

## Introduction Pathfinder

Cette introduction Pathfinder s'adresse avant tout aux débutants qui souhaitent avoir un aperçu global de ce jeu.

### Introduction Pathfinder

Pathfinder est un jeu de rôle publié en français par [Black Book Éditions](#), sous la licence ludique libre [OGL](#) et compatible avec Donjons et Dragons 3.5. Un wiki très complet et en français est disponible [par ici!](#)

### Dés et actions

Les actions sont résolues avec un dé à 20 faces auquel on ajoute un bonus (qui dépend de la caractéristique associé, de la classe, la race, les points de compétences et bonus divers). Si le score atteint la difficulté donnée, c'est une réussite, d'ailleurs plus ça dépasse le score, meilleur est le résultat. Si le dé fait 1 c'est un échec critique, alors que si le dé fait 20 c'est une réussite critique.

Les autres dés utilisés sont les dés à 4, 6, 8, 10 et 12 faces, souvent lancés un par un. Principalement pour les dégâts des armes (exemple : une épée longue fait 1d8 de dégâts), les effets de sorts et les points de vie. Rare sont les personnages qui les utilisent tous. Le set de dés optimal est de 1d4, 4d6, 1d8, 1d10, 1d12 et 1d20. Avec l'évolution des personnages (surtout les lanceurs de sorts), quelques d4, d6 et d8 supplémentaires ne seront pas de trop.

### Feuille de personnage

Un personnage est composé de 6 caractéristiques (Force, Dextérité, Constitution, Intelligence, Sagesse et Charisme), d'une race et d'une ou plusieurs classes (possédant un niveau). On peut donc avoir un nain Guerrier niv2 et Prêtre niv3 ou un elfe Barde niv5, les deux ont le même niveau, juste réparti différemment.

Les autres points important de la feuille de personnage sont les compétences (ex : Escalade, Diplomatie, etc), les dons (ex : Discret, Combat à 2 armes, etc) et l'équipement.

L'alignement d'un personnage détermine comment il réagit entre le Bien et le Mal (Bon, Neutre, Mauvais), et entre la Loi et le Chaos (Loyal, Neutre, Chaotique). Ce qui donne les combinaisons suivantes : Loyal Bon, Neutre Bon, Chaotique Bon, Loyal Neutre, Neutre Neutre, Chaotique Neutre, Loyal Mauvais, Neutre Mauvais ou Chaotique Mauvais.

### Les classes

## L'algo runique

Rôliste et Développeur  
<http://shadowwriter.net>

---

À savoir, les classes lanceuses de sorts ont une caractéristique principale concernant la magie qui permet notamment d'avoir des sorts en bonus chaque jour.

Les classes de base sont :

- **Barbare** : Un combattant brutal et mobile, utilise des pouvoirs de rage.
- **Barde** : Lanceur de sorts profane (Charisme). Ne prépare pas ses sorts mais en possède moins qu'un magicien ou ensorceleur. Il peut inspirer ses alliés et a un choix de compétences proche du roublard.
- **Druide** : Lanceur de sorts divin (Sagesse). Doit préparer ses sorts chaque jour mais à accès à tous les sorts divins selon son niveau et alignement. Doit choisir entre des sorts supplémentaires ou avoir un compagnon animal.
- **Ensorceleur** : Lanceur de sorts profane (Charisme), n'a pas besoin de préparer ses sorts. Il garde des pouvoirs selon son lignage.
- **Guerrier** : Un combattant complet et versatile, plus personnalisable qu'un barbare.
- **Magicien** : Lanceur de sorts profane (Intelligence), il doit préparer ses sorts chaque jour. Il lance moins de sorts par jour que l'ensorceleur mais progresse légèrement plus vite et n'est pas limité dans le nombre de sorts appris. Dons de méta-magie en bonus.
- **Moine** : Combattant agile et sans armure, pouvant se battre à mains nues et frapper plusieurs fois avec son Ki.
- **Paladin** : Lanceur de sorts divin à partir du niveau 4 (Charisme). Ne prépare pas ses sorts. Combattant en armure possédant des pouvoirs contre les alignements mauvais.
- **Prêtre** : Lanceur de sorts divin (Sagesse). Doit préparer ses sorts chaque jour mais à accès à tous les sorts divins selon son niveau et sa divinité. Il a accès à la canalisation d'énergie qui peut soigner/blesser les vivants/morts-vivants selon l'alignement du prêtre.
- **Rôdeur** : Lanceur de sorts divin à partir du niveau 4 (Sagesse). Ne prépare pas ses sorts. Possède des compétences de survie dans la nature et doit choisir un style de combat et éventuellement un compagnon animal.
- **Roublard** : L'archétype du voleur, il dispose d'un grand nombre de compétences. Peut utiliser l'attaque sournoise et des talents liés aux pièges et à l'esquive.

Les classes de base sont suffisantes pour les débutants, mais il existe aussi les classes avancées (pas dans le livre de base) : Alchimiste, Antipaladin, Chevalier, Conjurateur, Inquisiteur, Oracle, Sorcière, Magus, Ninja, Pistolier et Samouraï. Ainsi que les classes hybrides (pas dans le livre de base) qui sont le résultat de 2 classes de base : Arcaniste, Bretteur, Chaman, Chasseur, Enquêteur, Lutteur, Prêtre combattant, Sanguin, Scalde et Tueur.

## La création de personnage

Créer un personnage est assez simple, la seule difficulté pour un débutant est le choix des dons et de noter les particularités du personnage (et surtout de s'en servir ensuite). Mais la complexité de Pathfinder réside dans les petites règles

## L'algo runique

Rôliste et Développeur

<http://shadowwriter.net>

---

Les étapes sont :

- Déterminer les caractéristiques
- Choisir une race
- Sélectionner une classe de départ (et donc la classe de prédilection)
- Choisir un don de départ (2 dans le cas des humains et des guerriers, donc 3 pour les guerriers humains)
- Répartir ensuite les points de compétences
- Faire les choix liés à la classe (ex : choisir ses sorts, le compagnon animal, le lignage, etc)
- Acheter l'équipement
- Puis finaliser son personnage (ex : l'alignement, le nom, l'apparence, etc)

Un bon guide pour ça [ici](#).