

# UN FEUILLET POUR PATHFINDER

*Pathfinder RPG et Golarion sont des créations de Paizo ([www.paizo.com](http://www.paizo.com)). Toutes les images sont (c) Paizo.*



Un guide rédigé par l'équipe de Paizo pour conseiller les MJs et les joueurs désireux de mettre à jour leurs personnages, leurs aventures, leurs dons, leurs objets magiques et autres suppléments 3.5 pour Pathfinder, traduit par Dalvyn ([dalvyn@gmail.com](mailto:dalvyn@gmail.com))

# INTRODUCTION & TABLE DES MATIÈRES

## Introduction

Ce guide a pour but de faciliter et d'accélérer la conversion de vos parties 3.5 en Pathfinder RPG. Il présente des règles pour convertir les personnages, les monstres, les dons, les sorts, les classes de prestige et les objets magiques de la version 3.5 des règles vers Pathfinder RPG. Pour utiliser ce guide de conversion, vous aurez besoin d'une copie du *Livre de base de Pathfinder RPG* pour vous référer aux informations et aux tableaux qu'il contient. Le *Bestiaire Pathfinder RPG* (à paraître en septembre 2009) est utile pour convertir des monstres, mais les conseils de ce document suffiront jusqu'à sa date de parution.

La première moitié de ce document explique comment convertir des personnages et aborde tous les sujets des valeurs de caractéristiques jusqu'aux points d'expérience. Ce procédé étape par étape vise avant tout à ajuster les personnages joueurs, mais une version rapide est présentée plus loin pour modifier les PNJs et les ennemis mineurs. La seconde moitié de ce document concerne la conversion de règles existantes, y compris les classes de prestige, les dons, les sorts et les objets magiques. Bien que ce guide aborde une vaste gamme de sujets, les MJs devraient s'attendre à devoir prendre des décisions sur un certain nombre de sujets mineurs qui n'y sont pas traités.

*Ce guide est la traduction amateur du guide de conversion publié gratuitement par l'équipe Paizo sur le site paizo.com à l'occasion de la sortie de Pathfinder le 13 août 2009.*

## CONVERTIR DES PERSONNAGES 3

- Étape 1 : la race – 3*
- Étape 2 : la classe – 3*
- Étape 3 : les compétences – 7*
- Étape 4 : les dons – 8*
- Étape 5 : les autres variables et l'équipement – 8*
- Convertir des PNJs – 9*

## CONVERTIR DES RÈGLES 14

- Les races – 14*
- Les classes de base – 14*
- Les dons – 14*
- L'équipement – 14*
- Les sorts – 15*
- Les classes de prestige – 15*
- Les pièges – 15*
- Les objets magiques – 15*
- Les maladies, les malédictions et les poisons – 16*
- Les monstres – 16*

## JOUER 18

### PATHFINDER COMMUNITY USE POLICY

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

### AUTEURS DE LA VO

Lead Designer: Jason Bulmahn  
Interior Artists: Andrew Hou, Steve Prescott, Wayne Reynolds, and Eva Widermann  
Editor-in-Chief: James Jacobs  
Editing and Development: Jason Bulmahn, Christopher Carey, Erik Mona,  
Sean K Reynolds, F. Wesley Schneider, Lisa Stevens, James L. Sutter, and Vic Wertz  
Editorial Intern: Hank Woon  
Art Director: Sarah E. Robinson  
Senior Art Director: James Davis  
Layout: Crystal Frasier  
Publisher: Erik Mona  
Paizo CEO: Lisa Stevens  
Vice President of Operations: Jeffrey Alvarez  
Corporate Accountant: Dave Erickson  
Director of Sales: Pierce Watters  
Sales Manager: Christopher Self  
Technical Director: Vic Wertz  
Events Manager: Joshua J. Frost

# CONVERTIR DES PERSONNAGES

Convertir des personnages pour Pathfinder RPG est un procédé relativement simple. Pour accomplir cette conversion sur un personnage joueur, vous devriez avoir à portée de main une copie du *Livre de base de Pathfinder RPG*, ainsi que votre feuille de personnage 3.5, une feuille de personnage Pathfinder RPG et un crayon.

## ÉTAPE 1 : LA RACE

Les races ont reçu quelques changements depuis la version 3.5. La plupart d'entre elles reçoivent désormais deux bonus de +2 à des caractéristiques et un malus de -2. Les demi-elfes, les demi-orques et les humains, eux, reçoivent un unique bonus de +2 à une caractéristique de leur choix (au lieu de leurs bonus et malus de la 3.5). La table suivante résume tous les changements d'ajustements raciaux. Notez que ces modifications viennent s'ajouter aux modificateurs raciaux existants, qui eux n'ont pas changé. Vous devriez également comparer les capacités raciales de votre personnage avec celles de Pathfinder RPG et faire les changements appropriés.

### MODIFICATIONS DES CARACTÉRISTIQUES

Race	Nouveaux modificateurs
Demi-elfe	+2 à une caractéristique
Demi-orque	+2 à une caractéristique*
Elfe	+2 Intelligence
Halfling	+2 Charisme
Humain	+2 à une caractéristique
Gnome	+2 Charisme
Nain	+2 Sagesse

(\*) remplace les précédents modificateurs de caractéristiques du demi-orque.

## ÉTAPE 2 : LA CLASSE

De toutes les modifications, la conversion de la classe pour Pathfinder RPG est celle qui demande le plus de travail. Chacune des 11 classes de base a subi un certain nombre de révisions, comme indiqué ci-dessous. Pour convertir votre personnage, vous devriez consulter ces listes et effectuer les ajustements appropriés pour un personnage de votre niveau. Dans la plupart des cas, le changement est additif, c'est-à-dire que vous ajouterez de nouveaux dons plutôt que de supprimer des capacités. Si votre personnage possède des niveaux dans plus d'une classe de base, répétez le procédé pour chacune des classes.

Notez que les modifications de compétences, de dons, de sorts, de points de vie et d'équipement sont abordées dans les étapes suivantes et devraient être laissées de côté pour l'instant.

### Barbare

Il y a deux modifications principales au barbare, la première étant une modification de la manière dont la rage est comptabilisée et la seconde, l'ajout de pouvoirs de rage. Pour convertir votre barbare, suivez les étapes suivantes.

- La rage est désormais comptabilisée selon un nombre de rounds par jour au lieu d'un nombre d'utilisations par jour. Les barbares peuvent enrager pendant 4 rounds par jour + leur modificateur de Constitution. Ce nombre s'accroît de 2 rounds par jour pour chaque niveau au-delà du premier. Les règles régissant la rage elle-même (+4 Force, +4 Constitution, -2 CA, etc.) sont inchangées.
- Dès le niveau 2, les barbares gagnent un pouvoir de rage. Il s'agit de capacités spéciales que le barbare peut utiliser lorsqu'il est en rage. Les barbares gagnent un pouvoir au niveau 2 et un pouvoir supplémentaire par tranche de 2 niveaux au-delà du second. Choisissez le nombre approprié de pouvoirs de rage pour votre barbare à partir de la liste des pouvoirs de rage présentée dans le *Livre de base de Pathfinder RPG*.
- Votre barbare n'est plus illettré. Il peut passer son temps libre à lire.

### Barde

Le barde a reçu un certain nombre de révisions et d'améliorations, dont la principale concerne ses représentations bardiques (le nouveau nom pour la musique de barde) et sa progression de sorts. Le barde reçoit également quelques nouvelles capacités et des types de représentations bardiques supplémentaires. Pour convertir votre barde, suivez les étapes suivantes.

- Le savoir bardique donne désormais un bonus à toutes les compétences de Connaissances égal à la moitié de votre niveau de barde (arrondi vers le bas, au minimum +1). Cette capacité vous permet également d'utiliser n'importe quelle compétence de Connaissances sans formation. Ces règles remplacent les précédentes.
- La représentation bardique est désormais comptabilisée sous la forme d'un nombre de rounds par jour au lieu d'un nombre d'utilisations par jour. Les bardes peuvent utiliser leur représentation bardique pendant 4 rounds par jour + leur modificateur de Charisme. Ce nombre augmente de 2 rounds par jour à chaque niveau après le niveau 1.
- Les bardes reçoivent désormais quelques nouveaux types de représentation bardique et certains types existants ont été modifiés. Prenez quelques minutes pour relire les descriptions des types de représentations bardiques que votre personnage possède. De plus, les bardes de niveau 1 reçoivent désormais la capacité de représentation bardique de distraction ; les bardes de niveau 8 reçoivent le chant funeste ; les bardes de niveau 12 reçoivent la mélodie effrayante ; et les bardes de niveau 20 reçoivent la représentation mortelle.
- Au niveau 2, le barde gagne la capacité de classe de représentation versatile. Elle lui permet d'utiliser son bonus dans un type de Représentation au lieu de son bonus dans deux autres compétences dépendant du type de Représentation choisi. Les bardes peuvent choisir un

type de Représentation au niveau 2 et un autre type tous les quatre niveaux par la suite.

- Au niveau 2, les bardes reçoivent également la capacité de classe de culture générale. Cette capacité leur donne un bonus aux jets de sauvegarde contre les représentations de barde et les effets de son ou dépendant du langage.
- Au niveau 5, les bardes reçoivent la capacité de maître du savoir, qui leur permet de faire 10 sur tous les tests de Connaissances où ils possèdent des rangs, et de prendre 20 une fois par jour. Tous les six niveaux au-delà du niveau 5, le barde peut prendre 20 sur un test de Connaissances une fois de plus par jour.
- Au niveau 10, le barde reçoit la capacité de classe de touche à tout, ce qui lui permet d'utiliser les compétences sans formation et, au niveau 16, toutes les compétences sont des compétences de classe pour lui.
- La progression des sorts du barde a été modifiée, à la fois au niveau des sorts par jour et des sorts connus. Consultez les tables du *Livre de base de Pathfinder* et repérez le nombre de nouveaux sorts connus et sorts par jour correspondant au niveau de votre barde. Dans la plupart des cas, cela voudra dire que vous gagnerez quelques sorts supplémentaires par jour et une poignée de sorts connus. Notez que les bardes peuvent désormais lancer un nombre illimité de sorts de niveau 0 chaque jour.

## Druide

Les principaux changements concernant le druide se rapportent à sa capacité de forme animale. Cette capacité se base désormais sur une série de sorts qui appartiennent à la nouvelle sous-école de métamorphose. En utilisant ces sorts, vous gagnez des bonus spécifiques à vos caractéristiques et des pouvoirs supplémentaires dépendant de la forme que vous prenez. Les compagnons animaux sont désormais étroitement liés à votre niveau de druide et évoluent en même temps que vous. Pour convertir votre druide, suivez les étapes suivantes.

- Au niveau 1, vous avez désormais un choix à faire. Grâce à la capacité de classe de pacte avec la nature, vous pouvez soit avoir un compagnon animal ou un domaine de prêtre à choisir parmi une liste (cela vous donne des sorts supplémentaires et des pouvoirs de domaine comme dans le cas d'un prêtre). La liste des domaines se trouve dans le *Livre de base de Pathfinder RPG*, ainsi que les règles pour les compagnons animaux.
- Si vous conservez votre compagnon animal, vous devrez trouver un type qui correspond au mieux à votre compagnon actuel (si le *Bestiaire de Pathfinder* est disponible, vous pouvez consulter la liste se trouvant dans les appendices pour élargir vos options). En utilisant l'information fournie dans le résumé du *Livre de base de Pathfinder*, reconstruisez votre compagnon animal.
- Si votre druide est de niveau 4 ou plus, vous gagnez la capacité de forme animale. Celle-ci remplace la capacité gagnée au niveau 5 par les druides construits sur base des règles 3.5, y compris toutes les versions avancées comme celles correspondant aux élémentaires et aux plantes.

- Consultez le *Livre de base* pour déterminer le nombre de sorts par jour que votre druide peut lancer et notez ces nombres sur votre feuille de personnage. Notez que les druides peuvent désormais lancer un nombre illimité de sorts de niveau 0 chaque jour. Le nombre indiqué sur la table du *Livre de base de Pathfinder RPG* indique le nombre de sorts qu'il peut préparer chaque jour.

## Ensorceleur

Quasiment toutes les modifications apportées aux ensorceleurs concernent l'ajout d'une nouvelle capacité de classe appelée lignage. Ces lignages relient l'ensorceleur à un héritage spécifique qui lui accorde un certain nombre de pouvoirs, des sorts en bonus et d'autres capacités. Pour convertir votre ensorceleur, suivez les étapes ci-dessous.

- Choisissez un lignage pour votre ensorceleur. Si vous voulez que votre personnage reste quasiment identique à sa version 3.5, le lignage profane est le meilleur choix. Notez ensuite la compétence de classe associée à votre lignage dans votre liste de compétences de classe. Ajoutez sur la liste des sorts connus ensuite tous les sorts en bonus que votre personnage reçoit selon son niveau. Dès le niveau 7 et tous les six niveaux par la suite, un ensorceleur reçoit un don en bonus choisi parmi la liste associée à son lignage. Choisissez le nombre adéquat de dons en bonus. Enfin, ajoutez les détails relatifs aux arcanes du lignage et les pouvoirs de lignage.
- Sauf si vous avez choisi le lignage profane, vous perdez votre familier.
- Ajoutez *Dispense de composantes matérielles* comme don en bonus. Si vous possédez déjà le don, notez que vous devez en choisir un nouveau dans l'étape 4.
- Notez que les ensorceleurs peuvent lancer un nombre illimité de sorts de niveau 0 chaque jour. Le nombre indiqué dans la table du *Livre de base de Pathfinder RPG* indique le nombre de sorts connus.

## Guerrier

Les guerriers continuent à recevoir un nouveau don de guerrier à chaque niveau pair, mais ils gagnent également un certain nombre de capacités supplémentaires. Pour convertir votre guerrier, suivez les étapes suivantes.

- Au niveau 2, les guerriers reçoivent une capacité appelée *courage* qui ajoute la moitié de leur niveau (arrondi vers le bas) aux jets de *Volonté* pour résister aux effets de terreur.
- Au niveau 3, les guerriers obtiennent un entraînement en armure (voir le *Livre de base de Pathfinder RPG*). Cette capacité réduit le malus d'armure aux tests de compétence et accroît le bonus maximal de *Dextérité* de 1. Tous les quatre niveaux après le niveau 3, ces bonus augmentent de 1. Cette capacité permet également aux guerriers de se déplacer à leur pleine vitesse lorsqu'ils portent une armure intermédiaire. Au niveau 7, ils peuvent le faire également lorsqu'ils portent une armure lourde.
- Au niveau 5, les guerriers reçoivent un entraînement martial (voir le *Livre de base de Pathfinder RPG*). Avec cette capacité, vous choisissez un groupe d'armes et vous

recevez un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts avec les armes de ce groupe. Tous les quatre niveaux au-delà du niveau 5, vous pouvez choisir un autre groupe et les bonus de tous les groupes précédents augmentent de +1.

- Au niveau 19, les guerriers reçoivent la maîtrise des armures, ce qui leur donne une RD de 5/— lorsqu'ils portent une armure.
- Au niveau 20, les guerriers gagnent la maîtrise des armes, ce qui leur permet de choisir une arme avec laquelle tous les critiques sont automatiquement confirmés et dont le multiplicateur de critique est augmenté de 1.

## Magicien

Les deux seules modifications apportées à la classe de magicien concernent l'ajout d'écoles profanes et la capacité de pacte magique. Pour convertir votre magicien, suivez les étapes ci-dessous.

- Si votre magicien était un spécialiste en 3.5, il gagne désormais l'école profane du même nom. Cela lui donne encore des sorts en bonus, comme en 3.5, mais il reçoit également trois pouvoirs. Les deux premiers pouvoirs sont acquis au niveau 1, alors que le troisième ne vient qu'au niveau 6 ou 8, selon les écoles. Lisez ces pouvoirs et notez-les sur votre feuille de personnage. Si votre personnage n'était pas un spécialiste, il gagne l'école Universelle, qui octroie deux pouvoirs et aucun sort en bonus.
- Notez que les magiciens avec une école profane autre que l'école Universelle doivent choisir deux écoles d'opposition. Les magiciens peuvent connaître et préparer des sorts de leurs écoles d'opposition, mais ceux-ci occupent deux emplacements de sorts au lieu d'un seul.
- Au niveau 1, les magiciens forment un pacte magique avec un familier ou un objet-fétiche. Cela remplace la capacité de classe de conjuration de familier. Les magiciens qui se lient avec un familier verront que les règles n'ont pas beaucoup changé. Ceux qui se lient avec un objet peuvent lancer un sort de plus chaque jour, sans le préparer, mais ils sont attachés à l'objet et doivent l'utiliser pour lancer leurs sorts correctement. Notez ce choix sur votre feuille de personnage.
- Notez que les magiciens peuvent lancer un nombre illimité de sorts de niveau 0 chaque jour. Le nombre indiqué sur la table du *Livre de base de Pathfinder RPG* indique le nombre de sorts qui peuvent être préparés chaque jour.

## Moine

Plusieurs des capacités caractéristiques du moine ont été améliorées dans Pathfinder RPG. Les principales modifications sont le changement des règles gérant le déluge de coups, l'élargissement des options de dons supplémentaires et l'addition d'une réserve de *ki* (qui regroupe désormais plusieurs des anciennes capacités). Pour convertir votre moine, suivez les étapes suivantes.

- En plus des dons en bonus gagnés aux niveaux 1, 2 et 6, les moines obtiennent désormais un don en bonus supplémentaire tous les quatre niveaux au-delà du niveau 6. La liste des dons en bonus qu'ils peuvent choisir

est élargie. Assurez-vous donc de comparer vos dons avec cette liste. De plus, tous les moines reçoivent désormais Coup étourdissant comme don en bonus au niveau 1. Aux niveaux plus élevés, ils peuvent remplacer l'étourdissement par différents effets lorsqu'ils utilisent cette attaque.

- Le bonus de base à l'attaque du moine lorsqu'il réalise un déluge de coups est désormais égal à son niveau. Ses attaques sont faites comme s'il utilisait le don Combat à deux armes (et ses améliorations à plus hauts niveaux). Modifiez le bonus de base à l'attaque de votre déluge de coup en fonction des valeurs données dans les tableaux du *Livre de base de Pathfinder RPG* (et comptez toutes les augmentations à votre BBA provenant d'autres classes, ce qui pourrait vous donner des attaques supplémentaires avec votre arme principale). Notez que les autres valeurs qui s'ajoutent à votre BBA n'augmentent pas le nombre d'attaques que vous portez avec votre main secondaire car vous ne gagnez pas les dons en bonus qui autorisent ces attaques supplémentaires avant d'atteindre un niveau suffisant dans la classe de moine.
- Le bonus à la CA du moine a augmenté. Consultez la table du *Livre de base de Pathfinder RPG* pour plus de précision.
- Au niveau 3, le moine gagne la capacité d'entraînement aux manoeuvres de combat, ce qui lui donne une meilleure chance de réussir les manoeuvres de combat. Pour simplifier, notez simplement que vous possédez cette capacité ; les manoeuvres de combat sont traitées dans l'étape 5.
- Au niveau 4, le moine gagne une réserve de *ki*, c'est-à-dire un nombre de points qu'il peut dépenser chaque jour pour réaliser des exploits étonnants. Au niveau 4, la réserve de *ki* du moine vaut 2 + son modificateur de Sagesse, mais elle augmente de 1 tous les deux niveaux au-delà du niveau 4. Un moine peut utiliser un point de sa réserve de *ki* pour se déplacer plus vite, porter une attaque supplémentaire ou gagner un bonus d'évasion à la CA. Au niveau 5, il peut dépenser un point de sa réserve de *ki* pour obtenir un bonus important aux tests de saut. Au niveau 7, il peut dépenser des points de *ki* pour se soigner. Au niveau 12, il peut dépenser des points de *ki* pour utiliser une *porte dimensionnelle*. Au niveau 19, il peut dépenser des points de *ki* pour devenir éthéré. Tant que le moine possède au moins un point de *ki* dans sa réserve, ses attaques à mains nues comptent comme des attaques magiques (loyales au niveau 10, en adamantine au niveau 16). Ces capacités remplacent la capacité de frappe *ki* ainsi que plénitude physique, pas chassé et désertion de l'âme.
- Au niveau 15, le moine gagne la capacité de paume vibratoire ; celle-ci peut être utilisée une fois par jour.
- Enfin, au niveau 20, la capacité de perfection du soi accorde désormais une RD 10/chaotique.

## Paladin

Le paladin a subi un certain nombre de révisions en Pathfinder RPG. Les plus importants concernent la capacité de châtement du mal, la capacité d'imposition des mains et l'ajout de nouvelles auras à haut niveau. Pour convertir votre

paladin, suivez les étapes suivantes.

- Les paladins utilisent désormais une progression rapide pour les jets de Volonté.
- Le châtement du mal fonctionne différemment et voit sa progression augmenter. Désormais, lorsqu'un paladin utilise cette capacité, il désigne une cible et gagne des bonus contre celle-ci jusqu'à ce qu'elle meure ou qu'elle soit vaincue. Consultez le *Livre de base de Pathfinder RPG* pour de plus amples informations.
- L'imposition des mains peut être utilisée un certain nombre de fois par jour égal à la moitié du niveau du paladin plus son modificateur de Charisme. Le paladin peut utiliser cette capacité pour se soigner en une action rapide ou pour soigner quelqu'un d'autre en une action simple. Il guérit 1d6 points de dégâts par niveau de paladin. Au niveau 3 et tous les trois niveaux par la suite, le paladin gagne une grâce. Il s'agit d'effets, comme secoué ou fatigué, qui sont également guéris chaque fois que le paladin utilise sa capacité d'imposition des mains. Déterminez le nombre de grâces que votre paladin possède et choisissez-les dans la liste appropriée.
- Au niveau 4, le paladin peut dépenser deux utilisations de sa capacité d'imposition des mains pour canaliser de l'énergie comme un prêtre. Il guérit toutes les créatures vivantes dans un rayonnement de 6 cases ou peut l'utiliser pour blesser les morts-vivants.
- Au niveau 4 encore, le paladin reçoit des sorts comme en 3.5. Sa progression est modifiée cependant. Utilisez la table du *Livre de base de Pathfinder* pour déterminer le nombre de sorts par jour qu'il possède désormais et indiquez-le sur votre feuille de personnage.
- Au niveau 5, le paladin acquiert la capacité de classe de pacte divin, qui peut prendre l'une des deux formes suivantes : une monture ou une arme liée à un esprit céleste. La monture fonctionne de manière similaire au compagnon animal du druide. L'autre pouvoir peut être utilisé un certain temps chaque jour et ajoute divers enchantements à l'arme choisie par le paladin. Consultez le *Livre de base de Pathfinder RPG* pour plus de détails.
- Les paladins perdent la capacité de guérir les maladies vu qu'il s'agit d'une option de leur capacité de grâce.
- Les paladins reçoivent de nouvelles auras aux niveaux 8, 11, 14 et 17. Si votre paladin est d'assez haut niveau, notez ces auras sur votre feuille de personnage et consultez leurs descriptions dans le *Livre de base de Pathfinder RPG*.
- Au niveau 20, les paladins reçoivent le capacité de classe de champion sacré, ce qui lui donne une RD 10/Mal et un certain nombre d'autres bonus.

## Prêtre

Bon nombre de changements concernant le prêtre concernent sa progression en sorts, ses domaines et la nouvelle capacité de canalisation d'énergie (qui remplace le renvoi ou le commandement des morts-vivants). Les domaines donnent encore des sorts en bonus mais ils offrent également deux

pouvoirs qui remplacent ceux des anciennes versions. Pour convertir votre prêtre, suivez les étapes suivantes.

- Les prêtres ne sont plus formés au port des armures lourdes. Si vous portez une armure lourde, vous devrez soit prendre le don Port des armures lourdes ou changer d'armure. S'il s'agit d'une armure magique, on conseille aux MJs de permettre aux prêtres de changer le type de l'armure tout en conservant ses capacités.
- La capacité de classe de canalisation d'énergie remplace celle de renvoi des morts-vivants. Cette nouvelle capacité permet au prêtre de soigner ou de blesser les morts-vivants dans un rayonnement de 6 cases. Elle peut également être utilisée pour soigner ou blesser les créatures vivantes. Consultez la table du *Livre de base de Pathfinder RPG* pour connaître les dégâts infligés ou la quantité de points de vie soignés par chaque utilisation. Un prêtre peut utiliser cette capacité un nombre de fois par jour égal à 3 + son modificateur de Charisme. Cette capacité permet également un jet de sauvegarde (de DD égal à 10 + la moitié du niveau du prêtre + son modificateur de Charisme).
- Consultez la table du *Livre de base de Pathfinder* pour connaître le nombre de sorts par jour que votre prêtre peut lancer. Ce nombre peut être un petit peu plus bas qu'en 3.5 à cause de la capacité à canaliser de l'énergie pour soigner les personnages (ce qui réduit le besoin de convertir des sorts en guérison). Notez que les prêtres peuvent désormais lancer un nombre illimité de sorts de niveau 0. Le nombre indiqué sur la table représente le nombre de sorts qui peuvent être préparés chaque jour.
- Remplacez les pouvoirs des domaines de votre prêtre par les nouveaux pouvoirs des domaines. Chaque domaine donne désormais un pouvoir au niveau 1 et un autre pouvoir plus tard (généralement au niveau 4 ou 6). Certaines des listes de sorts de domaine ont également changé ; assurez-vous de repérer les nouveaux sorts.

## Rôdeur

Le rôdeur fonctionne à peu près de la même manière qu'en 3.5 mais il a subi quelques modifications. La plupart d'entre elles concernent l'ajout de la capacité de terrain de prédilection et l'élargissement des options de dons relatifs aux styles de combat. Pour convertir votre rôdeur, suivez les étapes suivantes.

- Les types de créatures liés à la capacité d'ennemi juré ont été modifiés. Si votre rôdeur avait les géants ou les élémentaires comme ennemis jurés, il reçoit humanoïdes (géants) ou l'un des types d'Extérieurs élémentaires à la place. Notez également que le bonus de dégâts à l'encontre des ennemis jurés s'applique aussi aux jets de toucher.
- La capacité de classe de pistage ne donne plus un don en bonus. Tous les personnages peuvent désormais tenter de suivre une piste. Cette capacité de classe leur donne plutôt un bonus égal à la moitié de leur niveau de rôdeur (au minimum +1) aux tests de Survie pour suivre une piste.
- Les styles de combat ont été remplacés par des dons en bonus de styles de combat. Ces dons sont gagnés au

niveau 2 et tous les quatre niveaux par la suite. Au lieu d'obtenir un don précis, les rôdeurs peuvent désormais choisir au sein d'une liste de dons. Aux niveaux 6 et 10, la liste des dons accessibles s'élargit. Déterminez le nombre de dons que votre rôdeur reçoit et choisissez-les parmi les listes présentées dans le *Livre de base de Pathfinder RPG*.

- Au niveau 3, le rôdeur reçoit son premier terrain de prédilection. Lorsqu'il se trouve dans un terrain de prédilection, le rôdeur reçoit des bonus à ses tests d'initiative et à un certain nombre de tests de compétences. Tous les cinq niveaux au-delà du niveau 3, le rôdeur peut choisir un nouveau terrain de prédilection et peut accroître les bonus d'un autre type de terrain (comme pour les ennemis jurés). Déterminez le nombre de terrains de prédilection que votre rôdeur possède et choisissez-les sur la liste présentée dans le *Livre de base de Pathfinder RPG*.
- Au niveau 4, le rôdeur reçoit la capacité de classe de pacte du chasseur. Il peut s'agir d'un compagnon animal ou d'un lien avec ses compagnons de voyage. Le compagnon animal fonctionne comme celui d'un druide dont le niveau serait celui du rôdeur - 3 (au lieu de la moitié de son niveau, comme en 3.5). S'il choisit plutôt de se lier avec son groupe, il peut donner son bonus d'ennemi juré à ses compagnons pendant une période de temps limitée chaque jour. Vous devriez noter ce choix sur votre feuille de personnage et construire les valeurs descriptives de votre compagnon animal si nécessaire.
- Les rôdeurs de haut niveau reçoivent une série de nouvelles capacités. Au niveau 11, le rôdeur gagne la capacité de proie qui lui donne des bonus contre une cible spécifique. Il reçoit la capacité de camouflage au niveau 12 au lieu du niveau 13. Il reçoit esquive surnaturelle au niveau 16 et proie améliorée au niveau 19. Enfin, au niveau 20, le rôdeur reçoit la capacité de maître-chasseur, ce qui lui permet d'infliger des coups mortels à ses ennemis jurés. Si votre rôdeur se qualifie pour ces nouvelles capacités, indiquez-les sur votre feuille de personnage. Vous trouverez plus d'information à leur sujet dans le *Livre de base de Pathfinder RPG*.

## Roublard

Peu de choses ont changé pour le roublard, à part l'ajout de talents de roublard qui élargissent le cadre des capacités spéciales que les roublards de haut niveau gagnaient en 3.5. Pour convertir votre roublard, suivez les étapes ci-dessous.

- Notez que l'attaque sournoise du roublard fonctionne désormais contre la plupart des créatures artificielles, des plantes et des morts-vivants. Elle ne fonctionne pas contre les vases, les élémentaires et les morts-vivants intangibles.
- La capacité de recherche de pièges octroie désormais un bonus égal à la moitié du niveau de roublard (au minimum +1) aux tests de Perception visant à trouver des pièges et à tous les tests de Désamorçage. Assurez-vous de noter ces bonus sur votre feuille de personnage.
- Dès le niveau 2, le roublard gagne son premier talent de roublard. Tous les deux niveaux après le niveau 2, il peut choisir un nouveau talent de roublard. Ces talents permettent aux roublards de réaliser des acrobaties

incroyables, de désarmer les pièges rapidement ou d'affaiblir les ennemis. Au niveau 10, la liste des talents disponibles s'élargit pour inclure les talents de maître-roublard (dont beaucoup coïncident avec les capacités spéciales de la 3.5). Déterminez le nombre de talents et de talents de maître-roublard que votre roublard possède et choisissez-les parmi les listes présentées dans le *Livre de base de Pathfinder*.

- Au niveau 20, les roublards gagnent la capacité de coup de maître, qui leur permet de tuer ou de mettre hors d'état de nuire les ennemis qui subissent une attaque sournoise. Consultez le *Livre de base de Pathfinder* pour plus d'information.

## ÉTAPE 3 : LES COMPÉTENCES

Le système de compétences a reçu d'importantes modifications pour Pathfinder RPG. La nouvelle version est plus simple à utiliser, mais il vous faudra assigner à nouveaux vos rangs de compétence au cours de la conversion.

Le principal changement est l'élimination et la combinaison d'un certain nombre de compétences. Par exemple, Discrétion et Mouvements silencieux ont été combinés en une seule compétence appelée Discrétion. Le tableau ci-dessous résume les modifications des compétences. Celles marquées d'un trait — ont été enlevées du jeu. Concentration n'est plus une compétence mais plutôt une capacité que les lanceurs de sorts possèdent. Reportez-vous au *Livre de base de Pathfinder RPG* pour plus d'information et pour les règles indiquant comment calculer votre bonus pour ces tests. Maîtrise de cordes est désormais inclus dans Escalade ou dans les tests de lutte selon les usages.

### COMPÉTENCES MODIFIÉES

Compétence 3.5	Compétence Pathfinder
Concentration	—
Contrefaçon	Linguistique
Crochetage	Désamorçage/sabotage
Décryptage	Linguistique
Détection	Perception
Équilibre	Acrobaties
Fouille	Perception
Langue	Linguistique
Maîtrise des cordes	—
Mouvements silencieux	Discrétion
Perception auditive	Perception
Renseignements	Diplomatie
Saut	Acrobaties

De plus, les méthodes utilisées pour acquérir des rangs de compétence ont été modifiées. Les personnages ne reçoivent plus un multiplicateur de  $\times 4$  au nombre de points de compétence au niveau 1. En outre, acheter un rang dans une compétence ne coûte qu'un seul point, qu'il s'agisse d'une compétence de classe ou non. Dans Pathfinder RPG, les personnages qui possèdent des rangs dans une compétence de classe reçoivent un bonus unique de +3 à cette compétence. Enfin, des altérations permanentes de l'Intelligence de votre

personnage modifie désormais son nombre de points de compétence. Consultez le *Livre de base de Pathfinder* pour trouver le nombre de points de compétence que chaque classe reçoit par niveau.

Globalement, cela signifie qu'un personnage peut tout simplement choisir le nombre de points de compétence gagnés à chaque niveau et multiplier ce nombre par son nombre total de niveaux dans cette classe. C'est le nombre de rangs qu'il peut distribuer dans ses compétences (avec un maximum égal à son niveau total de personnage). Après avoir réparti les compétences, il reçoit un bonus de +3 dans toutes les compétences qui sont reprises comme compétences de classe pour une des classes qu'il possède.

Pour convertir votre personnage, cherchez le nombre de points de compétence qu'il reçoit pour chaque niveau dans sa classe. Ajustez cette valeur avec le modificateur d'Intelligence. Si votre personnage est un humain, ajoutez 1 à ce nombre. Ensuite, multipliez cette valeur par le nombre total de niveaux dans cette classe. Répétez ce procédé pour chacune des autres classes que votre personnage possède éventuellement et ajoutez les résultats. C'est le nombre total de rangs de compétences que vos pouvez répartir. Chaque compétence ne peut recevoir au plus qu'un nombre de rangs égal au niveau total de votre personnage. Assurez-vous que vous avez notés tous les bonus de compétence accordés par la race et les capacités de classe du personnage (comme le savoir de barde, la recherche des pièges ou le pistage). Ensuite, ajoutez les bonus de compétences de classe et les modificateurs de caractéristiques et calculez la somme de ces valeurs pour obtenir votre bonus final dans chacune des compétences.

Par exemple, si votre personnage était un humain barbare 4/roublard 3 avec une Intelligence de 12, il recevrait 6 rangs pour chaque niveau de barbare (4 de base + 1 en tant qu'humain + 1 d'Intelligence) et 10 rangs pour chaque niveau de roublard (8 de base + 1 en tant qu'humain + 1 d'Intelligence), pour un total de 62 rangs. Il pourrait placer jusqu'à 7 rangs dans chaque compétence jusqu'à atteindre un total de 62. Il recevra un bonus de compétence de classe de +3 dans chaque compétence reprise sur la liste des compétences de classe de barbare ou de roublard (ce bonus reste +3 même si la compétence figure sur les deux listes).

## ÉTAPE 4 : LES DONS

Les personnages de Pathfinder RPG reçoivent un don à chaque niveau impair (niveaux 1, 3, 5, etc.) au lieu d'un don tous les trois niveaux. En règle générale, cela signifie que les personnages de niveau 7 et plus gagnent un don, que les personnages de niveau 13 et plus gagnent deux dons, et que les personnages de niveau 18 et plus gagnent trois dons. Calculez le nombre total de dons auquel votre personnage a droit et indiquez combien de dons supplémentaires vous devez encore choisir.

Un grand nombre de dons n'ont pas changé, mais certains ont été supprimés et plusieurs ont été ajoutés. Si votre personnage possède un don qui a été supprimé, choisissez un nouveau don parmi ceux présentés dans le Chapitre 5 du *Livre de base de Pathfinder RPG*. Lisez la description de chacun des autres dons de votre personnage pour voir comment ils ont

été modifiés. Si la nouvelle version ne correspond pas à votre concept de personnage, votre MJ pourrait vous permettre de remplacer certains de vos dons.

Les dons suivants ont été supprimés du jeu : Funambule, Fin limier, Meticuleux, Négociation, Pistage et Savoir-faire mécanique. Les dons suivants ont changé de noms : Emprise sur les morts-vivants est désormais Canalisations supplémentaires et Science du renvoi est désormais Science de la canalisation.

La table commençant à la page 11 résume certains des nouveaux dons que vous pourriez considérer prendre lorsque vous reconstruirez votre personnage. Pour plus de détails, consultez le *Livre de base de Pathfinder RPG*.

## ÉTAPE 5 : LES AUTRES VARIABLES ET L'ÉQUIPEMENT

Au-delà des choix de base relatifs au personnage, il y a un certain nombre d'autres modifications à apporter à votre personnage. Elles sont présentées ci-dessous en petits changements simples.

**Points de vie.** Certaines classes ont vu leur type de dés de vie augmenter. Si vous possédez des niveaux de barde, rôdeur, roublard, ensorceleur ou magicien, augmentez votre total de points de vie de 2 pour votre premier niveau et de 1 pour chaque niveau autre que le premier niveau de votre personnage. Par exemple, si votre personnage était un guerrier 4/roublard 3, vous devriez ajouter 3 points de vie à son total (1 pour chacun des niveaux de roublard). Cette quantité passe à 4 si le premier niveau de votre personnage était un niveau de roublard (2 pour le premier niveau et +1 pour chaque niveau de roublard après cela).

**Classe de prédilection.** Chaque personnage possède une classe de prédilection qu'il a choisie lors de la création. Pour chaque niveau que vous possédez dans cette classe, vous recevez +1 point de vie ou +1 point de compétence. Les niveaux dans d'autres classes ou dans des classes de prestige ne donnent pas ce bonus. Notez que les demi-elfes peuvent avoir deux classes de prédilection et gagner des bonus chaque fois qu'ils prennent un niveau dans l'une ou l'autre.

**Équipement.** La plupart de l'équipement est inchangé, mais il y a quelques exceptions notables. Les armes restent les mêmes, à part quelques unes qui ont été rééquilibrées. Si votre personnage porte une armure intermédiaire ou lourde, notez que chacune de ces armures ont reçu une augmentation de +1 à son bonus d'armure. Ce n'est pas le cas pour les armures légères. Le reste de l'équipement ordinaire est inchangé. Les destriers sont désormais qualifiés d'entraînés au combat (comme indiqué dans la section sur la compétence de Dressage). Quelques prix ont également été modifiés, mais cela ne devrait pas entrer en ligne de compte lors de la conversion.

**Objets magiques.** À part quelques rares exceptions, tous les objets magiques font encore partie du jeu. Vous devriez vérifier la description de chacun de vos objets magiques pour voir s'ils ont été modifiés. Vous devriez tout particulièrement vous intéresser aux objets qui accordent un bonus de compétence, car la compétence pourrait bien avoir changé.



Les *amulettes de Constitution*, les *gantelets d'ogre* et les *gants de Dextérité* ont été modifiés. Chacun de ces objets est devenu une ceinture, ce qui signifie qu'il se peut que vous ne soyez pas capables de les utiliser tous en même temps. Il existe dans le *Livre de base de Pathfinder RPG* des ceintures qui offrent des bonus à plus d'une caractéristiques et votre MJ pourrait vous permettre de combiner ces objets en une ceinture lors de la conversion. Il en va de même pour les objets qui augmentaient les caractéristiques mentales. Les *capas de Charisme*, les *bandeaux d'Intelligence* et les *médailles de Sagesse* ont tous été modifiés pour occuper l'emplacement d'un serre-tête. Si vous ne pouvez pas utiliser un objet, votre MJ pourrait vous permettre de le remplacer par sa valeur en pièces d'or ou par un autre objet lors de la conversion. Les MJs devraient se montrer flexibles pendant cette étape.

**Manoeuvres de combat.** Dans Pathfinder RPG, les règles pour les bousculades, les désarmement, les luttes, les écrasements, les destructions et les mises à terre ont été combinées en un unique système simple. Chaque personnage possède un bonus de manoeuvre de combat (ou BMC) qui représente sa capacité à réaliser des manoeuvres de combat. Chaque personnage possède également une défense contre les manoeuvres de combat (ou DMC) qui sert de DD à toute personne tentant une manoeuvre de combat à son encontre.

Pour déterminer le BMC et la DMC de votre personnage, utilisez les formules suivantes. Notez que le BMC et la DMC utilisent un modificateur de taille spécial. Ce modificateur est le suivant : Infime -8, Minuscule -4, Très Petit -2, Petit -1, Moyen +0, Grand +1, Très Grand +2, Gigantesque +4, Colossal +8.

BMC = BBA + modificateur de Force + modificateur spécial de taille

DMC = 10 + BBA + modificateur de Force + modificateur de Dextérité + modificateur spécial de taille

En plus de cela, chaque fois qu'un personnage réalise une manoeuvre de combat, il peut ajouter tous les bonus qu'il reçoit normalement aux attaques en mêlée grâce à un sort ou un objet magique (comme *bénédition* ou *rapidité*). Un personnage peut également ajouter tous ses bonus de CA lorsqu'il calcule sa DMC, sauf les bonus d'armure, d'armure naturelle et de bouclier (les bonus d'esquive et de parade étant les plus courants). Notez ces valeurs sur votre feuille de personnage.

**Sorts.** La majorité des sorts du jeu sont restés inchangés, mais certains ont subi quelques altérations. Vous devriez lire le descriptif de chacun de sorts que vous avez l'intention de lancer pour voir s'il a changé. Le sort de *métamorphose* a été radicalement modifié. C'est désormais un sort de 5<sup>e</sup> niveau qui se rapporte à une série d'autres sorts appartenant à la sous-école de métamorphose. Si votre personnage est un transmutateur ou a accès à ce sort, vous devriez jeter un coup d'oeil aux sorts similaires, comme *forme bestiale*, *corps élémentaire*, *forme draconique*, *forme de géant* et *forme végétale*.

**Points d'expérience.** Finalement, le système de points d'expérience a un peu changé en Pathfinder RPG. La première chose que vous devez faire est de demander à votre MJ quel type de parties il compte mener en terme d'évolution

des personnages. Il existe trois grands types : rapide, moyen et lent. La version 3.5 était basée sur un modèle de progression rapide, donc de nombreuses parties continueront à ce rythme, mais vous devriez vous en assurer auprès de votre MJ.

Ensuite, déterminez si vous êtes au-delà de la moitié du chemin vers votre prochain niveau en utilisant la table de progression de la version 3.5. Si c'est le cas, placez-vous à mi-chemin entre les mêmes niveaux en utilisant la table du *Livre de base de Pathfinder RPG*. Si vous êtes en-dessous de la moitié du chemin vers le niveau suivant, positionnez-vous au nombre minimal de points d'expérience requis pour être à votre niveau actuel.

Certains MJs préféreraient utiliser une méthode plus exacte pour calculer la conversion, en utilisant le pourcentage du chemin vers le niveau suivant déjà parcouru et en l'appliquant à la quantité de points d'expérience nécessaire pour gagner un niveau selon les règles de Pathfinder RPG. Consultez votre MJ avant d'utiliser cette méthode.

## CONVERTIR DES PNJs

Le procédé pour convertir des PNJs est similaires à celui qui permet de convertir des PJs. Les MJs qui pratiquent ces conversions ont deux options. La première est une conversion précise où le MJ fait passer le PNJ à travers le même procédé que pour convertir un PJ. Cela devrait être fait seulement pour les PNJs vraiment importants comme les grands ennemis ou ceux qui jouent un rôle récurrent dans la campagne. La seconde version est une conversion rapide conçus pour les PNJs qui n'apparaissent que lors d'une unique rencontre ou dont un descriptif complet n'est pas nécessaire pour les parties.

Les conversions rapides peuvent être effectuées directement autour de la table pour permettre à l'histoire d'avancer. Vous pouvez noter les nombres importants sur un bout de papier lorsqu'une telle situation se présente puis continuer l'aventure. Lorsque vous réalisez une conversion rapide, effectuez les changements suivants. Si une caractéristique ou une valeur n'est pas mentionnée, supposez qu'elle reste inchangée. Notez que le FP des PNJs est réduit de 1 dans Pathfinder RPG et que la quantité de points d'expérience qu'ils valent devraient être ajustée en conséquence.

### Étape 1

Ajoutez 1 point de vie par niveau du PNJ pour chaque niveau de barde, homme du peuple, expert, rôdeur, roublard, ensorceleur, homme d'armes ou magicien qu'il possède. Ajoutez également un nombre de points de vie égal au plus haut niveau de classe du PNJ pour représenter son bonus de classe de prédilection.

### Étape 2

Calculez le BMC et la DMC du PNJ en utilisant les formules suivantes. Notez que le BMC et la DMC utilisent des modificateurs de taille spéciaux : Infime -8, Minuscule -4, Très Petit -2, Petit -1, Moyen +0, Grand +1, Très Grand +2, Gigantesque +4, Colossal +8.

BMC = BBA + modificateur de Force + modificateur spécial de taille

DMC = 10 + BBA + modificateur de Force + modificateur de Dextérité + modificateur spécial de taille

### Étape 3

Modifiez les compétences du PNJ selon le tableau de conversion présenté plus haut. Ne recalculer pas les bonus. Il pourrait y avoir des différences mineures par rapport au résultat obtenu en recalculant tout, mais ils n'ont que peu d'influence sur les parties. Si un personnage possède deux compétences 3.5 rassemblées en une seule compétence Pathfinder, conservez la valeur la plus élevée et ignorez l'autre.

### Étape 4

Ajoutez des dons supplémentaires selon le niveau total de personnages du PNJ. S'il est au-delà du niveau 6, ajoutez-en un ; s'il est au-delà du niveau 13, ajoutez-en deux ; s'il est au-delà du niveau 18, ajoutez-en trois.

### Étape 5

Enfin, effectuez les ajustements dépendant de la classe du PNJ. Au contraire des conversions précises, la conversion rapide ne se préoccupe que des caractéristiques majeures de la classe. Consultez les résumés suivants.

**Barbare.** Donnez au barbare un nombre de rounds de rage par jour égal à 4 + son modificateur de Constitution + 2 par niveau de barbare au-delà du premier. Ajoutez un pouvoir de rage par deux niveaux de barbare.

**Barde.** Donnez au barde un nombre de rounds de représentation bardique par jour égal à 4 + son modificateur de Charisme + 2 pour chaque niveau de barde au-delà du premier. Aux niveaux suivants, ajoutez ces types de représentations : 1-distraktion, 8-chant funeste, 12-représentation apaisante, 14-mélodie effrayante, 20-représentation mortelle.

**Druide.** Appliquez la conversion rapide sur le compagnon animal du druide.

**Ensorceleur.** Vous pouvez supposer qu'il possède le lignage profane ou supprimer son familier et appliquer un autre lignage. Ajoutez les sorts connus en bonus selon son niveau, les arcanes de lignage et tous les pouvoirs de lignages qu'un ensorceleur de son niveau gagne. Ajoutez Dispense de composantes matérielles en tant que don en bonus ainsi qu'un don de lignage aux niveaux 7, 13 et 19.

**Guerrier.** Donnez au guerrier un bonus de +1 au toucher et aux dégâts avec son arme principale au niveau 5. Augmentez ce bonus à +2 au niveau 9, +3 au niveau 13 et +4 au niveau 17. Au niveau 3, augmentez la vitesse du guerrier lorsqu'il porte une armure intermédiaire. Au niveau 7, augmentez la vitesse du guerrier lorsqu'il porte une armure lourde.

**Magicien.** Remplacez la spécialisation du magicien par l'école profane correspondante. Si le magicien n'était pas un spécialiste, ajoutez l'école Universelle. Aux niveaux indiqués, ajoutez les pouvoirs de l'école profane.

**Moine.** Recalculer les bonus du moine lorsqu'il utilise un déluge de coups en utilisant les nombres de la table du *Livre de base de Pathfinder RPG*. Au niveau 4, ajoutez une réserve de *ki* égale à la moitié du niveau du moine + son modificateur de Sagesse. Utilisez le niveau du moine en tant que BBA lorsque vous calculez son BMC et ajoutez son modificateur de Sagesse et le bonus de CA du moine à sa DMC.

**Paladin.** Augmentez le jet de Volonté. Au niveau 3, ajoutez un nombre d'utilisations de la capacité d'imposition des mains égal à la moitié du niveau du paladin + son modificateur de Charisme. Ajoutez une grâce par 3 niveaux. Aux niveaux suivants, ajoutez ces auras : 8-aura de détermination, 11-aura de justice, 14-aura de foi, 17-aura de droiture. Au niveau 20, ajoutez la capacité de champion sacré.

**Prêtre.** N'oubliez pas de donner au prêtre le don Port des armures lourdes s'il en porte une. Ajoutez les nouveaux pouvoirs des domaines. Notez la quantité de dégâts de canalisation d'énergie et calculez le DD.

**Rôdeur.** Appliquez une conversion rapide au compagnon animal du rôdeur. Au niveau 3, donnez au rôdeur un bonus de +2 aux tests d'initiative, de Connaissances (géographie), Perception, Discrétion et Survie dans le terrain correspondant à son environnement actuel. Augmentez ce bonus de +2 tous par tranche de cinq niveaux au-delà du niveau 3. Ajoutez la capacité de proie au niveau 11, d'esquive surnaturelle au niveau 16, de proie améliorée au niveau 19 et de maître-chasseur au niveau 20.

**Roublard.** Ajoutez un talent de roublard au niveau 2 et un talent supplémentaire par tranche de deux niveaux au-delà du niveau 2. Comptez les capacités spéciales de roublard de la 3.5 en tant que talents de roublard. Ajoutez le coup de maître au niveau 20.

## NOUVEAUX DONS

Nom	Conditions	Effet
Agile <i>Fleet</i>	—	Augmente la vitesse de base de 1 case
Bouge pas* <i>Stand Still</i>	Réflexes au combat	Empêche les ennemis de passer à côté de vous
Briseur de sorts* <i>Spellbreaker</i>	Déconcentrer, Guerrier 10	Échouer à lancer un sort sur la défensive cause une attaque d'opportunité
Canalisation par attaque* <i>Channel Smite</i>	Canalisation d'énergie	Canaliser l'énergie à travers vos attaques.
Canalisation selon l'alignement <i>Alignment Channel</i>	Canalisation d'énergie	Énergie canalisée peut guérir/blesser les Extérieurs
Canalisation selon l'élément <i>Elemental Channel</i>	Canalisation d'énergie	Canaliser l'énergie pour guérir/blesser les élémentaires
Colère de la Méduse* <i>Medusa's Wrath</i>	Poing de la Gorgone, BBA +11	Porter deux attaques supplémentaires contre un ennemi aux facultés réduites
Contrôle des morts-vivants <i>Command Undead</i>	Canalisation d'énergie négative	Canaliser l'énergie pour contrôler les morts-vivants
Coup de bouclier puissant* <i>Shield Slam</i>	Sc. du coup de bouclier, Cb à deux armes, BBA +6	Coup de bouclier gratuit lors d'une bousculade
Coup double* <i>Double Slice</i>	Combat à deux armes	Appliquer votre bonus de Force entier aux attaques secondaires
Coup pénétrant supérieur* <i>Greater Penetrating Strike</i>	Coup pénétrant, Guerrier 16	Vos attaques ignorent 10 points de RD
Coup pénétrant* <i>Penetrating Strike</i>	Arme de prédilection, Guerrier 12	Vos attaques ignorent 5 points de RD
Coup précis* <i>Vital Strike</i>	BBA +6	Doubler les dégâts sur une attaque unique
Coup profane* <i>Arcane Strike</i>	Capacité de lancer des sorts profanes	+1 aux dégâts et les armes sont considérées comme magiques
Critique aveuglant* <i>Blinding Critical</i>	Spéc. aux critiques, BBA +15	En cas de coup critique, la cible est aveuglée
Critique épuisant* <i>Exhausting Critical</i>	Critique fatigant, BBA +15	En cas de coup critique, la cible est épuisée
Critique estropiant* <i>Staggering Critical</i>	Spéc. aux critiques, BBA +13	En cas de coup critique, la cible est chancelante
Critique étourdissant* <i>Stunning Critical</i>	Spéc. aux critiques, BBA +17	En cas de coup critique, la cible est étourdie
Critique fatigant* <i>Tiring Critical</i>	Spéc. aux critiques, BBA +13	En cas de coup critique, la cible est fatiguée
Critique incommodant* <i>Sickening Critical</i>	Spéc. aux critiques, BBA +11	En cas de coup critique, la cible est fiévreuse
Critique sanglant* <i>Bleeding Critical</i>	Spéc. aux critiques, BBA +11	En cas de coup critique, la cible subit un saignement de 2d6 points de vie
Déconcentrer* <i>Disruptive</i>	Guerrier 6	Accroît le DD pour lancer des sorts sur la défensive à côté de vous
Entraînement au combat défensif* <i>Defensive Combat Training</i>	—	Utiliser votre nombre de DV au lieu de votre BBA pour votre DMC
Éventration à deux armes* <i>Two-Weapon Rend</i>	Coupe double, Sc. du cb à deux armes, BBA +11	Éventrer un ennemi avec vos deux armes
Grâce supplémentaire <i>Extra Mercy</i>	Grâces	Ajouter une grâce à l'imposition des mains
Impositions des mains supplémentaires <i>Extra Lay on Hands</i>	Imposition des mains	Ajoute deux utilisations quotidiennes

## NOUVEAUX DONS

Nom	Conditions	Effet
Incantation en armure* <i>Arcane Armor Training</i>	Port des armures légères, NLS 3	Réduit le pourcentage d'échec des sorts de 10%
Ki supplémentaire <i>Extra Ki</i>	Réserve de ki	Augmente votre réserve de ki de 2 points
Lancer n'importe quoi* <i>Throw Anything</i>	—	Aucune pénalité pour utiliser des armes à distance improvisées
Maître des boucliers* <i>Shield Master</i>	Port des boucliers, BBA +1	Gagner +1 à la CA en utilisant un bouclier
Maître-artisan <i>Master Craftsman</i>	5 rangs en Artisanat ou Profession	Pouvoir fabriquer des objets magiques sans être lanceur de sorts
Maîtrise de destruction* <i>Greater Sunder</i>	Sc. de la destruction, BBA +6	Les dégâts de destruction sont transférés à l'ennemi qui porte l'objet détruit
Maîtrise de la bousculade* <i>Greater Bull Rush</i>	Sc. de la bousculade, BBA +6	Les ennemis bousculés provoquent des attaques d'opportunité
Maîtrise de la feinte* <i>Greater Feint</i>	Sc. de la feinte, BBA +6	Les ennemis feintés perdent leur bonus de Dextérité pour 1 round
Maîtrise des critiques* <i>Critical Mastery</i>	Deux dons de critique, Guerrier 14	Appliquer deux effets en cas de coup critique
Maîtrise du coup précis* <i>Greater Vital Strike</i>	Sc. du coup mortel, BBA +16	Quadrupler les dégâts sur une attaque unique
Maîtrise du croc-en-jambe* <i>Greater Trip</i>	Sc. du croc-en-jambe, BBA +6	Les ennemis mis à terre provoquent des attaques d'opportunité
Maîtrise du désarmement* <i>Greater Disarm</i>	Sc. du désarmement, BBA +6	Les armes désarmées sont envoyées au loin
Maîtrise du renversement* <i>Greater Overrun</i>	Sc. du renversement, BBA +6	Les ennemis renversés provoquent des attaques d'opportunité
Maîtrise martiale accrue* <i>Improvised Weapon Mastery</i>	Prendre au dépourvu ou Lancer n'importe quoi, BBA +8	Rendre mortelle une arme improvisée
Mettre à bas* <i>Unseat</i>	Sc. de la bousculade, Combat monté	Renverser les adversaires en bas de leur monture
Mouvements agiles <i>Nimble Moves</i>	Dex 13	Ignorer 1 case de terrain difficile lors des mouvements
Pas acrobatiques <i>Acrobatic Steps</i>	Dex 15, Mouvements agiles	Ignore 4 cases de terrain difficile en déplacement
Poing de la Gorgone* <i>Gorgon's Fist</i>	Style du scorpion, BBA +6	Rend chancelant une cible dont la vitesse est réduite
Posture de l'éclair* <i>Lightning Stance</i>	Dex 17, Posture du vent, BBA +11	Gagner 50% de camouflage si vous bougez
Posture du vent* <i>Wind Stance</i>	Dex 15, Esquive, BBA +6	Gagner 20% de camouflage en se déplaçant
Poursuite* <i>Step Up</i>	BBA +1	Faire un pas d'ajustement en une action immédiate
Prendre au dépourvu* <i>Catch Off-Guard</i>	—	Aucune pénalité pour les armes de corps à corps improvisées
Prouesse intimidante* <i>Intimidating Prowess</i>	—	Ajouter la Force aux tests d'Intimidation en plus du Charisme
Rage supplémentaire <i>Extra Rage</i>	Capacité de rage	Ajoute 6 rounds de rage par jour
Réflexes surhumains améliorés <i>Improved Lightning Reflexes</i>	Réflexes surhumains	Une fois par jour, relancer un jet de Réflexes
Renvoi des morts-vivants <i>Turn Undead</i>	Canalisation d'énergie positive	Canaliser l'énergie pour faire fuir les morts-vivants

## NOUVEAUX DONs

Nom	Conditions	Effet
Réplique* <i>Strike Back</i>	BBA +11	Attaquer les ennemis qui vous attaquent en utilisant leur allonge
Représentation supplémentaire <i>Extra Performance</i>	Capacité de représentation bardique	Ajoute 6 rounds de représentation bardique par jour
Sc. de l'incantation en armure* <i>Arcane Armor Mastery</i>	Incantation en armure, Armures itm, NLS 7	Réduit le pourcentage d'échec des sorts de 20%
Science du coup mortel* <i>Improved Vital Strike</i>	Coup mortel, BBA +11	Tripler les dégâts sur une attaque unique
Se fendre* <i>Lunge</i>	BBA +6	Gagner de l'allonge mais subir une pénalité de -2 à la CA
Spécialisation aux boucliers* <i>Shield Focus</i>	Coup de bouclier, BBA +11	Aucune pénalité de combat à deux armes en attaquant avec un bouclier
Spécialisation aux coups critiques* <i>Critical Focus</i>	BBA +9	+4 aux jets de confirmation des coups critiques
Spécialisation supérieure aux boucliers* <i>Greater Shield Focus</i>	Spécialisation aux boucliers, Guerrier 8	Bonus de +1 à la CA lorsque vous utilisez un bouclier
Style du scorpion* <i>Scorpion Style</i>	Sc. du combat à mains nues	Réduit la vitesse de la cible à 1 case
Vigueur surhumaine améliorée <i>Improved Great Fortitude</i>	Vigueur surhumaine	Une fois par jour, relancer un jet de Vigueur
Visée mortelle* <i>Deadly Aim</i>	Dex 13, BBA +1	Réduire le bonus de toucher pour ajouter des dégâts sur une attaque à distance
Viser précisément* <i>Pinpoint Targeting</i>	Sc. du tir de précision, BBA +6	Une attaque à distance ignore l'armure et le bouclier
Volonté de fer améliorée <i>Improved Iron will</i>	Volonté de fer	Une fois par jour, relancer un jet de Volonté

# CONVERTIR DES RÈGLES

Depuis la parution des règles 3.5, un grand nombre de livres ont présenté de nouvelles règles, qu'il s'agisse de dons ou de sorts, de classes de prestige ou de monstres. Vous trouverez de nombreux éléments de règles qui fonctionnent très bien avec le nouveau système dans les *Adventure paths Pathfinder*, les *Modules Pathfinder*, les *Chroniques Pathfinder* et les *Companions Pathfinder* mais toutes les autres règles de la version 3.5 peuvent être utilisées avec un effort minimal de conversion. Cette section donne des conseils et des trucs pour convertir les types les plus répandus d'éléments de règles.

## LES RACES

La conversion des races est un procédé simple. La plupart des races du *Livre de base de Pathfinder RPG* reçoivent un bonus de +2 à une caractéristique physique (Force, Dextérité ou Constitution) et un bonus de +2 à une caractéristique mentale (Intelligence, Sagesse ou Charisme). De plus, la majorité des races reçoivent une pénalité de -2 à une des caractéristique. Si la race que vous convertissez ne respecte pas ces principes, envisagez d'ajouter les bonus ou malus nécessaires pour que ce soit le cas. La plupart des autres capacités de races peuvent rester inchangées, mais il faut faire attention aux bonus de compétences qui s'appliquent à des compétences qui ne se trouvent plus dans le jeu et les modifier en fonction.

## LES CLASSES DE BASE

De tous les éléments de règles, ce sont les classes de base qui demandent le plus grand effort de conversion. La majorité des classes ont besoin d'un léger regain de puissance pour arriver au niveau de celles présentées dans le livre de base. La première étape consiste à s'assurer que les DV et la progression de BBA de la classe correspondent. Si la classe possède une progression lente de BBA (comme le magicien), elle devrait utiliser des d6 comme dés de vie. Les classes à progression moyenne (comme le prêtre) devraient utiliser des d8 comme dés de vie. Et celles qui possèdent une progression rapide (comme le guerrier), des d10. En règle générale, si la classe n'utilisait pas de d12 en 3.5, elle ne devrait pas le faire non plus en Pathfinder.

Outre cette modification simple, tous les autres changements à apporter à la classe dépendent fondamentalement de la classe elle-même. Lorsque les classes de base de Pathfinder RPG ont été revues, nous nous sommes basés sur ces règles :

- Les classes devraient donner quelque chose de plus que juste la progression du bonus d'attaque de base et des jets de sauvegarde et ce, à chaque niveau. Si la classe que vous convertissez possède des trous, vous devriez envisager d'ajouter quelques capacités simples pour accroître son utilité.
- Les classes devraient donner quelque chose de bien juteux au niveau 20. Cette capacité de couronnement devrait faire en sorte qu'il soit vraiment enviable d'atteindre le niveau maximal dans cette classe. Ce n'est pas obligatoire, mais c'est un bon outil pour encourager un personnage à se cantonner à une classe.

- Les capacités de classe devraient être basées sur le niveau du personnage dans cette classe et pas sur son niveau total de personnage. Cela contribue également à récompenser les personnages qui prennent des niveaux supplémentaires dans une classe donnée, même si ces niveaux n'offrent pas beaucoup d'autres avantages propres.
- Les restrictions strictes sur les capacités utilitaires ou exemplaires des classes devraient être adoucies. L'attaque sournoise est un bon exemple (vous pouvez désormais porter une attaque sournoise à un plus grand nombre de créatures, ce qui rend cette capacité exemplaire beaucoup plus utile).
- Ajoutez de nouvelles capacités. Évitez d'en supprimer si possible. Cela rend la conversion beaucoup plus facile car tout ce qu'il y a à faire est d'ajouter quelque chose au personnage existant. Évitez également de repousser les capacités importantes vers les niveaux plus élevés, car suite à cela, certains personnages les perdront et ne pourront donc plus se qualifier pour une classe de prestige ou un don.
- Comparez la version finale de la classe avec les autres classes de base du *Livre de base de Pathfinder RPG* et regardez si elles sont équilibrées. Si la classe convertie est clairement meilleure ou pire que la classe de base, d'autres changements sont probablement nécessaires.

## LES DONS

La plupart des dons peuvent fonctionner avec Pathfinder RPG avec peu ou pas de changement. Vous devriez cependant vous pencher sur chacun des dons pour vous assurer qu'il ne contient pas des éléments de règles qui ont été altérés de manière importante. Lorsque vous convertissez un don, prêtez attention aux changements suivants.

- Si le don se réfère à des compétences (dans les conditions ou dans les avantages), assurez-vous que celles-ci n'ont pas été renommées ou supprimées. Si le don nécessite un certain nombre de rangs dans une compétence en particulier, changez celui-ci en nombre indiqué - 3 (au minimum 1 rang).
- Si le don concerne la création d'objets magiques, ignorez toute la partie qui se réfère aux coûts en XP lors de la création.
- Si le don utilise le renvoi des morts-vivants, il devrait se baser sur la canalisation d'énergie. Les dons qui font fuir les morts-vivants ou les placent sous le contrôle du personnage devraient avoir Renvoi des morts-vivants ou Contrôle des morts-vivants comme prérequis.

## L'ÉQUIPEMENT

Sauf quelques rares exception, les objets utilitaires et l'équipement peuvent être utilisés sans modification. Cependant, lorsque vous convertissez un nouveau type

d'armures, pensez à augmenter son bonus de CA de +1 s'il s'agit d'une armure intermédiaire ou lourde. Lorsque vous convertissez un autre type d'objet non-magique, vérifiez les références aux compétences qui ont été renommées ou supprimées du jeu et modifiez-les en conséquence.

## LES SORTS

De manière générale, les sorts peuvent être utilisés sans conversion du tout, mais il existe quelques exceptions importantes. Lorsque vous examinez un sort pour décider de l'inclure ou non dans vos parties, gardez les conseils suivants à l'esprit.

- Tous les sorts qui utilisaient les règles de *métamorphose* de la version 3.5 devraient appartenir à la sous-école de métamorphose et devraient être revus pour fonctionner avec ce nouveau système.
- Vérifiez la description du sort et les références aux compétences et aux dons pour vous assurer de la compatibilité.
- Si le sort impose que le lanceur dépense des XP, ce coût est remplacé par une composante matérielle dont le prix est à peu près 5 fois le coût en XP.
- Si le sort inflige ou se rapporte à l'absorption d'énergie (perte de niveaux), il inflige désormais des niveaux négatifs permanents. Notez que tout sort de niveau 6 ou moins qui redonne vie à un mort devrait infliger deux niveaux négatifs permanents et que les sorts de niveau 7 ou 8 devraient infliger un niveau négatif permanent. Seuls les sorts de niveau 9 peuvent ramener les morts à la vie sans infliger de niveau négatif permanent.
- Les sorts qui accordent une immunité totale à un effet ou à un état préjudiciable ne sont pas conseillés et devraient être réservés à un cadre de magie très puissant. Les sorts de bas niveau qui octroient une immunité devraient être modifiés pour accorder des bonus pour résister à ces effets ou une autre forme de protection.
- Les sorts qui mettent un personnage ou une créature complètement hors-combat ne sont pas non plus conseillés. Lorsqu'ils sont utilisés, ils devraient autoriser au moins un jet de sauvegarde et devraient également inclure une autre méthode grâce à laquelle les cibles rusées devraient pouvoir s'en libérer. Les sorts de haut niveau constituent une exception, mais ils devraient être assez rares.
- Les sorts qui causent la mort instantanément devraient plutôt infliger une grande quantité de dégâts. Consultez les sorts comme *doigt de mort* et *exécution* comme exemple. Ceci permet aux sorts de rester tout aussi létaux sans pouvoir venir à bout de créatures possédant des centaines de points de vie juste à cause d'un jet de sauvegarde raté.

## LES CLASSES DE PRESTIGE

Le procédé de conversion des classes de prestige pour Pathfinder RPG est pratiquement identique à celui qui concerne les classes de base et même un peu plus simple vu

que la majorité des classes de prestige sont moins complexes que les classes de base. Il y a cependant quelques règles supplémentaires qui valent la peine d'être examinées.

- La progression des jets de sauvegarde pour les classes de prestige est un peu différente de celle octroyée par les classes de base, principalement parce que la classe n'est pas faite pour être prise par un personnage de niveau 1. Consultez la table ci-dessous pour déterminer la progression des jets de sauvegarde de la classe de prestige. La progression rapide se rapporte aux jets de sauvegarde qui commençaient à +2 dans les règles 3.5 alors que la progression moyenne devrait être utilisée pour tous les autres.

JDS DES CLASSES DE PRESTIGE

Niveau	Progression rapide	Progression moyenne
1	+1	+0
2	+1	+1
3	+2	+1
4	+2	+1
5	+3	+2
6	+3	+2
7	+4	+2
8	+4	+3
9	+5	+3
10	+5	+3

- Assurez-vous que les conditions d'accès à la classe de prestige (et que la descriptions des capacités) ne se réfèrent pas à des compétences qui ont été altérées ou supprimées et ajustez-les en conséquence. De plus, les conditions d'accès portant sur un nombre minimal de rang dans une compétence devraient être modifiées pour devenir le nombre requis en 3.5 - 3 (au minimum 1 rang). Certaines des classes de prestige du livre de base ne suivent pas cette règle de conversion ; il faut toujours bien examiner les conditions avec attention.
- Les classes de prestige devraient donner peu de compétences de classe car bon nombre d'entre elles seront redondantes avec la classe de base qui permet au personnage de se qualifier pour cette classe de prestige. Concentrez-vous sur les compétences qui correspondent au concept de la classe et oubliez les autres.

## LES PIÈGES

Les pièges demandent très peu de conversion. Toutes les références à des compétences comme Perception auditive, Fouille ou Perception visuelle devraient être remplacées par Perception. Toutes les références à la compétence de Crochetage devraient être remplacées par Désamorçage/sabotage. Vérifiez également les effets qui pourraient contenir des références aux compétences.

## LES OBJETS MAGIQUES

De manière générale, la plupart des objets magiques ne nécessitent pas de conversion, mais ceux qui font référence à

des compétences devraient être examinés et éventuellement modifiés (de même que les dons, les classes de prestige et la plupart des autres points de règles). Gardez les remarques suivantes en tête lorsque vous convertissez des objets magiques.

- La création d'objets magiques ne coûte plus d'XP et, contrairement aux sorts, cela ne modifie pas le prix à payer pour les créer.
- Tous les objets magiques qui améliorent une valeur de caractéristique devraient être transformés en ceinture ou serre-tête (il est possible de faire des exceptions mais elles devraient être rares et coûter au moins 1,5 fois le prix normal).
- Les objets magiques qui se basent sur des sorts ou fonctionnent comme eux devraient être examinés en utilisant les mêmes conseils que dans le cas des sorts.

## LES MALADIES, LES MALÉDICTIONS ET LES POISONS

Ces trois éléments de règles ont été modifiés en un système unifié. Lorsque vous ajoutez ces éléments à vos parties, utilisez les étapes suivantes.

- Le type et le DD des jets de sauvegarde ne sont pas modifiés.
- Certaines afflictions possèdent un délai (c'est généralement le cas des maladies). Il s'agit d'un laps de temps avant que l'affliction ne commence à faire effet. Pour les maladies, c'est généralement 1 jour mais il pourrait s'agir d'une quantité de temps variable. Utilisez le temps d'incubation de la maladie comme délai. De plus, la plupart des poisons à ingérer possèdent un délai de 10 minutes, alors que les poisons de contact ont un délai de 1 minute. Les poisons par inhalation ou par blessure ne possèdent généralement pas de délai.
- Ensuite vient la fréquence. Elle indique à quelle fréquence un personnage doit faire un jet de sauvegarde pour éviter les effets de l'affliction une fois que le délai est écoulé (ou immédiatement pour une affliction sans délai). Pour les malédiction, cette fréquence est variable, mais elle tourne généralement autour de 1 fois par jour. Pour les maladies, la fréquence est presque toujours 1 fois par jour. Pour les poisons, la fréquence est limitée dans la plupart des cas, ce qui signifie que le personnage doit faire un nombre fixé de jets de sauvegarde et qu'après ce temps, le poison cesse de faire effet (mais cela peut se produire plus tôt si les conditions de guérison sont remplies). Pour déterminer la fréquence d'un poison, calculez la quantité maximale d'affaiblissement de caractéristique qu'il aurait pu infliger en 3.5 et consultez la table ci-dessous. La colonne Fréquence du tableau ci-dessous indique le nombre de jets de sauvegarde à faire, qui est obtenu en divisant les dégâts maximaux par le nombre indiqué (sauf si le poison inflige 7 points de dégâts ou moins, auquel cas on utilise les dégâts maximaux comme fréquence). Toutes les valeurs devraient être arrondies vers le nombre entier le plus proche. Notez que les poisons à ingérer nécessitent un jet de sauvegarde par minute alors que tous les autres

demandent un jet de sauvegarde par round. Par exemple, si un poison par blessure infligeait un maximum de 16 points d'affaiblissement de Force, il posséderait une fréquence de 1/round pendant 6 rounds (16 divisé par 3, arrondi à 6).

### FRÉQUENCES ET EFFETS DES POISONS

Dégâts max en 3.5	Fréquence	Effet
1-7	Dg max	1
8-14	Dg max/2	1d2
15-23	Dg max/3	1d3
24-35	Dg max/4	1d4
36+	Dg max/6	1d6

- Enfin, on trouve l'effet. Pour les malédiction et les maladies, celui-ci est inchangé par rapport à la 3.5. Cela signifie que certaines maladies possèdent un effet initial qui se produit si le premier jet de sauvegarde échoue puis un effet secondaire qui se produit pour tous les autres jets de sauvegarde ratés. Pour les poisons, ajoutez les dégâts maximaux en 3.5 et consultez la table ci-dessus. La colonne Effet indique la quantité de dégâts (ou affaiblissement ou réduction) infligée (du même type qu'en 3.5) chaque fois qu'un jet de sauvegarde échoue (sauf le jet de sauvegarde initial si le poison possède un délai). Si le poison infligeait plusieurs types différents de dégâts, ceux-ci sont calculés séparément. Par exemple, un poison qui infligeait un affaiblissement temporaire de 3d6 de Force lors du premier jet de sauvegarde raté (dégâts maximaux de 18) puis 2d6 d'Intelligence lors d'un second jet de sauvegarde raté (dégâts maximaux de 12) infligerait 1d3 points de Force et 1d2 points d'Intelligence lors de chaque jet de sauvegarde raté.
- Chaque affliction possède une indication de Guérison. Celle-ci décrit le nombre de jets de sauvegarde à effectuer pour vaincre l'affliction avant que la fréquence ne soit écoulée. Plusieurs malédiction ne possèdent pas d'indication de Guérison. Pour les maladies, il s'agit généralement de « 2 jets de sauvegarde consécutifs », ce qui signifie qu'un personnage doit réussir deux jets de Vigueur de suite pour surmonter la maladie (mais ils peuvent aussi éviter de la contracter s'ils réussissent le tout premier jet de sauvegarde). La plupart des poisons possèdent une indication de Guérison qui se réduit à « 1 jet de sauvegarde », ce qui signifie que le poison cesse de faire effet dès qu'un jet de sauvegarde est réussi.

## LES MONSTRES

Convertir des monstres existants en Pathfinder RPG est une tâche relativement simple. La plupart des monstres fonctionnent très bien une fois que leurs compétences ont été converties et que leur BMC et DMC ont été calculés. De plus, le *Bestiaire de Pathfinder* contient déjà les conversions des monstres les plus souvent utilisés. Ceci dit, si vous utilisez un monstre 3.5 qui ne figure pas dans le *Bestiaire*, les règles qui suivent peuvent vous aider à le mettre à jour avec un effort minime.

- Les DV des monstres sont liés à leur progression de BBA, comme dans le cas des personnages. Cela signifie que les humanoïdes monstrueux et les Extérieurs reçoivent



+1 point de vie pour chacun de leurs dés de vie. Les vases, qui sont retombées à des DV sous forme de d8, perdent 1 point de vie par dé de vie. Les morts-vivants, qui sont redescendus aux d8, perdent 2 points de vie par dé de vie, mais ils utilisent désormais leur modificateur de Charisme au lieu de leur modificateur de Constitution pour calculer leurs points de vie en bonus et leurs jets de Vigueur. Les morts-vivants dénués d'intelligence possèdent généralement un Charisme de 10 alors que les morts-vivants intelligents ont une valeur plus élevée.

- Au lieu de modifier les DV des créatures artificielles, leur bonus d'attaque a été augmenté, passant de la progression moyenne à la progression rapide. Cela signifie que toutes les créatures artificielles reçoivent un bonus de +1 aux jets d'attaque, au BMC et à la DMC. Ce bonus passe à +2 à 5 DV et augmente encore de +1 par tranche de 4 DV par-delà. Les morts-vivants, qui sont passés d'une progression lente à une progression moyenne, reçoivent un bonus de +1 aux jets d'attaque, au BMC et à la DMC lorsqu'ils atteignent 3 DV. Ce bonus s'accroît de +1 par tranche de 4 DV au-delà.
- Calculez le BMC et la DMC du monstre en utilisant la même méthode que pour les personnages. Notez que, si un monstre possède la particularité d'étreinte ou une

capacité similaire, il reçoit un bonus de +4 aux tests de BMC relatifs à des attaques visant à agripper.

- Vérifiez les compétences du monstre et repérez les changements en utilisant la table présentée dans la première partie de ce document pour les mettre à jour. En général, vous pouvez simplement ignorer le rangs de compétence inutilisés, mais vous devriez probablement les utiliser dans la compétence de Vol si la créature possède une vitesse de vol. Notez que Vol est une compétence de classe pour toutes les créatures qui sont dans ce cas. De manière générale, vous pouvez considérer toutes les compétences dans lesquelles le monstre possède des rangs comme des compétences de classe. Même si ce n'est pas le cas dans les nouvelles règles, où les créatures reçoivent une liste de compétences de classe dépendant de leur type, c'est suffisamment proche pour une conversion rapide.
- Les créatures qui absorbaient l'énergie infligent désormais des niveaux négatifs permanents. Le DD pour résister ou supprimer ces niveaux négatifs reste inchangé.
- Les créatures artificielles, les plantes et la plupart des morts-vivants ne sont plus immunisés aux attaques sournoises ou aux coups critiques. Les élémentaires, les morts-vivants intangibles et les vases le sont toujours.

# JOUER

Il y a eu de nombreuses modifications entre les règles 3.5 et celles utilisées dans Pathfinder RPG. Certains de ces changements portent sur des systèmes de règles entiers et sont bien visibles, mais d'autres sont un peu plus subtils. Si vous êtes familier avec les règles 3.5, certains changements vous échapperont sans doute pendant quelques sessions avant que quelqu'un ne les remarque. Pour vos premières parties, ne vous tracassez pas de trop à ce sujet et concentrez-vous plutôt sur les grandes modifications. Pour vous y aider, la liste qui suit reprend certains des principaux changements qui ont un impact des deux côtés de l'écran de jeu.

- Une des premières décisions que vous aurez à prendre concerne la vitesse de progression du groupe. Pour une partie lente, les PJ's gagneront un niveau après avoir fait face à peu près à 30 rencontres. Dans le cas d'une progression moyenne, ils gagneront un niveau après 20 rencontres. Un jeu rapide (qui était l'option par défaut en 3.5) permet aux PJ's de gagner un niveau après à peu près 13 rencontres. Cette décision détermine la table d'XP utilisée par les PJ's pour gagner des niveaux et la table de trésor utilisée pour ajouter du butin aux rencontres (voir le *Livre de base*).
- Les changements apportés aux classes de base sont plutôt

évidents du point de vue des joueurs, mais assurez-vous d'en incorporer quelques uns dans les PNJs et les adversaires de sorte que les joueurs puissent voir ce à quoi ils ressemblent en combat. Incorporer un combat contre un prêtre maléfique avec quelques sbires morts-vivants par exemple est une bonne méthode pour présenter les changements relatifs à la canalisation d'énergie.

- Les règles pour stabiliser des personnages inconscients ont été modifiées. Consultez le *Livre de base*.
- Les règles sur l'abri ont été modifiées légèrement pour inclure les abris partiels (qui donnent un bonus de +2 à la CA). Consultez le *Livre de base*.
- Assurez-vous de bien comprendre les nouvelles règles relatives aux manœuvres de combat. Ces règles accélèrent vraiment les actions comme les bousculades, les luttes et les mises à terre, ce qui les rend plus facile à utiliser dans les parties.
- Lisez les nouvelles règles pour la concentration. Lancer un sort sur la défensive est un peu plus difficile qu'avant, et cela entrera certainement en jeu à un moment ou à un autre.

## OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

## 15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document. Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson. Pathfinder Roleplaying Game Conversion Guide. Copyright 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn. Pathfinder Roleplaying Game Core Rulebook. Copyright 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

- La sous-école de métamorphose a été ajoutée dans l'école de Transmutation. Même si les sorts ne sont pas très nombreux, ils peuvent se révéler complexes et devraient être examinés avec attention.
- Un certain nombre de sorts ont été modifiés, mais jetez un coup d'oeil plus attentif à *détection de la magie*, *dissipation de la magie*, *dissipation de la magie supérieure*, *cercle magique contre le Mal*, *réparation intégrale*, *réparation*, *neutralisation du poison*, *métamorphose*, *protection contre le Mal*, *rappel à la vie*, *délivrance de la malédiction*, *guérison des maladies*, *conjuración de monstres* et *conjuración d'alliés naturels*. Chacun de ces sorts communs a reçu plusieurs modifications qui changent la manière dont ils sont utilisés en jeu. Vous devriez également prendre quelques minutes pour examiner les sorts que les PJs de votre groupe lancent assez souvent.
- Pathfinder RPG utilise des règles plus simples qu'en 3.5 pour construire les rencontres. De plus, les monstres correspondent désormais à une quantité fixe de points d'expérience. Cela signifie que, en fin de partie, tout ce que vous avez à faire est de calculer le total des valeurs en XP et de diviser ce nombre par le nombre de joueurs. Enfin, quelques ajustements ont été apportés à la manière dont le trésor est distribué selon le type de campagne que vous prévoyez de jouer (progression lente, moyenne ou rapide).
- Les règles relatives aux pièges ont un peu changé ; elles aussi valent la peine d'être relues.
- Pathfinder RPG inclut un système rapide pour générer des PNJs. Consultez le *Livre de base* pour plus d'information.
- Pathfinder RPG modifie certains principes de base au sujet de l'achat des objets magiques. C'est une modification importante car elle limite le type des objets que les PJs peuvent acheter et elle signifie qu'ils utiliseront moins d'objets communs au cours de leurs aventures. Tous les PJs ne devraient pas avoir un *anneau de protection*, une *cape de résistance* et une *ceinture de force des géants*. Le jeu ne suppose pas que chaque PJ possède tous ces objets et il n'y a donc aucune raison pour les rendre aussi courants qu'ils l'étaient en 3.5. Pathfinder RPG incite les PJs à utiliser des objets plus exotiques qu'ils trouvent au cours de leurs voyages plutôt que de les revendre pour acheter le meilleur objet pour leur personnage d'un point de vue technique.
- Notez que la création des objets magiques n'impose plus au constructeur de dépenser des XP lors de la création. Les règles demandent par contre un test de compétence pour parvenir à construire un objet magique. Si le test échoue, l'objet est perdu mais s'il échoue de 5 ou plus, c'est un objet maudit qui est créé.
- Les capacités spéciales décrites dans l'Appendice 1 ont subi quelques modifications, de même que les états préjudiciables de l'Appendice 2. Assurez-vous de jeter un coup d'oeil aux modifications concernant les bonus aux caractéristiques, les affaiblissements et réductions de caractéristiques, les afflictions comme les malédictions, les maladies et les poisons, la réduction de dégâts et l'absorption d'énergie et les niveaux négatifs. Dans le cas des états préjudiciables, lisez le descriptif de brisé, confus, agrippé, intangible, immobilisé (en lutte) et chancelant.
- Et, finalement, souvenez-vous de la règle première : ceci est **votre** jeu. Si une règle ne convient pas à votre groupe ou à votre style de jeu, vous êtes libre de la modifier ou de la remplacer par une nouvelle règle. Discutez-en avec votre groupe pour identifier les problèmes et trouver des solutions. Vous pouvez partager vos idées et vos questions avec les milliers d'autres joueurs sur nos forums à l'adresse [paizo.com](http://paizo.com).