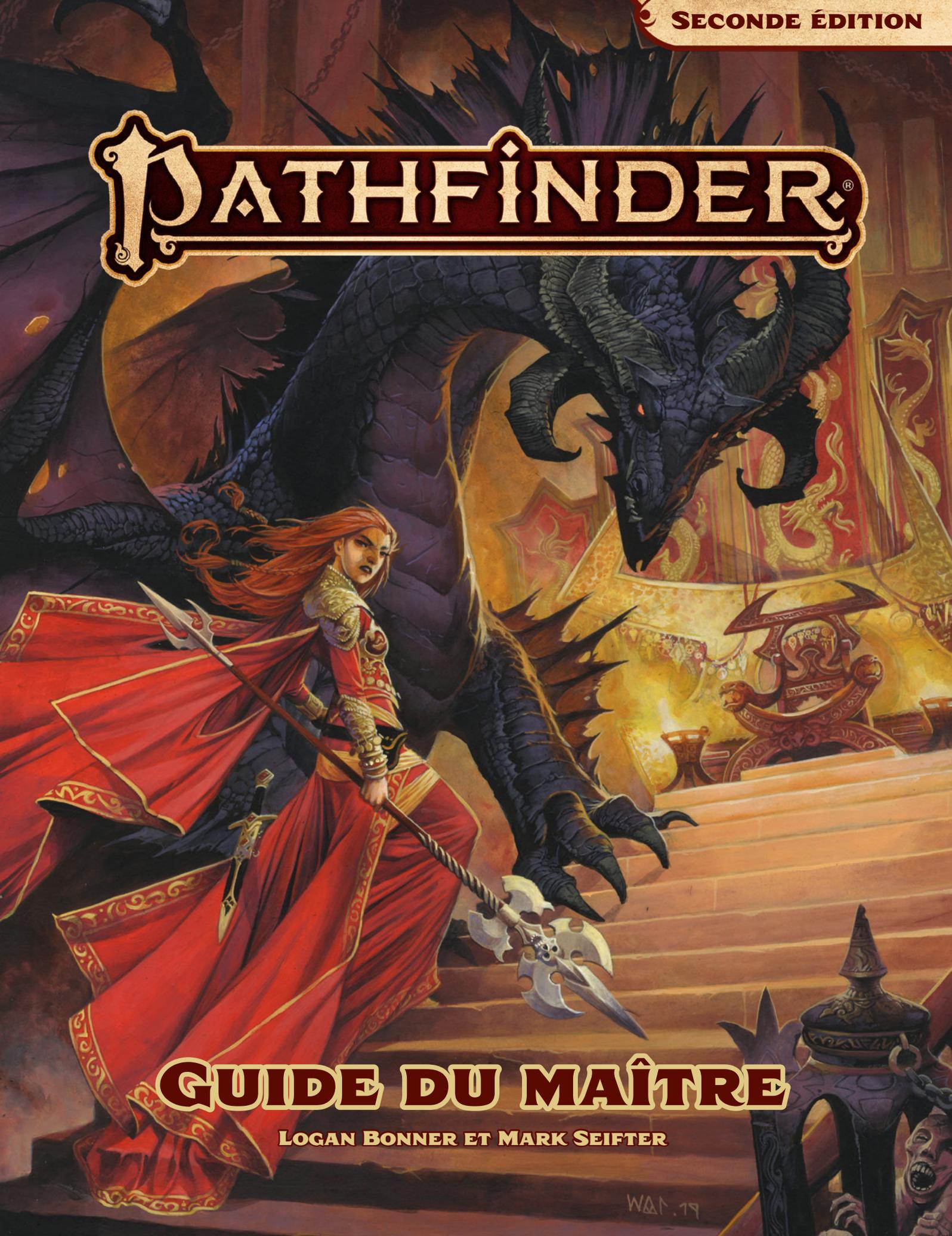


SECONDE ÉDITION

PATHFINDER®



GUIDE DU MAÎTRE

LOGAN BONNER ET MARK SEIFTER

W&T 19

FAITES DE CE JEU LE VÔTRE !

En tant que maître de jeu d'une campagne Pathfinder, vous êtes l'architecte des aventures de vos joueurs, une responsabilité enrichissante mais parfois exigeante. Ce supplément a pour vocation de vous simplifier la tâche ! Que vous vouliez concevoir vos propres monstres et aventures, que vous recherchiez des sous-systèmes pour faire jouer des poursuites cinématographiques ou des infiltrations palpitantes, ou que vous souhaitiez tout simplement disposer d'outils rapides à utiliser comme de nombreux PNJ prêts à jouer, le *Guide du Maître* est fait pour vous !



black-book-editions.fr



paizo.com/pathfinder

PATHFINDER

ISBN : 978-2-36328-967-4

BBEPF204

PATHFINDER[®]

GUIDE DU MAÎTRE

CONCEPTEURS DU JEU

Logan Bonner, Mark Seifter

CONTENU SUPPLÉMENTAIRE

Alexander Augunas, Jesse Benner, John Bennett, Clinton J. Boomer, Jason Bulmahn, James Case, Paris Crenshaw, Jesse Decker, Robert N. Emerson, Eleanor Ferron, Jaym Gates, Matthew Goetz, T.H. Gulliver, Kev Hamilton, Sasha Laranoa Harving, BJ Hensley, Vanessa Hoskins, Brian R. James, Jason LeMaitre, Lyz Liddell, Luis Loza, Colm Lundberg, Ron Lundeen, Stephen Radney-MacFarland, Jessica Redekop, Alistair Rigg, Owen K.C. Stephens, Amber Stewart, Christina Stiles, Landon Winkler, Linda Zayas-Palmer

CONCEPTEURS

Jason Bulmahn, Lyz Liddell, Stephen Radney-MacFarland

DÉVELOPPEMENT ADDITIONNEL

Luis Loza

CORRECTEUR EN CHEF

Leo Glass

CORRECTEURS

Judy Bauer, James Case, Leo Glass, Avi Kool, Lyz Liddell, Adrian Ng et Lu Pellazar

ILLUSTRATION DE COUVERTURE

Wayne Reynolds

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES

Klaher Baklaher, Giorgio Baroni, Diana Campos, Emile Denis, Michele Esposito, Cynthia F.G., Giorgio Falconi, Michele Giorgi, Igor Grechanyi, Hai Hoang, Oksana Kerro, Ksenia Kozhevnikova, William Liu, Raph Lomotan, Diana Martinez, Will O'Brien, Mary Jane Pajaron, Mikhail Palamarchuk, Maichol Quinto, Stephen Radney-MacFarland, Kiki Moch Rizky, Firat Solhan, Anthony Star

DIRECTION ARTISTIQUE ET CONCEPTION

GRAPHIQUE

Sonja Morris, Sarah E. Robinson

RÉDACTEUR EN CHEF

James Jacobs

DIRECTEUR RESPONSABLE DE LA CONCEPTION

DU JEU

Jason Bulmahn

GESTION DU PROJET

Gabriel Waluconis

ÉDITEUR

Erik Mona

Pour Black Book éditions :

Directeur de publication • David Burckle

Traduction • Clément Bouilly, Marine Madani, Aurélie Pesséas, Philippe Pinon, Philippe Tessier

Relecture VF • Roxane Collet, Sélène Meynier

Mise en page VF • Jérôme Cordier

L'équipe de Black Book éditions •

Thomas Berjoan, Éric Bernard, Ghislain Bonnotte, Anthony Bruno, Julien Collas, Damien Coltice, Jonathan Duvic, Marie Ferreira, Romano Garnier, Laura Hoffmann, Justine Largy, Céline Munoz, Ninon Oldman, Aurélie Pesseas et Gabriela Tagle

Édité par Black Book éditions.

Dépôt légal : novembre 2020. Imprimé en UE.

ISBN : 978-2-36328-963-6

ISBN (collector) : 978-2-36328-989-6

ISBN (PDF) : 978-2-36328-967-4

Pathfinder © 2020, Paizo Inc.

TABLE DES MATIÈRES



6



54

INTRODUCTION

4

1 CONCEPTS DE BASE

6

Introduction	7	Cas particuliers	33
Diriger des rencontres	10	La rareté dans vos parties	35
Diriger une exploration	17	Structure de la campagne	36
Gérer les intermèdes	22	Concevoir des aventures	40
Gérer les règles	28	Concevoir une rencontre	46
Résoudre les problèmes	30	Dessiner des cartes	52
Collaboration narrative	32		

2 OUTILS

54

Introduction	55	Artefacts	106
Concevoir des créatures	56	Gemmes et œuvres d'art	114
Concevoir des dangers	74	Afflictions	116
Concevoir des objets	82	Concevoir des mondes	122
Bizareries des objets	86	Nations	130
Objets intelligents	88	Communautés	132
Objets maudits	90	Plans	136
Reliques	94		

3 SOUS-SYSTÈMES

146

Introduction	147	Réputation	164
Points de victoire	148	Duels	166
Influence	151	Commandement	168
Recherche	154	Hexaploration	170
Poursuites	156	Véhicules	174
Infiltration	160		



PAIZO INC.



BLACKBOOK ÉDITIONS

7120 185th Ave NE, Ste 120

Redmond, WA 98052-0577

paizo.com

50, Jean Zay

69800 St PRIEST

black-book-editions.fr



146



180



202

4 RÈGLES ALTERNATIVES

180

Introduction	181	Personnages de niveau 0	195
Valeurs de caractéristiques alternatives	182	Objets magiques alternatifs	196
Alignements alternatifs	184	Maîtrise sans niveau	198
Historiques approfondis	186	Points de compétences	199
Dons et capacités	192	Endurance	200

5 GALERIE DE PNJ

202

Introduction	203	Mystiques	236
Agents de l'ordre	206	Publicains	240
Courtisans	210	Saltimbanques	242
Criminels	212	Travailleurs	244
Démunis	216	Vilains	246
Dévots	218		
Érudits	220		
Explorateurs	222		
Forestiers	224		
Gens de métier	226		
Guérisseurs	228		
Magistrats	230		
Marins	232		
Mercenaires	234		

GLOSSAIRE ET INDEX

250





INTRODUCTION

Chaque jeu Pathfinder se focalise sur les joueurs : leurs personnages sont les vedettes du spectacle et apparaissent dans chaque scène jouée. Que peut-on dire de ces scènes ? Quelles histoires sont racontées ? Quelles légendes anciennes sont découvertes ? Quels nouveaux récits entrent dans l'histoire ? Qui sont les ennemis, les alliés, les traîtres, les amants, les monstres et les dieux ? Qui dirige le monde ? Tout dépend du maître de jeu !

LE MAÎTRE DE JEU

Dans une partie de Pathfinder, le maître de jeu (souvent abrégé en MJ) est le joueur en charge de l'histoire et du monde que les autres joueurs explorent avec leur personnage. En tant que MJ, vous plantez le cadre de l'aventure, vous montrez aux joueurs comment le reste du monde répond aux actions de leurs personnages et vous dirigez l'action dans un scénario passionnant. La tâche vous revient de décrire le décor dans lequel se trouvent les personnages, les menaces auxquelles ils doivent faire face et les créatures avec lesquelles ils interagissent. Vous présentez les défis que les héros doivent relever, que ce soit un piège mortel de lames hantées dans une tombe abandonnée remplie de trésors anciens ou un troll malveillant qui menace le village natal des héros. Vous êtes également celui qui doit interpréter et appliquer les règles. Vous aurez besoin de manipuler plus d'éléments lorsque vous dirigerez une partie que lorsque vous jouez un personnage, mais c'est une expérience amusante et extrêmement gratifiante.

Bien que le mot « maître » soit écrit dans le statut du MJ, ce n'est pas un rôle qui requiert l'absolutisme ou qui en tire profit. Pathfinder est une expérience collaborative, et même si votre rôle de MJ est celui d'un arbitre ou modérateur, cela ne signifie pas que vous contrôlez tout à votre table, en particulier les joueurs et leurs personnages. Le rôle n'implique pas non plus de maîtriser les règles et le cadre. Vous devrez comprendre le jeu, mais vous n'avez pas besoin de mémoriser chaque règle. Quand tout le monde cherche à s'amuser et à raconter ensemble une histoire, les détails viennent de soi.

COMMENT UTILISER CE LIVRE

Le *Guide du maître* est l'un des livres de règles fondamentaux du jeu Pathfinder. Il n'est pas nécessaire pour y jouer, mais il complète les principales recommandations proposées dans le chapitre Maître de jeu du *Livre de base* et vous trouverez des astuces utiles sur ce chapitre avant de plonger dans

ce livre. Ce livre vous offre plus de détails sur les sujets traités ainsi que plein d'autres outils qui vous aideront à transformer votre partie en une expérience amusante et inoubliable pour tous les joueurs à votre table.

Tout au long de ce livre, « vous » renvoie au maître de jeu. Dans certaines sections qui se concentrent sur les joueurs cependant, comme par exemple les règles alternatives qui leur sont destinées et les actions de certains sous-systèmes, « vous » renvoie plutôt au joueur qui utilise ces informations.

Pathfinder est un jeu qui repose entièrement sur la personnalisation et ce livre vous propose à vous, maître de jeu, plusieurs façons de personnaliser votre partie de la même manière qu'un joueur personnalise son personnage. Le *Guide du maître* se présente comme une boîte à outils qui facilite l'intégration et l'utilisation à n'importe quel moment de tout élément dont vous auriez besoin pour diriger votre partie. Comme avec n'importe quelle boîte à outils, vous n'aurez pas besoin de tout utiliser en même temps.

CHOISIR SES OUTILS

Les outils que vous utiliserez le plus dans ce livre dépendent de quel type de Maître de jeu vous êtes, de ce que veulent vos joueurs et de l'histoire que vous racontez ensemble.

Tous les maîtres de jeu sont différents. Vous êtes peut-être un maître de jeu expérimenté qui cherche de nouvelles façons de personnaliser le jeu et de l'adapter à ses intérêts et ceux de ses joueurs. Ou bien un MJ débutant qui cherche des conseils pour se sentir à l'aise lorsqu'il jouera sa propre partie. Peut-être que vous êtes maître de jeu depuis des années mais que c'est la première fois que vous dirigez une partie de Pathfinder. Peu importe votre niveau en tant que maître de jeu, ce livre est un outil précieux qui peut vous aider à raconter les histoires que vous voulez partager avec vos joueurs.

Si vous débutez en tant que maître de jeu, vous trouverez une mine d'informations pour vous aider à vous sentir plus à l'aise quand vous dirigerez vos parties. Le chapitre 1, en particulier, peut vous aider à mieux comprendre comment diriger une partie selon les différents modes de jeu, comment appliquer rapidement et justement les règles et quoi faire lorsque des circonstances spéciales ou des problèmes qui surviennent à votre table. Ce chapitre contient également des conseils sur la façon d'utiliser et de déterminer la rareté dans votre jeu, de travailler en harmonie avec vos joueurs pour créer une histoire collaborative et d'adapter votre partie aux besoins des joueurs à votre table. La Galerie de PNJ au chapitre 5 vous sera sans doute utile comme source de PNJ pré-construits pour jouer un rôle dans votre partie ainsi que comme exemples qui vous donneront un point de comparaison pour utiliser les règles du chapitre 2 et créer vos propres monstres et PNJ.

Si vous êtes un maître de jeu qui dirige une aventure officielle Pathfinder, vous trouverez des conseils dédiés à la façon de diriger des aventures officielles au chapitre 1 ainsi que beaucoup d'autres astuces sur la façon dont on dirige une partie et sur la manière d'appliquer cette méthode à une aventure officielle. Un certain nombre d'aventures utilisent

les sous-systèmes du chapitre 3, notamment les scénarios Pathfinder Society et les livres des campagnes Pathfinder. Le sous-système des points de victoire est un élément fondamental de ces aventures, mais beaucoup utilisent aussi les autres sous-systèmes que vous trouverez ici, comme les véhicules, les poursuites ou l'influence.

Si vous cherchez à créer vos propres aventures Pathfinder, le chapitre 1 vous propose des conseils sur la façon de les inventer, des grandes lignes d'une campagne entière aux aventures individuelles en passant par les considérations particulières de chaque rencontre proposée. Le chapitre 2 est une véritable boîte à outils que vous pouvez utiliser pour inventer les créatures, les dangers, les objets et les autres éléments que vous voulez utiliser au cours de vos aventures. Si vous prévoyez d'établir vos aventures dans un monde inventé, la section Création de monde du chapitre 2 peut vous guider à travers cette étape et vous aider à intégrer les détails dont vous aurez besoin pour faire en sorte que votre cadre soit une toile de fond dynamique pour votre fantastique aventure. La Galerie de PNJ au chapitre 5 peut aider à peupler votre histoire et votre monde pour que vous n'ayez pas à partir de zéro pour créer chaque élément.

Si vous êtes un maître de jeu expérimenté, vous trouverez une mine

d'options de personnalisation pour adapter vos parties aux besoins des joueurs. Les conseils au chapitre 1, comme les indications sur la façon de rendre les rencontres plus dynamiques, peuvent vous aider à affiner vos compétences de MJ et enrichir votre partie. En utilisant les outils du chapitre 2, vous serez capable de créer précisément l'option dont vous avez besoin, quelle que soit la partie. Le chapitre 3 propose une variété de règles pour les sous-systèmes, qui établissent un cadre pour les tentatives et situations spécifiques, des poursuites et duels à l'influence sociale, en passant par l'exploration terrestre. Vous trouverez au chapitre 4 des options pour les règles alternatives qui vous permettent d'ajuster les éléments spécifiques de la partie, des décors à l'intégralité des fondements mathématiques du jeu, pour pouvoir l'adapter à vos préférences ou aux besoins d'un cadre précis ou d'une histoire.

SOUVENEZ-VOUS DE LA RÈGLE D'OR

La première règle de Pathfinder : c'est votre jeu. Les autres règles existent uniquement pour que vous les utilisiez dans le but de raconter les histoires qui vous plaisent et de partager des aventures excitantes avec vos amis. Il y a énormément de règles dans ce livre, mais aucune ne prévaut sur la règle d'or. Utilisez les règles qui vous aident à créer le jeu que vous voulez, changez celles qui ne font pas exactement ce que vous voudriez qu'elles fassent et laissez de côté celles qui ne vous sont pas utiles. C'est votre jeu. Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise façon d'être MJ tant que tout le monde s'amuse, vous y compris !





CHAPITRE 1 : LES BASES POUR DIRIGER UNE PARTIE

Le rôle d'un MJ peut être complexe, hasardeux et parfois difficile, mais toujours gratifiant au bout du compte. Heureusement, vous n'êtes pas seul ! Non seulement les autres joueurs à votre table vont vous aider à raconter vos histoires collaboratives, mais vous pouvez également utiliser les conseils que l'on vous donne dans ce livre pour rendre vos parties plus fluides et excitantes.

Les informations qui vous sont données ici vous offrent des conseils utiles sur la façon d'être un MJ dynamique et engageant. Elles complètent les recommandations que vous pouvez trouver au chapitre 10 du *Livre de base*. Certaines sections font référence à ce chapitre, d'autres répètent quelques informations, par souci de praticité. Ce chapitre commence par des conseils généraux puis traite les thèmes suivants.

- **Diriger des rencontres** (page 10) est la première des trois sections qui vous expliquent en détail les différents modes de jeu. Elle vous aide à suivre les initiatives, à améliorer la vitesse de vos parties, à diriger des batailles spéciales et bien plus encore.
- **Diriger une exploration** (page 17) donne des détails sur la manière de rendre les activités d'exploration plus intéressantes, de créer un cadre évocateur, de s'occuper des PJ perdus, etc.
- **Gérer les intermèdes** (page 22) explique de quelles façons les PJ peuvent se fixer des objectifs et comment créer de bons événements durant les intermèdes. Cette section propose aussi un échantillon des tâches à accomplir dans ces moments-là et bien plus encore.
- **Gérer les règles** (page 28) vous offre des conseils sur la façon de rappeler efficacement les règles et de créer un règlement interne.
- **Résoudre les problèmes** (page 30) vous donne des conseils sur la façon de gérer la mort de l'intégralité du groupe, les joueurs problématiques et l'équilibre en termes de puissance.
- **Collaboration narrative** (page 32) inclut des outils pour aider les joueurs à contrôler l'histoire d'une manière plus directe.
- **Cas particuliers** (page 33) porte sur les parties organisées, les groupes en nombre inhabituel ou les joueurs aux besoins différents.
- **La rareté dans vos parties** (page 35) explique comment la rareté peut enrichir le thème et l'histoire de votre partie.
- **Structure de la campagne** (page 36) clarifie ce qui fait une bonne campagne, décrit comment déterminer son étendue et rendre les ennemis et les trésors plus convaincants.
- **Concevoir des aventures** (page 40) inclut les outils nécessaires à la création de vos propres aventures.
- **Concevoir une rencontre** (page 46) explique comment créer des rencontres divertissantes et surmonter les difficultés qui peuvent survenir lorsque vous créez des rencontres complexes.
- **Dessiner des cartes** (page 52) décrit les étapes importantes de la création de cartes et les symboles cartographiques courants.

CONSEILS D'USAGE

Cette section traite les sujets liés à la façon de diriger une partie. Si vous voulez savoir comment créer des types de contenus spécifiques, vous trouverez des indications tout au long du chapitre 2, dans les sections telles que Concevoir des créatures (page 56), Concevoir des mondes (page 122) et Communautés (pages 132).

Le *Livre de base* et ce guide explorent tous deux divers sujets mais il n'est pas nécessaire de tous les maîtriser pour être un bon MJ ! Il est important de se rappeler que vous n'êtes pas parfait et que les autres joueurs ne vous demandent pas de l'être. Les essais et les erreurs, les échecs et les victoires sont le lot de toute partie que vous dirigerez.

SESSION ZÉRO

Certains groupes préfèrent que tout le monde crée son personnage à l'avance pour être prêts à jouer lorsqu'ils se retrouvent pour une partie. Cependant, il peut être amusant de rassembler le groupe pour créer les personnages. Sans compter que cela pourrait vous être profitable ultérieurement. Une session dédiée à la création de personnage est appelée « session zéro ». La session zéro est souvent plus courte que les autres sessions de jeu, vous pouvez donc prévoir une brève scène d'introduction à narrer à vos joueurs lorsqu'ils auront tous terminé de créer leur personnage, ou tout simplement passer du bon temps ensemble et faire autre chose une fois la création de personnages terminée.

Organiser une session zéro permet aux joueurs de partager des informations sur leur personnage, facilitant ainsi les liens et les relations entre les PJ avant que l'aventure commence. La session offre aux joueurs l'occasion de s'investir dans l'histoire des autres personnages en étant témoins des décisions qu'ont prises les autres membres du groupe. Ces sessions offrent également la chance aux joueurs moins expérimentés de bénéficier de l'aide des vétérans pour créer leur personnage. Pour finir, la session zéro peut vous permettre de mieux comprendre les personnages et d'aider les joueurs à les intégrer dans l'aventure de plusieurs manières intéressantes.

LE RYTHME D'UNE SESSION DE JEU

La page 489 du *Livre de base* explique comment structurer, commencer et diriger une session de jeu. Tout cela dépend de la manière dont vous rythmez votre partie. La plupart des sessions doivent comporter des temps morts dans l'action, ponctués par des défis tels que des rencontres intenses, des puzzles à résoudre en explorant et des enquêtes. Vous pouvez aider les joueurs à se sentir plus impliqués dans la partie en leur proposant une grande variété d'obstacles. Le débit d'information compte aussi. Si le groupe rencontre un grand nombre de PNJ en très peu de temps, il peut avoir plus de mal à se souvenir des personnages. Il vaut mieux découper ces rencontres en plusieurs petites scènes et moments marquants.

Il vous faudra de l'entraînement pour savoir quand terminer une session. À peu près 20 min avant la fin prévue de la session de jeu, vous devriez vous interroger sur la façon dont vous voulez la conclure. Vous pouvez rendre votre session inoubliable en terminant par un cliffhanger : un moment si curieux et abrupt soulève des questions sur ce qu'il se passera par la suite. Il est possible terminer une partie juste avant un combat, lorsque les PJ trouvent des informations vitales ou découvrent un trésor, par exemple. Une méthode comme celle-ci peut inspirer les joueurs et les encourager à discuter de la partie entre deux sessions. Écrivez tout ce qui pourrait être

INTRODUCTION

BASES DE
LA MAÎTRISE
DE JEU

OUTILS

SOUS-
SYSTÈMESRÈGLES
ALTERNATIVES

GALERIE DE PNJ

GLOSSAIRE
ET INDEX



à sa disposition. Essayez de permettre le plus de choses possible à vos joueurs, s'ils prennent le temps de réfléchir à une stratégie. Si vous savez qu'une fouille ne leur servirait à rien, expliquez-leur assez tôt pour que le groupe ne perde pas trop de temps dessus. Si les PJ sont décidés à continuer, ce qui arrive souvent, vous pouvez faire en sorte qu'ils trouvent quelque chose d'utile mais sans importance.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES SUR SUIVRE L'EXPERT

Suivre l'expert est une activité particulièrement polyvalente qui permet à un PJ d'avoir plus de chances de réussir, s'il n'a pas la compétence adaptée ou l'accès à une activité d'exploration précise. Mais il ne faut pas que cela devienne systématique. Laissez les joueurs déterminer comment l'un d'entre eux va en aider un autre. La description peut vous donner matière à travailler et ajouter plus d'originalité à l'exploration au-delà des mécaniques du jeu. De plus, si l'un des PJ en aide un autre à plusieurs reprises et dans le même contexte, cela peut souligner un certain trait de caractère qui se dessine chez ce personnage. Si le roublard aide à chaque fois le guerrier à Échapper aux regards, le guerrier s'entraîne donc à la Discrétion et pourrait envisager d'améliorer ou de retravailler une compétence pour concrétiser cet entraînement. Ce type de liens rend les personnages plus vivants et leurs relations plus réalistes. Ils encouragent la camaraderie et les interactions entre les personnages.

IMPROVISER DE NOUVELLES ACTIVITÉS

La liste des activités d'exploration n'est pas exhaustive. Vous en trouverez plus dans les sous-systèmes spéciaux ainsi que dans les aventures et vous devrez souvent inventer vos propres

activités. Dans ce cas, nous vous recommandons de comparer les efforts demandés aux PJ aux activités d'explorations existantes et de prendre cela comme base de travail. Si cela vous semble trop compliqué, essayez de trouver une activité similaire. Par exemple, si les PJ effectuent leur exploration en Nageant, partez du principe que leur vitesse de voyage se base sur l'équivalent de 1 action par tranche de 6 secondes et que les autres activités d'exploration qu'ils peuvent entreprendre sans se fatiguer se basent sur une alternance de 2 actions par tranche de 12 secondes, ce qui fait en moyenne 1 action par tranche de 6 secondes (Défendre, par exemple, se base sur 1 action effectuée pour Marcher rapidement puis une autre pour Lever son bouclier, c'est pourquoi le PJ se déplace alors à la moitié de sa Vitesse). S'empresser est un bon exemple d'activité qui ne peut pas être effectuée indéfiniment, vous pouvez donc l'utiliser comme modèle pour les activités épuisantes pour lesquelles les PJ utilisent l'équivalent de 2 actions par tranche de 6 secondes.

Lorsque vous improvisez une activité d'exploration, songez à certains de ses avantages et inconvénients pour vous en inspirer. Qu'est-ce que les PJ pourraient oublier en effectuant cette activité ? Quel est le lien entre cette activité et celles du reste du groupe ? Si une activité semble être la meilleure option parmi les autres à chaque fois ou presque, vous devriez sans doute l'ajuster afin de maintenir un certain équilibre. Vous commencerez à comprendre au fil du temps quelles activités d'exploration votre groupe apprécie le plus.

SCÈNES D'EXPLORATION

Il peut être plus simple d'envisager l'exploration comme une série de scènes entrecoupées de rencontres qui ne servent

CHAPITRE 2 : OUTILS

Bien que le Livre de base contienne tous les outils dont vous avez besoin en tant que maître de jeu, vous pouvez vouloir disposer de ressources pour imaginer des contenus originaux pour vos parties, qu'il s'agisse de nouveaux objets, de créatures uniques ou d'un nouveau monde foisonnant que pourront explorer vos aventuriers.

Ce chapitre vous présente une grande variété d'outils pour vous aider à créer facilement et rapidement vos propres éléments. Vous y trouverez aussi des règles spéciales que vous pouvez incorporer à vos parties comme de nouveaux dangers et d'étranges objets magiques. Ce chapitre est organisé comme suit.

- Dans **Concevoir des créatures** (page 56) sont détaillées les étapes pour rapidement et facilement imaginer les créatures et les PNJ que vous souhaitez ou dont vous avez besoin pour répondre à toutes les situations que vous pouvez rencontrer dans vos parties.
- **Concevoir des dangers** (page 74) vous présente des règles et des conseils pour créer vos propres dangers.
- **Concevoir des objets** (page 82) vous guide dans la création de nouveaux trésors afin de satisfaire les appétits de vos joueurs.
- **Bizareries des objets** (page 86) présente des bizarreries simples mais mémorables que vous pouvez attribuer à un objet afin que sa nature soit aussi unique et excitante que ses capacités spéciales.
- **Objets intelligents** (page 88) présente des règles pour créer des objets dotés de leur propre conscience, qui sont des personnages à part entière, ainsi que quelques exemples pour vous mettre le pied à l'étrier.
- **Objets maudits** (page 90) s'intéresse aux objets qui ont certains inconvénients assez désagréables ou qui sont purement déplaisants. Vous y trouverez des objets maudits précis et une liste de malédictions que vous pouvez ajouter à des objets existants, un peu comme les runes.
- **Reliques** (page 94) aborde les objets magiques spéciaux dont la puissance augmente en même temps que celle des PJ et que vous concevez et développez avec vos joueurs.
- **Artefacts** (page 106) s'intéresse aux objets magiques les plus puissants et les plus imprégnés d'histoire du jeu qui ne peuvent être détruits que de manière extrêmement précise.
- **Gemmes et objets d'art** (page 114) augmente la diversité des récompenses financières des PJ et vous y trouverez 100 exemples d'objets d'art.
- **Afflictions** (page 116) inclut pléthore de malédictions, maladies et drogues à utiliser au cours de vos parties ainsi que des règles pour les drogues et les addictions utiles pour créer vos propres afflictions.
- **Créer des mondes** (page 122) vous explique comment imaginer votre propre monde ou votre propre univers. Cette partie vous ouvre la porte des trois suivantes qui vous proposent des outils pour vous aider à détailler les différents éléments de votre univers de jeu.
- **Nations** (page 130) inclut un système qui vous permet de rapidement définir les statistiques d'une nation avec toutes les informations dont vous avez besoin.
- **Communautés** (page 132) aborde tous les types de communautés allant des petits hameaux aux plus grandes métropoles. Cette section explique le rôle de la communauté dans une partie et propose un système pour rapidement définir ses statistiques avec tous les éléments dont vous avez besoin.
- **Les Plans** (page 136) inclut les différents traits planaires que vous pouvez utiliser pour imaginer vos propres plans et explorer tous les plans de réalité dans l'univers de l'âge des Prédications perdues.

C'est à vous de déterminer la proportion du jeu que vous voulez personnaliser. Bon nombre de MJ utilisent les règles et les créatures par défaut et font jouer leurs aventures sur Golarion ou un autre univers publié. D'autres MJ imaginent et incorporent de nouvelles créatures et de nouveaux lieux basés sur des thèmes étranges qui ne s'intègrent pas au jeu ou à l'univers standards de Pathfinder. À moins d'imaginer entièrement votre propre univers de jeu, vous pouvez généralement attendre d'utiliser de nouvelles règles et créations jusqu'à ce que vous estimiez qu'elles sont nécessaires pour votre prochaine partie.

CRÉATION VS MODIFICATION

Bien souvent, une petite modification à une créature, un objet, une aventure ou un autre élément du jeu peut s'avérer aussi utile qu'imaginer quelque chose de nouveau. Avant de vous lancer dans une nouvelle création, posez-vous quelques questions. Premièrement, est-ce que quelque chose de similaire existe déjà ? En répondant à cette question, ne vous limitez pas à l'aspect extérieur des choses. Peut-être avez-vous besoin d'une sorte de mille-pattes avec des griffes qui peut faire des Attaques d'opportunité et qui se régénère sauf s'il subit des dégâts d'acide ou de feu. Ça ne ressemble peut-être pas à un troll mais ce sont bien les statistiques de ce dernier que vous allez pouvoir reprendre pour concevoir toute ou partie de cette créature. Demandez-vous ce que vous auriez besoin de modifier entre votre idée et ce qui existe déjà. Cela vous aidera à trancher entre utiliser la règle de base avec de légères modifications, l'utiliser avec quelques ajustements, l'utiliser comme base pour imaginer la vôtre ou en inventer une entièrement. Enfin, demandez-vous de combien de temps vous disposez pour vous préparer, quel impact cela peut avoir sur votre campagne et l'importance des divergences que cela implique par rapport au concept de base. Moins l'élément est important pour votre jeu, ou moins vous l'utiliserez en partie, plus il est préférable de modifier un élément déjà existant.

INTRODUCTION

BASES DE
LA MAÎTRISE
DE JEU

OUTILS

SOUS-
SYSTÈMESRÈGLES
ALTERNATIVES

GALERIE DE PNJ

GLOSSAIRE
ET INDEX

CONCEVOIR DES CRÉATURES

Créer vos propres créatures étoffe votre univers de jeu et vous permet d'introduire des idées qui ne sont pas encore présentes dans des suppléments comme les Bestiaires. Ce guide vous aide à personnaliser les créatures selon vos désirs et à concrétiser votre imagination. Qu'il s'agisse d'étranges bêtes ou d'astucieux adversaires politiques, vous avez la possibilité de concevoir des créatures qui répondent aux besoins narratifs de votre histoire.



Les créatures ne sont pas définies de la même manière que les PJ. Les règles pour les concevoir sont plus souples et leurs statistiques sont basées sur des valeurs finales de référence plutôt qu'en combinant tous les modificateurs individuels. C'est une conception de haut en bas dans laquelle vous considérez le processus de création comme un tout et choisissez les détails qui reflètent votre intention plutôt qu'un processus visant à définir les statistiques de bas en haut en espérant que la créature finale corresponde à votre vision.

Ce guide vous propose un processus étape par étape pour construire des créatures mais, en vous familiarisant avec la création de créatures, vous pouvez opter pour d'autres méthodes. Vous pourriez débiter avec un pouvoir qui vous paraît important ou vous pouvez vouloir créer un incantateur d'un certain type. Il n'y a pas de mauvaises méthodes, ou de mauvais point de départ, pour compiler ou présenter votre création ; certains MJ préfèrent générer un bloc de statistiques aussi semblable que possible à celui des *Bestiaires* officiels tandis que d'autres préfèrent se baser sur quelques notes.

DÉVELOPPER LE CONCEPT

Avant de commencer à créer une créature, vous devez d'abord définir son concept. Vous avez probablement déjà une idée de base.

En complétant cette idée générale par des détails, prendre des notes peut vous permettre de ne pas vous égarer. Réfléchissez aux éléments de votre créature qui vous paraissent les plus intéressants et que vous voulez mettre en valeur au moment de définir ses statistiques. Par exemple, dans le *Bestiaire*, les démons sont des créatures du péché et sont conçus pour avoir des faiblesses contre certaines vertus qui sont leur antithèse. Les harpies enchantent des créatures en chantant, ce qui est illustré par leur principal pouvoir, Chant envoûtant. Notez les principaux aspects de votre créature et si vous avez un doute ultérieurement, vous pouvez revenir sur vos notes et vous demander : « Est-ce que cela met en valeur un des aspects fondamentaux de ma créature ou non ? »

Puis, réfléchissez au rôle qu'elle doit jouer dans vos parties. Est-elle prévue pour combattre ? A-t-elle un rôle social ? Doit-elle être une alliée fidèle ? Déterminer cela va vous aider à décider si vous devez lui donner d'importantes capacités martiales ou vous focaliser sur des compétences, des sorts ou des pouvoirs spéciaux. Réfléchissez à la manière dont elle peut se comporter si elle est en combat, si quelqu'un tente de lui parler ou si elle est dans une situation sociale. Est-elle plus efficace seule ou avec des alliés ? Quel type de personnage serait le plus à même de se confronter à elle ou serait particulièrement faible contre elle ?

Réfléchissez aussi à la complexité de la créature. C'est particulièrement important si vous envisagez d'avoir recours à un grand nombre de créatures de ce type. Si vous en utilisez cinq en même temps, il faut faire en sorte que leur tour se déroule de manière fluide et d'éviter des actions spéciales complexes. Une



Les rencontres avec une créature peuvent mettre en scène les créatures des *Bestiaires*, mais vous pouvez aussi créer les vôtres en utilisant les règles de la section Concevoir des créatures, p. 56.

Prévoyez des rencontres avec des dangers et des monstres vous laissant un peu de flexibilité, afin de les adapter au niveau actuel des PJ, éventuellement en créant des rencontres de bas niveau avec des notes pour les complexifier. Vous pouvez aussi opter pour une hexaexploration plus difficile ou dans un monde totalement ouvert et ne pas vous adapter aux joueurs. Dans ce cas, préparez un éventail de rencontres, sachant que certaines seront si violentes que la bonne tactique consistera à prendre la fuite. Vous pouvez même créer une poursuite pour rendre la fuite plus palpitante (voir Poursuite, p. 156).

TERRAIN

Chaque hexa devrait avoir un type de terrain prédominant, mais vous pouvez lui donner vie avec les informations de la section Environnement des pages 512 à 519 du *Livre de base*. Un hexa peut abriter un cours d'eau ou une route qui traverse la zone et facilite les déplacements des PJ tant qu'ils restent dessus. De plus, chaque hexa peut disposer de particularités, comme des ressources ou des secrets (voir l'encadré Types de terrains, p. 172).

GÉNÉRER DES CARTES D'HEXAGONES ALÉATOIRES

Si vous voulez créer votre carte aléatoirement, commencez par choisir un hexagone comme point de départ sur une carte vierge. Décidez ensuite du type de terrain de ce point de départ ou lancez les dés dans le tableau 3-4 : Type de terrain aléatoire. À

partir de là, laissez les joueurs décider dans quelle direction se diriger. S'ils entrent dans un hexa inexploré, générez-le en lançant 1d20 dans les tableaux 3-4 et 3-5 : Caractéristiques de terrain aléatoires pour déterminer le type d'hexagone et sa particularité.

Faites tout de même appel à votre bon sens lorsque vous utilisez cette méthode. À moins d'une intervention magique, il y a peu de chance de trouver une zone de glace arctique au beau milieu du désert. Cela dit, si vous trouvez une explication à ce phénomène, vous pourriez donner naissance à une rencontre ou une intrigue intéressante.

TABLEAU 3-4 : TYPE DE TERRAIN ALÉATOIRE

1d20	Résultat
1-3	Plaines
4-5	Désert
6-7	Aquatique (lac, mer ou océan)
8-9	Montagne
10-11	Forêt
12	Marais
13	Arctique
14-20	Comme l'hexa précédent

TABLEAU 3-5 : CARACTÉRISTIQUES DE TERRAIN ALÉATOIRES

1d20	Résultat
1-3	Site notable. Un élément remarquable qui distingue l'hexa.
4-6	Secret. L'hexa contient un secret que le groupe découvre en l'explorant.
7-9	Ressource. L'hexa contient une ressource de valeur appropriée à son terrain.
10-20	Standard. Une représentation standard du type de terrain.



TYPES DE TERRAIN

Voici des exemples de type de terrain à utiliser lors de la création de votre carte d'hexaploration. Chaque section indique la difficulté qu'il y a à traverser le terrain (soit un terrain dégagé, soit difficile, soit très difficile) et les ressources et secrets qui s'y trouvent peut-être.

AQUATIQUE

Terrain. Nécessite généralement un bateau ou une vitesse de nage, dépend de la force des courants et de la météo

Ressources. Poissons et crustacés, corail, perles, épaves

Secrets. Île isolée peuplée de monstres, communauté insulaire, pirates, villes englouties ou sous-marines avec des créatures aquatiques

ARCTIQUE

Terrain. Généralement difficile ou très difficile

Ressources. Nourriture rare (trous dans la banquise permettant de pêcher, sites de reproduction pour les phoques ou les baleines)

Secret. Passe dégelée permettant à un bateau de passer, caverne cachée, communauté isolée d'habitants de la région

DÉSERT

Terrain. Généralement difficile ou très difficile

Ressources. Source d'eau (souterraine, oasis, cours d'eau), richesses minérales

Secrets. Civilisations oubliées ensevelies sous les dunes

FORÊT

Terrain. Généralement difficile ou très difficile s'il s'agit d'une jungle dense

Ressources. Faune et flore variées, remèdes naturels, abondance de gibier

Secrets. Camp de bandits, cromlech druidique, clairière bénie par les fées ou cercle de champignons

MARAIS

Terrain. Généralement très difficile

Ressources. Matériaux utiles pour faire des remèdes ou des poisons

Secrets. Camp de pillards des rivières, cadavres et équipement de voyageurs malchanceux, sites mystiques

MONTAGNE

Terrain. Généralement très difficile ou difficile pour les collines

Ressources. Minéraux (dont or, argent et gemmes)

Secrets. Passe cachée, tour de guet ou étape construite par un empire voisin, antre de dragon, repaire de bandits.

PLAINE

Terrain. Dégagé

Ressources. Plantes utiles (lin ou coton)

Secrets. Artefacts abandonnés après une bataille historique, objets de valeur enterrés par des hors-la-loi pensant les récupérer plus tard

DIRIGER L'HEXAPLORATION

Une fois votre carte d'hexaploration achevée, il est tant que vos PJ partent à l'aventure ! Ils décident chaque jour de ce qu'ils comptent faire : soit en apprendre plus sur l'hexagone où ils se trouvent, soit en traverser un nouveau. Pour cela, ils annoncent une ou plusieurs activités d'hexaploration pour la journée. Elles revêtent deux formes : en groupe ou individuelles. Le nombre d'activités d'hexaploration qu'un groupe peut accomplir chaque jour dépend de la Vitesse du membre le plus lent. Si un groupe se divise, les membres les plus rapides peuvent accomplir plus d'activités basées sur leur propre Vitesse, mais à cause des rencontres aléatoires, cette option n'est pas sans danger. Un groupe se déplaçant à une Vitesse de 3 m ou moins est si lent qu'il ne peut même pas traverser un hexa dégagé en une journée. Un tel groupe met deux jours à accomplir une activité d'hexaploration.

TABLEAU 3-6 : ACTIVITÉS D'HEXAPLORATION PAR JOUR

Vitesse	Activités par jour
3 m ou moins	1/2
4,5-7,5 m	1
9-12 m	2
13,5 à 16,5 m	3
18 m ou plus	4

Ce rythme part du principe que les PJ campent et se reposent normalement pour rester en forme. Lorsque les PJ entament une nouvelle journée d'hexaploration, ils peuvent opter pour une marche forcée tant qu'aucun d'eux n'est fatigué. Cela leur permet d'accomplir l'activité Voyager une fois de plus (ou l'activité Voyager complète en une journée pour un groupe disposant d'une Vitesse de 3 m ou moins), mais c'est le seul type d'activité utilisable pour la journée. Un personnage peut avancer à marche forcée sans en pâtir pendant un nombre de jours égal à son modificateur de Constitution (1 jour au minimum). Toute journée de marche forcée supplémentaire le rend fatigué jusqu'à ce qu'il passe une journée entière d'intermède à se reposer.

ACTIVITÉS DE GROUPE

Pour qu'une activité de groupe fonctionne, il faut que tous les PJ y participent. Une telle activité compte comme une activité d'hexaploration quotidienne pour la totalité du groupe. Par exemple, si le groupe a 2 activités d'hexaploration par jour et décide de Voyager et de Partir en reconnaissance, aucun membre ne peut faire une activité d'hexaploration supplémentaire ce même jour. Il y a deux activités de groupe : Voyager et Partir en reconnaissance.

VOYAGER

DÉPLACEMENT

Vous progressez vers un hexagone adjacent. En terrain dégagé, par exemple en plaine, vous passez d'un hexagone à celui adjacent avec une activité Voyager. Pour traverser un hexa de terrain difficile, comme une forêt ou un désert, il faut dépenser deux activités Voyager tandis qu'il en faut trois pour franchir un hexa de terrain



SANCTIONS CONTRE LE BRACONNAGE

Les peines contre le braconnage en terres nobles peuvent être vicieuses. Il est courant de mutiler les braconniers en leur tranchant des doigts. Mais les sanctions sont parfois plus cruelles, comme faire tomber les braconniers dans leurs propres pièges et les abandonner à leur sort ou les attacher avec les peaux ensanglantées de leurs prises et envoyer des chiens les poursuivre à travers les bois.

FORESTIERS

Des forêts aménagées et exploitées pour approvisionner les villages aux terres domaniales où seuls les nobles et leurs serviteurs sont autorisés à chasser, les forêts pourvoient aux besoins de la population. Elles offrent des combustibles, de la nourriture, des herbes médicinales et des matériaux bruts aux communautés, tandis que les forêts protégées de la couronne produisent de la nourriture pour les tables des nobles et deviennent une source de divertissement lorsqu'ils organisent des chasses. Même les bois anciens, que nul mortel n'a pu altérer de sa main ou de sa lame, inspirent aux bardes des scènes où des légendes ont eu lieu et pourraient revoir le jour. Beaucoup trouvent les profondeurs de la forêt inquiétantes, mais d'autres vivent parmi les arbres, aux côtés des créatures qui s'y installent.

BRACONNIER

Certaines forêts sont protégées par des rois, d'autres uniquement par des bêtes sauvages. Les lois contre le braconnage assurent la protection des réserves privées des nobles ou la conservation des populations animales des forêts partagées, pendant certaines saisons. Les braconniers violent ces lois : par cupidité, désespoir ou parfois uniquement pour s'amuser. Bien que les sanctions contre le braconnage prévoient souvent une humiliation publique (voir Sanctions contre le braconnage), un bon braconnier est considéré comme un héros local dans les temps difficiles.

BRACONNIER

CRÉATURE 2

NM MOYENNE HUMAIN HUMANOÏDE

Perception +9

Langues commun

Compétences Artisanat +4, Discrétion +8, Duperie +4, Nature +7, Survie +7

For +2, Dex +4, Con +1, Int +0, Sag +3, Cha +0

Objets arc court composite (20 flèches), armure matelassée, gourdin, nécessaire de fabrication de pièges artisanaux

Fabrication de pièges artisanaux. Le braconnier peut utiliser la compétence Artisanat pour fabriquer les pièges artisanaux suivants : piège artisanal d'alarme, piège artisanal ralentisseur, piège artisanal marqueur et piège artisanal indicateur. Il peut en créer quatre par jour sans payer les matériaux, en utilisant 3 actions Interagir pour installer chaque piège artisanal.

Glaneur. Si le braconnier fait un échec ou un échec critique en utilisant Survie pour Subsister, cela compte tout de même comme un succès. Si le braconnier réussit son test, il peut procurer de la nourriture à 4 autres créatures qui mangent environ autant qu'un humain ou 8 en cas de succès critique.

CA 19 ; Réf +10, Vig +7, Vol +7

PV 30

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ♦ gourdin +8, **Dégâts** 1d6+5 contondants

À distance ♦ art court composite, +10 (mortel 1d10, propulsif, facteur de portée 18 m, rechargement 0), **Dégâts** 1d6+3 perforants

Chasser une proie ♦ (concentration). Le braconnier désigne comme sa proie une unique créature qu'il peut voir et entendre ou qu'il Piste. Il gagne un bonus de circonstances de +2 aux tests de Perception quand il Cherche sa proie ainsi qu'aux tests de Survie quand il

la Piste. À chacun de ses tours, le braconnier inflige 1d8 dégâts de précision supplémentaires lors de sa première Frappe réussie contre la cible chassée. Il ignore également le malus aux attaques à distance si cette proie se trouve dans le deuxième facteur de portée de son arme. Ces effets s'appliquent jusqu'à ce que le braconnier utilise de nouveau Chasser une proie.

PISTEUR

La forêt dissimule des créatures dangereuses, qu'elles se déplacent à quatre ou deux pattes. La lumière faible, les broussailles et les feuilles mortes conspirent pour masquer leurs traces. Dans de telles conditions, un œil non entraîné pourrait peut-être repérer

BRACONNIER

velstrac. D'épouvantables fiélons vivant sur le plan de l'ombre en quête de perfection et de sensations ultimes en ayant recours à l'automutilation. 141

vilains

dans la galerie de PNJ 246

village (trait). Les communautés avec ce trait sont assez petites et ont généralement un niveau qui n'est pas supérieur à 1. 134

ville (trait). Les communautés avec ce trait sont de taille modeste avec un niveau compris entre 2 et 4. 134

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; "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. "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; 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. 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 © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

The Book of Fiends © 2003, Green Ronin Publishing; Auteurs: Aaron Loeb, Erik Mona, Chris Pramas et Robert J. Schwalb.

Armies of the Abyss © 2002, Green Ronin Publishing; Auteurs: Erik Mona et Chris Pramas.

The Avatar's Handbook © 2003, Green Ronin Publishing; Auteurs: Jesse Decker and Chris Thomasson.

Book of the Righteous © 2002, Aaron Loeb.

Legions of Hell © 2001, Green Ronin Publishing; Auteur: Chris Pramas.

The Unholy Warrior's Handbook © 2003, Green Ronin Publishing; Auteur: Robert J. Schwalb.

virulent (trait). Il est plus difficile de se débarrasser des afflictions qui possèdent le trait virulent. Vous devez réussir deux jets de sauvegarde consécutifs afin de réduire le stade d'une affliction virulente de 1. Un succès critique réduit seulement le stade d'une affliction virulente de 1 au lieu de 2. 116

Voyager (action). La progression vers un hexagone adjacent; utilisée avec le sous-système d'hexaexploration. 172

voyou (PNJ) 213

zélate d'Asmodeus (PNJ) 219

PAIZO INC.

Directeurs artistiques • James Jacobs, Robert G. McCreary, Sarah E. Robinson

Directeur responsable de la conception du jeu • Jason Bulmahn

Responsables du développement • Adam Daigle, Amanda Hamon

Responsable développement du jeu organisé • Linda Zayas-Palmer

Développeurs • Eleanor Ferron, Jason Keeley, Luis Loza, Ron Lundeen, Patrick Renie, Michael Sayre, Jason Tondro

Responsable concepteur de Starfinder • Joe Pasi

Responsable développement Starfinder • John Compton

Développeur Starfinder Society • Thurston Hillman

Concepteurs • Logan Bonner, Lyz Liddell et Mark Seifter

Responsable rédacteurs • Judy Bauer

Rédacteurs • James Case, Leo Glass, Avi Kool, Adrian Ng, Lu Pellazar

Directeurs artistiques • Kent Hamilton et Sonja Morris

Responsable conception graphique • Emily Crowell, Adam Vick

Maquettiste • Tony Barnett

Responsable franchise • Mark Moreland

PDG Paizo • Lisa Stevens

Directeur de la création • Erik Mona

Responsable financier • John Parrish

Responsable des opérations • Jeffrey Alvarez

Responsable technique • Vic Wertz

Responsable programme • Glenn Elliott

Directeur des ventes • Pierce Watters

Associé ventes • Cosmo Eisele

Vice-président du marketing & des licences • Jim Butler

Responsable des relations publiques • Aaron Shanks

Production des médias sociaux • Payton Smith

Responsable du service client & de la communauté • Sara Marie

Responsable des opérations • Will Chase

Responsable jeu organisé • Tonya Wolrdridge

Ressources humaines • Angi Hodgson

Comptable • William Jorenby

Opérateur de saisie • B. Scott Keim

Directeur technologie • Raimi Kong

Responsable développement logiciel • Gary Teter

Coordinateur webstore • Katina Davis

Équipe du service client • Joan Hong, Virginia Jordan, Samantha Phelan,

Diego Valdez

Équipe des entrepôts • Laura Wilkes Carey, Mika Hawkins, Heather Payne,

Jeff Strand, Kevin Underwood

Équipe du site internet • Brian Bauman, Robert Brandenburg,

Whitney Chatterjee, Erik Keith, Josh Thornton, Andrew White

Pathfinder Core Rulebook (Second Edition) © 2019, Paizo Inc.; Auteurs: Logan Bonner, Jason Bulmahn, Stephen Radney-MacFarland, Mark Seifter.

Genie, Marid from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Auteur: Scott Greene, basé sur l'œuvre de Gary Gygax.

Pathfinder Gamemastery Guide © 2020, Paizo Inc.; Auteurs: Alexander Augunas, Jesse Benner, John Bennett, Logan Bonner, Clinton J. Boomer, Jason Bulmahn, James Case, Paris Crenshaw, Jesse Decker, Robert N. Emerson, Eleanor Ferron, Jaym Gates, Matthew Goetz, T.H. Gulliver, Kev Hamilton, Sasha Laranoa Harving, BJ Hensley, Vanessa Hoskins, Brian R. James, Jason LeMaitre, Lyz Liddell, Luis Loza, Colm Lundberg, Ron Lundeen, Stephen Radney-MacFarland, Jessica Redekop, Alistair Rigg, Mark Seifter, Owen K.C. Stephens, Amber Stewart, Christina Stiles, Landon Winkler, Linda Zayas-Palmer.

Guide du maître Pathfinder. Black Book Éditions. French translation © 2020, Paizo Inc.

This product is compliant with the Open Game License (OGL) and is suitable for use with the Pathfinder Roleplaying Game (Second Edition).

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Game Content: All trademarks, registered trademarks, proper nouns (characters, deities, locations, etc.), as well as all adjectives, names, titles, and descriptive terms derived from proper nouns), artworks, characters, dialogue, locations, organizations, plots, storylines, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content, or are exclusively derived from previous Open Game Content, or that are in the public domain are not included in this declaration.)

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

Pathfinder Gamemastery Guide © 2020, Paizo Inc. Paizo, the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, Pathfinder Society, Starfinder, and the Starfinder logo are registered trademarks of Paizo Inc.; the Pathfinder P logo, Pathfinder Accessories, Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Card Society, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Adventures, Pathfinder Battles, Pathfinder Cards, Pathfinder Combat Pad, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Flip-Tiles, Pathfinder Legends, Pathfinder Lost Omens, Pathfinder Pawns, Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Tales, Starfinder Adventure Path, Starfinder Combat Pad, Starfinder Flip-Mat, Starfinder Pawns, Starfinder Roleplaying Game, and Starfinder Society are trademarks of Paizo Inc.

INTRODUCTION

BASES DE
LA MAÎTRISE
DE JEU

OUTILS

SOUS-
SYSTÈMESRÈGLES
ALTERNATIVES

GALERIE DE PNJ

GLOSSAIRE ET
INDEX