



L'essentiel

CREATION DE PERSONNAGE

Création étape par étape

Étape 1 : créer un concept de personnage**Étape 2 : choisissez une race P.40****Étape 3 : choisissez un thème P.28****Étape 4 : choisissez une classe P.58****Étape 5 : finalisez les valeurs de caractéristique**

10 à chaque caractéristique + bonus Race + bonus Thème + 10 pts de personnalisation

Étape 6 : appliquez votre classe

Déterminez vos BBA, VIG, REF, VOL

Étape 7 : assignez les rangs de compétences et choisissez vos dons

1 rang max par compétence ; les compétences "formation nécessaire" nécessitent au moins 1 rang.

Choisissez un don de niveau 1 (deux dons pour les humains).

Étape 8 : achetez votre équipement P.166

1000 crédits

Étape 9 : complétez les derniers détails

Alignement, Classe d'armure, BBA, Capacité de transport, Divinité, Description, Monde d'origine, Initiative, Langues, PP, JS, Taille, Vitesse, Vaisseau spatial

Utilité des caractéristiques

Caractéristique	Compétences	Utilité
Force	1	attaque cc, attaque lancer, dégâts arme cc et dégâts arme lancer, capacité de transport
Dextérité	4	REF, CA, initiative, PP (tous les 2 niveaux), attaque à distance
Constitution	0	VIG, PE (à chaque niveau)
Intelligence	6 (*)	Rangs de compétences (à chaque niveau), bonus nb langues
Sagesse	4 (*)	VOL
Charisme	4 (*)	
Essentielle	-	PP, bonus nombre de sorts / jour, DD sorts = 10+NS+mESS

(*) : Ajouter jusqu'à 2 professions au choix basées sur Int, Sag ou Cha.

PV = PV (race) + PV (classe)

PE = PE (classe)

PP = roundup (n/2) + mEssentielle

DOCUMENT DE TRAVAIL

CREATION DE PERSONNAGE

Race	Description
Races	
Androïdes	Les Androïdes sont des créatures artificielles composées d'éléments aussi bien biologiques qu'artificiels, qui, à l'origine, ont été créés par les humains pour être des serveurs. Ils sont aujourd'hui affranchis et libres de poursuivre leur propre destinée parmi les étoiles.
Humains	Présents presque partout dans les Mondes du Pacte, les humains se sont répandus à travers les étoiles depuis la disparition de leur monde natal de Golarion. Ils ont la réputation d'être curieux, tenaces et d'avoir une grande faculté d'adaptation.
Kasathas	Ancienne race d'êtres dotés de quatre bras, venus d'un lointain système stellaire, les Kasathas sont de fervents traditionalistes dont les coutumes leur confèrent vis-à-vis des autres races une aura de sagesse et de mystère.
Lashuntas	Les Lashuntas ont des dons psychiques naturels. Ils regroupent en fait deux races : une est constituée d'individus grands et maigres et l'autre d'individus petits et puissants. Les deux fascinent tout autant les autres races et elle se consacre à l'érudition pour atteindre la perfection.
Shirrens	Autrefois intégrés à une terrifiante intelligence collective qui dévore tout sur son passage, les Shirrens insectoïdes ont muté et sont parvenus à échapper à son emprise. Ce sont aujourd'hui des individus indépendants épris de la liberté de choix mais qui conservent un fort attachement communautaire.
Vesks	Voués à la conquête et à la domination, les Vesks reptiliens viennent très récemment de mettre un terme à leur longue guerre contre les autres races des Mondes du Pacte. Cependant, beaucoup se méfient encore d'eux malgré leur sens de l'honneur et leur utilité au combat.
Ysokis	Passionnés et bagarreurs, les Ysokis sont des êtres évoquant des rats. Ce sont des experts aussi bien dans l'air de se fourrer dans le pétrin que de s'en sortir. Leur amour de la technologie, de l'exploration et des aventures les pousse à voyager à travers la galaxie.

Thèmes	
Chasseur de primes	Rien ou presque ne peut vous empêcher de traquer vos proies et de les ramener mortes ou vivantes.
Érudit	En tant qu'universitaire, vous avez assimilé une solide base de connaissances diverses et vous êtes toujours avide d'en savoir plus.
Explorateur stellaire	Vous vivez au milieu des étoiles à la recherche de mondes nouveaux à explorer et êtes toujours prêt pour l'aventure.
Hors-la-loi	Que vous soyez coupable ou non, vous êtes un criminel recherché dans une cité, sur une planète ou même dans toute la galaxie.
Icône	Vous êtes une célébrité populaire respectée au sein de l'espace colonisé.
Mercenaire	Vous êtes un mercenaire convenablement entraîné qui joue un rôle essentiel aux côtés de vos compagnons lors des combats.
Pilote de chasse	Grâce à vos mains toujours fermes et vos nerfs d'acier, vous êtes devenu un pilote compétent de vaisseaux spatiaux et d'autres véhicules.
Prêtre	Votre inébranlable dévotion à une philosophie ou une religion compose l'essentiel de votre personnalité.
Sans thème	Aucune de ces catégories décrites ci-dessus ne vous convient vraiment ou vous vous voyez comme une page blanche.
Xéno-chercheur	En voyageant au-delà des frontières de l'espace des Mondes du Pacte, vous vous efforcez d'établir des contacts avec des formes de vie extraterrestres.

Classes	
Agent	L'agent possède les compétences pour accomplir presque n'importe quelle mission exigeant de la discrétion et de la ruse, qu'il s'agisse d'une opération d'espionnage ou d'élimination.
Émissaire	Un émissaire utilise son intelligence et son magnétisme personnel pour aider ses alliés et tromper ses ennemis, souvent dans le cadre de négociations ou de démarches politiques.
Mécano	Maîtrisant l'art de la construction et de la modification des appareils, le mécano a pour compagnon soit une intelligence artificielle évoluée, soit un drone robot dernier cri.
Mystique	Le mystique canalise par magie l'énergie qui relie toute chose souvent grâce à un lien divin ou à la compréhension instinctive des systèmes biologiques.
Solarien	Le Solarien étudie et tire sa puissance du cycle de vie des étoiles. Ces techniques lui permettent de créer une arme ou une armure à partir d'un fragment d'énergie stellaire.
Soldat	Maîtrisant parfaitement les armes de la guerre, le soldat est prêt à semer le chaos quand il est nécessaire d'avoir recours à la force. Il se spécialise généralement dans une forme de combat.
Technomancien	Le Technomancien comprend le lien entre la magie et la technologie et l'exploite en pliant la réalité à sa volonté en fonction de ses besoins.

CREATION DE PERSONNAGE

Races

SOURCE	Page	FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA	Au choix	PV	Taille	Dons	Traits de race
Races de base												
Androïdes	42		+2		+2		-2		4	M	1	Fabriqué ; Vision exceptionnelle ; Émotions contrôlées ; Emplacement d'amélioration
Humains	44							+2	4	M	2	Don supplémentaire ; Compétent
Kasathas	46	+2			-2	+2			4	M	1	Foulée du désert ; Quatre bras ; Historien ; Grâce naturelle
Lashuntas damayas	48			-2	+2		+2		4	M	1	Dimorphe ; Magie des Lashuntas ; Télépathie limitée ; Étudiant
Lashuntas korashas	48	+2				-2	+2		4	M	1	Dimorphe ; Magie des Lashuntas ; Télépathie limitée ; Étudiant
Shirrens	50			+2		+2	-2		6	M	1	Perception aveugle ; Communautarisme ; Fascination culturelle ; Télépathie limitée
Vesks	52	+2		+2	-2				6	M	1	Expert en armure ; Intrépide ; Vision nocturne ; Armes naturelles
Ysokis	54	-2	+2		+2				2	P	1	Abajoues ; Vision dans le noir ; Dynamique ; Débrouillard
Héritage Pathfinder												
Demi-elfes	506							+2	4	M	1	Adaptabilité ; Sang elfique ; Sens aiguisés ; Vision nocturne
Demi-orques	507							+2	6	M	1	Autonome ; Férocité orque ; Intimidant ; Vision dans le noir
Elfes	508		+2	-2	+2				4	M	1	Immunités elfiques ; Magie elfique ; Sens aiguisés ; Vision nocturne
Gnomes enfants fées	509	-2		+2			+2		4	P	1	Curieux ; Dimorphes ; Espoir éternel ; Magie gnome ; Vision nocturne
Gnomes fades	509	-2		+2	+2				4	P	1	Curieux ; Dimorphes ; Espoir éternel ; Magie gnome ; Vision nocturne
Halfelins	510	-2	+2				+2		2	P	1	Bon équilibre ; Chance des halfelins ; Furtif ; Sens aiguisés
Nains	511		+2			+2	-2		6	M	1	Armes familières ; Connaissances de la pierre ; Ennemis anciens ; Lentement mais sûrement ; Vision dans le noir
Supp. Mondes du Pacte												
Astrazoaires	MP209	+2	-2				+2		4	M	1	
Bantrides	MP210	+2	+2	-2					4	P	1	
Borais	MP211		+2		-2	+2			6	M	1	
Khizars	MP212	-2	+2		+2				6	M	1	
ORI	MP213							+2 dex/for	2	P/M	1	
Strix	MP214	+2		+2		-2			6	M	1	

CREATION DE PERSONNAGE

Thèmes

THEME	FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
Chasseur de primes			+1			
Érudit				+1		
Explorateur stellaire			+1			
Hors-la-loi		+1				
Icône						+1
Mercenaire	+1					
Pilote de chasse		+1				
Prêtre					+1	
Sans thème						
Xéno-chercheur						+1

CREATION DE PERSONNAGE

Classes

Classe	Page	PV	PE	BBA	VIG	REF	VOL	Carac essentielle	Rangs	Aptitudes de classe au niveau 1
Agent	60	6	6 + mCON	+0	+0	+2	+2	Dextérité	8 + mINT	Armures légères ; Armes cc simples ; Armes légères, précision Avantage de l'agent ; Spécialisation ; Feinte offensive
Émissaire	68	6	6 + mCON	+0	+0	+2	+2	Charisme	8 + mINT	Armures légères ; Armes cc simples ; Armes légères ; Grenades Improvisation de l'émissaire ; Maîtrise ; Maîtrise de compétence
Mécano	76	6	6 + mCON	+0	+2	+2	+0	Intelligence	4 + mINT	Armures légères ; Armes cc simples ; Armes légères ; Grenades Intelligence artificielle ; Interface personnalisée ; Intrusion
Mystique*	90	6	6 + mCON	+0	+0	+0	+2	Sagesse	6 + mINT	Armures légères ; Armes cc simples ; Armes légères Connexion ; Contact guérisseur ; Sorts par jour : NS 0=infini, NS 1=2 ; Sorts connus : NS 0=4, NS 1=2 (+1 si Sag > 11)
Solarien	100	7	7 + mCON	+1	+2	+0	+2	Charisme	4 + mINT	Armures légères ; Armes cc simples, évoluées ; Armes légères Adeptes compétents ; Manifestation solaire ; Mode stellaire ; Révélation stellaire
Soldat	110	7	7 + mCON	+1	+2	+0	+2	Force ou Dextérité	6 + mINT	Armures légères, lourdes ; Armes cc simples, évoluées ; Armes légères, longues, lourdes, précision ; Grenades Style de combat principal ; Technique du style de combat principal
Technomancien*	118	5	5 + mCON	+0	+0	+0	+2	Intelligence	6 + mINT	Armures légères ; Armes cc simples ; Armes légères Cache de sorts ; Sorts par jour : NS 0=infini, NS 1=2 ; Sorts connus : NS 0=4, NS 1=2 (+1 si Int > 11)

* : accès à la magie ; mINT signifie modificateur d'Intelligence

Drones

Équipement	Page	PV	BBA	CA	bonus MJS	bonus PJS	Dons	Modules	Pouvoirs spéciaux
Drone	82	10	+1	+0	+2	+0	1	1	IA limitée ; Maître contrôle ; Modules de base ; Module de compétence

Châssis de drone	Taille	Vitesse	CAE	CAC	MJS	PJS	FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA	Aug. de carac.	Mod. de comp bonus	Modules initiaux
Drone de combat	M	9m	10	13	VIG	REF, VOL	14	12	-	6	10	6	Force, Dextérité	-	Plaques de renfort ; Emplacement d'arme ou bras de cc ; Maniement des armes
Drone furtif	P	12/6	10	12	REF	VIG, VOL	12	14	-	6	10	6	Dextérité, Sagesse	Discrétion	Griffes d'escalade ; Camouflage réactif ; Emplacement d'arme
Drone volant	TP	9/9	11	11	REF	VIG, VOL	6	16	-	6	8	6	Dextérité, Sagesse	Acrobaties	Dispositif de vol ; Emplacement d'arme

SORTS P.340

Mystique

Sort	École
NS 0	
Détection de la magie	divination
Détection des afflictions	divination
Fatigue	nécromancie
Hébètement	enchantement
Main psychocinétique	transmutation
Message télépathique	divination
Murmure d'outre-tombe	nécromancie
Projectile télékinésique	évocation
Son imaginaire	illusion
Sort symbolique	transmutation
Stabilisation	invocation
NS 1	
Armure réfléchissante	abjuration
Assaut mental	divination
Bulle de vie	abjuration
Charme personne	enchantement
Confusion mineure	enchantement
Déguisement	illusion
Détection des pensées	divination
Détection des radiations	divination
Feu follet de compagnie	invocation
Guérison mystique	invocation
Identification	divination
Injonction	enchantement
Lien mental	divination
Neutralisation d'état mineur	invocation
Partage de la langue	divination
Sens aiguisé	transmutation
Terreur	enchantement

Technomancien

Sort	École
NS 0	
Détection de la magie	divination
Détection des afflictions	divination
Lumières dansantes	évocation
Main psychocinétique	transmutation
Message télépathique	divination
Rayon d'énergie	invocation
Réparation	transmutation
Son imaginaire	illusion
Sort symbolique	transmutation
Transfert de charge	transmutation
NS 1	
Arme surchargée	évocation
Bulle de vie	abjuration
Compréhension des langages	divination
Déguisement	illusion
Détection de la technologie	divination
Effacement	transmutation
Graisse	invocation
Identification	divination
Image holographique	illusion
Projectile magique	évocation
Sens aiguisé	transmutation
Serviteur invisible	invocation
Surchauffe	évocation
Surtension	évocation
Verrouillage	abjuration
Vol	transmutation

Magie des Lashuntas

Sort	École
Infini	
Hébètement	enchantement
Main psychocinétique	transmutation
Une fois par jour	
Détection des pensées	divination
Magie gnome	
Sort	
École	
Une fois par jour	
Lumières dansantes	évocation
Son imaginaire	illusion
Sort symbolique	transmutation

Création étape par étape

Étape 1 : conception

Définir son utilisation

Étape 2 : déterminez l'échelon et les points de conception

Échelon 1, 55 PC

Étape 3 : choisissez une armature

Traceur, Intercepteur, Chasseur, Navette, Vaisseau cargo, Explorateur, Transporteur

Étape 4 : choisissez un réacteur

Définit le nombre d'UE (unités d'énergie du vaisseau).

Étape 5 : choisissez les propulseurs

Principalement le nombre d'hexagones par round

Étape 6 : choisissez les autres systèmes

Blindage, boucliers, compartiments annexes, contre-mesures défensives, détecteurs, ordinateurs, propulseurs drift, quartiers de l'équipage, systèmes de sécurité
Armes : Armes légères, Armes lourdes, Armes capitales

Étape 7 : derniers détails

LES REGLES

Les actions en combat P.244

A chaque round

1 action simple + 1 action de mouvement
ou 2 actions de mouvement
ou 1 action complexe

Action simple

Activer un objet
Attaquer (au corps à corps ou à distance)
Combattre sur la défensive
Effectuer un tir de couverture
Effectuer une manœuvre offensive
Feinter
Lancer un sort
Mettre fin à un sort
Se concentrer pour maintenir un sort
Se mettre en défense totale
Utiliser un pouvoir spécial

Action de mouvement

Dégainer ou rengainer une arme
Diriger ou rediriger un effet
Effectuer un déplacement prudent
Manipuler un objet
Ramper
Recharger
Se déplacer à votre vitesse
Se relever

Action rapide

Modifier votre prise
Se mettre à terre

Action complexe

Attaquer à outrance
Charger
Combattre sur la défensive
Courir
Donner le coup de grâce
Se replier

Réaction

Effectuer une attaque d'opportunité

Autres actions

Lâcher un objet
Préparer une action
Railler en combat
Retarder
Utiliser une compétence

Faire 10

Faire 20

Test de compétence

Progression P.26

Étape 1 : appliquez les éventuelles améliorations de caractéristique

4 caractéristiques à +2 entre 1 et 16, +1 sinon

Étape 2 : ajoutez les nouvelles attitudes de classe

Mettre à jour BBA, VIG, REF, VOL, PE, PP

Étape 3 : ajoutez les nouveaux dons ou les avantages du thème

Niveau	XP	Prog carac	Spécial
1	-	-	1er don, avantage du thème
2	1300	-	-
3	3300	-	2e don
4	6000	-	-
5	10000	1ère	3e don
6	15000	-	Avantage du thème

Étape 4 : allouer les rangs de compétence

Rang max -= Votre niveau

JARGON

Starfinder

Starfinder est un jeu de rôle futuriste mêlant technologie et magie. Le thème principal est l'exploration.

Les Mondes du Pacte

Les Mondes du Pacte sont un ensemble de civilisations concentrées dans le système solaire des Mondes du Pacte.

Le Drift

Le Drift est un phénomène de déformation de l'espace-temps permettant de se déplacer à une vitesse supérieure à celle de la lumière.

La Faille

La Faille est une période obscure de l'histoire, dont la durée est estimée à plusieurs milliers d'années. Des connaissances avant la Faille ont été perdues.

Golarion l'égarée

Golarion est la planète où ont lieu les aventures de Pathfinder. La Faille a provoqué la disparition inexplicquée de la planète, à la place de laquelle flotte la Station Absalom.

L'univers

La magie

La religion

Les planètes

Le Soleil*, Aballon, Castrovel, Station Absalom, Akiton, Verces, Idari, La Diaspora, Éox, Triaxus, Liavara, Bréthéda, Apostae, Aucturn.

* : Le Soleil n'est évidemment pas une planète mais une civilisation y vit néanmoins en orbite.

Station Absalom

La Station Absalom est l'élément central des Mondes du Pacte. C'est une planète artificielle de 8 km de diamètre, où se trouvent la plupart des représentants des races et civilisations des Mondes du Pacte. Elle contient la Pierre-Etoile en son centre.

La Pierre-Etoile

La Pierre-Etoile est un artefact mystérieux apparu avant la Faille. Elle agit comme une balise à travers le Drift et permet de revenir à Absalom par le chemin le plus rapide.

Abréviations

BBA	Bonus de base à l'attaque
CAC	Classe d'armure cinétique
CAE	Classe d'armure énergétique
CC	Corps à corps
DD	Degré de difficulté
FP	Facteur de puissance
JS	Jet de sauvegarde
MJS	Meilleur jet de sauvegarde (drones seulement)
NLS	Niveau du lanceur de sorts
NMG	Niveau moyen du groupe
NS	Niveau du sort
PE	Points d'endurance
PJS	Plus mauvais jet de sauvegarde (drones seulement)
PP	Points de persévérance
PV	Points de vie
RD	Réduction des dégâts
RM	Résistance à la magie
REF	Jet de sauvegarde de réflexes
VIG	Jet de sauvegarde de vigueur
VOL	Jet de sauvegarde de volonté

Capacités

EXT	Extraordinaire
MAG	Pouvoir magique
SUR	Surnaturel