la mer Intérieure.

Ses membres comprennent des explorateurs, des historiens, des pilliers de tombes, des chasseurs de trésors et des vagabonds qui explorent les étendues les plus lointaines de ce monde à la recherche de reliques perdues capables de dévaster le monde et de réponses à des énigmes plus

vieilles que les dieux. Ces héros bravent des ruines envahies par la vigne dans la jungle, gravissent des pics enneigés et parcourent les sables brûlants du désert, à la recherche de tombes ensevelies et de monuments des temps anciens.

Lors d'une découverte ou d'un voyage particulièrement important, les membres de la Société envoient un rapport de leurs exploits à leurs supérieurs, les capitaines-aventuriers, qui vont vérifier l'authenticité de ce manuscrit avant de le transmettre aux dirigeants masqués de la Société des Éclaireurs : l'énigmatique Décemvirat, un cercle de 10 Éclaireurs expérimentés qui dirigent les activités de la Société. Leurs directives laissent croire subtilement à chaque Éclaireur qu'il pense agir de sa propre initiative alors qu'en fait, il ne fait qu'obéir à la volonté des Dix.



La société ne reconnaît pas de règlement officiel, mais on attend de tous ses membres qu'ils respectent un code de conduite général, et des rapports signalant un manquement à ce code entraînent le renvoi de l'organisation. Les trois devoirs les plus importants d'un Éclaireur sont les suivants :

Explorer : Chaque éclaireur doit participer au développement des connaissances et de la réputation de la Société en parcourant des terres lointaines, en découvrant des secrets interdits et en reconstituant l'histoire secrète du monde. Ils sont encouragés à se rendre dans des terres inconnues, en quête de mystères toujours plus fantastiques.

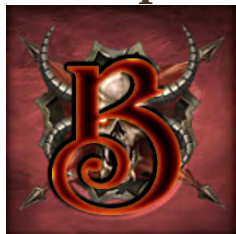
Rapporter : Au cours de leurs aventures, on attend des Éclaireurs qu'ils tiennent un journal détaillé avec des cartes et le récit de leurs exploits. A la fin d'une mission réussie, l'agent envoie une copie de ses notes à son supérieur immédiat, le capitaine-aventurier local, qui en fera une vérification complète (en utilisant souvent une divination). Certains des exploits, les plus remarquables, sont envoyés à Absalom et au Décemvirat qui rassemble les meilleurs récits dans une série à parution irrégulière, les Chroniques des Éclaireurs, qui sont envoyés aux capitaines-aventuriers pour qu'ils les distribuent aux Éclaireurs qui sont sur le terrain.

Coopérer : La Société n'impose aucune obligation morale à ses membres, ainsi ses agents peuvent appartenir à toutes les races, toutes les croyances et avoir des motivations diverses. Au même moment, un loge peut abriter un invocateur diabolique du Chéliax, un paladin de la [Croisade d'argent](#), un nécromant osirien obsédé par les antiquités et un amical conteur taldorien. Les agents Éclaireurs, et peu importe à laquelle des 8 factions ils appartiennent, sont tenus de respecter les objectifs des autres agents et de rester en dehors de leurs affaires, à moins de leur offrir un coup de main.

Le [Pathfinder Society Field Guide](#) (en VO), le [Pathfinder Campaign Setting: Seekers of Secrets](#) (en VO) et [Pathfinder Society Primer](#) (en VO) contiennent de nombreux renseignements supplémentaires sur l'histoire,

les buts et les méthodes de la Société des Éclaireurs, y compris des règles optionnelles officielles pour vous aider à intégrer votre personnage dans les principales organisations de la campagne.

Les Capitaines-aventuriers et la Grande Loge



ien des Éclaireurs parcourent le monde en quête de richesses et d'aventures et ne s'arrêtent que le temps de planifier leur prochain coup ou dépouiller consciencieusement une ancienne ruine de tous ses trésors et de tous ses secrets. Mais il existe une autre catégorie d'Éclaireurs, une catégorie inconnue du grand public mais indispensable au bon fonctionnement de l'organisation. Il s'agit des capitaines-aventuriers qui gèrent les affaires régionales et des groupes parfois importants d'hommes de terrain, de subalternes, de domestiques et de gardes.

La Grande loge d'Absalom est la seule qui se distingue de ses pairs. Contrairement aux loges de moindre importance qui parsèment le continent et qui dissimulent souvent leurs activités derrière une façade commerciale ou domestique, elle affiche fièrement son affiliation. Le glyphe de la Route ouverte, qui se cache si souvent dans la rose des vents d'une carte ou dans les ornements d'un ouvrage pour montrer l'approbation voilée de la Société des Éclaireurs, brille fièrement au-dessus de la grille d'une redoute aux parois abruptes en plein cœur d'Absalom. Le mur d'enceinte entoure sept forteresses massives qui remontent à la fondation de la ville, peut-être sont-elles à l'origine les forteresses d'un domaine d'une famille noble éteinte depuis longtemps ou le bastion d'un gouvernement oublié. Durant les 400 dernières années, cette forteresse est devenue la place forte des Éclaireurs, le siège du Décemvirat et le reliquaire légendaire des trésors et des légendes de la Société.



Chapitre 4

Les factions

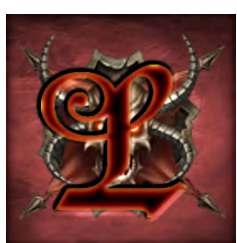
Huit factions se disputent le contrôle de la cité d’Absalom, utilisant la Société des Éclaireurs pour soutenir leurs différentes causes et missions. Choisissez votre faction avec attention - vous risquerez fréquemment votre vie pour elle !

Les relations entre les factions



es différents chefs de factions ont été très clairs avec leurs membres sur le fait qu’une guerre ouverte entre les factions n’est pas tolérable et qu’elle n’aboutirait qu’à compromettre la capacité de chaque faction à mener à bien sa contribution aux objectifs globaux du Démentvirat. Bien que les joueurs soient encouragés à user de créativité pour mener à bien des missions en coopération avec des éclaireurs ayant des opinions différentes, il leur est strictement interdit d’être ouvertement hostile envers les membres des autres factions, même si les membres des factions les plus loyales conservent leur allégeance secrète, et ne partagent leurs missions et informations de faction qu’avec les autres membres de leur faction.

Choisir votre faction



e choix de sa faction est aussi important que celui de sa classe ou de sa race - il définit votre personnage au sein de la campagne, et il lie son destin à celui d’une nation ou d’une cause particulière. Avant de choisir la faction de votre personnage, étudiez chacune avec attention et choisissez celle qui correspond le mieux au personnage que vous créez. Si la faction choisie est affiliée à un pays spécifique (comme Andoran ou Chéliax), votre personnage n’a pas besoin d’être originaire de ce pays. Des barbares Ulfen au service du Taldor, des mages Thuvian au service du Chéliax, un rôdeur Mwangi au service du Qadira, sont toutes des options possibles.

Certaines classes sont plus difficiles à jouer dans certaines factions que dans d’autres. Si vous avez un bon concept pour un paladin dans la faction du Chéliax, alors jouez ce personnage. Gardez juste à l’esprit que ça risque d’être plus difficile pour vous de réussir à accomplir des missions de faction dont les objectifs sont notoirement diaboliques.

Andoran



a faction d'andorane attaque ses ennemis depuis l'intérieur, elle trouve des dissidents, des combattant pour la liberté et des révolutionnaires au sein des populations de ses ennemis et offre à ses alliés les aides secrètes, l'équipement, les fonds et les renseignements dont ils ont besoin pour renverser les tyrans. Les missions des membres

de la faction andorane consistent souvent à aider les groupes rebelles au sein des autres factions, car un Andoran est toujours prêt à accomplir tout ce qui pourrait ébranler le pouvoir d'un despote. Le chef de la faction andorane est le Major Colson Madris, un membre du prestigieux ordre andoran des Chevaliers de l'Aigle, qui brandit son épée à deux mains aussi bien contre les esclavagistes que contre les tyrans. Maldris a été le plus jeune andoran à porter l'Aigle doré sur ses épaules et avec de nombreuses victoires revendiquées au nom de la liberté, cette étoile montante a froissé de nombreuses plumes le long de son chemin.



Objectif : Liberté et démocratie pour tous

Les membres de la faction andorane cherchent à déclencher la révolution dans les anciens empires décadents et à civiliser et éduquer les peuples ignorants de terres perdues et inconnues. Ils poussent à l'abolition de l'esclavage et à la punition de ceux qui le pratiquent. Ils portent la torche de la liberté dans les recoins les plus sombres du monde et bannissent le mysticisme, le diabolisme et la peur. Un membre de cette faction effectue souvent des actions de sabotage et de diplomatie pendant les missions qui lui sont confiées et il doit être prêt à enfreindre les règles de lois tyranniques, afin de semer la graine de la liberté, même si cela nécessite l'emploi de techniques quelques peu douteuses.

Traits d'Andoran

Les membres de la faction andorane peuvent prendre les traits de campagne ci-dessous à la création du personnage ou via le don Traits supplémentaires.

- **Lame du capitaine** (Captain's Blade) : Vous êtes né à bord d'un bateau et vous avez appris à vous battre aux cotés des hommes et des femmes d'un navire de la flotte andorane. Tant que vous naviguez à bord de n'importe quel vaisseau, vous gagnez un bonus de trait de +1 aux jets d'Acrobaties et d'Escalade. Une de ces compétences (au choix) devient une compétence de classe pour vous.
- **Explorateur** (Explorer) : Votre patrimoine familial est rempli d'explorateurs fiers et réputés, et vous êtes naturellement un pionnier. Vous gagnez un bonus de trait de +1 aux tests de Survie, et Survie est une compétence de classe pour vous.
- **Combattant de la liberté** (Freedom Fighter) : Votre famille a longtemps fait la guerre contre la tyrannie, et vous avez appris beaucoup de choses sur la guérilla durant votre jeunesse. Vous gagnez un bonus de trait de +1 aux tests de Discrétion et un bonus de trait de +1 aux jets d'attaque faits au cours d'un round de surprise.
- **L'œil du chasseur** (Hunter's Eye) : Vos parents vous ont béni avec la grâce du Dieu Érastil quand vous étiez jeune et vous excellez au tir à l'arc. Vous pouvez tirer au double du premier facteur de portée d'un arc long ou d'un arc court sans subir de pénalité et vous êtes toujours considéré comme compétent avec l'une de ces armes (au choix).
- **Indomptable** (Indomitable) : Votre forte indépendance vous rend plus résistant aux dominations et aux contrôles. Vous gagnez un bonus de trait de +1 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets des enchante-ments.

Chéliax



es Chéliaxiens sont les maîtres de la séduction mais aussi de la souffrance. Ils appâtent leurs ennemis avec des promesses d'aide, de richesses et de gloire puis ils s'assurent de leur obéissance par le fouet et les feux de l'enfer. La faction chéliaxienne gagne de nouvelles recrues à sa sombre cause par la tentation. Le Chéliax offre

désir, pouvoir, richesses et vanité et se sert de la nature faible de chaque homme pour provoquer sa chute. Mais lorsque les adversaires ont été séduits, ils doivent ensuite être punis. Nombre de missions de cette faction consistent à plonger des âmes vertueuses dans le vice et les ténèbres en les tentant puis ensuite de menacer de révéler leurs péchés, à moins qu'elles n'apportent leur aide aux agents dévoués du Chéliax. Les tromperies des diables ont provoqué la chute de bien des âmes depuis des temps immémoriaux et les serviteurs des enfers servent parfaitement les desseins de la faction chéliaxienne dans sa quête pour le contrôle d'Absalom.



Manipulatrice et sensuelle, la paracomtesse Zarta Dralneen guide la faction Chéliax de la Société des Éclairés. Savourant intensément son rôle d'ambassadrice, la paracomtesse est tristement célèbre pour ses soirées de débauche dans sa villa et affectionne de découvrir des secrets avec une promesse de pouvoir.

Objectif : La loi avant tout

Le Chéliax veut étendre la loi d'Asmodéus à tout Golarion. Il apporte l'ordre là où règne le chaos, étouffe les concepts dérangeants de liberté et d'autodétermination et ne laisse dans son sillage que des âmes brisées prêtes à accepter les entraves de l'esclavage. Le monde doit se soumettre à l'ordre et les mortels sont conçus pour obéir aux ordres des plus grandes puissances. La loi et l'ordre sont les seigneurs naturels de Golarion et si la racaille de la mer Intérieure est incapable de comprendre cette réalité simple, elle doit alors être purifiée par un déluge de feu.

Traits du Chéliax

Les membres de la faction du Chéliax peuvent choisir les traits de campagne ci-dessous à la création du personnage ou via le don Traits supplémentaires.

- **Marque du diable** (Devil's Mark) : vous portez la marque d'un puissant diable et toute créature maléfique qui l'aperçoit réfléchit à deux fois avant de croiser votre chemin. Vous gagnez un bonus de trait de +2 sur tous les jets de Bluff, Diplomatie, Intimidation et Psychologie quand vous traitez avec des extérieurs de sous-type Mal.

- **Présence diabolique** (Fiendish Presence) : votre famille a régulièrement été entourée de diantrefosses et d'érinyes alors que vous étiez enfant et, par conséquent, vous avez appris à manipuler les gens mieux que la plupart des personnes. Vous gagnez un bonus de trait de +1 sur les jets de Diplomatie et Psychologie. L'une de ces compétences (au choix) devient une compétence de classe pour vous.

- **Feux de l'enfer** (Fires of Hell) : vos parents ont signé un pacte avec un diable de l'enfer avant votre naissance et, en conséquence, vous pouvez appeler le feu à votre aide. Une fois par jour, comme une action rapide, vous pouvez appeler le feu, entourant une unique arme que vous tenez d'une aura de feu qui inflige un 1 point de dégât de feu supplémentaire pour un nombre de rounds égal à votre bonus de Charisme. Ce feu dégage une lumière équivalente à celle d'une torche. Il s'agit d'un pouvoir surnaturel.

- **Maître des pentacles** (Master of Pentacles) : vos nombreuses années passées à étudier l'art de l'invocation vous ont donné une connaissance unique de cette discipline subtile et complexe. Une fois par jour, en lançant un sort de l'école de l'Invocation, augmentez votre niveau de lanceur de sort de deux pour déterminer la durée du sort.

- **Buveur d'âme** (Soul Drinker) : il y a une sombre faim en vous qui se réjouit quand vous ou un allié tuez un ennemi. Une fois par jour, quand une créature ennemie est tuée, vous pouvez, par une action immédiate, gagner un nombre de points de vie temporaires égal aux dés de vie de l'ennemi tué. Ces points de vie temporaires durent 1 minute. Il s'agit d'un pouvoir surnaturel.

La Grande Loge



a Grande Loge d'Absalom attire des Éclaireurs de tous les coins de la mer Intérieure et au delà. Les âmes aventureuses affluent vers le vaste complexe de tours, de bibliothèques, de reliquaires et de musées de la Société pour s'entraîner, effectuer des recherches et échanger leurs expériences du terrain. En conséquence, les Éclaireurs de toutes

origines tiennent la Grande Loge d'Absalom en haute estime et la considèrent comme leur maison. En son sein, un groupe de dirigeants masqués - le Décemvirat - guide les activités globales de la Société depuis son aire, la tour de Flèche du ciel (Skyreach). Les autres Éclaireurs peuvent vouer allégeance à des pays étrangers ou des factions religieuses, mais les membres de la faction de la Grande Loge sont loyaux envers les Dix et la Société des Éclaireurs elle-même.



Le capitaine-aventurier Ambrus Valsin, qui contrôle l'ensemble des activités au sein de la Grande Loge, est détesté par de nombreux nouveaux Éclaireurs, mais apprécié par les vétérans pour son habile affectation des agents. Soucieux du détail et agacé par l'inefficacité, il n'apprécie pas l'impertinence et réserve les missions les plus difficiles à ceux qui le contrarient.

Objectif : Loyauté absolue au Décemvirat

Les membres de cette faction sont les plus dévoués de la Société des Éclaireurs, incarnant par dessus tout les principes clés de l'organisation. Focalisés sur l'exploration des ruines, aussi bien que de l'appropriation des artefacts des mains de ceux qui ne les apprécient pas à leur juste mesure, ces Éclaireurs ont une curiosité insatiable. Les Éclaireurs de la Grande Loge font d'excellents coéquipiers dans les grandes expéditions et ont rempli les tomes des Chroniques des Éclaireurs depuis les premiers volumes. Ils s'inspirent souvent des exploits du premier Éclaireur Durvin Gest, aspirant à devenir aussi célèbre que cet aventurier légendaire.

Traits de la Grande Loge

Les membres de la faction de la Grande Loge peuvent prendre les traits de campagne ci-dessous à la création du personnage ou via le don Traits supplémentaires.

- **Connaissance d'initié** (Insider Knowledge) : le capitaine-aventurier Valsin aime se tenir au courant de la situation au sein de la Société des Éclaireurs et vous faites de votre mieux pour l'imiter. Choisissez Diplomatie ou Connaissances (local). Vous gagnez un bonus de trait de +1 pour tous les jets de la compétence choisie et cette compétence devient une compétence de classe pour vous.
- **Loyauté** (Loyalty) : vous résistez aux tentatives pour vous dissuader d'obéir à la volonté du Décemvirat. Vous gagnez un bonus de trait de +1 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets d'enchantement.
- **Observateur** (Observant) : parfois, il est utile de prêter attention à votre environnement et aux gens que vous rencontrez. Choisissez Perception ou Psychologie. Vous gagnez un bonus de trait de +1 pour tous les jets de la compétence choisie et cette compétence devient une compétence de classe pour vous.
- **Formation appropriée** (Proper Training) : le temps passé à la Grande Loge d'Absalom vous a bien servi. Choisissez Connaissances (géographie) ou Connaissances (histoire). Vous gagnez un bonus de trait de +1 pour tous les jets de la compétence choisie et cette compétence devient une compétence de classe pour vous.
- **Faute instructive** (Teaching Mistake) : vous connaissez les conséquences d'un échec et vous vous efforcez

de ne jamais faire la même erreur deux fois. Une fois par scénario, quand vous obtenez un 1 naturel sur un jet de sauvegarde, vous gagnez un bonus de trait de +1 sur la prochaine sauvegarde, qui doit être utilisé avant la fin du scénario.

Osirion



ela fait des siècles que les diverses puissances de la mer Intérieure considèrent l'Osirion comme une nation impuissante qui a perdu tout son prestige passé. Et l'Osirion ne voudrait pas qu'il en soit autrement car depuis que le prince de Rubis est monté sur le trône, ce pays rassemble ses forces et se prépare à proclamer sa suprématie sur la mer

Intérieure. Apparaissant comme un homme austère en robe pourpre et sandales en cuir simples, Amenopheus, aussi connu sous le nom de sage de Saphir, guide subtilement la faction d'Osirion. Amenopheus est censé être le conseiller de Dremdhet Salhar, un noble osirien obèse qui siège au grand conseil d'Absalom, mais en réalité, cet homme ne prononce pas une phrase que le sage de Saphir n'ait d'abord plantée dans son esprit.



Objectif : Acquérir le pouvoir par la connaissance

En des temps immémoriaux, les pharaons de l'Ancien Osirion ont créé des merveilles qui dépassaient l'imagination. Ils ont conçu de puissantes épidémies magiques pour détruire leurs ennemis et ont érigé d'imposants monuments capables d'emprisonner l'âme des dieux. L'Osirion laisse les autres factions se disputer d'insignifiants avantages politiques ou des miettes de pouvoir, comme des conditions économiques favorables, pendant qu'il se consacre à la recherche des puissants artefacts qui constituent son héritage et empêche les puissances agressives, comme le Cheliex, de les lui voler. Une fois que ces artefacts seront retournés dans leurs mains légitimes, les gloires des anciens temps annonceront l'aube d'un nouvel âge de domination pour Osirion.

Traits de l'Osirion

Les membres de la faction de l'Osirion peuvent prendre les traits de campagne ci-dessous à la création du personnage ou via le don Traits supplémentaires.

- **En phase avec les ancêtres** (Attuned to the Ancestors) : vous avez été élevé dans la croyance que les morts-vivants ne doivent pas inspirer la crainte : ils sont simplement les restes sans vie de vos ancêtres honorés. Une fois par jour, vous pouvez vous entourer d'une aura de non-vie. Les morts-vivants sans intelligence vous ignorent à moins que vous n'agissiez contre eux, comme le sort Invisibilité pour les morts-vivants. La protection dure 1 round tous les deux niveaux de votre personnage (minimum 1 round). Si vous effectuez une action offensive contre tout mort-vivant, cet effet cesse immédiatement. Il s'agit d'un pouvoir surnaturel.
- **Arpenteur de dunes** (Dunewalker) : votre peuple a longtemps erré dans les sables mouvants et traîtres et vous n'avez pas à craindre la colère hostile du désert impitoyable. Vous gagnez un bonus de trait de +4 aux jets de sauvegarde de Vigueur pour résister aux {dégâts non létaux dus à la chaleur et vous pouvez toujours vous déplacer sur le sable non magique comme s'il s'agissait d'un terrain normal.
- **Touché par la momie** (Mummy-Touched) : jeune enfant, vous avez survécu à la malédiction d'une momie. Vous gagnez un bonus de trait de +2 aux jets de sauvegarde contre les maladies et les malédictions.
- **Secrets du sphinx** (Secrets of the Sphinx) : vos ancêtres ont vénéré Néthys, qui leur a accordé un don spécial pour la divination. Une fois par jour, vous pouvez gagner un bonus de trait de +2 sur un unique jet de Connaissances. De plus, choisissez une compétence de Connaissances : cette compétence devient une compétence de classe pour vous.
- **Pilleur de tombes** (Tom Raider) : vous avez passé la majeure partie de votre vie à explorer les tombes et les

anciennes catacombes d'Osirion. Vous gagnez un bonus de trait de +1 aux jets de Perception et de Connaissances (donjons) et l'une de ces compétences (de votre choix) devient une compétence de classe pour vous.

Qadira



a faction qadirie cherche avant tout à obtenir des avantages commerciaux, à briser les monopoles de ses ennemis et à renforcer les siens. Elle propose des marchandises que personne d'autre ne peut fournir et écrase toute concurrence avec une absence de pitié à faire rougir de honte les adorateurs de diables chélaxiens. Les missions

qadiries s'intègrent toujours dans un plan à grande échelle qui vise à embarrasser ou discréditer un rival économique ou à ruiner les compagnies marchandes étrangères. Récemment arrivé à Absalom, le prince marchand et dirigeant de la faction qadirie, Aaqir al'Hakam, a un instinct surnaturel pour le commerce et dirige d'une main ferme les objectifs de la faction.



Objectif : Le contrôle absolu du marché

Le monde est petit et il rétrécit chaque jour. Le commerce est donc la clef du pouvoir. Le Qadira se moque éperdument de savoir qui siège au grand conseil d'Absalom tant que sa flotte commerciale domine le port. Il compte diriger le commerce de toute la mer Intérieure et ensuite saigner les coffres de ses ennemis à blanc. Il prévoit donc de régner en collectionnant les reconnaissances de dette et en approvisionnant les peuples des autres nations. Tant que ces royaumes envoient leur or à l'est, le satrape est ravi.

Traits du Qadira

Les membres de la faction du Qadira peuvent prendre les traits de campagne ci-dessous à la création du personnage ou via le don Traits supplémentaires.

- **Derviche** (Dervish) : vous avez été formé dans une école de combat secrète à Katheer, où vous avez appris l'art du mouvement rapide au combat. Vous gagnez un bonus (esquive) de +1 à la classe d'armure contre les attaques d'opportunité quand vous sortez de ou vous déplacez dans une zone de contrôle.
- **Ombre du désert** (Desert Shadow) : vous vous déplacez rapidement et discrètement avec grâce et vos ennemis sont souvent pris au dépourvu par votre vitesse silencieuse. Vous ne souffrez pas de pénalité sur les jets de Discrétion lors de déplacements à pleine vitesse en terrain désertique.
- **Mystères orientaux** (Eastern Mysteries) : depuis votre plus tendre enfance, vous avez étudié les anciens arts mystérieux de plusieurs organisations orientales et ces études ont rendu votre capacité de lanceur de sorts plus efficace. Une fois par jour, vous pouvez choisir un unique sort offrant un jet de sauvegarde que vous êtes en train de jeter. Vous pouvez augmenter le DD de ce sort de 2.
- **Doigt de fée** (Gold Finger) : votre famille descend d'une longue et fière tradition de cambriolage et de vol. Vous êtes un pur produit de cette tradition. Vous gagnez un bonus de trait de +1 aux jets de Sabotage et d'Escamotage, et l'une de ces compétences (au choix) devient une compétence de classe pour vous.
- **Seigneur des chevaux** (Horse Lord) : votre peuple est le maître du combat à dos de cheval et vous maîtrisez leur rare talent. Vous gagnez un bonus de trait de +2 aux jets d'Équitation et Équitation devient une compétence de classe pour vous.

Sczarni



es ports et les routes commerciales de Varisie ne sont pas suffisants pour la Sczarni, une libre association de familles du crime qui a tourné son attention malveillante sur Absalom et les richesses de la région de la mer Intérieure. La Sczarni et leurs alliés voient la Société des Éclaireurs comme un outil pour contrôler Absalom et

une source quasi illimitée de richesses. Ils comptent parmi leur nombre des contrebandiers, des escrocs, des assassins, des voyous et des voleurs.



Objectif : Gain personnel

Les agents Éclaireurs affiliés à la Sczarni sont les plus susceptibles d'exploiter leurs missions et leurs contacts au sein de la Société pour leur propre profit. Cependant, l'argent n'est pas tout et les Éclaireurs intelligents de la faction Sczarni savent qu'une information peut être plus utile à leur fraternité que l'or.

Traits des Sczarni

Les membres de la faction de la Sczarni peuvent prendre les traits de campagne ci-dessous à la création du personnage ou via le don Traits supplémentaires.

- **Mauvaise réputation** (Bad Reputation) : la réputation de la faction Sczarni vous précède. Vous gagnez un bonus de trait de +2 aux jets d'Intimidation et Intimidation devient une compétence de classe pour vous.
- **Graisser la patte** (Greasy Palm) : vous savez comment amener les gens à faire ce que vous voulez avec peu d'efforts. Lorsque vous corrompez un PNJ, vous payez 10% de moins qu'un personnage sans ce trait, tout en recueillant les mêmes informations.
- **Je connais un gars** (I Know a Guy) : Les Sczarnis sont souvent liés les uns aux autres et, peu importe le degré du lien de parenté, vous savez que vous pouvez compter sur cette grande famille pour obtenir des informations. Vous gagnez un bonus de trait de +2 aux jets de Diplomatie pour obtenir des informations et un bonus de trait de +1 aux jets de Connaissances (folklore local).
- **Coup de surin** (Shiv) : parfois, parlementer ne fonctionne tout simplement pas. Vous gagnez un bonus de trait de +1 aux dégâts faits avec une arme à une main perforante ou tranchante au cours d'un round de surprise.
- **Membre d'une troupe** (Trouper) : vous vous accrochez aux traditions varisiennes de saltimbanque et pouvez reconnaître la magie cachée dans le chant et la danse. Vous gagnez un bonus de trait de +1 aux tests d'une compétence de Représentation de votre choix et un bonus de trait de +1 aux jets de sauvegarde contre les capacités qui s'appuient sur la compétence de Représentation, comme la compétence de classe de représentation bardique.

La Croisade d'argent



ertains membres de la Société des Éclaireurs regardent les événements récents avec consternation. Les luttes intestines endémiques qui n'ont cessé que depuis peu de temps ont encore une chance de réapparaître. En plus de cela, les actions d'un petit nombre de membres avides et égoïstes ont terni le nom de la Société. En réponse, la faction de la Croisade d'argent s'est formée, déterminée à extirper les éléments indésirables au sein de la Société et à répandre la cause du bien autour de la mer Intérieure, et au-delà.



Objectif : Utiliser la Société pour le bien

Dirigée par l'Éclaireur à la retraite Zadrian Ollysta, paladin de Sarenrae, cette faction cherche à être plus que de simples aventuriers suivant les ordres du Décemvirat et des capitaines-aventuriers. Alors que d'autres factions comme la Sczarni peuvent utiliser la Société à des fins personnelles, la Croisade d'argent tente de transformer la Société en une organisation qui aide les faibles, détruit le mal et contribue à rendre le monde meilleur.

Traits de la Croisade d'argent

Les membres de la faction de la Croisade d'argent peuvent prendre les traits de campagne ci-dessous à la création du personnage ou via le don Traits supplémentaires.

- **Une chose sûre** (A Sure Thing) : une fois par jour, vous gagnez un bonus de +2 sur un unique jet d'attaque contre une créature d'alignement mauvais. Si la créature n'est pas d'alignement mauvais, la capacité est dépeinée sans en tirer d'avantage.
- **Toucher miséricordieux** (Beneficent Touch) : une fois par jour, lorsque vous lancez un sort ou utilisez une capacité de classe qui redonnent des points de vie, relancez tous les 1 qui apparaissent sur les dés et gardez le nouveau jet (même si c'est un autre 1).
- **Religion comparée** (Comparative Religion) : vos alliés au sein de la Croisade d'argent vous ont appris beaucoup sur les autres religions. Vous gagnez un bonus de trait de +1 sur les tests de Connaissances (religion) et Connaissances (religion) devient une compétence de classe pour vous.
- **Force pour le bien** (Force for Good) : vos sorts d'alignement bon sont particulièrement puissants et ils fonctionnent à votre niveau de lanceur de sort +1. Ce trait rend votre aura plus puissante (un cran au-dessus), comme indiqué dans le sort Détection du Mal.
- **Stratégie peu orthodoxe** (Unorthodox Strategy) : vous êtes particulièrement rapide sur vos pieds et gagnez un bonus de trait de +2 aux tests d'Acrobaties effectués pour se déplacer à travers l'espace contrôlé par un ennemi.

Taldor



our s'emparer d'Absalom, le Taldor essaye de monter ses ennemis les uns contre les autres et met la désinformation et la guerre psychologique à l'ordre du jour. Les missions des Taldoriens consistent généralement à réveiller les vieilles rancunes entre le Qadira et l'Osirion et à rallumer les feux de la guerre entre le Chéliax et



l'Andoran. Un vieux dicton taldorien dit «Montez le loup contre le tigre et le travail du chasseur est terminé.» Après le mandat désastreux de la faction du Taldor par le baron Jacquo Dalsine, Lady Gloriana Morilla a pris le contrôle et a concentré ses efforts sur la restauration du prestige de l'ancien empire plutôt que sur la recherche de babioles.

Objectif : Retrouver la gloire

Les différents mesquins et les anciennes vendettas ont lentement usé le Taldor, le transformant comme d'une grande pierre polie en un cailloux érodé. Pour restaurer l'unité de l'empire, le Taldor doit trouver un objectif capable de galvaniser ses différentes factions éclatées, ce qui permettrait au pays de retrouver sa gloire d'antan. Dame Gloriana considère que la prise de contrôle d'Absalom serait un remède idéal à la maladie qui ronge les os du Taldor.

Traits du Taldor

Les membres de la faction du Taldor peuvent prendre les traits de campagne ci-dessous à la création du personnage ou via le don Traits supplémentaires.

- **Expert en duel** (Expert duelist) : dans votre jeunesse, vous avez passé d'innombrables heures à perfectionner l'art du duel, concentrant vos feintes sur la défaite d'un unique ennemi. Vous gagnez un bonus de trait de +1 à votre classe d'armure aussi longtemps que vous êtes à proximité d'un seul ennemi. Ce bonus n'est pas appliqué à votre classe d'armure pour les attaques de contact ou quand vous perdez votre bonus de Dextérité.
- **À la mode** (Fashionable) : vous avez passé vos années de formation comme escrimeur à Oppara et appris les tenants et les aboutissants de la mode pour améliorer vos relations avec les autres. Tant que vous portez des vêtements et des bijoux valant plus de 80 po, vous gagnez un bonus de trait de +1 aux tests de Bluff, Diplomatie et Psychologie. L'une de ces compétences (au choix) devient une compétence de classe pour vous.
- **Présence impressionnante** (Impressive Presence) : votre maintien grandiose rend toute concentration souvent difficile à quiconque autour de vous. Une fois par jour, avec une action complexe, vous pouvez tenter de distraire les ennemis adjacents grâce à une démonstration interminable de vos prouesses martiales. Tous les ennemis adjacents doivent réussir un jet de Volonté (DD 10 + 1/2 votre niveau + votre modificateur de Charisme) ou devenir secoués. Cet état persiste pendant 1 round.
- **Artiste de talent** (Performance Artist) : plus jeune, vous avez été impliqué dans la scène du théâtre d'avant-garde d'Oppara. Vos performances étaient réputées mettre à vos pieds même le public le plus fruste. Choisissez un type de compétence de Représentation. Vous gagnez un bonus de trait de +1 sur les tests de la compétence choisie et cette compétence devient une compétence de classe pour vous.
- **Vindictif** (Vindictive) : votre famille est sujette à des querelles sans fin et vous avez été élevé par des gens qui ne pardonnent pas facilement tout manque de respect. Une fois par jour, vous pouvez déclarer une créature qui vous a fait perdre des points de vie comme votre cible vindicative, par une action immédiate aussitôt les dégâts infligés. Vous recevez un bonus de trait de +1 sur les jets de dégâts contre cette cible pendant 1 minute.

Changer de faction



i, à un quelconque moment, vous êtes déçu par votre faction, vous pouvez en changer pour une nouvelle. Plus vous avez passé de temps au service d'une faction, plus élevé est le coût pour changer vers une faction qui vous fait moins confiance et dont les membres n'avaient pas vu au premier abord votre capacité à poursuivre leurs objectifs. Changer de faction coûte un nombre de points de prestige égal à 3 fois le niveau de votre personnage, mais ne modifie pas votre score de renom. (points de prestige et renom sont expliqués en détail dans le [chapitre 5](#)). Vous conservez vos traits de faction si vous en aviez, mais perdez toute

récompense de prestige spécifique à votre faction accumulée au service de votre ancienne faction ; les récompenses de prestige génériques du [tableau 5-4](#) et les [Vanités](#) (*Pathfinder Society Field Guide* pg. 60) ne sont pas affectées.

Retrait de factions



e temps en temps, au fil de l'avancement de la campagne, une ou plusieurs factions pourront être retirées. Si une faction est retirée, ce retrait sera mis en scène dans un scénario destiné à en expliquer les raisons. Tou personnage qui appartient à la faction qui est retirée et participe à ce scénario recevra une récompense spéciale mentionnée sur sa feuille de chronique. Ultérieurement, même avant que la faction ne soit légalement retirée, le personnage peut changer gratuitement de faction. Tous les titres, vanités, objets de prestige et autres achats qui ont été effectués alors que le personnage était membre de la faction sont

conservés par le personnage sans modifications. Après le retrait de la faction, il n'est plus possible d'acheter d'objets spécifiques à la faction.

Les personnages qui appartiennent à une faction retirée mais qui n'ont pas pu participer au scénario de retrait doivent changer de faction (gratuitement) avant de pouvoir participer à de nouveaux scénarios. Aucun personnage ne peut appartenir à une faction retirée après son élimination qu'elle qu'en soit la raison. A l'issue de la saison 4, les factions de la Loge de la Lanterne et de la Loge des Ombres sont retirées; à la date de publication de ce guide plus aucun personnage ne peut appartenir à l'une de ces factions. Finalement, et exceptionnellement, un MJ qui possède un personnage de l'une des factions qui a été retirée peut assigner la feuille de Chronique du scénario spécial à l'un de ses personnages même s'il est d'un niveau supérieur au scénario.

Objectifs de faction de la saison 5



haque faction a des objectifs spécifiques qu'elle espère remplir durant la saison 5. Voici un bref aperçu de leurs motivations :

Andoran : Chasser la corruption d'Andoran et mieux comprendre la voie des autres pour atteindre la liberté.

Cheliox : S'emparer d'artefacts importants et contrôler des sources de pouvoir pour rétablir l'ordre dans la région de la Mer Intérieure et renforcer le pouvoir de la faction.

Grande Loge : S'assurer du succès de l'expédition de la Société des Eclaireurs vers la Citadelle Volante de Jormurdun.

Osirion : Contacter les Sages de Joyaux, explorer leur histoire, et étendre la mission de protection de historique au delà des frontières d'Osirion.

Qadira : Établir des relations commerciales durables avec un parmi plusieurs partenaires possibles.

Sczarni : Étendre les ramifications de la faction jusqu'à l'Avistan central, et neutraliser les organisations ri-

vales.

Croisade d'argent : Aider la nation de Mendev dans sa croisade contre la Plaie du Monde.

Taldor : Assister Dame Gloriana Morilla à regrouper des forces pour marcher vers Mendev.



Chapitre 5

Règles spécifiques



Comme toutes les parties de la Campagne organisée se déroulent dans un même monde, il est nécessaire d'apporter certaines altérations mineures aux règles de Pathfinder RPG afin de s'assurer que celles-ci soient appliquées de la même manière à toutes les tables, quel que soit le maître du jeu qui y fait office. Ce chapitre résume ces changements mineurs. Pour plus de détails concernant les règles, veuillez consulter la FAQ officielle de la Société des Éclaireurs sur le site de [Paizo](#) (ndt : bientôt disponible sur Pathfinder-FR en français). Si une clarification faisant partie de la FAQ concerne directement votre personnage, imprimez la section concernée de la FAQ et emportez-la avec vous lors des parties où vous jouez ce personnage pour éviter toute confusion et tout conflit avec le MJ qui pourrait ne pas connaître les menus détails de la situation.

L'équipe responsable ne peut naturellement pas avoir une réponse à donner pour toutes les situations et pour toutes les interprétations de règles possibles. Il se peut donc que vous rencontriez au cours des parties des combinaisons de règles ou des questions qui ne sont pas couvertes dans ce document ni dans la FAQ officielle de la Société des Éclaireurs. Si cela se produit, le MJ est libre de trancher selon son bon vouloir dans le but d'assurer une expérience de jeu à la fois amusante et juste pour tous.

Pas de combat entre joueurs



L'objectif de la *Campagne Organisée de la Société des Éclaireurs* est d'offrir une expérience de jeu amusante à autant de joueurs que possible. Les conflits entre les joueurs font généralement prendre aux parties une tournure amère. Tuer un autre PJ peut vous sembler amusant mais ce n'est sans doute pas le cas pour le joueur qui incarne ce personnage. Et même si vous pensez que le meurtre d'un autre PJ cadre avec ce que votre personnage ferait à un moment donné, vous devez trouver une autre manière d'exprimer l'opinion de votre personnage. Bref, vous ne pouvez jamais utiliser consciemment votre personnage pour

tuer un autre personnage. Jamais. Notez bien que cela ne s'applique pas aux situations où un PNJ a pris le contrôle de l'esprit de votre personnage et le force à attaquer un compagnon Éclaireur.

N'imposez pas votre volonté aux autres joueurs



ous sommes tous des amis ici et nous participons, ensemble, à un jeu dont le seul but est de passer du bon temps. Ne contraignez pas les autres personnages à faire quelque chose juste parce que votre personnage est capable de leur imposer sa volonté. Les formes extrêmes de jeu conflictuel ne seront pas tolérées. Une courte discussion à bâtons rompus entre deux PJ peut donner lieu à un grand moment de roleplay mais, si vous vous mettez à faire tout ce qui est en votre pouvoir pour faire passer un autre personnage pour un idiot ou pour défaire tout ce qu'il tente d'accomplir, vous avez probablement oublié le but de la

Campagne organisée et on vous demandera de quitter la table de jeu. Le fait de jouer un personnage n'excuse pas les comportements immatures. Les MJ devraient collaborer avec les coordinateurs d'événements pour résoudre les conflits de ce genre, qui ne concernent pas directement le jeu. Si vous êtes à la fois le MJ et le coordinateur, utilisez votre bon sens. Les cas problématiques extrêmes ou récurrents devraient être résolus en demandant au joueur de quitter la table.

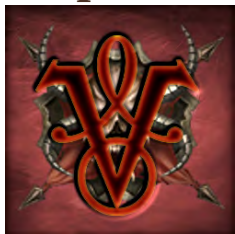
Ne trichez pas



e trichez pas lorsque vous lancez les dés, ne falsifiez pas vos chroniques et n'ajoutez pas des objets mystérieux dans votre inventaire. Ne mentez jamais à un MJ, quelles que soient les circonstances. Maintenez vos feuilles de personnages à jour et assurez-vous d'emmenner avec vous toutes vos fiches de chroniques lors de chaque événement ou session de la Campagne organisée. Si vous les oubliez, vous ne pourrez pas incarner votre personnage (mais vous pourrez jouer un personnage pré-tiré ou un personnage nouvellement créé à l'aide des règles de la Campagne). C'est grâce à des fiches de chroniques précises que les

MJ peuvent s'assurer que la campagne reste juste, exempte de tricherie et amusante pour tout le monde. Prenez donc soin de mettre vos fiches dans un endroit sûr, de les garder à jour et de les emporter avec vous chaque fois que vous participez à un événement de la *Campagne Organisée de la Société des Éclaireurs*. (Nous vous suggérons une chemise que vous pourrez refermer complètement entre les aventures.)

Un personnage à la fois



ous ne pouvez jouer qu'un seul personnage pendant une même séance de jeu. Vous pouvez avoir plusieurs personnages actifs dans la *Campagne Organisée de la Société des Éclaireurs* mais en jouer plus d'un au cours de la même session est considéré comme de la tricherie. Les MJ sont autorisés à jouer un personnage pré-tiré au cours d'une session, mais seulement pour compléter une table.

Jouer plusieurs fois le même scénario



ans certaines circonstances, il sera nécessaire qu'un joueur rejoue une aventure qu'il a déjà vécue ou participe à une aventure qu'il a déjà maîtrisée en tant que MJ. Les règles qui suivent déterminent quand il est légal de rejouer un scénario de la Société des Éclaireurs et quels avantages vous pouvez en retirer.

- La première fois que vous jouez un scénario, le personnage que vous incarnez reçoit une fiche de chronique qui lui octroie des points d'expérience, de l'or, des points de prestige, du renom, des avantages et la possibilité d'acheter des objets spéciaux découverts au cours de l'aventure.
- Vous ne pouvez pas recevoir plus d'une chronique en tant que joueur ni plus d'une chronique en tant que MJ pour un même scénario, quel que soit le nombre de fois que vous avez joué ou maîtrisé celui-ci. Vous pouvez rejouer un scénario afin de compléter une table (voir Chapitre 7) mais, une fois que vous avez atteint la limite d'une seule fiche de chronique (en tant que joueur), vous ne pouvez plus gagner d'avantages supplé-

mentaires.

Un joueur qui rejoue un scénario afin de permettre à une table d'atteindre le nombre de joueurs minimum (et seulement dans ce cas) devra recevoir une feuille de Chronique pour le scénario, mais elle mentionnera 0 or, 0 Renom, 0 XP; elle ne permet pas au personnage de faire un jet de métier, ne donne pas de récompense, d'accès à des objets ou quoique ce soit d'autre mentionné sur la Chronique qui aurait pu être gagné dans le scénario. Cette Chronique ne sert que d'emplacement pour indiquer que le personnage a participé à l'aventure, et permet de mentionner les consommables utilisés, les achats ou les conditions reportables. Il s'agit de la seule exception à la règle interdisant d'avoir deux fois la même Chronique assignée au même personnage.

- Si vous avez déjà joué un scénario et que vous désirez le rejouer pour une raison ou pour une autre, vous devez informer le MJ que vous avez déjà vécu cette aventure. Certains MJ pourraient préférer ne jouer qu'avec des personnages qui ne connaissent pas le scénario à l'avance. Si c'est le cas de votre MJ et que celui-ci préfère que vous ne rejouiez pas l'aventure, vous devez trouver un autre MJ que cela ne dérange pas. Les MJ ont le droit d'interdire à certains joueurs de participer à nouveau à un scénario qu'ils ont déjà joué. Nous encourageons cependant tous les MJ à être aussi flexibles que possible lorsqu'il est absolument nécessaire de permettre à un joueur de rejouer une aventure déjà vécue afin d'atteindre le nombre minimal légal de joueurs autour de la table de jeu.
- Si vous dévoilez à l'avance des éléments de l'aventure au reste de la table, le MJ a le droit de vous demander de quitter la table, et rien ne l'oblige à vous décerner une fiche de chronique. Prenez bien garde à distinguer ce que vous, le joueur, savez de ce que votre personnage sait. Si vous voulez participer à l'aventure mais craignez d'en dire trop au cours de la partie, consultez votre MJ en aparté et demandez-lui comment il veut que vous gériez l'affaire. Souvenez-vous que, si vous êtes autorisé à rejouer un scénario connu, c'est bien pour permettre une expérience de jeu amusante, pas pour rendre la chose moins amusante.

Il y a deux exceptions à ces règles.

Tous les scénarios de catégorie 1 et les modules autorisés de catégorie 1-2 peuvent être rejoués plusieurs fois avec des personnages du 1er niveau, en recevant toutes les récompenses. Les modules autorisés peuvent également être joués une fois avec un personnage du 2e niveau. Vous pouvez ensuite les rejouer avec des personnages du 1er niveau, en recevant toutes les récompenses, même après les avoir joués avec un personnage de 2e niveau. Les MJ peuvent recevoir une nouvelle chronique chaque fois qu'ils font jouer un scénario de catégorie 1 ou un module autorisé de catégorie 1-2, mais ils ne peuvent les attribuer qu'une seule fois à un personnage du 2e niveau.

En complément, les MJ de la campagne qui sont récompensés pour leurs efforts en recevant des étoiles, peuvent recevoir le droit d'appliquer des chroniques supplémentaires (en tant que joueur ou de MJ) à un certain nombre de scénarios supérieurs à la catégorie 1, dans la limite d'un par étoile. Par exemple, un MJ 3 étoiles peut jouer ou maîtriser jusqu'à trois scénarios pour lequel il a déjà reçu des chroniques, et recevoir de nouveau une feuille de chronique en plus des deux autorisées pour le même scénario. Quand un scénario est rejoué avec le bénéfice des étoiles de MJ, le MJ qui remplit la feuille de chronique doit mentionner le texte suivant dans la section - Notes- de la feuille: «MJ Crédit 1 étoile utilisée», pour formaliser cette utilisation. Le crédit d'étoiles des MJ se renouvelle chaque année le premier jour des événements PFS à GenCon.

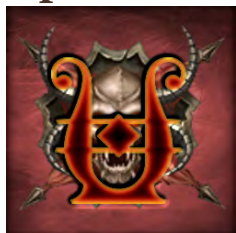
Aucun personnage ne peut recevoir deux fois la même chronique. Des chroniques similaires doivent être attribuées chaque fois à des personnages différents.

Note du traducteur: Seuls les modules autorisés et scénarios suivants, rentrent dans la catégorie des aventures qui peuvent être rejoués plusieurs fois avec des personnages du 1er niveau:

- La série des scénarios «Premiers Pas» (le 2 et le 3 ont été retirés de la campagne)

- We Be Goblins / Nous Gobelins ! (module autorisé)
- Crypt of the Everburning Flame (module autorisé)
- The Godsmouth Heresy (module autorisé)
- Master of the Fallen Fortress (module autorisé)

Après le scénario



Une fois l'aventure terminée, vous devez reporter les exploits de votre personnage dans ses chroniques et calculer sa progression, la richesse qu'il a gagnée, les objets qu'il a achetés ou vendus et les points de prestige qu'il a acquis. Lorsque le scénario se termine (ou que vous tombez à court de temps), votre MJ vous donnera la fiche de chronique du scénario en question. Cette fiche vous permettra de tenir un compte précis de l'évolution de votre personnage.

Étape 1 : l'expérience (XP)

Les scénarios de la Société des Éclaireurs ne donnent pas des points d'expérience selon les règles habituelles. Les personnages de la Société des Éclaireurs peuvent également choisir entre deux vitesses de progression, ce qui leur permet d'adapter leur expérience de jeu à leur préférence ou d'aider de nouveaux amis à rattraper leur retard sur des personnages plus anciens. Lors de la création du personnage, et chaque fois que votre personnage gagne un niveau, vous décidez si vous voulez qu'il utilise la progression standard ou la progression lente pour l'intégralité de ce niveau.

Progression standard. Avec la progression standard, chaque scénario terminé avec succès par votre Éclaireur lui rapporte 1 XP.

Progression lente. Avec la progression lente, chaque scénario terminé avec succès par votre Éclaireur lui rapporte 1/2 XP.



Le choix d'une vitesse de progression est lié à votre personnage. Il vous est donc tout à fait possible d'avoir plusieurs personnages faisant partie du même groupe d'aventuriers et progressant à des vitesses différentes.

Quelle que soit la vitesse de progression de votre Éclaireur, celui-ci gagne un niveau chaque fois qu'il atteint 3 XP. Une fois qu'il a acquis suffisamment d'XP pour gagner un niveau, vous ne pouvez plus le jouer à son ancien niveau.

Note. Les personnages nouvellement créés qui participent aux aventures d'initiation de la série «Premiers Pas» doivent utiliser la vitesse de progression standard pour leurs trois premières aventures. Chaque scénario de cette série rapporte 1 XP, et le personnage doit pouvoir atteindre le niveau 2 à la fin de la série.

Étape 2 : le métier

Tous les Éclaireurs ne travaillent pas jour et nuit pour la Société. Certains ont reçu une formation d'artisans, de professionnels d'un certain métier ou encore d'artistes, et gagnent un peu d'argent entre deux missions. Pendant ces temps morts, vous pouvez tenter un test d'Artisanat, de Profession ou de Représentation (une compétence avec au moins 1 rang) pour voir combien d'argent vous gagnez ; c'est ce qu'on appelle un test de métier. Dans la campagne organisée de la Société des Éclaireurs, vous faites un test de métier à la fin de chaque aventure. Certaines vanités (*Pathfinder Society Field Guide*, pg 60) vous permettent de modifier le résultat de vos tests de métier ou même d'utiliser des rangs provenant d'autres compétences plus spécialisées comme Représentation ou Escamotage.

Les bonus permanents provenant de votre équipement, de vos dons, de votre race ou de vos traits affectent

votre test de métier. Cependant, les bonus temporaires, comme ceux octroyés par un sort, à l'exception de crafter's fortune, ne sont pas pris en compte car la durée concernée par un test de métier n'est pas définie précisément et représente un intervalle de temps bien plus long que la durée d'effet du sort. Vous pouvez 'faire 10' lors d'un test de métier, mais pas 'faire 20' ni aider quelqu'un d'autre.

Consultez la table 5-1 ci-contre pour déterminer combien vous gagnez grâce à votre test de métier. Ajoutez ce montant à la case «Métier» de votre chronique

TABLE 5-1 : REVENUS SELON LE TEST DE MÉTIER

Résultat	Montant en po
5	1 po
10	5 po
15	10 po
20	20 po
25	50 po
30	75 po
35	100 po
40	150 po

Étape 3 : le butin et les objets achetés

La *Campagne Organisée de la Société des Éclaireurs* fonctionne de manière différente des parties de jeu de rôle habituelles. Au lieu de répartir le trésor entre les différents membres du groupe, chaque Éclaireur peut obtenir un des objets disponibles dans le scénario. La liste des objets disponibles dans un scénario se trouve sur sa fiche de chronique ; elle ne reprend toutefois pas les objets mineurs qui sont disponibles pour tous les personnages de la Société des Éclaireurs. À la fin du scénario, le MJ vérifie avec vous quels objets vous et vos compagnons ont découverts et chacun de ces objets devient immédiatement disponible à l'achat pour tous les membres du groupe. Les objets qui n'ont pas été découverts au cours de la partie sont barrés par le MJ. De plus, chacun des joueurs qui termine un scénario reçoit une certaine quantité d'or qu'il peut utiliser pour acquérir des objets (qui sont mentionnés soit dans les fiches de Chroniques qu'il a collectées jusque là, soit dans le *Manuel des joueurs*, soit dans la liste approuvée des *ressources additionnelles*).

Par exemple, si le Chevalier des Enfers maléfiques que vous avez vaincu à la fin d'un scénario portait une *épée longue +1 de froid*, l'épée apparaîtra sur la fiche de chronique de cette aventure. Chacun des PJ le désirant pourra acquérir cette *épée longue +1 de froid*. Si deux joueurs ayant participé au scénario désirent cette épée, ils peuvent l'acheter tous les deux. Ce système, même s'il n'est guère réaliste, permet de s'assurer que tous les joueurs ont bien l'opportunité d'acquérir les objets qui conviennent le mieux à leurs personnages.

Note. Au cours d'une aventure, vous pouvez utiliser librement n'importe quel objet trouvé, cependant, une fois l'aventure terminée vous devez acheter l'objet pour que votre personnage puisse continuer à l'utiliser dans les scénarios ultérieurs. Cette règle concerne bien sûr les objets consommables comme les potions, les parchemins etc. mais elle est également applicable aux armes, aux objets magiques etc.

Un MJ doit être présent pour que vous puissiez acheter un objet. Ainsi, vous pouvez seulement acheter des objets pendant ou après un scénario. À la fin de chacune des rencontres d'une aventure, votre MJ donnera à chacun des personnages une certaine quantité d'or représentant sa part du butin (toutes les rencontres n'ont pas de récompenses monétaires cependant). Le montant peut varier en fonction de ce que vous avez accompli et de la manière dont vous l'avez accompli. On supposera que vous disposez de suffisamment de sacoches, de sacs à dos et de puissance musculaire pour transporter tout le butin que vous trouvez ou, dans le cas d'aventures urbaines, que vous avez un accès direct à des marchés et des bazars où vous pouvez vendre votre butin. Si vous trouvez une *épée longue +1 de froid* au cours d'une aventure, comme dans l'exemple plus haut, et que vous décidez de

L'utiliser jusqu'à la fin de l'aventure puis que vous vous faites désarmer ou qu'elle est détruite par un ennemi, vous pouvez malgré tout l'acheter à partir de la fiche de chronique à la fin du scénario. Même si ce système n'est pas tout à fait réaliste, il permet d'éviter de gaspiller du temps à micro-gérer votre équipement et de s'assurer que l'aventure se déroule comme prévu, dans les temps prévus, et reste dynamique.

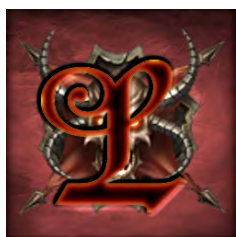
Certains objets sont si précieux que l'or obtenu au cours d'un scénario ne suffit pas à les acheter. S'il vous est impossible d'acheter un tel objet immédiatement, vous pouvez économiser votre or et l'acquérir pendant ou après une autre aventure. On considère que tous les objets cités sur les fiches de chronique restent disponibles à l'achat à tout moment, qu'il s'agisse de votre première fiche ou de votre 21e fiche de chronique. Les seules exceptions sont les objets qui possèdent une limite d'achat. Au cours de la vie de votre personnage, vous êtes limités à un nombre maximal d'achats de cet objet (le nombre est spécifié sur la fiche de chronique).

Les personnages peuvent acheter toutes les armes ou pièces d'équipement (mentionnée sur les fiches de chronique ou sur les listes d'objets approuvés), correspondant à leur taille, pour autant que cette taille soit Petite ou Moyenne. Ainsi, si une fiche de chronique donne à un PJ de taille P la possibilité d'acheter une épée longue +1 de froid, il peut toujours acheter une épée longue +1 de froid de taille P. Par contre, les objets trouvés au cours de l'aventure ont eux une taille propre au moment où ils sont découverts. Leur taille ne peut être ajustée (vers le haut ou vers le bas) qu'une fois l'aventure terminée, quand les PJ font leurs achats. Les PJ qui achètent de l'équipement d'une autre taille que P et M doivent modifier les prix en fonction des règles existantes (*Manuel des joueurs*, pg 153).

Étape 4 : le prestige

Chaque scénario vous donne l'occasion de gagner jusqu'à un maximum de 2 points de prestige. Chaque scénario offre deux conditions de succès. Pour chaque condition de succès réalisée par votre personnage, vous gagnez 1 point de prestige. Ces nombres sont divisés par deux pour les personnages utilisant la vitesse de progression réduite.

Les classes de prestige



es conditions spéciales des classes de prestige (comme les cérémonies particulières ou tuer un démon) sont abandonnées dans la Société des Éclaireurs. Opérez les ajustements ci-dessous si vous désirez prendre des niveaux en Gardien du savoir ou en Chroniqueur. Des options supplémentaires (et tous ajustements mineurs nécessaires) se trouvent dans les ressources additionnelles.

Gardien du savoir : la condition «Trois dons de métamagie ou de création d'objet» devient «Trois dons de métamagie ou décole renforcée».

Chroniqueur : cette classe de prestige n'exige plus de don de création d'objet.

États préjudiciables, mort et objets à utilisation limitée



and vous jouez votre propre personnage tous les états (y compris la mort) non résolus au cours du scénario ou du module doivent être résolus avant la fin de l'aventure. De même, toutes richesses dépensées ou ressources utilisées au cours de l'aventure doivent être enregistrées sur la fiche de chronique.

Tous les états à l'exception des pertes d'énergie permanentes, des drains de caractéristiques qui ne réduisent pas à 0 une caractéristique et les états qui n'ont pas d'effets physiques doivent être soignés avant la fin de session, sinon le personnage n'est plus jouable, et doit être déclaré comme «mort» dans le rapport de session. Les niveaux négatifs permanents, les drains de caractéristiques et les états non mécaniques sont reportés sur les sessions ultérieures et doivent être mentionnés dans la section «Notes»

de la feuille de chronique. Voir le [chapitre 7](#) section Gérer les afflictions de ce document.

La mort fait partie intégrante de tout jeu de rôle et malheureusement, cela arrive aussi dans les parties de la Société des Éclaireurs comme dans toute session classique de Pathfinder. Pour la Société des Éclaireurs, la règle de base stipule qu'un PJ mort au cours d'un scénario peut être ramené à la vie par un PJ de niveau et classe appropriés assis autour de sa table (en payant le coût requis), par un PNJ dans une communauté de taille appropriée (voir Table 5-2: Coût de lancement de sorts communs ci-dessous) ou par sa faction s'il a suffisamment de points de prestige.

Si le PJ ne peut pas être ramené à la vie pendant ou immédiatement après le scénario durant lequel il est décédé, ce PJ est mort et retiré du jeu. Dans ce cas, le MJ rapporte la mort de ce PJ dans la fiche de suivi fournie avec le scénario et dans la fiche de chronique du personnage pour ce scénario, et le joueur devra refaire un nouveau personnage de niveau 1 pour rejouer dans la Société des Éclaireurs. Les joueurs peuvent (et sont encouragés à) partager ou mettre en commun leurs ressources pour ramener à la vie un membre décédé du groupe. Cependant, ils ne peuvent mettre en commun leurs points de prestige pour ce faire, même s'ils appartiennent à la même faction. Les PJ peuvent revendre leur équipement ou celui du personnage mort à 50% de sa valeur, afin de récupérer l'argent nécessaire au paiement d'un sort capable de ramener à la vie leur allié, bien que cela ne puisse se faire que dans une communauté suffisamment grande pour proposer ce service et qu'ils ne peuvent pas revendre les objets trouvés dans le scénario en cours qu'ils n'ont pas encore achetés. Les PJ qui sont morts durant un scénario, puis ramenés à la vie, reçoivent tous les points d'expérience du scénario s'ils ont accomplis au moins trois rencontres.

Les PJ peuvent utiliser les récompenses mentionnées sur la feuille de chronique de l'aventure en cours pour retirer leurs soins, ou leur résurrection. Les PJ qui ne reviennent pas dans le royaume des vivants reçoivent 0 XP, 0 point de prestige, 0 po et aucun avantage pour le scénario où ils sont morts.

Acheter de l'équipement et des sorts



ans la *Campagne Organisée de la Société des Éclaireurs*, vous ne pouvez jamais acheter, vendre ou échanger des objets avec d'autres joueurs. Néanmoins, vous pouvez permettre à un autre joueur d'emprunter un objet pour la durée du scénario. Vous êtes aussi autorisé à dépenser l'or de votre personnage pour aider un membre du groupe à payer un lancement de sort, comme [Rappel à la vie](#) ou [Guérison des maladies](#).

Si un équipement trouvé, mais pas encore acheté, est cassé ou perdu au cours du scénario, vous pouvez encore l'acquérir lors des achats à la fin du scénario. Les objets trouvés à utilisation limitée, comme les potions ou les parchemins, peuvent être utilisés gratuitement au cours du scénario, mais ils devront être payés si vous souhaitez les conserver dans de futurs scénarios.

Pour faciliter le jeu, un objet de qualité de maître peut toujours devenir un objet +1 sans repayer le coût pour obtenir une qualité de maître. À la place, vous payez la différence de prix entre le coût de l'objet +1 et celui de l'objet de maître. Cette règle s'applique aussi pour l'amélioration d'un objet +1 vers un objet +2, et ainsi de suite. Vous n'avez jamais besoin de repayer le coût original ou vendre à moitié prix l'objet en question pour l'améliorer au cran supérieur. Cela ne s'applique que pour les objets du même genre : vous ne pouvez pas, par exemple, transformer votre rapière de maître en épée à deux mains +1. Un objet ordinaire ne peut obtenir la qualité de maître, tout comme les aspects non magiques d'un équipement ne peuvent être améliorés (comme la valeur de force d'un arc composite).

En outre, les objets magiques dont la fréquence d'utilisation est inférieure à 1 fois par jour (comme 1 fois par semaine ou 1 fois par mois) sont considérés avoir une fréquence de 1 fois par scénario.

TABLE 5-2 : EXEMPLES DE COÛTS DE LANCERMENT DE SORTS COMMUNS

Sort	Coût
<u>Pénitence</u>	500 po (3 000 po pour restaurer des pouvoirs de duide, d'inquisiteur ou de prêtre)
<u>Annulation d'enchantement</u>	450 po
<u>Dissipation de la magie</u>	150 po
<u>Dissipation suprême</u>	660 po
<u>Restauration suprême</u>	5 910 po
<u>Guérison suprême</u>	660 po
<u>Restauration partielle</u>	60 po
<u>Réparation intégrale</u>	60 po
<u>Neutralisation du poison</u>	280 po
<u>Rappel à la vie</u>	5 450 po
<u>Régénération</u>	910 po
<u>Guérison de la cécité/surdité</u>	150 po
<u>Délivrance des malédictions</u>	150 po
<u>Guérison des maladies</u>	150 po
<u>Délivrance de la paralysie</u>	50 po
<u>Restauration</u>	380 po (ou 1 280 pour dissiper un niveau négatif permanent)
<u>Résurrection</u>	10 910 po
<u>Résurrection suprême</u>	26 530 po

Où acheter de l'équipement

Pour faciliter le jeu dans la *Campagne Organisée de la Société des Éclaireurs*, les joueurs peuvent acheter de l'équipement, des sorts et ainsi de suite, tant que leurs personnages sont dans une ville de plus de 5 000 habitants. La Campagne Organisée de la Société des Éclaireurs considère que chaque faction possède au moins un représentant dans toutes les petites villes (et à fortiori dans toutes les communautés plus grandes) de Golarion. En dehors d'une ville, les PJ peuvent se voir interdire d'acheter quoi que ce soit, bien que cela varie d'un scénario à l'autre.

Objets toujours disponibles

Vous pouvez toujours acheter les objets ci-dessous tant que vous êtes dans une communauté de taille appropriée (voir ci-dessus) :

- toute armure de base, tout équipement, tout objet et toute arme du chapitre 6 du *Manuel des joueurs*, y compris les objets de petite et grande taille. Cela n'inclut l'équipement pas l'équipement fait en peau de dragon, mais cela inclut l'équipement fabriqué à partir des matériaux spéciaux comme l'argent alchimique ou le fer froid (voir [les matériaux spéciaux](#)) . Toute arme, armure, matériel ou substance alchimique ordinaire (sans aucune magie) figurant dans toute source légale du jeu est toujours disponible.
- armes +1 (2 000 po + 300 pour le coût du travail de maître + le coût de l'objet)
- armures +1 (1 000 po + 150 pour le coût du travail de maître + le coût de l'objet)
- boucliers +1 (1 000 po + 150 pour le coût du travail de maître + le coût de l'objet)

- potions et huiles de sorts de niveau 0 ou 1 au 1er niveau de lanceur de sort (50 po ou moins)
- parchemins de sorts de niveau 0 ou 1 au 1er niveau de lanceur de sort (50 po ou moins)
- *Guide d'Éclaireur* (Wayfinder) (rabais de 50% - 250 po ; voir page 298 du *Cadre de campagne de la mer Intérieure*)

Hormis le matériel ci-dessus, votre personnage est limité aux objets de ses fiches de chronique ou en tirant profit de sa réputation au sein de sa faction. Les armes, les armures, le matériel, les objets magiques et ainsi de suite, qui ne figurent pas dans ces listes ne sont pas disponibles.

Valeurs des objets

Les objets doivent être payés à leur pleine valeur. Cela signifie que vous ne pouvez acheter d'armes ou d'armures cassées, ni de baguettes, bâtons ou sceptres partiellement chargés ; vous devez aussi acheter les munitions en lot entier (habituellement 10 ou 20 pour les munitions ordinaires, 50 pour les munitions magiques). Vous pouvez acheter des objets moins chers que leur prix normal uniquement s'ils apparaissent ainsi dans la fiche de chronique.

Potions, parchemins et baguettes

Tous les parchemins, potions, baguettes et autres objets à usage limité sont fabriqués par des prêtres, druides ou magiciens dans la *Campagne Organisée de la Société des Éclaireurs*. Les sorts qui ne sont pas sur les listes de prêtre, druide ou magicien sont les seules exceptions. Par exemple, un parchemin de Restauration partielle doit être payé comme un parchemin de niveau 2 issu de la liste de prêtre et non comme un parchemin de niveau 1 issu de la liste de paladin. Si un sort figure sur deux listes différentes, à deux niveaux différents, utilisez le niveau le plus bas. Par exemple, Empoisonnement sera évalué comme un sort de druide de niveau 3 et non comme un sort de prêtre de niveau 4. Tous les parchemins, potions et baguettes sont accessibles au niveau de lanceur de sort minimum, à moins qu'ils ne figurent à un niveau supérieur sur la fiche de chronique.

Par souci de simplicité, il n'y a aucune différence entre un parchemin ou une baguette profane et divin dans la *Campagne Organisée de la Société des Éclaireurs*. Ainsi, un barde et un prêtre peuvent tout deux utiliser le même parchemin de Soins modérés.

Enfin, les parchemins des sorts de niveau 7 ou plus ne sont pas autorisés pour les personnages en dessous du niveau 12, sauf s'ils sont spécifiquement mentionnés sur une fiche de chronique.

Lancement de sorts

Parfois, des choses terribles arrivent aux aventuriers. Après une nuit passée à se défouler dans les égouts, vos blessures peuvent être infectées par une répugnante maladie : vous pourriez même en mourir. Après, et parfois pendant, un scénario, vous pouvez guérir les afflictions de votre personnage. Vous pouvez bénéficier d'un sort jeté sur vous, pour un coût en po à déduire de votre pécule. Si vous n'avez pas assez d'argent, les autres joueurs autour de la table peuvent participer pour vous remettre sur pied, mais ils ne peuvent y être obligés. De plus, votre faction peut vous aider dans certaines situations, tant que vous avez suffisamment de points de prestige à dépenser en échange de cette aide. (voir renom et prestige). Tout lancement de sorts acheté en utilisant des points de prestige se fait au niveau de lanceur de sort minimum.

D'une manière générale, vous pouvez payer pour avoir des sorts lancés sur vous durant le scénario tant que vous êtes dans une communauté ou que vous avez accès à une église, un temple, un autel ou un mystique errant. La page 163 du *Manuel des joueurs* (Lancement de sorts et services) couvre les règles pour l'achat d'un lancement de sorts et les coûts associés sont affichés dans le tableau Lancement de sorts et services page 157 (tableau en haut de la page).

Dans la *Campagne Organisée de la Société des Éclaireurs*, les PJ peuvent acheter les sorts dont le coût dépasse 3 000 po uniquement dans les communautés de plus de 5 000 habitants. Toute communauté plus petite aura un mystique, un prêtre ou un magicien qui ne pourra lancer que des sorts inférieurs à ce coût de 3 000 po. Un PJ ne pourra jamais s'offrir les services d'un lanceur de sort itinérant : en d'autres termes, le magicien d'une ville locale n'accompagnera jamais, à aucun prix, les PJ dans leur mission pour pénétrer dans le château hanté du coin.

Les sorts de niveau 7 ou plus ne sont pas disponibles dans le cadre d'un lancement de sorts. Les personnes capables de jeter de tels sorts sont plutôt rares et, en tant que tels, ne peuvent simplement pas être employés pour des lancements de sorts aussi élevés. Les seules exceptions à cette règle sont les sorts de niveau 7 et plus référencés comme étant disponibles pour votre faction.

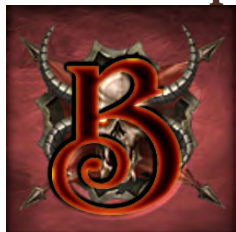
Sorts

Les sorts suivants du *Manuel des joueurs* ne sont pas légaux et ne peuvent jamais être utilisés, trouvés, achetés ou appris, sous aucune forme, par les PJ jouant les scénarios de la Société des Éclaireurs : Éveil, Permanence et Réincarnation.

Tous les sorts et effets s'achèvent à la fin d'un scénario avec les exceptions suivantes :

- les sorts et effets à durée permanente ou instantanée qui guérissent des dégâts, réparent des dommages ou dissipent des états préjudiciables poursuivent leurs effets à la fin du scénario.
- les affections et états préjudiciables infligés au cours d'un scénario se poursuivent jusqu'à leur guérison et continuent de scénario en scénario.
- un personnage peut maintenir chacun des sorts suivants de scénario en scénario : Flamme éternelle, Transformation de maître, Coffre secret et Page secrète.

Renom et prestige



En tant que les points de renom et les points de prestige (PP) soient liés, ils représentent deux concepts différents au sein d'une faction et servent deux objectifs distincts. Le renom est un nombre qui ne peut être dépensé et qui fonctionne comme une caractéristique : plus haut est le renom, plus grande est la réputation. Un haut score en renom libère des ressources qui peuvent être achetées auprès de votre faction par des points de prestige et augmente le coût maximum des objets que vous pouvez acheter avec de l'argent. Si le renom mesure la réputation globale du personnage au sein d'une faction, ses points de prestige représentent ce que sa faction lui doit en termes de faveurs, avantages et récompenses.

Vu que vous dépensez des points de prestige pour acquérir des biens, services et récompenses et, étant donné que les points de renom et les points de prestige évoluent au même rythme, votre total de points de prestige n'excédera jamais votre score de renom. Vous gagnez du renom en accomplissant des missions pour votre faction : typiquement, une mission réussie rapporte 1 à 2 PP, augmentant votre renom d'autant. Par exemple, supposez que Jothalia a un renom de 5 et 2 PP dans sa faction Andoran. Elle gagne ensuite 2 PP à la fin du scénario. Son score de renom augmente pour passer à 7 et elle a dorénavant 4 PP à dépenser.

Acquérir du renom

Chaque scénario vous donne l'opportunité de gagner 2 PP durant l'aventure. Ces points de prestige sont liés à la réalisation de votre mission, et sont décrits dans la section des conditions de succès de l'aventure. L'une de ces conditions devrait être évidente dès le début de l'aventure, tandis que la seconde peut nécessiter un peu de réflexion ou ne devenir apparente que lors du déroulement de l'aventure.

Voir les objectifs de faction de la saison 5.

Un personnage en progression standard peut gagner deux PP dans un scénario, pour un total de 6 PP pour chaque niveau du personnage. Pour maintenir l'équilibre entre les personnages suivant les deux options de progressions différentes, ceux utilisant la progression lente ne peuvent gagner qu'un PP par scénario.

M. Moreland: Pour les saisons 0-4, les personnages reçoivent 1 PP s'ils ont reçu 1 XP (cela implique d'avoir participé à trois rencontres), et ils reçoivent 1 PP complémentaire s'ils ont fini l'aventure avec succès. Un document devrait être disponible après GenCon listant les conditions de succès pour les missions secondaires pour chaque scénario

Avantages du renom

Le renom d'un personnage représente sa réputation et son statut au sein de la faction à laquelle il appartient. Tous les 10 points de renom, un personnage gagne un bonus cumulatif de +1 sur les tests de Diplomatie effectués à l'encontre des membres de sa faction. Sa renommée pourrait également lui rapporter des titres, des privilèges supplémentaires et lui permettre d'acheter des sorts et des objets de sa faction entre les scénarios. Le score de renom détermine la valeur maximale en po de tout objet qu'il peut acheter auprès de sa faction, comme indiqué dans la table 5-3. Le personnage doit tout de même dépenser l'argent pour recevoir l'objet désiré. Concernant les armes doubles, calculez le prix de chaque extrémité séparément.

Utiliser des points de prestige

Les points de prestige d'un personnage reflètent les soutiens, le capital politique et les faveurs personnelles qu'il a accumulés grâce aux services rendus à l'organisation. Alors que la réputation d'un personnage peut lui procurer titres et privilèges, la dépense des points de prestige accordent des bénéfices plus tangibles par l'achat d'avantages, de faveurs, de lancements de sorts et d'autres services. En sus des récompenses de prestige génériques (listées dans le tableau 5-4), disponibles pour tous les Éclaireurs indépendamment de sa faction, chaque faction offre des récompenses de prestige spécifiques, disponibles uniquement pour ses membres, lesquelles sont décrites dans la description complète de chaque faction du *Pathfinder Society Field Guide*. Quelque soit le renom du personnage, le coût en PP de ces avantages et récompenses restent le même : un membre de la Grande Loge avec un score de 40 en renom doit dépenser 1 PP pour bénéficier du sort Délivrance des malédictions ou Dissipation de la magie, tout comme un jeune initié avec 2 en renom.

Un point de prestige dépensé l'est de façon permanente ; il n'est pas récupéré automatiquement comme un point de vie ou un point de caractéristique. Le personnage peut gagner davantage de points de prestige en complétant des missions de faction supplémentaires.

Les personnages ne peuvent dépenser de points de prestige durant un combat. Par souci de simplicité, les MJ

TABLE 5-3 : RENOM ET ACHATS D'OBJET

Renom minimum requis inférieure à 5	Prix maximum de l'objet 0 po
5	500 po
9	1 500 po
13	3 000 po
18	5 250 po
22	8000 po
27	11 750 po
31	16 500 po
36	23 000 po
40	31000 po
45	41 000 po
49	54 000 po
54	70 000 po
58	92 500 po
63	120 000 po
67	157 500 po
72	205 000 po
76	265 000 po
81	342 500 po
85	440 000 po
90	565 000 po
94	680 000 po
99	800 000 po

pourraient limiter à une seule et unique fois la dépense de points de prestige dans une session de jeu.

Les PJ ne peuvent combiner leurs points de prestige pour obtenir des avantages ou des services plus chers, même s'ils sont membres de la même faction. En règle générale, les points de prestige sont prévus pour être dépensés par les personnages pour eux-mêmes.

La capacité d'un personnage à dépenser des points de prestige dépend d'un contact avec les autres membres de sa faction et, sauf indication contraire, la plupart des factions ont tendance à posséder des agents, des contacts ou des quartiers généraux dans les communautés d'une taille au moins égale à celle d'une grande ville. Pour refléter la difficulté à contacter un agent dans une communauté plus petite, les coûts en points de prestige sont augmentés de 5 dans celles de moins de 5 000 habitants. Notez qu'il est possible pour un joueur de dépenser les points de prestige de son personnage même si le PJ est mort, pétrifié ou hors service. Cela représente essentiellement les dispositions préalables, prises par le PJ auprès sa faction, pour effectuer certaines actions à son profit, comme la récupération de son cadavre et son retour vers un endroit précis ou son rappel à la vie. Dans ce cas, l'emplacement réel du PJ n'a aucune incidence sur le coût en points de prestige.

Au delà du niveau 11



ravo ! Vous avez rejoint les rangs des agents spéciaux de la Société des Éclaireurs, les *Investigators* (Seekers). Cet auguste groupe d'explorateurs a exploré les terres les plus inconnues de Golarion et d'au-delà.

Une fois le niveau 12 atteint, les personnages ne peuvent plus jouer dans les scénarios de catégories 1-11 mais ils peuvent participer aux événements et scénarios spéciaux de catégorie 12+. Ils gagnent immédiatement le titre d'*Investigateur* et deviennent des agents spéciaux comme Osprey, indépendants des jeux des factions et de la politique de la Société des Éclaireurs - libres de créer leur propre légende, où chacune de leurs actions ou de leurs inactions devient la matière des chroniques des Éclaireurs.

Les investigateurs se voient offrir l'opportunité d'accomplir une dernière mission majeure pour la société des Éclaireurs: Participer à la série de scénarios des Investigateurs

Pour jouer la série de scénario des Investigateurs (Catégorie 12), le personnage doit commencer avec exacte-

TABLE 5-4 :
RÉCOMPENSES DE PRESTIGE GÉNÉRIQUES

Récompense	Coût ¹
+4 sur un test de compétence ²	1 PP
Dissipation de la magie	1 PP
Restauration partielle	1 PP
Réparation intégrale	1 PP
Guérison de la cécité/surdité	1 PP
Délivrance des malédictions	1 PP
Guérison des maladies	1 PP
Délivrance de la paralysie	1 PP
Achat gratuit jusqu'à 150 po ³	1 PP
Pénitence	2 PP (8 PP pour restaurer les pouvoirs de prêtre/druide /inquisiteur/paladin)
Annulation d'enchantement	2 PP
Dissipation suprême	2 PP
Neutralisation du poison	2 PP
Restauration	2 PP (4 PP pour dissiper un niveau négatif permanent)
Achat gratuit jusqu'à 750 po ³	2 PP
Régénération	3 PP
Récupération de votre corps par une équipe de secours	5 PP
Rappel à la vie	16 PP
Restauration suprême	16 PP
Résurrection	32 PP
Résurrection suprême	77 PP

(1) Ajoutez +5 à ce coût si ce bénéfice est acheté en dehors d'une communauté de 5 000 habitants ou plus.

(2) N'inclut par le test de métier.

(3) Une fois par session, vous pouvez acquérir auprès de votre faction un unique objet d'une valeur inférieure ou égale à ce prix en dépensant les PP appropriés. Les objets ainsi achetés valent 0 po et ne peuvent être vendus.

ment 33 XP. Si le personnage a eu la possibilité de jouer des modules de niveau 11 en commençant avec 31 ou 32 XP ou un scénario spécial de catégorie 12+ en tant que personnage niveau 12, il recevra le bénéfice entier pour le module ou le scénario spécial, mais il ne pourra pas prendre part à la série de scénarios des Investigateurs. Lorsqu'un personnage commence la série des Investigateurs, il ne peut plus participer à un autre module ou scénario spécial tant qu'il n'a pas fini la série.

Les personnages qui ont déjà joué une partie de la série des Investigateurs, *Eyes of the Ten* reçoivent de l'expérience rétroactivement. Ainsi un personnage qui a fini la série est niveau 13 et possède 38 XP.

Tout Investigateur avec suffisamment de renom et d'expérience peut acheter des parchemins contenant des sorts de niveaux 7 à 9 en respectant les règles de prix du *Manuel des joueurs*. L'accès aux niveaux de sorts de 7 à 9 est restreint aux parchemins et n'est pas disponible via les services de lancement de sorts. En atteignant le niveau 13, vous pouvez sélectionner des sorts ou acheter des parchemins de niveau 7. En atteignant le niveau 15, vous pouvez sélectionner des sorts ou acheter des parchemins de niveau 8. En atteignant le niveau 17, vous pouvez sélectionner des sorts ou acheter des parchemins de niveau 9.

Note du traducteur: (Clarification par Mike Brock) Lorsqu'un personnage atteint le niveau 12, il ne peut plus jouer dans des scénarios de catégorie 1 à 11, mais il peut participer à des événements spéciaux, des scénarios et des modules autorisés de catégorie 12 et plus, en gagnant un niveau tous les 3 XP, comme d'habitude.

Les Romans Pathfinder



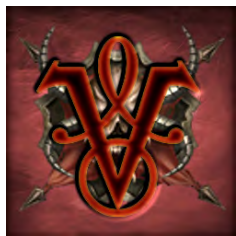
arce que les romans Pathfinder sont d'abord et avant tout des histoires, il n'est pas facile de donner accès à des objets, des sorts, des dons ou d'autres capacités spéciales. Au lieu de cela, chaque roman donne accès à une récompense à usage unique, qu'un joueur peut obtenir en montrant une copie du roman au MJ de n'importe quel événement de la Société des Éclaireurs, qui paraphera la case correspondant au roman. Si les quatre cases ont été validées, le joueur peut attribuer la récompense de «Lecteur Prolifique» à l'un de ses personnages. La fiche de Chronique ne peut être utilisée qu'une seule fois par joueur, et pas par personnage, mais le joueur peut décider d'attribuer la récompense à n'importe lequel de ses personnages. En conséquence, le joueur n'est pas obligé de mentionner le nom, le numéro ou la faction du personnage tant qu'il n'a pas décidé d'attribuer la récompense de «Lecteur Prolifique» à l'un de ses personnages.

Il est conseillé aux MJ de coopérer avec les joueurs afin de rendre facile et rapide la validation des Chroniques des romans. (.../...) ndt: la fin de la phrase n'est pas très cohérente avec le paragraphe précédent.

Note du traducteur: Les joueurs peuvent imprimer un exemplaire de la fiche de chronique disponible dans la liste des Ressources Supplémentaires sur paizo.com/pathfindersociety/about/additionalresources et l'apporter, avec un exemplaire du roman associé, à un événement de la Société des Éclaireurs. Avant ou après une session de jeu, montrez simplement au MJ l'exemplaire du livre (physique ou numérique, au format PDF ou ePub nominativement filigrané) pour obtenir une signature sur votre fiche de chronique. Une fiche de chronique signée sert de preuve d'achat et vous n'avez plus besoin d'apporter un exemplaire du livre.

Jusqu'à récemment, chaque roman donnait droit à une fiche de chronique. Depuis cette année, une seule fiche contient les récompenses de 4 romans, et si les quatre romans sont validés alors cela débloque une récompense supplémentaire

Récompenses: Convention, Jour de fête et Quête



Vous ne pouvez pas assigner des copies multiples d'une récompense au même personnage. Si la seule différence entre deux chroniques est le titre de la convention ou de l'évènement mentionné en haut, alors il s'agit de la même récompense.

Pour les récompenses de Jours de fête, vous devez participer à une session de jeu de la Société des Éclaireurs, durant les dates mentionnées sur la récompense, pour pouvoir l'attribuer à un personnage. Vous ne pouvez recevoir qu'un seul exemplaire de cette récompense, mais vous pouvez l'attribuer à n'importe lequel de vos personnages, il n'est pas obligatoire qu'il s'agisse de celui que vous avez joué durant la session.

Pour les Quêtes (**ndt**: parues dans Kobold Quarterly #17 et #23), les récompenses doivent être attribuées au personnage joué. Si le personnage décède, attribuez lui la Chronique, mais barrez la récompense. L'état de mort n'est pas permanent pour les Quêtes. C'est une exception aux règles normales de décès.

Relancer les dés



Pour récompenser les joueurs qui soutiennent la Campagne Organisée de la Société des Éclaireurs en achetant des T-shirts aux insignes de la campagne, avec des logos de faction ou la marque Pathfinder, un joueur portant l'un des T-shirts listés ci-dessous lors d'un événement de la Société des Éclaireurs peut relancer un jet de d20 au cours du scénario. Il faut annoncer sa volonté de relancer le dé avant de connaître les conséquences de son test et accepter le second lancer, même s'il est pire que le premier. Les MJ sont aussi invités à porter des T-shirts de la *Campagne Organisée de la Société des Éclaireurs*, même s'ils ne gagnent aucun bénéfice à le faire hormis celui de soutenir Pathfinder.

Les T-shirts de la Campagne Organisée de la Société des Éclaireurs ci-dessous sont actuellement disponibles :

- faction d'Andoran
- faction du Cheliox
- faction d'Osirion
- faction du Qadira
- faction du Taldor
- polo de Capitaine-aventurier
- polo de Lieutenant-aventurier
- année du Phénix de Rubis
- année de la Rune Ressuscitée
- année du Démon
- golem de Paizo
- goblin de Pathfinder avec un d20
- T-shirts des chants de gobelins Pathfinder (couleur et noir et blanc)
- goblin de Pathfinder avec une gemme rouge
- la Vierge Grise
- T-shirt exclusif des volontaires de Pathfinder
- T-shirt Goblinworks Kickstarter
- T-shirt Pathfinder RPG Core Rulebook

Ces T-shirts existent en différentes tailles sur paizo.com/pathfindersociety.

Si un joueur utilise un exemplaire physique du Dossier de personnage, il reçoit un nouveau lancer gratuit, comme s'il portait un T-shirt.

Finalement, si un joueur a reçu un jeton Campaign Service Award en récompense de ses services rendus à la Société des Éclaireurs, il recevra un lancer gratuit une fois par scénario en présentant le jeton. Il pourra également remplacer son numéro de membre avec le numéro à trois chiffres mentionnés sur le jeton.

Un joueur ne peut bénéficier que d'un lancer gratuit par session de jeu.

De plus, quand un joueur utilise un lancer gratuit, il peut présenter sa carte de membre de la Société des Éclaireurs et ajouter un bonus de +1 pour chaque étoile de MJ qu'il a gagné jusqu'à un maximum de +5.

Playtests et erratas



Le Jeu de Rôle Pathfinder est un jeu vivant. Que ce soit sous la forme d'un playtest qui évolue, d'une conversion des règles 3.5 vers Pathfinder RPG, d'un errata ou d'une FAQ aux règles de base, parfois, les éléments de jeu changent au cours de la carrière d'un PJ. Les directives ci-dessous permettent aux joueurs de mettre à jour ou transformer des personnages existants afin d'utiliser les dernières règles. La liste des Ressources Supplémentaires sur <http://paizo.com/pathfinderSociety/about/additionalResources> fournit parfois davan-

tage d'explications sur les conversions et les mises à jour, pour clarifier des règles disponibles sur du matériel n'appartenant pas au matériel de base.

Si vous modifiez votre personnage, vous devez décrire tous les changements sur votre prochaine chronique, dans la section 'Objets vendus/Conditions acquises'. Votre MJ doit parapher cette section.

Si un don ou un trait change ou est modifié dans la liste des Ressources Supplémentaires : vous avez deux options. Soit vous changez l'ancien don pour un don mis à jour, du même nom, dans une autre source légale (si disponible). Vous ignorez alors tout prérequis du nouveau don que vous ne respecteriez pas. Soit vous remplacez carrément le don par un autre don dont vous respectez les prérequis.

Si une classe, une classe de prestige ou une capacité de classe est modifiée : vous pouvez refaire votre personnage en gardant les mêmes XP et le même équipement.

Si une classe ou une classe de prestige change de telle sorte que vous n'êtes plus compétent avec un type d'armure ou d'arme donné : vous pouvez revendre le matériel concerné (et uniquement celui-là) au tarif plein.



Chapitre 6

Les modules et aventures autorisés

Les aventures (AP) et les modules Pathfinder peuvent être joués dans le cadre de la Campagne Organisée de la Société des Éclaireurs. Ces aventures touchent une plus large audience que celle de la Campagne Organisée de la Société des Éclaireurs, et ont une structure différente de celle des scénarios. Ce chapitre présente les changements de règles spécifiques nécessaires pour les jouer.

Différences clés avec les scénarios



Les modules sont généralement trois fois plus longs qu'un scénario standard de la Société des Éclaireurs et exigent souvent deux ou trois sessions de 4 à 5 heures pour les finir.

Les aventures (AP) sont constitués de six chapitres (volumes), chacun faisant environ quatre fois la longueur d'un scénario standard, et pouvant nécessiter des mois voire des années pour les achever.

Ils ne contiennent aucune mission de faction et ne sont pas catégorisés pour être joués par des personnages de niveaux très différents. Sur un plan thématique, la plupart des aventures (AP) et des modules ne présument pas que les personnages soient des Éclaireurs. MJ et joueurs sont encouragés à créer une histoire raisonnable pour intégrer au mieux leurs personnages dans l'intrigue.

Contenu récompensé



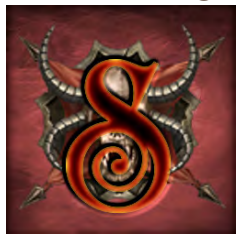
En fait des différences de format et de perspective que les modules et les aventures (AP) présentent, seules des portions de ceux-ci sont validés et ouvrent droit aux récompenses de la Campagne Organisée de la Société des Éclaireurs.

Les modules sont validés dans leur intégralité, et les personnages qui jouent l'ensemble des 32 pages de l'aventure gagnent une feuille de Chronique. Pour obtenir la liste complète des Modules validés et leurs feuilles de Chronique, vous pouvez vous référer au site Paizo.

A cause de la longueur et de l'envergure des aventures (AP), seules des portions spécifiques de ces aventures ont été validées dans le cadre de la Société des Éclaireurs. Des détails sur la manière de faire jouer le contenu validé de chaque volume d'une aventure (AP) sont indiqués dans le même fichier que les feuilles de Chro-

nique. En général, un seul donjon ou un seul lieu d'aventure est validé dans chaque volume de l'aventure (AP), bien que certaines variations puissent être constatées d'une aventure à l'autre. Pour obtenir la liste complète des Aventures (AP) validées et leurs feuilles de Chronique, vous pouvez vous référer au site Paizo.

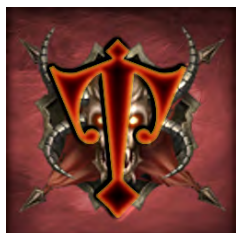
Personnages licites de la Société des Éclaireurs



Si vous en possédez un, tous les joueurs doivent utiliser un personnage de la Société des Éclaireurs (sans modification) ayant au plus un seul niveau d'écart avec le niveau de départ du module.

Pour les modules et les aventures (AP) inférieurs au niveau 9, si vous n'avez pas de personnage de niveau adéquat, vous pouvez utiliser un personnage de la Société des Éclaireurs pré-tiré (niveaux 1, 4 ou 7), disponible sur paizo.com ou les personnages iconiques du 1er ou 7e niveau des pages 275 à 297 du *Pathfinder RPG NPC Codex*. Si vous jouez un pré-tiré d'un niveau supérieur à 1, vous devez affecter les gains à votre personnage aussitôt qu'il atteint le niveau du personnage pré-tiré joué. Vous pouvez également affecter les gains à l'un de vos personnages du 1er niveau, en réduisant les po gagnées à 1 398 po (699 po en progression lente). L'équipement indiqué sur la fiche du personnage pré-tiré ne peut être vendu au cours du module que pour retirer des états préjudiciables, comme la mort, et tout l'argent restant est perdu à l'issue du module.

Affecter les gains



Tous les joueurs reçoivent une fiche de chronique à moins que, avec l'autorisation du MJ, un joueur rejoue le module sans gains à la clé. Si le joueur utilise un personnage de la Société des Éclaireurs pour l'aventure, il doit immédiatement affecter la fiche de chronique à ce personnage. Un joueur qui utilise un personnage pré-tiré doit affecter la fiche de chronique à un personnage de niveau 1 ou garder la fiche de chronique jusqu'à ce que son personnage atteigne le niveau du pré-tiré.

Un MJ qui fait jouer un module peut aussi affecter la fiche de chronique à l'un de ses personnages de la Société des Éclaireurs. Le MJ doit choisir lequel au moment où le module ou l'aventure (AP) est achevé et les fiches de chronique sont remplies.

Jouer un module ou le contenu validé d'une aventure (AP), du début à la fin, rapporte au personnage 3 XP et 4 PP si ce personnage est en progression standard, ou 1,5 XP et 2 PP en progression lente.

Si un personnage meurt et est ressuscité, le MJ doit déterminer les récompenses pour ce personnage. Les récompenses minimales possibles sont 0 po, 1 XP et 1 PP en progression standard ou 0 po, 1/2 XP et 1/2 PP en progression lente. Si un personnage participe à plus des 2/3 du module, il devrait gagner les récompenses entières. MJ et joueurs actifs sont encouragés à accélérer le retour de tout personnage attendant d'être ressuscité.

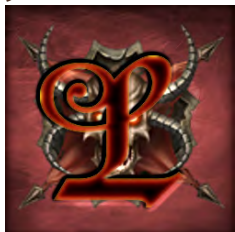
Les joueurs qui ne finissent pas chaque session de jeu gagnent 1/3 de po en moins, 1 XP et 1 PP en moins pour chaque session manquée. Cela s'applique aussi aux joueurs qui se joignent aux dernières sessions : ils gagnent 1/3 de po en moins, 1 XP et 1 PP en moins pour chaque session manquée. Dans les deux cas, les joueurs gagnent au moins 1/3 de po, 1 XP et 1 PP (ou 1/2 XP et 1/2 PP en progression lente). Si un personnage gagne plus d'XP que nécessaire pour passer au niveau suivant, il ne peut pas choisir de changer d'option de progression au nouveau niveau gagné.

Comme toujours, chaque joueur peut recevoir des gains pour chaque module, une fois en tant que joueur et une fois en tant que MJ, dans n'importe quel ordre. Les joueurs doivent accepter une fiche de chronique dès la première fois qu'ils jouent un module ou le contenu validé d'une aventure (AP). Un joueur peut rejouer un

module ou une aventure (AP), à la discrétion du MJ, mais il ne peut recevoir plus d'une fiche de chronique en tant que joueur par aventure. Les seules exceptions sont les modules et les aventures (AP) de catégorie 1-2. Avec un personnage de niveau 2, un joueur ne peut jouer un module ou une aventure (AP) de catégorie 1-2 qu'une seule fois pour les gains, mais il peut utiliser des personnages supplémentaires de niveau 1 pour rejouer le même module pour les gains.

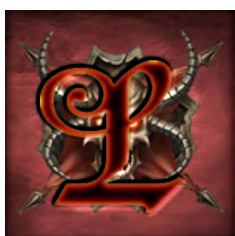
Vous pouvez effectuer des tests de métier quand vous jouez un module.

Jouer des modules multi-sessions



es modules autorisés pouvant être des événements multi-sessions, les personnages de la Société des Éclaireurs ne peuvent pas être utilisés dans d'autres événements de la Société des Éclaireurs tant qu'ils n'ont pas reçu une fiche de chronique pour le module. Nous conseillons aux MJ de s'assurer que les joueurs qui manquent la session finale du module reçoivent quand même leur fiche de chronique. Toutes les autres règles concernant le jeu dans les modules autorisés, décrites au chapitre 6 du *Guide de la Campagne Organisée de la Société des Éclaireurs*, doivent être appliquées.

Les modules Free RPG Day



es modules Free RPG Day de 16 pages sont plus courts qu'un module classique de 32 pages et correspondent davantage à un scénario normal de la Société des Éclaireurs. Actuellement, ceux-ci comprennent Master of the Fallen Fortress, Nous, Gobelins !, L'Aube écarlate et Nous Gobelins ! 2. Pour adapter les modules Free RPG Day à la *Campagne Organisée de la Société des Éclaireurs*, tous les modules Free RPG Day autorisés, actuels et futurs, rapportent 1 XP, 1 PP et le montant en po affiché sur la fiche de chronique, en progression standard. Si vous utilisez la progression lente, ils rapportent 0,5 XP, 0,5 PP et la moitié des po de la fiche de chronique. Cela ne s'applique qu'en cas d'achèvement réussi de l'aventure. Si vous avez joué l'un des modules Free RPG Day cités plus haut et obtenu une feuille de chronique, les XP, PP et po reçus restent inchangés. Toutes les autres règles concernant le jeu dans les modules autorisés, décrites au chapitre 6 du *Guide de la Campagne Organisée de la Société des Éclaireurs*, doivent être appliquées.



Chapitre 7

Les Maîtres du Jeu de la Campagne



n Maître de Jeu (MJ) est une personne qui supervise les règles et contrôle tous les éléments de l'histoire et du monde que les joueurs explorent. Le devoir du MJ est d'offrir une partie juste et amusante. Dans la *Campagne Organisée de la Société des Éclaireurs*, un MJ doit également aider ses joueurs à effectuer les formalités, s'assurer que les joueurs ont une bonne gestion de leur personnage (PJ) et a l'obligation de saisir et transmettre les résultats des parties au coordinateur de l'évènement et/ou sur paizo.com/pathfindersociety.

Vous pouvez obtenir de l'assistance pour transmettre vos résultats auprès du capitaine-aventurier pour la France Karim MAJERI (webmaster@ligueludique.fr).

Afin de faciliter l'organisation des événements et le suivi des joueurs et personnages, il est fortement recommandé de vous inscrire également sur le [site de la Société des Éclaireurs \(France\)](#)

Qui peut être Maître de jeu ?



oute personne ayant un numéro de membre valide de la Société des Éclaireurs peut faire jouer une partie officielle dans le cadre de la *Campagne Organisée de la Société des Éclaireurs*. Il n'y a ni test pour prétendre à maîtriser une partie, ni système de notation des MJ par les joueurs. Bien que les joueurs soient hésitants à adopter le rôle de MJ, les groupes locaux de la Société des Éclaireurs comme la campagne dans son ensemble se renforcent lorsque le nombre de MJ augmente. Plus les coordinateurs peuvent compter sur des MJ actifs, plus l'offre en tables de jeu de la Société des Éclaireurs sera conséquente et plus la campagne grandira rapidement. Dans de nombreux cas, les joueurs assis à la table d'un nouveau MJ peuvent donner des conseils pour améliorer ses compétences et sa confiance. Ne soyez donc pas effrayés de passer derrière l'écran et de donner aux joueurs une belle expérience de la Société des Éclaireurs.

Mode opératoire en français disponible sur le [site de la Ligue Ludique](#).

Vos devoirs en tant que Maître de Jeu



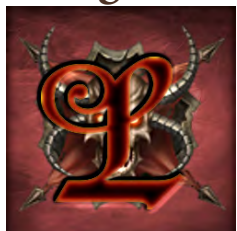
n tant que Maître de Jeu de la Société des Éclaireurs faisant jouer des parties en convention ou en magasin, vous avez les devoirs suivant :

- Vous présenter.
- Encourager les joueurs à se présenter (ainsi que leurs personnages).
- Il est recommandé de parcourir les feuilles de personnage et les feuilles de chronique précédentes de chaque joueur, en vérifiant rapidement leurs richesses, l'équipement, les calculs et ainsi de suite.
- Commencer la partie.
- Ne pas jouer plus de 5 heures consécutives. (À noter : les parties jouées à domicile ou en-ligne n'ont pas nécessairement ces restrictions et certaines conventions peuvent prévoir des sessions plus longues).
- Donner à chaque joueur une feuille de chronique pour le scénario joué (voir «Comment remplir une feuille de chronique» plus loin dans ce chapitre).
- En convention, vous devrez remplir rapidement des compte-rendus de scénario ou de module avec des informations de suivi supplémentaires; ces fiches doivent être retournées au coordinateur pour qu'il puisse rapporter les résultats.
- Si vous faites office à la fois de MJ et de coordinateur, vous devez rapporter les résultats de vos sessions sur paizo.com/pathfindersociety dans les meilleurs délais. Manquer à cette obligation a de fâcheuses conséquences pour la Société des Éclaireurs dans son entier (voir l'encadré «L'importance de rapporter les résultats», plus loin).

Si vous organisez un jeu à domicile, le travail est bien moins contraignant en terme de temps, mais exige tout de même un peu d'efforts de votre part pour s'assurer que la campagne soit enregistrée convenablement. Selon votre façon de jouer, vous pouvez prendre tout votre temps pour jouer un scénario et permettre aux PJ de s'attarder sur des intrigues secondaires ou de poursuivre les objectifs personnels de leurs personnages. Néanmoins, les PJ ne gagnent jamais de points de prestige, d'expérience ou d'or supérieurs aux limites de la feuille de chronique du scénario ou de ce qui est mentionné dans les règles de base de la *Campagne Organisée de la Société des Éclaireurs*.

Si vous jouez en convention ou en magasin dans un créneau de temps bien défini, le jeu doit être beaucoup plus focalisé sur l'accomplissement des objectifs du scénario et la gestion des rencontres. Bien que nous encourageons l'amusement et l'interprétation des rôles, si vos joueurs jouent encore aux fléchettes dans la taverne une heure après le début du scénario, vous devriez les pousser à agir. Bien qu'ils puissent prendre du bon temps, ils vont s'amuser beaucoup moins plus tard, quand ils seront incapables de compléter le scénario dans le temps imparti.

Catégories et sous-catégories



es scénarios de la Société des Éclaireurs sont conçus pour que des joueurs d'une grande diversité de niveaux puissent participer à une aventure donnée, mais avec quelques limitations. Depuis la saison 3, il y a actuellement six catégories différentes (de difficulté) offertes dans la *Campagne Organisée de la Société des Éclaireurs*. Ces catégories sont les suivantes :

- Catégorie 1

- Catégorie 1–5
- Catégorie 3–7
- Catégorie 5–9
- Catégorie 7–11
- Catégorie 12

En plus, nous offrons un petit nombre de scénarios liés entre eux pour des personnages de niveau 12 qui ne font normalement pas partie de l'intrigue d'une saison en particulier.

La plupart de ces catégories comportent des sous-catégories. Les voici :

- Catégorie 1–5 : sous-catégories 1–2 et 4–5
- Catégorie 3–7 : sous-catégories 3–4 et 6–7
- Catégorie 5–9 : sous-catégories 5–6 et 8–9
- Catégorie 7–11 : sous-catégories 7–8 et 10–11

Les catégories sont des restrictions de niveau pour jouer. Si le niveau d'un PJ ne tombe pas dans l'intervalle de niveaux d'une catégorie du scénario, ce personnage ne peut légalement participer au scénario.

Par exemple, un PJ de niveau 5 peut jouer les scénarios de catégories 1-5, 3-7 et 5-9 ; un PJ de niveau 1 peut jouer uniquement dans un scénario de catégories 1 ou 1-5. Au sein de chaque catégorie, les PJ devraient si possible jouer dans la sous-catégorie à laquelle ils correspondent, mais ils peuvent se voir accorder la possibilité de jouer au-dessus ou en-dessous de celle-ci, en fonction du niveau du groupe autour de la table, comme cela est expliqué plus loin.

Quelques scénarios ou événements spéciaux proposent plus de deux sous-catégories. Dans ce cas, aucun PJ ne peut jouer dans une sous-catégorie éloignée de plus d'un cran de son niveau de personnage.

Déterminer les sous-catégories



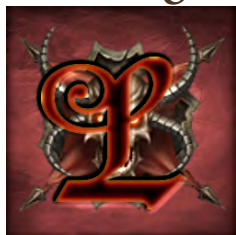
Pour déterminer dans quelle sous-catégorie un groupe de PJ aux niveaux disparates devrait jouer, vous devez déterminer le niveau moyen du groupe (NMG ou APL en VO). Divisez le total des niveaux des personnages par le nombre de personnages dans le groupe. Vous devriez toujours arrondir au nombre entier le plus proche.

Depuis la saison 4, les scénarios sont prévus pour six personnages et contiennent des instructions pour ajuster le scénario aux groupes de quatre personnages. Quand le NMG d'une table se situe entre deux sous-catégories (par exemple, un NMG 3 dans un scénario de catégorie 1-5), un groupe de 4 personnages devra jouer dans la sous-catégorie inférieure sans ajustement pour la taille du groupe, tandis qu'un groupe de 5 à 7 personnages dont le NMG se situe entre deux sous-catégories devra jouer le scénario dans la sous-catégorie supérieure avec l'ajustement pour un groupe de 4 personnages.

Pour les scénarios des saisons 0 à 3, quand le NMG se situe entre deux sous-catégories, un groupe de 6 à 7 personnages devra jouer dans la sous-catégorie supérieure, tandis que les groupes de 4 à 5 personnages

devront jouer dans la sous-catégorie inférieure. Dans les cas limites ou aucun joueur n'a atteint le niveau minimum de la sous-catégorie (tel qu'un groupe constitué de six personnages du 3e niveau), le groupe peut décider de jouer dans la sous-catégorie inférieure.

Taille légale de la table

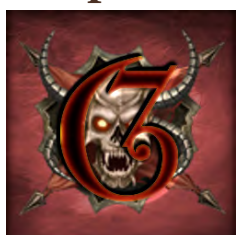


La taille minimale de la table, pour jouer une session de la *Campagne Organisée de la Société des Éclaireurs* considérée comme légale, est de quatre PJ. Cette taille est plafonnée à six PJ. Dans le cas où vous ne trouvez pas quatre joueurs, vous pouvez faire jouer une table de trois et jouer un personnage pré-tiré officiel de niveau approprié pour atteindre le quorum nécessaire de quatre PJ.

Inversement, si sept joueurs se présentent à un événement, plutôt que d'en écarter un, envisagez de l'accepter. Ce cas devrait être extrêmement rare et survenir en dernier ressort afin d'éviter de renvoyer à la maison quelqu'un sans qu'il puisse jouer. Les tables de sept joueurs sont souvent trop puissantes pour jouer des aventures qui représentent normalement un vrai challenge et limitent le nombre de fois où un joueur peut briller dans un scénario donné, et beaucoup de joueurs préfèrent ne pas jouer du tout plutôt que de participer à d'aussi grandes tables. Vérifier les préférences des joueurs avant de diriger une table de sept personnes.

L'alternative à une table de sept serait de partager le groupe en deux tables de trois joueurs et demander à l'un des joueurs de prendre le rôle de MJ à la deuxième table, avec chaque MJ jouant un personnage pré-tiré. Une table ne peut en aucune circonstance avoir huit joueurs ou plus.

Adapter les saisons 0-4



Comme la *Campagne Organisée de la Société des Éclaireurs* a évolué au cours de son existence, des petits ajustements sont nécessaires pour faire jouer les scénarios des saisons 0 à 4 avec les règles actuelles. Vous trouverez ci-dessous les instructions à suivre pour convertir les scénarios #0-1 jusqu'au #4-26.

Saisons 0-2 : durant les trois premières saisons, seules cinq factions étaient disponibles pour les personnages. **Bien que les missions de faction ne fassent plus partie des conditions de succès d'un scénario, elles peuvent être utilisées pour donner plus de saveur à votre session de jeu.** Ainsi, les membres des nouvelles factions introduites à la saison 3 et participant aux scénarios plus anciens doivent utiliser les missions d'une autre faction, selon les indications ci-dessous :

- les PJ de la faction de la Grande Loge prennent les missions d'Osirion dans les scénarios des saisons 0, 1 et 2
- les PJ de la faction de la Sczarni prennent les missions du Taldor dans les scénarios des saisons 0, 1 et 2
- les PJ de la faction de la Croisade d'argent prennent les missions d'Andoran dans les scénarios des saisons 0, 1 et 2



De plus, la progression lente a été introduite à la saison 3 et les valeurs hors-catégorie ont été introduites à la saison 5 : les fiches de chronique des saisons 0 à 2 ne comportent donc pas de tableaux distincts de richesses pour les deux progressions, et par ailleurs, la récompense en po pour le hors-catégorie est la moyenne des sous-catégories hautes et basses. En progression lente, le montant maximal d'or qu'un personnage puisse gagner dans ces scénarios est la moitié du montant indiqué (ou calculé pour les montants en hors-catégorie), arrondi à l'inférieur. De même, un Éclaireur suivant la progression lente ne gagne d'un seul PP en réussissant

les deux objectifs de mission : 1/2 pour la mission de faction et 1/2 pour la réussite du scénario. Le +1 XP pré-renseigné sur les fiches de chronique des scénarios des saisons 0 à 2 doit être modifié en +1/2 XP pour les PJ en progression lente.

Saison 0 (scénarios #1-#28) : les scénarios de la saison 0 ont été écrits sous les règles 3.5 du jeu de rôle le plus vieux du monde, avant la sortie du Jeu de Rôle Pathfinder. Les MJ doivent effectuer des changements mineurs, se limitant à l'ajout des scores de BBA/DMD aux PNJ et monstres, et l'utilisation des compétences combinées comme Discrétion et Perception à la place de Déplacements silencieux et Détection. Si une créature apparaît dans le scénario et figure aussi dans le *Bestiaire*, le *Bestiaire 2* ou le *Bestiaire 3* de Pathfinder, et a conservé le même FP entre les deux systèmes de règles, vous pouvez utiliser les statistiques Pathfinder à la place de celles en 3.5. C'est la seule substitution autorisée dans ces scénarios.

Quand vous faites jouer un scénario saison 0 qui n'accorde que 1 PP, accordez un deuxième PP aux personnages qui accomplissent tous les objectifs du scénario, tels qu'indiqués par le capitaine-aventurier dans l'introduction du scénario.

Saisons 1 et 2 (scénarios #29-#56 et #2-01 à #2-26) : Accomplir tous les objectifs du scénario donne droit à 2 PP.

Saisons 3 et 4 : La valeur hors-catégorie n'a été introduite qu'à partir de la saison 5; en conséquence, les feuilles de Chronique des saisons 3 et 4 ne contiennent pas cette valeur. Le gain en PO pour le hors-catégorie est la moyenne des valeurs des sous-catégories hautes et basses. De plus, deux factions ont été retirées - La Loge de la Lanterne et la Loge des Ombres - qui étaient accessibles au personnages durant les saisons 3 et 4. Ignorez les missions de ces factions.

Vous pouvez télécharger [ici](#) sur le site de Paizo le document permettant d'adapter les scénarios des saisons 0 à 4.

Gérer votre table



ien que l'objectif de la *Campagne Organisée de la Société des Éclaireurs* soit de procurer une expérience juste et équilibrée à tous les joueurs, cela demanderait des PJ exactement identiques et des MJ emprisonnés par un script oppressif confinant à l'étouffement. Nous comprenons que parfois, les MJ doivent prendre des décisions à la volée sur les règles, gérer des choix inattendus de la part des joueurs et même se débrouiller avec des dés extrêmement malchanceux (ou chanceux) des deux côtés de l'écran.

En tant que MJ de la Société des Éclaireurs, vous avez le droit et le devoir de faire tout ce que vous jugez nécessaire pour que chacun des joueurs vive une expérience amusante et équitable. Cela ne signifie pas que vous puissiez contredire des règles ou des restrictions décrites dans ce document, une source publiée du Jeu de Rôle Pathfinder, un errata ou la FAQ officielle sur paizo.com, mais vous pouvez juger de ce qui est bon pour votre table dans les cas non couverts par ces sources.

Les scénarios doivent être exécutés tels quels, sans ajout ou soustraction de monstres, ou changement d'armures, de dons, d'objets, de compétences, de sorts, de caractéristiques, de traits ou d'armes. Cependant, si les actions des PJ durant l'aventure rendent invalides les tactiques préconisées ou les emplacements des rencontres, le MJ peut envisager de les modifier afin d'ajouter une expérience de jeu plus agréable.

Parfois les MJ peuvent être tentés d'utiliser des particularités du terrain ou des conditions environnementales qui sont mentionnées pour donner du parfum au scénario, mais dont les mécaniques qui leur sont normalement associés par le *Manuel du Joueur* n'ont pas été pris en compte dans les rencontres. Les MJs sont toujours encouragés à récompenser le roleplay des joueurs quand ils décident des réactions de PNJs et du résultat des

rencontres. Les MJs peuvent utiliser d'autres sources issues de *Pathfinder RPG* pour ajouter de la saveur au scénario mais ne peuvent modifier la mécanique des rencontres. Plus précisément, la mécanique des rencontres recouvre le type de créature, le nombre d'adversaires dans la rencontre, et l'information mentionnée dans les stats blocks pour ces adversaires. Si la rencontre est un piège, une énigme ou un jet de compétence qui nécessite d'être réussi afin de poursuivre l'aventure, alors les résultats ne doivent pas être altérés, car ils constituent également la mécanique de cette rencontre. Enfin, si une rencontre contient déjà des effets liés au terrain, au temps ou à d'autres circonstances spéciales, ces effets font aussi partie de la mécanique de la rencontre et ne doivent pas être modifiés.

Si un problème particulier apparaît à plusieurs reprises ou provoque un grave problème dans l'une de vos parties, merci de poster toute question ou préoccupation sur le forum de Pathfinder Society de paizo.com/pathfindersociety ou sur le [fil Pathfinder Society](#) de Black Book Éditions, où chaque équipe s'efforcera de répondre pour éviter d'autres confusions à l'avenir. Cependant, même en disposant d'un temps illimité pour répondre à ces préoccupations, il y aura toujours des légères variations d'une table à l'autre et entre les décisions souveraines du MJ. Les sections suivantes donnent des conseils pour gérer les variations les plus communes.

Solutions créatives

Parfois, au cours d'un scénario, vos joueurs vous surprendront avec une solution créative à une rencontre (ou à tout le scénario), que vous n'avez pas anticipée et qui n'est pas expressément prévue dans le scénario. Si, par exemple, les joueurs réussissent à régler un combat par du roleplay en remplissant l'objectif de cette rencontre, sans tuer un seul protagoniste, donnez aux PJ la même récompense que s'ils avaient combattu. Si cette scène rapportait aux PJ des pièces d'or, à partir de l'équipement récupéré sur les combattants décédés, donnez-leur à la place un coffre contenant le même montant (ou quelque chose d'analogue).

De plus, si les PJ évitent par leur roleplay un PNJ possédant une potion ou un parchemin auquel ils ont accès sur la fiche de chronique, ne rayez pas cet objet, permettez-leur de le trouver ailleurs, pour les récompenser d'avoir résolu la rencontre de manière créative, sans faire appel au combat. La *Campagne Organisée de la Société des Éclaireurs* ne veut jamais donner l'impression que pour résoudre un problème, il faut tuer : l'utilisation créative des compétences et du roleplay ne rend pas seulement plus amusante les parties, elle donne aussi aux MJ une certaine flexibilité pour s'assurer que les joueurs reçoivent les récompenses qui leur sont dues.

Infractions à l'alignement

Les joueurs sont responsables des actions de leurs personnages. Tuer un innocent, semer la destruction, et d'autres actes qui peuvent être qualifiés de mauvais par le MJ peuvent être considérés comme des infractions à l'alignement. «C'est juste ce que mon personnage doit faire dans cette situation» ne peut pas justifier de se comporter comme un imbécile.

Les infractions à l'alignement sont un sujet sensible. Au bout du compte, le MJ est l'autorité suprême à la table, mais il doit avertir verbalement tout joueur dont le personnage s'écarte de l'alignement qu'il a choisi. Cet avertissement doit être clair, et le MJ doit s'assurer que le joueur comprend l'avertissement et les actions qui l'ont provoqué. Le PJ doit avoir l'opportunité de corriger son comportement, le justifier ou faire face aux conséquences. Nous croyons qu'une divinité pardonnera un unique mauvais choix tant que ce choix n'a pas été particulièrement outrageux (comme brûler un orphelinat plein d'enfants, tuer un paysan pour le sport, ...). Par conséquent, le MJ peut avertir le joueur par le biais d'une «sensation» envoyée par sa divinité, une vision qu'il reçoit, sa conscience qui lui parle, ou un autre quelconque événement similaire de roleplay.

Si les infractions se poursuivent au cours du scénario ou du module autorisé, un changement d'alignement peut être d'actualité. Si le MJ estime que ces actions continuelles justifient un changement d'alignement, il le note sur la fiche de chronique du personnage, à la fin de la session, dans le cadre «Conditions acquises». Le joueur peut enlever cette condition acquise par le sort Pénitence. Si la condition est enlevée, le MJ doit aussi le noter sur la feuille de chronique.

Les personnages qui deviennent manifestement mauvais, dont les actions sont délibérées et sans motif ni provocation, sont retirés de la campagne. Cette mesure est prise en dernier recours ; il y a plus d'une façon de jouer un alignement donné.

Si un personnage est devenu mauvais sans raison valable, de la manière expliquée ci-dessus, le MJ doit faire remonter le rapport au coordinateur de la convention, au capitaine-aventurier ou au lieutenant-aventurier local. S'ils sont d'accord avec le MJ, le personnage est jugé mauvais sans raison valable et retiré de la campagne. À nouveau, ces mesures doivent être prises en tout dernier recours.

Dans le cas d'un personnage devenu mauvais sans raison valable, enregistrez le personnage comme «Mort», et la personne qui saisit la fiche de suivi doit aussi vérifier ce cadre. Si le coordinateur, le capitaine-aventurier ou le lieutenant-aventurier de la convention décide que le personnage remplit les critères pour être déclaré mauvais sans raison valable, il enverra alors un mail au coordinateur de la campagne pour le renseigner sur la situation, en donnant le nom, le numéro de la Société des Éclaireurs, le nom du personnage et l'adresse mail du joueur. Il informera le joueur de ces actions et donnera le mail du coordinateur de campagne pour qu'il puisse présenter son cas.

Le coordinateur de campagne présentera tous les faits aux capitaines-aventuriers et aux lieutenants-aventuriers dans leur ensemble, en retirant tous les noms (du joueur et du personnage). Si la majorité des capitaines-aventuriers et des lieutenants-aventuriers pensent que l'acte était mauvais sans raison valable et que le personnage est irrévocablement mauvais, alors le personnage restera retiré de la campagne. Si la majorité pense que le personnage devrait être pardonné pour ses actions, le coordinateur de campagne contactera le joueur et l'en informera. Le message électronique peut être imprimé et amené à la prochaine session de jeu pour que le MJ puisse enregistrer le pardon et le documenter sur la feuille de chronique de cette partie.

Le seul fait d'utiliser des sorts avec le descripteur «Mal» ne suffit pas à rendre maléfique le personnage.

Gérer la mort

Vu les dangers auxquels font face les personnages qui ont choisi de devenir Éclaireurs, la mort d'un personnage est une éventualité tout à fait réelle (et nécessaire pour maintenir un certain sens du danger et du risque dans le jeu). Pensez aussi que, pour les nouveaux joueurs de la *Campagne Organisée de la Société des Éclaireurs*, et plus généralement du Jeu de Rôle Pathfinder, une mort violente en tant que première expérience peut les dégoutter de la campagne et du jeu tout à la fois. Bien que nous ne conseillions pas de truquer les jets de dés, prenez en compte l'expérience du joueur avant de décider d'utiliser des tactiques spécialement létales ou si le personnage est en danger de mort, spécialement quand ce joueur est nouveau dans le jeu. La plupart des joueurs dont la première expérience se termine par la mort d'un personnage ne reviennent pas dans la campagne.

De même, si le groupe entier est tué et ne peut être ramené à la vie, la séance est terminée pour tout le monde. Cela signifie que les joueurs peuvent passer un certain temps sans jouer, jusqu'à la prochaine convention. Évidemment, nous espérons qu'une telle tuerie n'arrivera jamais (et nous essayons d'équilibrer les scénarios pour que cela n'arrive jamais), mais parfois, les dés ne sont juste pas avec vous et tout le monde bascule dans le Grand Au-delà. Gardez à l'esprit qu'un groupe d'amis trouvera quelque chose d'entièrement différent à faire si on lui donne un temps mort dans une convention, plutôt que de simplement rester à attendre une autre session d'une campagne qui vient de les exterminer tous d'un seul coup.

Mais que se passe-t-il si vos joueurs tuent, accidentellement ou délibérément, un important PNJ supposé leur donner une information cruciale et fondamentale pour la poursuite du scénario ? C'est un problème ardu pour le MJ et demande de l'improvisation. Ne décidez pas que le scénario est fini juste parce que le vieil homme avec la lettre a été pris entre deux feux magiques et rôti vivant, le détruisant lui et l'importante lettre.

Révélez que la lettre a survécu par miracle (elle était dans une bourse ignifugée, dans sa poche) ou que le vieil homme avait un laquais au courant de toute l'affaire et qui regardait la scène depuis une ruelle proche, ou tout autre explication similaire. L'improvisation permettra la poursuite du scénario et vous aidera à contourner tous les obstacles imprévisibles.

Feuille de chronique et formalités



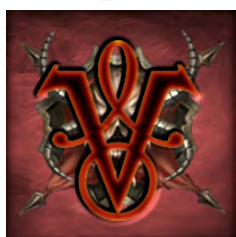
Que vous participiez à la *Campagne Organisée de la Société des Éclaireurs* à la maison ou en convention, votre plus grande responsabilité en tant que MJ, à part offrir aux joueurs une expérience amusante et équitable, est de noter soigneusement le compte-rendu des événements sur la feuille de chronique.

Les feuilles de chronique retracent tout ce qu'un personnage de la Société des Éclaireurs a fait au cours de sa carrière et ce, de manière officielle. Elles permettent à tout un chacun de jouer aux événements dans le monde entier et empêchent aussi les rares joueurs peu scrupuleux de tricher.

Quand vous faites jouer un scénario dans la *Campagne organisée de la Société des Éclaireurs*, trois choses importantes doivent être conservées : les points de prestige, les trésors et les conditions. Comptabiliser les points de prestige se révèle assez simple : lire les conditions de succès ~~et les missions de faction~~ à la fin du scénario avant de jouer, distribuer les ordres de mission après avoir lu le paragraphe «Démarrer l'aventure» en début de scénario et noter si les PJ ont réussi ou non à remplir leur mission au cours du scénario. Il est important de noter que les scénarios offrent, selon les saisons, différentes méthodes pour gagner des points de prestige, comme expliqué dans la section Adapter les saisons 0-4 ci-dessus.

Quand vous regardez les feuilles de personnage et les feuilles de chronique des joueurs au début de la séance et que vous voyez quelque chose qui cloche, vous pouvez demander au joueur de se justifier. Si vous croyez qu'un joueur triche, appelez un coordinateur pour prendre une décision. Si vous êtes à la fois MJ et coordinateur, c'est à vous de décider, mais nous vous recommandons d'agir avec calme, gentillesse et un esprit ouvert. Le joueur peut avoir commis une erreur, ou bien vous-même avez mal compris les feuilles. Rappelez-vous que le jeu est supposé être amusant, donc passez le moins de temps possible sur le drame et davantage à faire découvrir à vos joueurs un scénario excitant et plein d'action. Si vous croyez que le joueur triche, demandez-lui de quitter la table et envoyez un message au personnel Paizo (pathfindersociety@paizo.com), détaillant autant que possible la fiche, et surtout, donnez le numéro de membre de la Société des Éclaireurs du joueur en question.

Remplir une feuille de chronique



Vous trouverez ci-dessous la démarche en dix étapes à suivre pour remplir une feuille de chronique. Regardez l'exemplaire ci-joint pour situer les zones des différents éléments. Remplissez tout le temps au stylo et de manière lisible les feuilles de chronique.

Étape 1 : Donnez à chaque joueur une feuille de chronique vierge et demandez-leur de remplir les sections marquées **A-G, J, K** et **P** (Numéro de chronique, mode de progression, nom du joueur, sous-catégorie; XP initiaux, Renom initial, Prestige initial, PO initiaux, etc.) . Une fois qu'ils ont fini de la remplir à partir de leurs anciennes feuilles de chronique, ils vous la redonnent.

Étape 2 : Notez le mode de progression choisi par chaque joueur (**F**). Assurez-vous qu'il correspond à la progression existante, si le personnage est entre deux niveaux. Si ses XP de début (**G**) sont un multiple de 3 et que la progression choisie est différente de la précédente, demandez-lui de confirmer s'il veut changer sa progression.

Étape 3 : Récompensez le personnage en XP en fonction de sa progression. Un PJ reçoit des XP uniquement s'il a survécu au scénario ou a été ressuscité à la fin du scénario, tout en ayant complété au moins trois rencontres. Un personnage gagne 1 XP en progression standard ou 1/2 XP en progression lente. Inscrivez cette valeur dans le champ grisé XP gagné et paraphez dans le cadre adjacent (H).

Étape 4 : Calculer combien de point de prestige le personnage a gagné au cours du scénario. En progression standard, un personnage gagne 2 PP au maximum : 1 PP pour chaque mission complétée. En progression lente, il gagne 1 PP au maximum : 1/2 PP pour chaque mission complétée. Inscrivez cette valeur dans le champ grisé Prestige gagné et paraphez dans le cadre adjacent (L).

Étape 5 : Calculer l'or maximum pour le scénario, fondé sur la progression du personnage et la sous-catégorie jouée, et encerclez la bonne valeur (F). Si le niveau du PJ n'est pas dans la sous-catégorie qui a été jouée (tel qu'un personnage de niveau 1 à 3 dans une sous-catégorie 4-5), entourez la valeur de la case hors-catégorie ou bien, pour les scénarios des saisons 0-4, calculez (moyenne des deux sous-catégories, arrondie à l'inférieur) et reportez le montant sous le cadre (F) et entourez le.

Cette valeur représente le montant en pièces d'or que le personnage peut recevoir en battant tous les ennemis et en trouvant tous les trésors du scénario. Si le joueur joue un personnage pré-tiré d'un niveau autre que 1, il peut choisir à la place d'appliquer cette chronique à un personnage de niveau 1. Si c'est le cas, réduire cette valeur à 500 po (ou 250 po en progression lente). Si le PJ ne réussit pas à gagner la récompense d'une rencontre particulière, déduisez le montant correspondant à la sous-catégorie de l'or maximum de la chronique, si la valeur est négative mentionnez une valeur de zéro. Inscrivez le résultat de ce calcul dans le champ grisé PO gagné, et paraphez dans le cadre adjacent (Q).

Étape 6 : Permettez à tout PJ qui le peut de lancer un test de métier et indiquez le résultat du jet (déterminé par le tableau 5-1 du chapitre 5, section Étape 2 : le métier) dans le champ Métier et paraphez dans le cadre adjacent (R).

Étape 7 : Rayez tout objet du trésor que le groupe n'a pas trouvé dans le scénario et inscrivez tous les avantages spéciaux que le joueur a ou n'a pas gagné (U) ; de plus, si vous jouez dans la catégorie la plus basse, rayez toujours tous les objets de la sous-catégorie supérieure. Redonnez la fiche de chronique au joueur.

Étape 8 : Faites noter par joueur tous les objets achetés ou vendus, y compris les sortilèges payés, dans la sec-

tion des notes (V). Si le personnage souffre d'une condition non résolue comme une maladie ou une malédiction, elle doit être également mentionnée ici. Voir Gérer les afflictions ci-dessous, pour plus d'information sur ce qui doit être noté ici et sur ce qui doit être guéri durant la session. De plus, c'est ici où le joueur doit inscrire toute récompense de prestige que son personnage gagne en dépensant des points de prestige. Parfois, un joueur doit vous prendre à témoin pour attester la réussite d'un jet destiné à écrire un parchemin dans son livre ou à apprendre un nouveau tour à un compagnon animal. Indiquez vos initiales à côté de telles entrées dans ces sections pour attester que vous avez été témoin du succès du jet.

Tous les équipements achetés ou vendus doivent être suivis sur la fiche d'inventaire, en indiquant le numéro de la fiche de chronique (A) sur la ligne correspondant à l'objet acheté, vendu ou utilisé durant l'aventure ou après sa conclusion.

Étape 9 : Faites effectuer au joueur les calculs du côté droit de la fiche de chronique (sections I, M-O et S-T).

Étape 10 : Relire la fiche complétée et vérifiez les calculs du joueur. Assurez-vous que le joueur a bien accès à tout objet acheté et que les bons prix ont été payés. Vérifier maintenant cette information permet d'éviter que des erreurs passent inaperçues sur les futures fiches de chronique. Une fois satisfait, remplissez le cadre gris en bas de la feuille et signez (W). Dans «Événement», écrivez le nom de l'événement auquel vous jouez (si vous jouez à la maison ou en magasin, indiquez seulement «jeu à domicile» ou le nom du magasin). S'il s'agit d'une convention, écrivez le nom de la rencontre et l'année. Dans «Code événement», indiquez le code événement associé à votre événement sur paizo.com/pathfindersociety. Ceci n'est nécessaire que si vous avez enregistré votre événement.

Gérer les afflictions

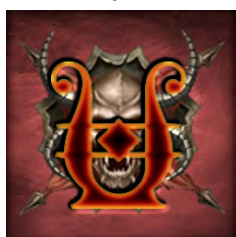


À la fin d'un scénario, un PJ peut avoir été affecté par un certain nombre d'afflictions ou d'états préjudiciables, comme la cécité, les malédictions, la surdité, les maladies ou les poisons. Vérifiez que le joueur a mentionné toutes ces conditions dans la case Notes (V) sur sa feuille de chronique et visez ce commentaire (voir ci-après). Il est très important que les conditions rapportées soient écrites lisiblement afin que le joueur et les MJ suivants puissent les comprendre. Si le PJ a acheté un service de sort pour supprimer la condition, vous devez vous assurer que le joueur a mentionné cette information dans la case Notes (V) au bas de sa feuille de chronique. Si un autre PJ a soigné la condition en lançant un sort, cette information doit être notée dans la case Notes (V), le nom du sort lancé, mais avec une valeur de 0 po suivie du numéro de la Société des Éclaireurs du personnage (XXXX-XX) ayant lancé le sort.

Pour le scénario en cours, si un personnage se soigne d'une condition contractée durant un scénario précédent, vérifiez que la condition est déclarée comme soignée dans la case Notes (V) sur la feuille de chronique de ce scénario, et vérifiez que le coût de ce soin (S) ou le numéro du joueur a bien été inscrit.

Note : Les maladies et les afflictions qu'un PJ contracte, et qui peuvent entraîner sa mort, doivent être résolues à la table avant que la partie ne se termine comme expliqué dans le chapitre 5 de ce document.

Envoyer les résultats



Une fois que vous avez terminé un scénario, rempli les feuilles de chroniques de vos joueurs, quelqu'un doit se charger de transmettre les résultats du scénario à Paizo. Pour les parties privées, il s'agit toujours du MJ, lors des conventions et des parties en boutique, c'est le coordinateur (qui peut également être le MJ) qui est responsable de l'envoi des résultats.

Que vous organisiez une partie privée ou une convention, vous devez disposer d'une fiche de suivi pour chaque partie qui se joue. Celles-ci sont présentes à la fin de la plupart des

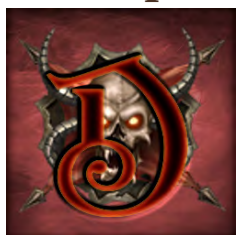
scénarios ou en ligne sur le site de Paizo. Pendant que vous vérifiez l'exactitude des feuilles de chronique, notez pour chaque personnage, son numéro de Société des Éclaireurs (XXXX-XX), son nom, sa faction et ses Points de Prestige gagnés durant le scénario. Dès que la session est finie, rendez-vous sur le site de Paizo, cliquez sur «*Report my event*» («*Déclarer mon évènement*»). Il vous suffit ensuite de suivre attentivement les instructions données, et de déclarer les informations mentionnées sur la fiche de suivi dans le formulaire du site. Vous remarquerez qu'en ligne, nous enregistrons bien moins d'informations qu'il n'y en a sur la feuille de chaque personnage. C'est intentionnel.

Les coordinateurs d'évènements en boutique ou en convention sont généralement responsables d'imprimer les fiches de suivi des scénarios, de les distribuer aux MJ au début de chaque partie et de déclarer les résultats de chaque session. À la fin de la partie, tout ce qui doit être déclaré en ligne est noté sur la fiche de suivi et doit être remis au coordinateur. Le coordinateur devra ensuite saisir toutes ces informations soit durant la convention, soit juste après. N'oubliez pas que lors des parties en boutique ou dans les petites conventions, le coordinateur est souvent aussi un MJ.

Quelque soit l'endroit où vous jouez, n'oubliez pas de transmettre vos résultats : comme expliqué dans l'encart ci-dessous, c'est extrêmement important pour nous d'évaluer le succès des parties organisées dans le cadre de la *Campagne Organisée de la Société des Éclaireurs*.

En tant que MJ (et parfois en tant que coordinateur de convention), l'un de vos devoirs les plus importants consiste à envoyer les résultats de vos sessions sur paizo.com/pathfindersociety, ce qui entraînera un effet en cascade. Nous avons besoin de déclarations précises pour savoir combien de personnes jouent à la Société des Éclaireurs chaque mois, afin d'estimer correctement sa croissance et de lui allouer un budget approprié. Plus nous aurons de joueurs, plus nous consacrerons de fonds à la Société des Éclaireurs. De plus, l'absence de compte-rendu peut pénaliser vos joueurs s'ils perdent leur feuille de chroniques. Comme nous gardons une trace de toutes les sessions jouées et du prestige gagné, il est toujours possible de reconstituer approximativement la feuille d'un personnage brûlée dans un incendie ou oubliée à une convention. Les documents papier priment toujours sur les informations virtuelles, mais les informations contenues dans vos compte-rendus de sessions ont beaucoup de valeur !

Récompenses des MJ



ans la Campagne Organisée de la Société des Éclaireurs, nous récompensons les MJ qui donnent de leur temps pour faire jouer des scénarios. A partir de la Version 2.2 (Aout 2011) de ce document (sans effet rétroactif pour les scénarios joués précédemment) tout MJ qui dirige un scénario bénéficie, une seule fois, de « la totalité de ses récompenses » pour l'un de ses personnages, ce qui veut dire qu'il obtient les avantages suivants : + 1PX pour le scénario, 100% de l'or maximum pour la catégorie la plus appropriée au personnage du MJ et 2 PP (ou pour un personnage en progression lente, +1/2 PX, 1 PP, et 50% de l'or maximum pour la catégorie la plus appropriée au personnage du MJ).

Le MJ peut choisir n'importe quel avantage spécial donné par la feuille de chronique comme des trésors magiques gratuits, des avantages régionaux ou des bonus à de futurs jets de dé. Le MJ ne peut pas faire de test de métier. Si le MJ a déjà reçu une récompense partielle (en utilisant l'ancien système de récompenses), il doit la conserver, il ne peut pas faire rejouer ce scénario pour gagner la totalité des récompenses sur une nouvelle feuille de chronique..

Il existe un système limité autorisant de rejouer des scénarios en fonction du nombre d'étoiles gagnées par le MJ.

La sous-catégorie dans laquelle le personnage du MJ reçoit les récompenses dépend du niveau de son personnage.

Si le MJ possède un roublard de niveau 1 et qu'il dirige un scénario de catégorie 1-5 dans la sous-catégorie 1-2, il utilise la feuille de chronique de la sous-catégorie 1-2 pour son roublard de niveau 1. S'il dirige un scénario de catégorie 1-5 dans la sous-catégorie 4-5, il prendra tout de même une feuille de chronique de sous-catégorie 1-2, car son personnage tombe clairement dans la sous-catégorie inférieure. Si un MJ dirige un scénario de catégorie plus élevée qui ne contient pas de sous-catégorie correspondant à son roublard de niveau 1, il prend la feuille de chronique de la sous-catégorie la plus basse et la garde en réserve pour son personnage. Dès que ce dernier aura atteint le niveau requis, il pourra en bénéficier immédiatement.

Par exemple, le MJ dirige un scénario de catégorie 5-9 et possède toujours son roublard de niveau 1. Il prend une feuille de chronique de sous-catégorie 5-6 (la plus basse pour cette catégorie) comme récompense pour avoir dirigé le scénario et la garde de côté. Quand son roublard de niveau 1 aura atteint le niveau 5, il lui appliquera immédiatement les bénéfices de cette feuille de chronique. Cela veut donc dire que les personnages d'un maître de jeu peuvent prendre des niveaux en rafales. Si le personnage du MJ se trouve entre deux sous-catégories (par exemple, si ce dernier est niveau 3 dans un scénario 1-5 avec des sous-catégories 1-2 et 4-5), il recevra la récompense correspondant au statut hors-catégorie. Ceci permet de compenser le fait que les personnages du maître de jeu n'ont pas besoin de dépenser la moindre ressource ou qu'ils ne prennent aucun risque pour gagner une feuille de chronique en menant un scénario. Vous devez attribuer vos feuilles de chronique à vos personnages dans l'ordre dans lesquelles vous les avez reçues, à l'exception des chroniques que vous conservez pour les donner à des personnages qui sont encore trop bas niveau. Dans tous les cas, vous n'êtes pas tenus de créer votre personnage avant de l'avoir effectivement joué.

Note du traducteur: Quand vous recevez une feuille de chronique pour avoir mené un scénario, vous devez décider lequel de vos personnages reçoit cette chronique avant de rendre la fiche de suivi pour cette table. Un MJ ne peut gagner qu'une seule feuille de chronique pour avoir fait jouer un scénario donné, en d'autres termes, toute session supplémentaire ne lui apportera rien, bien qu'elle compte pour son classement.

Le classement des MJ



Pour encourager les MJ et les coordinateurs à nous transmettre un maximum de résultats et disposer d'un système de « mérite », la Campagne Organisée de la Société des Éclaireurs vous propose un classement qui utilise des étoiles pour symboliser l'activité et l'expérience d'un MJ donné. Les étoiles sont visibles sur votre carte de membre de la Société des Éclaireurs que vous pourrez re-télécharger et imprimer à chaque fois que vous gagnez une étoile.

Vous pouvez gagner jusqu'à quatre étoiles en faisant jouer (et en déclarant) autant de parties que possible, ce qui vous donnera de nouvelles étoiles de la manière suivante :

- 10 sessions en tant que MJ = 1 étoile
- 30 sessions en tant que MJ = 2 étoiles
- 60 sessions en tant que MJ = 3 étoiles
- 100 sessions en tant que MJ = 4 étoiles

Pour obtenir une cinquième étoile, vous devez remplir un certain nombre de critères.

D'abord, un candidat MJ 5 étoiles doit avoir fait jouer, pendant sa carrière de MJ, un total de 150 sessions de la Société des Éclaireurs, dont au moins 50 aventures différentes et au moins 10 évènements spéciaux ou exclusifs.

Ensuite, une fois que vous avez ces pré-requis vous devez travailler avec votre capitaine-aventurier afin d'organiser une session de la Société des Éclaireurs en présence d'un membre de l'équipe Paizo, d'un capitaine-aventurier ou d'un lieutenant-aventurier. Ce représentant désigné par Paizo évaluera votre connaissance des

règles, vos dons d'improvisation, votre préparation, et votre capacité à procurer une expérience juste et amusante aux joueurs de la société des Éclaireurs.

Enfin, sur proposition du représentant de Paizo, vous pourrez recevoir votre 5e étoile, qui apparaîtra sur votre profil d'utilisateur Paizo, sur votre carte de membre de la Société des Éclaireurs, et sur vos messages publiés dans le forum de la Société des Éclaireurs sur le site de Paizo. Nous créerons des événements spéciaux pour les MJ 5 étoiles et nous leur accorderons peut-être des récompenses spéciales (en plus de celles prévues pour les MJ 4 étoiles).

Commander les scénarios



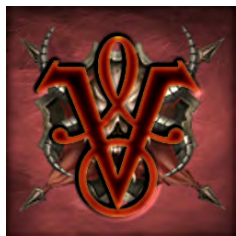
Vous trouverez tous les scénarios des parties organisées par la Société des Éclaireurs sur paizo.com/pathfindersociety.

N'importe qui peut acheter un scénario en PDF, vous avez juste besoin de disposer d'un compte gratuit sur paizo.com (dont vous aurez de toute façon besoin pour entrer dans la Campagne Organisée de la Société des Éclaireurs). Une fois le scénario acheté, vous pouvez le faire jouer autant de fois qu'il vous plait, sans avoir à le racheter. Les scénarios coûtent généralement 3,99 \$ et sortent la première semaine de chaque mois. Un minimum de deux nouveaux scénarios sont publiés chaque mois, auxquels s'ajoutent des événements supplémentaires et des scénarios spéciaux tout au long de l'année.



Chapitre 8

Glossaire



voici quelques termes fréquemment utilisés dans ce document.

Aventures autorisées (AP / Adventure Path). Il s'agit d'aventures de la ligne les Routes pour l'Aventure (Adventure Path ou AP) qui n'ont pas été conçues pour la Campagne Organisée de la Société des Éclaireurs, mais qui avec certains aménagements des règles de la Campagne organisée peuvent être jouées par vos personnages.

Campagne Organisée de la Société des Éclaireurs (Pathfinder Society Organized Play). Il y est souvent fait référence dans le présent document sous la forme «la Campagne». Vous verrez également apparaître sur les forums les sigles anglophones PFS (Path Finder Society) ou PSOP (Pathfinder Society Organized Play), le sigle COSE (Campagne Organisée de la Société des Éclaireurs) n'est pas utilisé même dans les documents francophones.

Catégorie (Tier) et sous-catégorie (sub-tier). Chaque scénario est fait pour plusieurs catégories, pour divers niveaux de jeu. Une sous-catégorie représente l'une des tranches de niveaux pour lesquelles le scénario a été prévu. Par exemple, Rats du chantier naval est un scénario de catégorie 1-7 ce qui veut dire qu'il est conçu pour des personnages de niveau 1 à 7. Ses sous-catégories sont 1-2, 3-4 et 6-7, ce qui veut dire que des personnages peuvent se rassembler ainsi par niveaux, choisir une sous-catégorie et jouer.

Chronique (Chronicle). Une chronique (d'aventure), que l'on appelle parfois une fiche ou feuille de chronique, est un document qui valide officiellement votre participation à un scénario donné de la Société des Éclaireurs. Vous recevrez une chronique à chaque fois que vous terminez un scénario.

Convention. Une convention est un important rassemblement d'individus, dans notre cas, de joueurs. Des conventions comme la Gen Con (US), la Paizo Con (US) ou le Monde du jeu (à Paris) peuvent toutes lancer des scénarios de la Société des Éclaireurs.

Coordinateur (Coordinator). Dans une convention ou en boutique de jeux, c'est généralement le coordinateur qui se charge de l'organisation des parties basées sur les scénarios de la Société des Éclaireurs. C'est à lui de gérer les sessions et c'est à lui qu'il revient d'enregistrer les résultats d'un événement donné de la Société des Éclaireurs.

Évènement (Event). Dans ce contexte, un événement désigne l'endroit où se jouent plusieurs scénarios de la Société des Éclaireurs (une convention, une boutique de jeux, etc.)

Faction. La faction désigne le groupe d'individus dotés d'une tournure d'esprit similaire auquel votre personnage appartient.

Jeu privé. Il s'agit souvent de parties organisées dans le cadre de la *Campagne Organisée de la Société des Éclaireurs* qui se déroulent chez un particulier. Les jeux privés ne sont pas soumis aux mêmes restrictions (comme la limite de temps) que les conventions ou les jeux en boutique.

Modules autorisés (Sanctioned Module). Il s'agit de modules de la ligne des produits Pathfinder qui n'ont pas été conçus pour la *Campagne Organisée de la Société des Éclaireurs*, mais qui avec certains aménagements des règles de la Campagne peuvent être joués par vos personnages.

QG (HQ). Pour quartier général. C'est généralement là que vous trouverez le coordinateur de la Société des Éclaireurs, lors d'une convention par exemple.

Scénario. Un scénario est une aventure qui a été spécifiquement conçue pour être jouée avec votre personnage dans le cadre de la Campagne Organisée de la Société des Éclaireurs (par exemple, le scénario de la Pathfinder Society #29 : Rats du chantier naval).

Session (Round) et session 0 (Round 0). Une Session est un terme conventionnel pour désigner une période de 4 à 5 heures de jeu. Par exemple, la première session d'une convention peut aller de 8h à 12h le jeudi matin. Ces quatre heures seront appelées « session 1 » car ce sont les premières de la convention. La session 0 est une période qui précède la convention au cours de laquelle les MJ se réunissent pour jouer un scénario afin d'être prêts à le diriger lors d'un événement de la Société des Éclaireurs. Les scénarios sont censés se dérouler en quatre heures (sauf pour les scénarios à session double). Certains événements préfèrent utiliser des sessions de 5 heures pour permettre aux MJ et aux joueurs de bénéficier d'un peu de temps supplémentaire pour faire les présentations et s'occuper de la paperasse.

Taille de table minimale/maximale. Un scénario donné est conçu pour un groupe de quatre joueurs au minimum et de six (et exceptionnellement sept) au maximum, ce qu'on appelle la «taille de table».

Vanités (Vanities). Les vanités sont des aspects pittoresques qui peuvent être utilisés par les joueurs pour personnaliser leurs personnages. Les vanités n'ont, en général, que des effets mineurs sur le jeu. Quand ils en ont, ces effets concernent plutôt des bonus pour des actions non offensives. Un personnage peut posséder autant de vanités qu'il le désire, mais chaque vanité coûte un certain nombre de points de prestige.