

L'ESCORTE



 **Pathfinder-FR**
Le site des fans francophones de Pathfinder

Site <http://www.pathfinder-fr.org>

 <https://discord.gg/MYqudHH>

Contact dalvyn@gmail.com

**Une aventure d'introduction à
Pathfinder 2**

par la communauté de Pathfinder-FR

version 2.5 — 17/09/2023

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

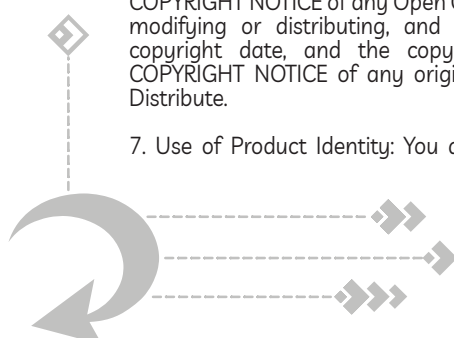
Paizo Inc. Community Use Policy (PCUP)

This document uses trademarks and/or copyrights owned by Paizo Publishing, LLC, which are used under Paizo's Community Use Policy. We are expressly prohibited from charging you to use or access this content.

This document is not published, endorsed, or specifically approved by Paizo Publishing. For more information about Paizo's Community Use Policy, please visit <http://paizo.com/communityuse>. For more information about Paizo Publishing and Paizo products, please visit <http://paizo.com>.

Ce document utilise des marques déposées et/ou des copyrights appartenant à Paizo Publishing, LLC selon 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 <http://paizo.com/communityuse>. Pour plus d'informations au sujet des produits de Paizo Publishing et de Paizo, veuillez visiter le site <http://paizo.com>.



EN GUISE D'INTRODUCTION

Merci d'avoir téléchargé l'aventure *L'escorte* !

Un projet communautaire

Objectifs du projet. Initialement, ce projet est né d'une envie de proposer une alternative au scénario de la boîte d'initiation officielle, que certains MJ ont déjà fait jouer un très (trop ?) grand nombre de fois. Les objectifs visés étaient

- de mettre à disposition un scénario relativement simple à prendre en main pour un MJ et des joueurs débutants ;
- de présenter une histoire permettant d'introduire progressivement « in situ » différents mécanismes de Pathfinder ;
- et d'offrir un cadre d'aventure riche avec de multiples occasions pour les PJ d'interagir avec le monde et ses PNJ (pas toujours via un combat) et suffisamment de pistes et d'informations pour permettre aux tables qui le désirent de développer encore plus ces éléments.

Juste la première partie ? Au fil des mois, le concept initial s'est développé et étoffé avec l'apport de nombreuses idées. L'aventure prévue initialement a pris une telle ampleur qu'il s'est avéré plus sage (pour pouvoir produire des résultats concrets) de se limiter à la première partie de celle-ci et de conserver les idées laissées de côté pour une suite à créer plus tard, un second scénario qui pourrait s'enchaîner après *L'escorte*.

Même si cette première aventure contient déjà plusieurs pistes destinées à être exploitées dans la suite, elle reste tout à fait jouable de manière indépendante. De plus, comme l'histoire se déroule dans la région d'Otari, la même région décrite à la fois dans la boîte d'initiation officielle, dans le recueil de scénario *Troubles in Otari* (« Otira en difficultés » en VF) et dans la campagne *Abomination Vaults* (« Caveau des abominations » en VF), il est relativement facile de trouver des informations, de l'inspiration ou des aventures prêtes à l'emploi pour poursuivre l'aventure, même sans sa seconde partie.

Projet communautaire sur Discord. *L'escorte* est l'aboutissement d'un projet communautaire mené sur le [serveur Discord de Pathfinder-FR](#) de mai 2023 à août 2023 et au cours duquel plusieurs membres ont apporté leur(s) brique(s) à l'édifice final : conception, idées, illustrations, rédaction, relecture, mise en page, critiques, support digital...

Le serveur est également avant tout un lien d'entraide et d'échanges : si vous avez des questions sur les règles de Pathfinder (ou Starfinder), si vous voulez partager vos expériences, si vous voulez participer à d'autres projets, si vous recherchez une partie (ou voulez en lancer une), n'hésitez pas à rejoindre la communauté !

Synopsis de l'aventure

L'escorte commence sur la route qui relie Absalom et Otari et longe la côte sud de l'île de Kortos. Alors qu'ils séjournent dans la Ville au centre du monde, Absalom, les aventuriers ont été recrutés comme mercenaires pour escorter et protéger la coursière centaure Narala et les colis dont elle a la charge jusqu'à sa destination, les Transports Gallentine, situés à Otari. Jusque-là, le voyage a été plutôt calme mais, quelques heures avant la fin du trajet, le groupe interrompt un petit groupe de kobolds occupés à piller un chariot qu'ils viennent d'attaquer. Les kobolds prennent la fuite mais non sans emporter quelques-uns des biens du marchand.

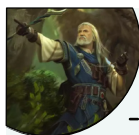
Ce dernier, désespéré, supplie les aventuriers de suivre les traces des brigands reptiliens et de lui ramener les documents et les marchandises qu'ils ont dérobés. La piste des kobolds traverse la forêt et mène jusqu'à la côte sud de l'île, où les aventuriers apprennent que les kobolds qui ont attaqué le marchand l'ont fait à contre-cœur, sous la pression de celui qui est devenu récemment le nouveau chef de leur tribu. Pour récupérer tous les biens volés, les aventuriers devront infiltrer le repaire des kobolds, un réseau de grottes enfoui dans les falaises qui s'élèvent face à la mer Intérieure. Ce faisant, ils auront l'occasion de mettre un terme au règne tyrannique du chef et de libérer les kobolds asservis.

L'aventure continue dans la seconde partie, *Le patelin oublié*, où les aventuriers pourront découvrir la véritable raison pour laquelle ils ont été engagés pour protéger une coursière transportant de simples colis et plongeront dans un mystère qui remonte à l'époque où Otari a été fondée.



Table des matières

EN GUISE D'INTRODUCTION	1
Un projet communautaire	1
Synopsis de l'aventure	1
Comment utiliser ce document ?	2
Version et glossaire pour Pathfinder 2	2
Crédits pour les illustrations	2
Remerciements	2
PARTIE 1 : L'ESCORTE	3
1.1 Sur la route d'Otari	3
1.2 Le marchand attaqué	4
1.2.1 Au détour du chemin...	
1.2.2 La scène du crime	
1.2.3 Les lézards des kobolds (Modérée 1)	
1.2.4 Le marchand coincé	
1.2.5 Les biens dérobés	
PARTIE 2 : À LA POURSUITE DES KOBOLDS	11
2.1 La piste des kobolds	11
2.2 Sur la plage abandonnée	11
2.3 Le passage piégé	12
2.3.1 L'approche	
2.3.2 Le passage étroit	
2.3.3 Coquillages...	
2.3.4 ...et crustacés (Difficile 1)	
2.3.5 Le kobold mort	
2.4 Les brigands kobolds	16
2.5 Retour vers le marchand	19
PARTIE 3 : LE REPAIRE DES KOBOLDS	21
3.1 La falaise	21
3.2 L'intérieur	21
A Le tunnel piégé	
B La salle des défenseurs (Modérée 1)	
C L'atelier du maître des pièges	
D La caverne des inférieurs	
E L'entrée secrète	
F L'enclos des bestioles	
G L'enclos aux fourmis (Modérée 1)	
H La grotte aux délices	
I La salle de dressage (Modérée 1)	
J Le passage en hauteur	
K Le trône du chef (Difficile 1)	
L La chambre du chef	
PARTIE 4 : CONCLUSION DE L'AVENTURE	40
4.1 Les kobolds libérés	40
4.2 Le retour	40
ANNEXES	41
Annexe 1 : Distribution des rôles	41
Annexe 2 : Récompenses et trésors	42
Annexe 3 : Glossaire	43



Ezren vous aide à gérer les décisions de vos joueurs

Les encarts décorés par l'image d'Ezren indiquant la direction que lui et ses alliés comptent prendre présentent des suggestions pour réagir à certaines décisions que vos joueurs pourraient prendre.

Cela permet de concentrer le texte principal de l'aventure sur les grandes lignes et les réactions « standards ». C'est d'ailleurs ce que la plupart des scénarios officiels font ; sans ça, le nombre de pages serait facilement doublé.



Mérisiel partage ses pensées sur le méta de l'aventure

Les encarts introduits par Mérisiel en pleine réflexion contiennent des commentaires généraux sur la manière dont l'aventure a été conçue, certaines techniques mises en place, des conseils pour la faire jouer à des joueurs débutants ou encore des réflexions et suggestions sur l'utilité et la manière d'aborder certains points de règle.



Lem vous dévoile les secrets des PNJ rencontrés

Les encarts marqués de l'image de Lem en plein exposé regroupent des informations supplémentaires sur certains PNJ-clefs de l'aventure pour vous permettre de les incarner plus aisément et de les faire réagir aux commentaires et actions des PJ.

Le format utilisé est inspiré de l'Universal NPC Roleplaying Template présenté sur le site [The Alexandrian](https://www.alexandrian.com/).



Quelques liens utiles

- Serveur Discord de Pathfinder-FR pour les retours et les discussions sur cette aventure : <https://discord.gg/MYqudHH>
- Wiki de ressources PF2 sur Pathfinder-FR : <https://www.pathfinder-fr.org/Wiki/Pathfinder2.MainPage.ashx>
- Site en ligne des règles de PF2 en français (traduction fan-made pour Foundry VTT) : <https://pf2e-srd.chepts.ovh/>



Comment utiliser ce document ?

Les informations essentielles concernant l'aventure sont concentrées dans le texte principal (généralement sur deux colonnes de taille égale). Certaines sections utilisent une mise en page différente (comme cette page et la précédente), avec une colonne plus large contenant le texte de l'aventure et une colonne plus étroite contenant un ou plusieurs encarts.

Ces encarts présentent des conseils pour la maîtrise, des rappels de règles, des suggestions pour présenter l'aventure aux joueurs, des informations complémentaires à l'aventure ou encore des explications sur les choix qui ont été réalisés lors de la création de ce scénario. La plupart des textes s'adressent directement au MJ et ont pour double objectif de faciliter la prise en main et la préparation du scénario et de donner un coup de pouce aux plus aventureux qui utiliseraient *L'escorte* pour première expérience de MJ.

Les illustrations qui décorent le coin supérieur gauche des encarts indiquent le type d'informations que l'encart en question contient. Plusieurs exemples sont donnés ci-contre. Chacune de ces illustrations met en scène un des personnages « iconiques » de la gamme Pathfinder 2 (il s'agit des personnages qui représentent chacune des classes créées par Paizo et qui sont disponibles sous la forme de personnages prétréris prêts à l'emploi).

Version et glossaire pour Pathfinder 2

La première rédaction de cette aventure a été réalisée après l'annonce mais avant la publication de la version Remastered de Pathfinder 2 (dont la sortie en VO est prévue pour novembre 2023). Quelques-uns des changements déjà communiqués publiquement ont été appliqués dans le texte de cette aventure, comme l'utilisation de «rang de sort» au lieu de «niveau de sort» ou la suppression de la restriction sur l'utilisation de l'activité Refocaliser.

Outre cela, certaines parties de l'aventure utilisent un vocabulaire qui est différent de celui des traductions officielles dans les cas où ces traductions officielles étaient problématiques ou pouvaient induire en erreur. Un tableau de correspondance entre les différents glossaires (et quelques explications derrière cette décision) se trouve dans les annexes en fin de document. De plus, à certains endroits dans le texte de l'aventure lui-même, des indications entre crochets précédées du sigle «TO» mentionnent la (t)raduction (o)fficuelle correspondante.

Crédits pour les illustrations

La plupart des illustrations contenues dans ce document ont été générées par une IA (merci à Jean-Michel, Krapouch et les autres membres du serveur Discord) et retouchées par Tilda Barvasi. Les œuvres suivantes font toutefois exception :

- l'illustration de Narala (par Parker West sur [Pixabay](https://www.pixabay.com/))
- l'illustration de Yorge (par Nikolai Ostertag, © Paizo)
- L'illustration d'Amiri en pleine méditation (par Tomasz Chistowski, © Paizo)
- La carte du passage piégé sur la plage (version d'origine par GLF)
- L'illustration des Transports Gallentine par Spectoral (sur [Deviantart](https://www.deviantart.com/))

Remerciements

Ce document n'aurait pas pu voir le jour sans la participation de nombreux membres du serveur Discord de Pathfinder-FR, dont (liste non exhaustive) Alias, Blackbiji, Cheps, Deidril, GLF, Jean-Michel, Krapouch, Lirot, Luigi, MJAjani, Mr.Fred, Oyuun, Shiva, Tilda Barsavi, Tordan, Wheldrake, Yumio, Yuya.

Un énorme merci à eux pour leurs précieux conseils, le temps qu'ils ont consacré à ce projet, leurs encouragements et leurs retours !

Au nom de toutes les personnes qui ont participé de près ou de loin à ce projet, merci aussi d'avoir choisi de télécharger ce document, de le lire et peut-être de l'utiliser pour faire découvrir Pathfinder (voire carrément le jeu de rôle) à de nouveaux joueurs ! Vos retours, critiques et suggestions, sont les bienvenus : n'hésitez pas à venir les faire sur le serveur Discord de Pathfinder-FR !

Bonne lecture... et bons jeux !

— Dalvyn

PARTIE 1 : L'ESCORTE

Alors qu'ils suivent la route reliant Absalom à Otari, à quelques heures à peine de leur destination, les aventuriers interrompent un groupe de kobolds occupés à piller le chariot d'un marchand itinérant qu'ils viennent d'attaquer.

1.1 Sur la route d'Otari

Quand l'aventure commence, les aventuriers voyagent vers Otari en compagnie de leur guide, la centaure Narala. Vous pouvez lancer la partie en lisant/paraphrasant le texte suivant.

Nous sommes le 4e jour du mois de Desnus de l'an 4723 du Calendrier d'Absalom et cela fait maintenant presque trois heures que vous avancez sur la route de pierres grises et usées qui relie Absalom à Otari. Des nuages glissent paresseusement sur l'horizon, caressés par les ailes de grands oiseaux marins, des cormorans cendrés probablement. Une brise à la forte senteur iodée fait onduler la cime des arbres de l'Immenwood qui borde le chemin, comme s'ils saluaient silencieusement votre passage tandis que vous progressez sur le chemin, Narala en tête.

Il y a trois jours de cela, vous passiez sous les remparts extérieurs d'Absalom, la Ville au centre du monde, par l'immense Porte des Percées, pour un voyage qui est sur le point de s'achever. Vous y avez été recruté pour une mission d'escorte qui vous mène jusqu'à la petite ville portuaire d'Otari, située plus à l'ouest sur la côte sud de l'île de Kortos. Lorsque vous vous êtes présentés à l'endroit convenu pour le départ, certains d'entre vous ont peut-être été surpris de découvrir qu'il ne s'agissait pas d'un convoi classique avec plusieurs wagons, ni même d'une carriole de marchand, mais d'un seul et unique coursier avec de larges fontes remplies de petits colis, de documents et de courrier. Mais pas n'importe quel coursier : une centaure, une créature mi-humaine mi-cheval, prénommée Narala qui travaille pour les Transports Gallentine, votre destination, un relais postal situé à Otari.

La somme qui vous sera remise à votre arrivée à Otari est loin d'être exceptionnelle : 100 pièces d'argent. Cependant, ce court trajet ne prend que trois ou quatre jours et le chemin qui relie Absalom à Otari est bien balisé, assez fréquenté, et réputé peu dangereux. Si tout se passe comme prévu, vous arriverez à Otari dans une poignée d'heures tout au plus. Mais, on le sait bien, les choses ne se passent que rarement comme prévu.

À travers les quelques bribes de conversation que vous avez échangées avec Narala, vous avez bien compris qu'elle considère votre présence inutile, voire encombrante. Elle a été très claire sur le fait qu'elle ne comprend pas pourquoi on a insisté pour qu'elle embauche une escorte alors qu'elle a l'habitude de faire le trajet seule, surtout que la présence de deux-pattes la ralentit.

Au cours de ce voyage qui est sur le point de se terminer, vous avez eu l'occasion de découvrir, voire peut-être même d'apprécier, vos compagnons de route, le fier caractère de la coursière centaure contribuant sans doute à resserrer les liens qui vous unissent.

C'est un bon moment pour demander à chacun des joueurs de présenter son personnage, qu'il s'agisse de détails physiques visibles à tous ou de ce que les autres personnages ont pu apprendre de lui au fil du voyage (ou avant si certains se connaissaient déjà).

Après les présentations, demandez aux joueurs si leurs personnages veulent profiter des dernières heures de voyage pour converser d'un sujet ou l'autre entre eux ou avec Narala. Vous pouvez utiliser les informations suivantes pour incarner la centaure au caractère fort et répondre aux questions des aventuriers.

DISCUTER AVEC NARALA

- **Son employeur.** Narala travaille depuis plusieurs années pour Oloria Gallentine, la responsable des Transports Gallentine, dont les bureaux se trouvent à Otari près de l'entrée de la ville. La plupart des habitants d'Otari qui veulent se procurer des biens disponibles seulement à Absalom passent par les Transports Gallentine.
- **Les colis.** Elle ne connaît pas la nature exacte des colis qu'elle transporte dans ses fontes ; elle s'est contentée de les prendre dans le dépôt d'Absalom pour les amener à Otari. C'est Oloria Gallentine qui gère les détails des transactions, le travail de la centaure consistant uniquement à transporter les colis qu'on lui confie et à les amener à bonne destination.
- **L'escorte.** Oloria a bien insisté pour qu'une escorte de mercenaires soit engagée. C'est une première pour Narala, qui a l'habitude de voyager seule et à vive allure (en tant que centaure, elle peut se déplacer quasiment deux fois plus vite qu'un humain). Elle sait juste qu'il s'agit d'une requête formulée par le commanditaire d'un des colis qu'elle transporte mais elle ne connaît pas son identité et ne sait pas de quel colis il s'agit. Elle suppose que le secret a été gardé pour éviter d'attirer l'attention sur le colis en question.



CE QUI S'EST PASSÉ AVANT LE DÉBUT DE L'AVENTURE

L'aventure commence directement au cours de la mission d'escorte. Si vous avez besoin de plus de précisions sur les événements qui ont conduit les aventuriers à cette situation, vous pouvez utiliser les suggestions suivantes.

La proposition de recrutement à laquelle les aventuriers ont répondu a été lancée par Zéphyr Sergilla, l'agent des Transports Gallentine à Absalom. Zéphyr a pour mission la collecte et la gestion des courriers à destination d'Otari. Il travaille dans un petit entrepôt qui sert à la fois de lieu de stockage pour les colis et de logement pour les coursiers de passage à Absalom.

L'annonce mentionnait qu'il s'agissait d'une mission d'escorte de quelques jours jusqu'à Otari, ainsi que la paie proposée, sans préciser que le convoi à protéger se réduisait à une unique coursière, un élément qui a pu surprendre les aventuriers qui s'attendaient peut-être à une caravane de plusieurs wagons de marchands.

Zéphyr a pu expliquer aux aventuriers que la présence d'une escorte était une requête de la part du commanditaire d'un des colis, requête que lui a transmise Oloria Gallentine, la responsable des Transports du même nom. Ni lui ni Narala ne connaissent l'identité du commanditaire en question, et ils ne savent pas non plus lequel des colis transportés est concerné. C'est le commanditaire qui a fixé la paie : elle est donc non négociable et ils l'obtiendront une fois arrivés à Otari.



Narala, coursière centaure pour les Transports Gallentine

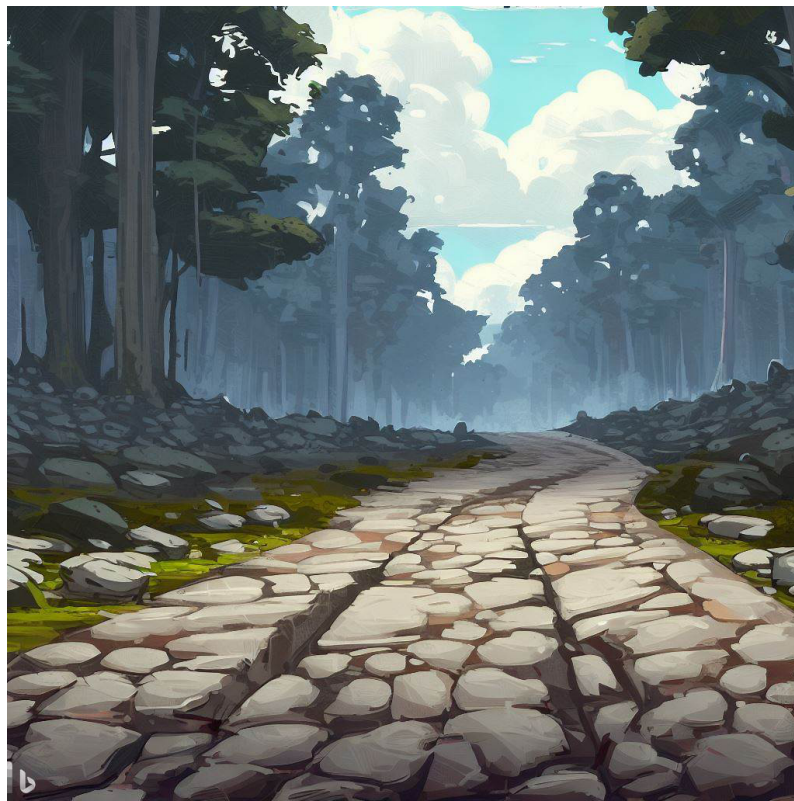
Apparence. Centaure de robe blanche aux cheveux gris clair. Elle porte de simples vêtements de voyage sur son torse humain, avec des décorations qui rappellent la couleur de sa chevelure. Deux larges sacoches en cuir sont suspendues à son dos équin et descendent de part et d'autre le long de ses flancs.

Phrases-types : « Quelle idée de me forcer à me coltiner des deux-pattes qui me ralentissent ? », « Comment ça, un cheval ? Vous ne savez pas faire la différence entre un centaure et un cheval ? Ça ne vous embête pas si je vous considère comme des gorilles alors ? »

La jouer. Narala n'a rien contre les PJ personnellement, mais elle n'apprécie guère le fait qu'on lui ait imposé d'engager une escorte qui la ralentit, surtout que la route entre Absalom et Otari, qu'elle a déjà parcourue à de nombreuses reprises, est sûre (et, même s'il y avait du danger, elle estime pouvoir jouer de sa vitesse pour distancer facilement le problème). Au-delà de son caractère un peu bourru et râleur, et de la frustration qu'elle ressent face au fait de devoir avancer quasiment deux fois plus lentement qu'à son habitude, elle n'hésitera pas à porter assistance aux aventuriers et aux autres voyageurs croisés qui en auraient besoin.

Narala est très fidèle et loyale envers les individus à qui elle a accordé sa confiance mais arriver à ce stade prend un temps considérable. Marquée par les événements de son passé et les jugements hâtifs dont elle a été victime, elle a tendance à adopter une attitude initiale froide et distante qu'on peut aisément prendre pour de l'hostilité, sans doute plus pour se protéger que par véritable antipathie.

Background. Narala est originaire d'une des tribus de centaures qui habitent au sein de l'Immenwood (et qui, contrairement à celles qui vivent sur les étendues rocheuses désertiques du nord-est de l'île de Kortos, entretiennent des relations relativement pacifiques avec les communautés humanoïdes voisines). À la suite d'une fausse accusation qui a entaché son nom, elle a tenté en vain de laver son honneur. Ostracisée, elle n'a eu d'autre choix que de quitter sa tribu et sa famille. Pendant les premières années, ses relations avec les humanoïdes qu'elle a croisés ont été plutôt difficiles et teintées de préjugés et de xénophobie, mais cela a changé quand elle a croisé Oloria Gallentine, la patronne des Transports Gallentine, qui lui a fait confiance et lui a proposé un travail adapté à ses talents naturels que sont la vitesse et l'endurance. Petit à petit, au fil des nombreuses livraisons qu'elle a effectuées à Otari, la communauté locale (ainsi que certains marchands itinérants comme Yorge) et Narala ont fini par s'approprier mutuellement. La centaure s'est trouvée une nouvelle tribu et fera tout pour la défendre et pour conserver une réputation sans tache.



1.2 Le marchand attaqué

1.2.1 Au détour du chemin...

Alors que la matinée touche à sa fin et qu'on peut apercevoir de temps en temps le soleil bien haut dans le ciel à travers la frondaison des arbres majestueux de l'Immenwood, votre groupe arrive à un endroit où la route régulièrement empruntée par des centaines et des centaines de voyageurs dessine une courbe pour contourner une petite colline boisée.

Au sortir de la courbe, un cri se fait entendre plus loin sur le chemin. C'est une voix nasillardre qui hurle ce qui semble être un avertissement un peu paniqué dans un langage aux syllabes gutturales où les consonnes s'entrechoquent, avertissement qui est immédiatement suivi de bruits de petits pas qui s'éloignent avec précipitation.

L'avertissement provient d'un des brigands kobolds posté en vigie derrière un arbre en bordure de chemin. Dès qu'il a aperçu les aventuriers s'approcher, il a lancé à l'attention de ses compères "Y'a d'autres grandes-guibolles qui arrivent !" en draconique (le langage des kobolds mais aussi des dragons).

Les aventuriers qui connaissent le langage draconique peuvent comprendre ses paroles. Si aucun personnage ne connaît cette langue, ils peuvent effectuer un test

de **Société DD 15**. Une réussite permet d'identifier le langage. Une réussite critique (c'est-à-dire un résultat qui dépasse le DD de 10 points ou plus ou encore un 20 naturel qui transforme une réussite simple en réussite critique) révèle également le sens général du cri : avertissement indiquant que quelqu'un arrive.

Les aventuriers qui cherchent à repérer l'origine de ce cri peuvent effectuer un test de **Perception DD 16**. En cas de réussite, ils aperçoivent une silhouette cachée derrière un arbre, qui déguerpit vers l'ouest en direction du chemin. La forme humanoïde pourrait ressembler à celle d'un

enfant humain à cause de sa taille mais sa grosse tête au museau allongé et sa longue queue indiquent qu'il s'agit d'autre chose. Sur base de cette description, un test de **Société DD 13** permet d'identifier les créatures en tant que des kobolds.

Narala commente la situation : "S'il y a du grabuge, c'est votre partie du boulot, mercenaires. La mienne, c'est de m'assurer que les colis arrivent à bonne destination." Si un des aventuriers a identifié l'observateur comme étant un kobold, elle ajoute "Des kobolds... évidemment. Ces vermines pullulent autour d'Otari."

Si, à ce moment ou plus tard, les aventuriers se demandent ce qu'ils savent au sujet des kobolds, vous pouvez utiliser les informations suivantes dans le cadre d'un test pour Rassembler ses connaissances.

RASSEMBLER SES CONNAISSANCES

Sujet Kobolds

Test secret Société DD 13 ou Connaissances (kobolds) DD 8

Échec. Les kobolds sont des créatures qui vivent généralement sous terre, en tribus.

Réussite. *Comme échec plus :* Dangereux, car intelligents et rusés, les kobolds compensent leur faiblesse physique par leur étonnant talent pour la confection de pièges et leur agilité, qui leur permet d'effectuer des retraites rapides en combat. Certaines légendes disent qu'ils seraient apparentés aux dragons - une parenté dont ils tirent une grande fierté et qui expliquerait les différentes colorations d'écaillés qu'on retrouve parmi les kobolds.

Réussite critique. *Comme réussite plus :* Quelques rares kobolds possèdent des capacités magiques comme la maîtrise des sorts ou même un souffle de feu, d'acide ou autre, ce qui souligne encore plus ce lien de parenté présumé. Ces individus-là ont tendance à utiliser leurs pouvoirs pour imposer leur volonté aux autres kobolds et deviennent souvent chefs de leur tribu. Les noms des kobolds évoluent au fil de leur vie, certains individus ajoutant des syllabes supplémentaires pour représenter leur importance — plus un nom kobold est long et plus l'individu qui le porte s'estime digne de respect.

Échec critique. *Comme échec plus :* Les caractéristiques reptiliennes des kobolds ne se limitent pas à leur apparence. Ils sont également dotés d'étonnants pouvoirs de régénération qui leur permettent de guérir très rapidement de leurs blessures. De plus, leurs écaillés leur donnent une résistance à l'électricité et à l'acide.

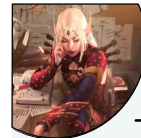
1.2.2 La scène du crime

Quand les aventuriers s'avancent de manière à pouvoir observer la suite du chemin, la scène suivante se présente à eux.

Au détour de la colline, le chemin continue quasiment en ligne droite en direction de l'ouest mais le passage est actuellement bloqué à une vingtaine de mètres par un chariot échoué en travers du chemin. Une de ses roues est brisée et sa cargaison de caisses, coffres et autres conteneurs divers est dangereusement penchée vers le bas-côté.

À l'avant, une mule harnachée braie nerveusement tout en tentant vainement de s'enfuir, mais les attaches qui la retiennent et le poids du véhicule lui rendent la tâche impossible, chacun de ses à-coups violents se propageant au chariot par des secousses qui risquent à chaque instant de tout faire verser.

Mais surtout, un peu plus loin, l'espace d'un court instant, vous entrepercevez plusieurs petites créatures humanoïdes de la taille d'un enfant disparaître dans la forêt. Elles présentent nettement une allure reptilienne avec leurs écaillés et leur longue queue. Quatre d'entre elles sont de couleur bleue tandis que la cinquième est verte.



Rassembler ses connaissances et jets secrets

Rassembler ses connaissances (ou « Se souvenir » avec la traduction officielle) est une activité très utile à bien des égards : elle permet non seulement de mieux comprendre les situations, l'histoire et les créatures rencontrées mais aussi d'élaborer des tactiques pertinentes en combat. Le coût d'une action pour Rassembler ses connaissances en combat semble parfois prohibitif aux joueurs, mais les informations gagnées permettent de choisir la bonne approche, d'utiliser le bon sort et d'éviter de gaspiller des ressources sur des tentatives qui ont peu de chance (voire aucune chance) de réussir.

En cas d'échec critique, les informations obtenues sont erronées, voire trompeuses. Comme il n'est pas toujours facile d'inventer quelque chose de faux mais crédible en pleine session, ce document suggère quelles informations donner pour chacun des résultats possibles lors d'un test pour Rassembler ses connaissances.

La possibilité d'un échec critique justifie également le fait qu'il s'agit d'un test secret, c'est-à-dire un test effectué sans que le joueur ne connaisse le résultat du d20 (qui est lancé par le MJ ou lancé à l'aveugle, selon que la partie se déroule en présentiel ou sur une table de jeu virtuelle). Même les joueurs les plus expérimentés et les plus honnêtes auront du mal à suivre les informations recueillies s'ils savent qu'ils ont obtenu un 1 sur le d20. Les tests secrets permettent d'éviter ce problème.



Et si les PJ la jouent en mode discret ?

Si certains personnages choisissent d'avancer cachés dans la forêt qui borde le chemin, comparez le résultat du test de Perception des lézards géants (le même test qui sert à déterminer leur initiative) avec le DD de Discrétion des personnages cachés (c'est-à-dire 10 + leur bonus de Discrétion). Les lézards géants ne perçoivent pas immédiatement les personnages cachés dont le DD de Discrétion est meilleur que leur initiative.

Les aventuriers cachés peuvent également lancer leur initiative en utilisant leur bonus de Discrétion (plutôt que leur bonus de Perception), ce qui pourrait les amener à agir avant les lézards. S'ils choisissent de le faire, pour quitter leur cachette ou attaquer, ils ne sont plus cachés au moment du tour des lézards. Ils peuvent aussi préférer Retarder leur tour, pour ne pas se faire repérer immédiatement et laisser les lézards se rapprocher avant d'agir.

Les règles sur la furtivité sont un peu plus étoffées que ce résumé mais cet encart devrait suffire pour gérer la première rencontre de l'aventure.



Avant que vous ne puissiez prendre complètement la mesure de la situation, elles sont déjà sorties de votre champ de vision. C'est à peine si vous avez eu le temps d'entendre celle qui a des écailles vertes aboyer des ordres brefs adressés à ses quatre congénères mais aussi et surtout à plusieurs lézards de belle taille occupés à se réchauffer au soleil sur le chemin à proximité du véhicule immobile.

L'unique syllabe incisive que la créature prononce suffit à sortir les lézards géants de leur torpeur. Même sans comprendre le mot prononcé, la signification du commandement est claire : les lézards géants se mettent à avancer vers vous en balayant l'air de leur langue fourchue, leur ventre mou frottant sur le sol. L'un d'entre eux enjambe le tronc immobile d'un humain dont les jambes semblent coincées sous le chariot, sur le côté et vers l'arrière.

Un personnage connaissant le draconique comprend les ordres du kobold aux écailles vertes : *"Plus vite, fainéants ! C'est pas si lourd que ça ! Allez, on file avec ce qu'on a !"* (aux quatre autres kobolds) et *"Attaquez !"* (aux lézards géants à priori dressés).

Dès la fin de la description, demandez aux joueurs de lancer l'initiative de leurs personnages : avant de pouvoir s'occuper des kobolds qui se sont enfuis, ils vont devoir gérer les lézards géants menaçants qui s'avancent dans leur direction.

1.2.3 Les lézards des kobolds (Modérée 1)

Au début de la rencontre, les kobolds ont déjà disparu dans la forêt. Narala, qui n'est pas seulement rapide pour se déplacer mais également prompt à réagir, tend le bras pour désigner le corps coincé sous le chariot et commente : *"Occupez-vous des lézards ; je vais voir si le conducteur est encore vivant."* Elle attend ensuite que les aventuriers engagent les lézards pour contourner le combat et se rapprocher du chariot et du marchand blessé en longeant l'orée de la forêt (elle peut parcourir 8 cases – ou 12 mètres – par action).

Si les aventuriers indiquent qu'ils prennent le temps d'observer attentivement la fuite des kobolds (ce qui n'est possible que lors du début de leur tour au cours du premier round du combat contre les lézards), ils ont à peine le temps d'apercevoir deux kobolds bleus disparaître dans la forêt au sud en transportant une large malle en bois munie de poignées métalliques sur les côtés et les deux autres faire de même avec une sorte de barrique qu'ils tiennent l'un dans son dos et l'autre devant lui. Le kobold vert, quant à lui, transporte sur son épaule une sacoche de cuir qui est visiblement prévue pour un individu humain de plus grande taille que lui.

Si, malgré les instructions de Narala, un des aventuriers tente de rattraper les kobolds plutôt que de s'occuper des lézards géants, cela nécessitera sans doute plusieurs actions de déplacement pour arriver à l'endroit où ils ont disparu dans la forêt et pour se rendre compte qu'ils sont hors de vue, masqués par les fourrés.

N'hésitez pas à utiliser les idées suivantes pour le convaincre qu'il y a des choses plus urgentes à gérer que les kobolds dans l'immédiat :

- le marchand coincé sous le chariot pourrait gémir ou hurler de douleur à chaque secousse du chariot, appelant « Par ici ! », « A l'aide ! » ou « Je suis coincé, et ça fait un mal de chien ! » ;
- un des lézards pourrait ignorer les aventuriers pour s'avancer de manière menaçante vers le marchand sans défense ;
- les kobolds ont disparu dans les fourrés et la direction qu'ils ont prise n'est pas évidente : il faudrait sans doute plusieurs longues minutes de fouille minutieuse pour rechercher leurs traces et tenter de suivre leur piste ;
- Narala tente de soulever le chariot pour libérer le marchand mais, frustrée, crie qu'il est trop lourd pour elle et appelle les aventuriers à l'aide ;

- les fourrés épais de la forêt regorgent de cachettes possibles où les kobolds pourraient facilement tendre une embuscade à un aventurier solitaire.

LES GECKOS DES FORÊTS

Les quatre lézards géants sont des geckos des forêts (un adulte et trois jeunes) dressés pour combattre et conditionnés à obéir aux ordres des kobolds (par Olka, la maîtresse des bestioles de la tribu kobold que les aventuriers auront l'occasion de rencontrer plus tard).

Au cours du combat, un des personnages pourrait vouloir consacrer une action pour Rassembler ses connaissances à propos des lézards géants. Dans ce cas-là, vous pouvez utiliser les informations suivantes.

RASSEMBLER SES CONNAISSANCES

Sujet Geckos des forêts

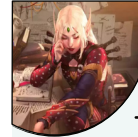
Test secret Nature DD 14

Échec. Ces immenses reptiles pourraient être des lézards géants, des varans ou même des geckos géants. Une chose est sûre, ils ne gobent pas que des mouches !

Réussite/réussite critique. Il s'agit d'une variété de lézards géants appelés "geckos des forêts", des créatures capables de grimper très rapidement le long des troncs des arbres et même d'autres parois dénuées de prises. Leur morsure est douloureuse mais, heureusement, pas empoisonnée. Ce sont des animaux assez agiles, de robustesse moyenne et d'esprit relativement faible (ce commentaire donne des indications sur les jets de sauvegarde des geckos des forêts ; n'hésitez pas à indiquer explicitement cette information surtout dans le cas de joueurs novices).

Échec critique. Ces geckos des forêts, facilement identifiables par la coloration verdâtre de leur peau, sont surtout craints pour leur morsure empoisonnée qu'ils utilisent pour affaiblir leurs victimes.

Le dressage cruel que ces geckos ont subi les a conditionnés à suivre les ordres des kobolds jusqu'au bout, en ignorant même leurs instincts naturels. Les geckos combattent jusqu'à la mort (ou jusqu'à ce qu'un kobold leur ordonne de se replier, mais cela a peu de chances de se produire ici).



Première rencontre, premier combat

Pas de panique ! Tout va bien se passer ! Voici quelques suggestions et rappels que vous pouvez partager avec les joueurs.

L'initiative. Il s'agit d'un test de Perception.

- L'ordre dans lequel les participants prennent leur tour de jeu est déterminé par l'initiative.
- Les plus hauts résultats jouent en premier. En cas d'égalité, les PNJ jouent avant les PJ. En cas d'égalité entre PJ, ils choisissent l'ordre exact.
- Si des PJ se cachent, lisez la note d'Ézren « Et si les PJ la jouent en mode discret ? »

Les bases du combat. Au début de son tour, chaque participant renouvelle son quota de 3 actions et 1 réaction. La réaction peut être utilisée hors du tour, pour autant que le déclencheur se produise. Quelques actions possibles :

- *Attaquer* (Frapper) prend 1 action.
- *S'avancer* [TO Marcher rapidement] de sa Vitesse prend 1 action.
- *Dégainer* une arme prend 1 action.
- Des actions inspirées par les compétences (Démoraliser, Bousculer, Mettre à terre...).
- Des actions propres à un personnage (don, capacité...).

La pénalité d'attaque multiple (PAM). La PAM s'applique quand un participant effectue plusieurs attaques lors d'un même tour. La PAM s'élève à -5 sur la 2^e attaque puis à -10 sur les suivantes mais certaines armes (agiles) réduisent ces pénalités à -4 et -8.

Un participant qui se déplace puis Frappe ne subit pas la PAM car, même si c'est sa 2^e action, cela reste sa 1^{re} attaque.

Deux conseils.

- Seules certaines créatures (généralement celles qui disposent de capacités martiales bien entraînées ou instinctives) peuvent porter une attaque d'opportunité. N'hésitez donc pas à vous déplacer et à vous repositionner stratégiquement, pour des combats plus dynamiques !
- Tous les avantages sont bons à prendre. Si vous prenez un adversaire en tenaille, sa CA subit une pénalité de -2 à la CA contre vos attaques (et celles de votre allié) !

Lancer le combat. Les geckos sont de simples animaux entraînés à attaquer de manière frontale ; ils ne cherchent pas à prendre les aventuriers en tenaille. Allez au plus simple pour cette première rencontre, histoire de bien ancrer le fonctionnement de base des combats. Et, surtout, amusez-vous !



**Yorge,
marchand varisien**

Apparence. Humain d'à peu près 35 ans, de taille moyenne, avec la peau légèrement beige et des cheveux et des yeux brun foncé. Il porte une chemise blanche, un doublet en cuir et des pantalons bruns.

Phrases-typiques : « Par Desna, moi qui pensais que cette route était sûre ! », « C'est la bonne fortune qui vous a amenés ici. Sans vous, j'aurais pu rester coincé pendant des heures sous ce chariot ! »

Le jouer. Yorge semble avoir constamment besoin de prouver son honnêteté et sa valeur aux yeux de ses interlocuteurs, sans doute pour combattre les nombreux préjugés que bon nombre de personnes nourrissent à l'égard des Variens (que beaucoup considèrent comme des voleurs, profiteurs et escrocs peu dignes de confiance). Il dispose de quatre atouts pour l'aider à atteindre cet objectif : sa verve, son charisme, le fait qu'il est fondamentalement honnête et la reconnaissance sincère qu'il éprouve envers ceux qui lui viennent en aide.

Background. Yorge a décidé de quitter Korvosa il y a une quinzaine d'années, au moment où la ville était ravagée par une épidémie que beaucoup attribuaient aux Variens établis dans les faubourgs pauvres. Il a pu embarquer à bord d'un navire à destination d'Absalom à peine quelques jours avant que le port de Korvosa ne soit fermé. Une fois arrivé dans la ville au centre du monde, il a décidé d'y refaire sa vie en montant son commerce, qui consiste à servir d'intermédiaire entre des artisans de la ville et certains commerçants d'Otari et des autres communautés voisines (un travail qui lui plaît beaucoup grâce aux nombreuses opportunités de voyage qu'il lui procure).

Cela fait maintenant cinq ans qu'il essaie petit à petit de se créer une liste de contacts et d'obtenir la confiance de ses partenaires commerciaux, mais la chose est bien plus difficile que ce qu'il avait imaginé au départ. Il fait régulièrement le trajet entre Absalom et Otari mais c'est la première fois qu'il subit une attaque. La perte de son registre de comptes, de ses notes et de ses contrats contenus dans la sacoche dérobée, pourrait signer la fin de son commerce qui, bien qu'en plein essor, est encore loin d'être solidement établi.



Un aventurier qui remarque ce fait peut effectuer un test de **Nature DD 14** pour se rappeler que cela ne colle pas du tout au comportement naturel et instinctif des geckos des forêts, qui ont même généralement tendance à fuir face à tout opposant capable de les mettre en danger, et en déduire que ces spécimens ont dû subir un dressage strict et très certainement cruel pour se comporter de la sorte.

À l'exception de cette particularité, les geckos combattent sans tactique spécifique : ils se contentent de s'en prendre à l'adversaire le plus proche ou au dernier adversaire qui les blessés sans chercher à prendre en tenaille.

GECKO DES FORÊTS

CRÉATURE 0

N TAILLE MOYENNE ANIMAL

Perception +6 ; vision nocturne

Compétences Acrobaties +7, Athlétisme +4 (+8 pour Grimper), Discrétion +5

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

Grimpeur hors pair Les pattes d'un gecko des forêts lui permettent d'escalader quasiment n'importe quelle surface aussi lisse ou verticale soit-elle. Si un gecko des forêts effectue un jet d'Athlétisme pour Escalader et obtient un échec critique, celui-ci est traité comme un échec simple.

CA 16 ; **Réf** +9, **Vig** +5, **Vol** +4

PV 15

Vitesse 6 cases, escalade 6 cases

Càc ➤ mâchoires, +7 ; Dégâts 1d6+2 P

JEUNES GECKOS DES FORÊTS (3)

CRÉATURE -1

N TAILLE MOYENNE ANIMAL

Perception +5 ; vision nocturne

Compétences Acrobaties +6, Athlétisme +4 (+8 pour Grimper), Discrétion +5

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

Grimpeur hors pair comme le gecko des forêts

CA 15 ; **Réf** +8, **Vig** +4, **Vol** +3

PV 8

Vitesse 6 cases, escalade 6 cases

Càc ➤ mâchoires, +7 ; Dégâts 1d4+1 P

1.2.4 Le marchand coincé

Une fois le combat terminé, Narala appelle les aventuriers pour qu'ils viennent lui donner un coup de main : l'homme coincé sous le chariot est encore vivant, mais la centaure est incapable à elle seule de soulever suffisamment le véhicule, régulièrement agité par le mulet énervé, pour le dégager. Les secousses provoquées par l'animal rendent la tâche plus difficile et font pousser des gémissements de douleur au marchand coincé.



Un test de **Perception DD 12** permet de se rendre compte que Narala semble particulièrement affectée par la situation, et qu'elle accorde beaucoup d'importance au fait de venir en aide au marchand coincé sous le chariot, ce qui peut trancher avec son comportement précédent et les reproches bourrus qu'elle a formulés envers les aventuriers. Une réussite critique, permet à l'aventurier observateur de repérer des signes clairs de préoccupation sur le visage de Narala et des regards inquiets dans la direction du marchand coincé : Narala le connaît.

RÉCAPITULATIF DES TESTS : LE MARCHAND COINCÉ

Action	Test
Calmer le mulet	Nature DD 15
Détacher le harnachement du mulet non calmé	Athlétisme ou Art du Voleur DD 15
Soulever le chariot (voir aussi les modificateurs dans le texte de l'aventure)	Athlétisme DD 20
Examiner les blessures du marchand	Médecine DD 10
Effectuer une réparation de fortune sur le chariot	Artisanat DD 14

N'hésitez pas à prendre des notes sur le comportement des aventuriers et l'aide qu'ils apportent au marchand dans cette scène : cela pourra influencer les réactions du marchand et d'autres PNJ dans les sections suivantes de l'aventure.

CALMER LE MULET

Un aventurier entraîné en Nature peut tenter de calmer le mulet avec un test de **Nature DD 15**. En cas de réussite, celui-ci cesse de se débattre et il devient possible de le détacher. En cas de réussite critique, l'animal est non seulement calmé mais fait suffisamment confiance à l'aventurier pour se laisser guider afin d'aider les aventuriers lorsqu'ils tenteront de soulever le chariot.

À défaut, il est possible de détacher le harnachement du mulet via un test d'**Athlétisme** (en utilisant sa force pour contrer les secousses du mulet) ou d'**Art du voleur** (en utilisant son agilité et son doigté) **DD 15**. En cas de réussite, le mulet s'enfuit sur le chemin dès qu'il est libéré. En cas de réussite critique, non seulement le mulet est détaché mais l'aventurier parvient également à l'empêcher de s'enfuir. Il est alors possible d'aller l'attacher à un arbre pour lui laisser le temps de se calmer.

SOULEVER LE CHARIOT

Pour dégager le marchand coincé, il faut soulever le chariot, ce qui nécessite un test d'**Athlétisme DD 20**. Le DD de ce test est modifié par les circonstances décrites dans le tableau suivant.

SOULEVER LE CHARIOT DU MARCHAND

Situation	DD
Le mulet est encore attaché au chariot et énervé, causant des secousses régulières.	+5
Le mulet a été calmé et un aventurier le guide pour aider à soulever le chariot.	-2
Les aventuriers ont pris 10 minutes pour vider le chariot de son contenu.	-2

Se mettre à deux pour soulever le chariot. Si deux personnes s'attellent à la tâche (vu le positionnement du chariot, il n'y a pas assez de place pour plus de participants), les deux effectuent un test d'**Athlétisme**. Le meilleur résultat compte comme test principal et l'autre, comme Aide.

Le test d'Aide permet d'apporter un modificateur au test principal : +1 en cas de réussite, +2 en cas de réussite critique, +0 en cas d'échec, et -1 en cas d'échec critique (la tentative d'aide est tellement mal coordonnée qu'elle gêne plus qu'autre chose).

LES BLESSURES DU MARCHAND

Un examen rapide du marchand et un test de **Médecine DD 10** permet de déterminer que celui-ci a une jambe cassée par la chute du chariot. Traiter ses blessures ou le faire profiter de soins magiques peuvent atténuer la blessure mais, même alors, les douleurs persistent et le marchand continuera à marcher difficilement pendant au moins quelques jours. Naturellement, Narala prend très mal toute suggestion de servir de monture personnelle pour le marchand !

Le marchand demandera aux aventuriers ou à Narala de lui amener une petite boîte en bois sombre qui se trouve dans une des caisses du chariot. À l'intérieur se trouvent des outils de guérisseur et deux élixirs de vie inférieurs. Si les aventuriers ne sont pas parvenus à traiter ses blessures, il en utilisera un.

L'ÉTAT DU CHARIOT

Lors de l'attaque des kobolds, le mulet a pris peur et a tenté de tourner rapidement, ce qui a fait chuter le marchand et brisé l'une des roues du véhicule, qui s'est ensuite effondré sur l'homme. Le chariot n'est plus utilisable en l'état mais, comme il ne reste plus que quelques kilomètres jusqu'à Otari, une réparation de fortune pourrait suffire, surtout si le mulet est encore disponible pour tirer le véhicule. C'est la conclusion à laquelle un aventurier entraîné en Artisanat peut arriver en examinant la roue.

Un test d'**Artisanat DD 14** permet d'effectuer cette réparation de fortune en utilisant quelques-uns des matériaux qui se trouvent dans le stock du marchand ; la réparation tiendra au moins pour le reste du voyage jusqu'à Otari. En cas de réussite critique, la réparation est même suffisamment solide pour ne pas être juste temporaire.

1.2.5 Les biens dérobés

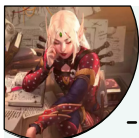
Une fois sorti d'affaire, le marchand remercie Narala et les aventuriers de l'avoir sorti de ce mauvais pas. Narala et lui se connaissent et s'appellent par leurs prénoms, mais ce n'est pas le cas des aventuriers : il se présente à eux comme étant Yorge.

Lorsqu'il a l'occasion d'examiner le contenu du chariot, Yorge se rend compte rapidement de ce qu'il manque, ce qui lui cause visiblement une grande inquiétude. Il scrute les alentours nerveusement, comme pour essayer de retrouver, sans succès, ce que les kobolds lui ont dérobé tout en répétant "Oh non, oh non, oh non". Si les aventuriers (ou Narala, inquiète) s'enquière du problème, il explique que des marchandises très importantes, représentant un investissement significatif, sont manquantes et que les dettes encourues pourraient complètement mettre à mal son commerce. Au bout d'un moment, il se tourne vers les aventuriers.

"Je... je vous dois déjà beaucoup. Pour votre aide, pour m'avoir sorti de sous le chariot et..." - il se mord la lèvre inférieure, hésitant à continuer ou cherchant ses mots.

"Mais pourriez-vous encore m'accorder une faveur ? Les kobolds ont emporté plusieurs de mes biens et, sans eux, je... je ne sais pas si mon affaire pourra survivre. Est-ce que... est-ce que vous accepteriez d'essayer de suivre leurs traces et de retrouver mes possessions ? Vous serez récompensés, bien sûr."

Narala ne commente pas immédiatement et se contente de se tourner vers les aventuriers pour attendre leur réponse. S'ils lui demandent son avis, elle hésite un instant, regarde Yorge pendant quelques secondes, puis indique que, comme la route n'est pas très éloignée de la côte, les kobolds n'ont pas pu aller très loin, et qu'il vaut sans doute mieux profiter du fait que la piste est encore fraîche. Elle se racle la gorge et ajoute que les



Récupérer après le premier combat

Le système Pathfinder 2 suppose que la plupart des rencontres seront abordées par des PJ qui disposent, si pas forcément de tous leurs sorts et de tous leurs capacités utilisables a un nombre limité de fois, au moins de (quasiment) tous leurs Points de vie et toutes leurs ressources renouvelables (comme les points de focalisation).

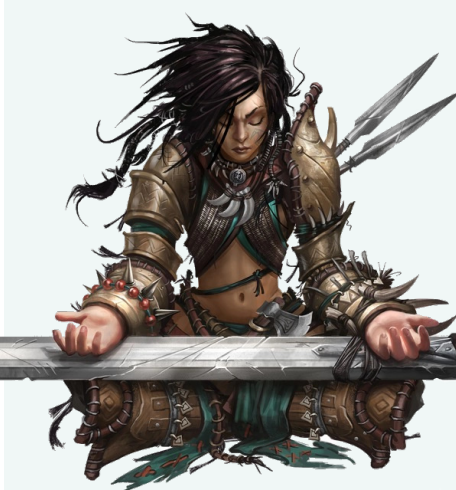
La plupart de ces ressources peuvent être récupérées via des activités qui nécessitent une dizaine de minutes, comme les suivantes.

Réparer un bouclier. Si un aventurier a utilisé un bouclier pour bloquer un coup, il y a de grandes chances pour que celui-ci ait été endommagé. L'activité Réparer permet, avec un test d'Artisanat (DD 14 dans le cas d'un bouclier commun) et en utilisant un kit de réparation (Yorge pourra en prêter un si nécessaire) de redonner quelques Points de vie à un bouclier endommagé en 10 minutes. Cette activité est répétable à volonté.

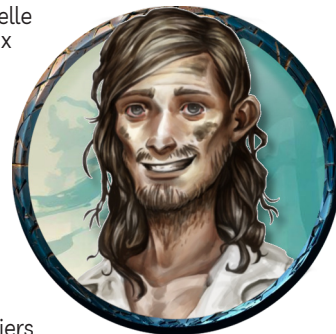
Soigner un PJ blessé. Pour les Points de vie des aventuriers eux-mêmes, l'activité Traiter les blessures permet, en 10 minutes, de redonner 2d8 Points de vie via un test de Médecine DD 15 (il faut être entraîné en Médecine) en utilisant un kit de guérisseur (là aussi, Yorge pourra en prêter un).

L'activité n'est pas répétable immédiatement : le patient doit attendre au moins 50 minutes après la fin du traitement avant de pouvoir en bénéficier à nouveau (ce qui signifie qu'il ne peut profiter de Traiter les blessures qu'une fois par heure).

Refocaliser. Cette activité, qui nécessite 10 minutes, peut prendre des formes diverses en fonction du personnage (prier, méditer, communier avec la nature). Elle permet de récupérer un Point de focalisation. Certains personnages peuvent refocaliser tout en réalisant une autre activité thématiquement liée à la source de leurs sorts de focalisation (par exemple, un prêtre d'une divinité altruiste pourrait refocaliser tout en soignant un allié).



livraisons ont déjà pris du retard parce qu'elle devait se coltiner des lambinards à deux pattes, quelques heures de plus ne changeront pas grand-chose. Elle refuse d'accompagner les aventuriers, préférant rester avec Yorge et promettant de les attendre au moins quelques heures. Elle les gratifie d'un hochement de tête reconnaissant quand ils acceptent d'aider le marchand.



DISCUTER AVEC YORGE (ET NARALA)

En discutant avec Yorge et Narala, les aventuriers peuvent récolter les informations suivantes.

- Plus le temps passe et plus les traces sont difficiles à suivre. Faire un aller-retour jusqu'à Otari avant de revenir pister les kobolds prendrait plusieurs heures et rendrait la tâche plus ardue. Et, de toutes façons, la garde d'Otari n'interviendra pas hors de sa juridiction. Si l'objectif est de retrouver les marchandises dérobées, cela doit se faire sans perdre de temps.
- Narala conseille aux aventuriers de prendre le temps de soigner leurs blessures avant de partir à la recherche des kobolds. Elle commente que leur repaire ne doit pas se trouver très loin s'il est en forêt : celle-ci ne forme qu'une mince bande de 500 ou 600 mètres au sud de cette section du chemin, avant de déboucher sur la côte sud de l'île de Kortos.
- Yorge peut décrire plus précisément les marchandises que les kobolds ont emportées :
 - un large coffre rempli de têtes d'outils en métal (des haches, des outils d'ébéniste, des houes, des pelles...) pour la guilde fermière, ce qui représente un investissement considérable ;
 - un fût de vin chéloxien, l'un de trois fûts d'alcool commandés par la Barrique du Corbeau, sans doute le bien le moins précieux des trois manquants ;
 - et surtout son registre de commerce et tous les documents relatifs à ses contacts, y compris des reconnaissances de dettes certifiées par le temple d'Abadar, dont il a besoin pour récupérer plusieurs de ses investissements.
- Yorge donnera aux aventuriers l'élixir de vie inférieur restant (s'il en a utilisé un) ou les deux élixirs de vie dans le cas contraire, précisant qu'ils pourront toujours les lui rendre à leur retour s'ils n'ont pas eu besoin de les utiliser. Si les aventuriers ne possèdent pas d'outils de guérisseur, il acceptera de leur prêter celui qui se trouve dans le chariot pour la durée de leur mission.
- Si les aventuriers acceptent de lui venir en aide, Yorge leur promet une récompense de 10 pièces d'or pour les dangers encourus, avec 10 pièces d'or de plus s'ils lui ramènent les biens dérobés (au moins la malle aux outils et, surtout, la sacoche). *Si vos joueurs et vous pensez que négocier le montant de la récompense est vraiment une manière intéressante d'utiliser le temps de session, vous pouvez le faire, mais ce n'est pas couvert par ce document.*

LA SUITE DE L'AVENTURE

Le reste de l'aventure *L'escorte* se divise normalement en deux parties :

- une première au cours de laquelle les aventuriers pourront suivre la trace des kobolds, déjouer les embûches rencontrées sur leur chemin et trouver leur repaire (ce qui devrait se dérouler le jour-même) et
- une seconde où ils pourront visiter le repaire en question et mettre à bas le chef tyrannique qui a obligé les brigands à participer à l'attaque contre Yorge (ce qui peut attendre le lendemain).

Cela peut être une bonne idée de tenir un compte approximatif du temps passé pour les diverses tâches que les PJ accompliront : certains de leurs choix, réussites et échecs peuvent influencer le temps qu'ils mettront pour accomplir leurs objectifs. Inutile toutefois de chronométrer le passage du temps à la seconde près... comptez plutôt par intervalles de 10 minutes (ce qui correspond d'ailleurs à la plupart des activités que les PJ réaliseront hors combat).

PARTIE 2 : À LA POURSUITE DES KOBOLDS

Pour récupérer les marchandises dérobées au marchand Yorge, les aventuriers suivent la piste des kobolds à travers la forêt jusqu'à atteindre la plage au sud de l'île de Kortos. Ils finissent par retrouver les voleurs mais apprennent qu'ils ne sont pas encore au bout de leurs efforts.

2.1 La piste des kobolds

Comme les kobolds ont fui la scène de l'attaque contre le marchand sous les yeux des aventuriers, ces derniers n'ont aucune peine à trouver le début de la piste. De plus, leurs traces sont plutôt faciles à suivre : dans leur précipitation, ils n'ont guère pris de précautions pour ne pas être suivis et transportaient leur lourd butin.

SUIVRE LES TRACES DES KOBOLDS

Un test de **Pistage (Survie) DD 13** est suffisant pour pouvoir retracer l'itinéraire des kobolds en fuite. Celui-ci part vers le sud-est, traversant la forêt qui sépare la route entre Absalom et Otari et la côte.

Réussite. Les aventuriers trouvent de nombreuses traces de passage des kobolds : empreintes dans les zones plus boueuses ou en plein milieu de tapis de feuilles (accentuées par le poids du butin transporté), brindilles cassées, buissons écartés pour se frayer un chemin. Au bout d'une petite demi-heure, les PJ sortent de la forêt et débouchent sur une plage ensablée au bord de la mer Intérieure.

Réussite critique. Comme réussite mais les aventuriers peuvent aussi déterminer qu'il y avait un total de 5 kobolds dans le groupe qui a fui à travers la forêt. Deux d'entre eux avançaient côte à côte et ont laissé des empreintes plus profondes que les autres (les deux kobolds qui transportaient la malle aux outils) ; deux autres avançaient l'un derrière l'autre (les deux kobolds qui portaient le fût, que le premier maintenait dans son dos et le second empêchait de glisser) ; et un cinquième dont la trajectoire est plus chaotique, comme s'il était moins gêné par le poids transporté, et qui se tenait en tête du groupe (celui qui a emporté la sacoche du marchand).

Échec. Les aventuriers peinent à suivre les traces, partant à plusieurs reprises dans une mauvaise direction avant d'être contraints de revenir sur leurs pas. Ils finissent à chaque fois par



retrouver la piste des kobolds mais tout cela leur prend deux fois plus de temps (un peu plus d'une heure au total) avant d'arriver sur la plage.

Échec critique. Les aventuriers suivent ce qu'ils pensent être la piste des kobolds pendant une demi-heure. Après plusieurs dizaines de minutes, certains d'entre eux ont une vague impression de déjà-vu mais les forêts se ressemblent un peu toutes, non ? Quelques instants plus tard, ils sortent de la forêt et débouchent... sur le lieu de l'attaque. Ils ont retracé le parcours des kobolds dans la mauvaise direction ! Ils essaient quelques remarques désobligeantes de la part de Narala qui n'hésite pas à s'exprimer sur leur incapacité à mener à bien une tâche que même le plus jeune des centaures aurait trouvée triviale. Elle accompagne ses commentaires de soupirs, secoue la tête en signe de désapprobation et lève les yeux vers le ciel puis, après un moment, leur demande "Et vous allez rester sur un tel échec ou vous allez tenter de faire mieux ?". Les aventuriers ont perdu un peu plus d'une demi-heure mais ils peuvent effectuer une nouvelle tentative de Pistage avec un bonus de circonstances de +1 cette fois-ci, vu qu'ils ont déjà repéré les lieux.

2.2 Sur la plage abandonnée

Les PJ débouchent sur une plage située sur la côte sud de l'île de Kortos. Le sol est en grande partie formé de sable mais, ici et là, on peut apercevoir quelques rochers ayant résisté à l'érosion et de rares parcelles de terres garnies de plantes. De hautes gerbes d'oyat, suffisamment grandes pour permettre à un kobold de s'abriter des regards, garnissent également la plage, formant des tapis de végétation où vont se réfugier prudemment les quelques lézards (de taille normale) et autres habitants des dunes dès que les aventuriers approchent.

Les traces des kobolds sont repérables à l'œil nu dans le sable de la plage, de sorte qu'il est inutile de demander des tests de Pistage supplémentaires. Après avoir quitté la forêt, la piste des kobolds bifurque en direction de l'est, en longeant la plage.

ACTIVITÉS D'EXPLORATION

Comme l'endroit semble potentiellement dangereux et propice à une embuscade, c'est un bon moment pour demander aux aventuriers quelle attitude ils comptent adopter pendant leur progression sur la plage.

Dans un premier temps, vous pouvez les laisser répondre librement en fonction de leur imagination, puis leur présenter des suggestions d'activités d'exploration qui pourraient leur convenir en précisant qu'il n'est possible de se concentrer que sur l'une d'entre elles à la fois (sauf capacité spéciale) et qu'utiliser une activité d'exploration implique généralement de se déplacer à mi-vitesse.

Quelques-unes des options standards sont présentées brièvement ci-dessous.

- **Se faire discret [TO Échapper aux regards]** : avancer prudemment en utilisant les oyats et les rochers pour se cacher et en faisant attention à ne pas marcher sur des coquillages ou des brindilles qui pourraient faire du bruit.

Avantage : permet d'utiliser la Discrétion comme initiative lors d'une rencontre, ce qui donne également aux



Les quatre degrés de réussite et le fail-forward

La technique utilisée ici pour les résultats du test de Pistage est appelée "fail-forward" (ou échec narratif).

Dans ce cas précis, si les PJ avaient une chance de perdre complètement la trace des brigands, l'aventure s'arrêterait : ils ne pourraient pas atteindre le repaire des kobolds ni retrouver les possessions du marchand.

Plutôt de considérer un échec ou un échec critique comme un événement qui "casse" l'aventure, il est généralement préférable de l'interpréter comme un résultat indiquant que les choses ne se sont pas bien déroulées, avec des conséquences problématiques (voire très problématiques) mais permettant tout de même aux PJ de poursuivre leur histoire.

Dans le cadre de la technique du "fail-forward", il peut être intéressant de considérer les 4 degrés de réussite de la manière suivante. Une réussite (simple) signifie que les choses se sont bien passées et que les PJ ont atteint leur objectif. Une réussite critique consiste en une réussite qui, en plus, engendre un résultat exceptionnellement intéressant pour les PJ, qu'il s'agisse d'une qualité supérieure, d'informations supplémentaires, d'une économie de temps ou d'un avantage pour la suite de l'aventure. Un échec peut représenter un délai ou annoncer un problème qui reviendra hanter les PJ par la suite, comme un désavantage qui rendra une future action plus compliquée. Un échec critique suit plus ou moins la même veine que l'échec mais avec des conséquences plus lourdes, que ce soit à court ou à long terme.

Notez que, s'il est très utile et pertinent d'utiliser le "fail-forward" dans le cas d'actions incontournables pour le bon déroulement de l'histoire, il ne faut pas non plus l'appliquer dans tous les cas. Les actions dont la réussite n'est pas indispensable peuvent et devraient échouer si les dés sont contre les PJ. Par exemple, rater un test de Perception permettant de découvrir une cache avec de l'or ne nuit pas à la suite de l'histoire, alors que rater un test de Perception pour trouver la porte secrète menant à l'objet de la quête est bien plus embêtant.

Il y a également une autre alternative toute simple au "fail-forward" dans le cas des actions dont la réussite est indispensable pour l'aventure et dont l'échec n'apporte aucune valeur ajoutée à l'histoire : tout simplement ne pas demander de test et estimer que l'action réussit automatiquement.



roublards l'occasion de surprendre des adversaires plus lents ; permet aussi de ne pas être immédiatement repéré.

- **Scruter les environs [TO Reconnaître]** : prendre le temps de bien observer les environs quitte à avancer plus lentement, se retourner régulièrement pour observer à la fois vers l'avant et vers l'arrière, scruter attentivement les endroits où des créatures pourraient se cacher.

Avantage : permet d'octroyer à tout le groupe un bonus de circonstances de +1 à l'initiative si un combat éclate.

- **Se défendre [TO Défendre]** : avancer avec le bouclier levé, ce qui limite la vitesse de progression mais permet d'être prêt à parer une attaque.

Avantage : permet, si un combat éclate, d'avoir déjà Levé son bouclier et (au choix du MJ) de pouvoir utiliser une réaction même avant son premier tour.

- **Fouiller** : contrairement à Scruter les environs qui permet plutôt de se focaliser sur ce qui se passe à une certaine distance du groupe, Fouiller consiste à observer les endroits plus proches, le sol où le groupe s'avance et les environs immédiats à la recherche de pièges (ou de passages secrets, même si cet élément ne s'applique pas vraiment dans le contexte de la plage).

Avantage : permet d'obtenir automatiquement un test de Perception pour repérer tout élément caché sans avoir à déclarer « J'examine attentivement le sol devant moi. » à chaque case de mouvement.

- **Enquêter** : prendre le temps d'analyser l'environnement, les indices observés et de puiser dans ses connaissances pour en tirer des informations utiles si le contexte s'y prête.

Avantage : autorise automatiquement des jets de Rassembler ses connaissances sur les éléments intéressants croisés sans devoir le déclarer explicitement.

2.3 Le passage piégé

Après être sortis de la forêt, les kobolds ont continué leur chemin pendant une centaine de mètres sur la plage avant de s'arrêter pour souffler et pour vérifier qu'ils n'étaient pas suivis de trop près. Se sentant en confiance, ils ont décidé de prendre le temps de placer quelques pièges dans un passage légèrement plus étroit qui se faufile entre deux élévations rocheuses de belle taille.

Quatre des kobolds (ceux qui transportaient le fût et la malle) ont poursuivi leur chemin pendant que le cinquième (Motox, le maître des pièges au sein de la tribu, reconnaissable à ses écailles vertes, celui qui dirigeait le groupe) est resté en arrière pour piéger la zone, tâche qu'il a pu commencer sans pouvoir la mener au bout avant que des crabes des roches ne viennent en faire leur repas.

2.3.1 L'approche

Une fois arrivés à une dizaine de mètres des élévations rocheuses, les personnages les plus attentifs (comme ceux qui ont choisi d'Enquêter ou de s'intéresser plus particulièrement aux traces) bénéficient d'un test secret de **Survie DD 14** ou **Perception DD 16**.

Échec. L'aventurier remarque que les traces des kobolds sont plus nombreuses et plus marquées que d'habitude à l'approche du passage entre les rochers, comme s'ils étaient revenus sur leurs pas et avaient peut-être hésité sur le chemin à prendre.

Réussite. Comme échec, mais en observant les traces attentivement, l'aventurier constate que plusieurs d'entre elles semblent superposées de manière imparfaite, comme si les kobolds étaient sciemment revenus en arrière sur quelques mètres pour marcher à nouveau dans leurs traces et les rendre plus profondes et plus visibles, ce qui laisse penser qu'ils voulaient inciter d'éventuels poursuivants à les suivre et à emprunter le passage étroit. Cette observation octroie un bonus de circonstances de +1 aux futurs tests pour repérer les pièges laissés par les kobolds.

Réussite critique. Comme réussite, mais l'aventurier identifie également d'autres traces sur le sol, celles de crabes d'une taille imposante dépassant sans doute le mètre d'envergure. Cette observation donne la possibilité au groupe d'effectuer à l'avance un test pour Rassembler leurs connaissances au sujet des crabes géants



qui vivent dans cette région de l'île de Kortos et leur octroie un bonus de circonstances de +2 pour détecter la présence des crabes géants (voir plus bas).

Échec critique. L'aventurier ne constate rien de particulier au sujet des traces ; le jet secret ne révèle aucune information à part le fait qu'elles se dirigent en ligne droite vers le passage étroit délimité par les deux élévations rocheuses.

2.3.2 Le passage étroit

Quand les aventuriers arrivent à l'entrée du passage entre les rochers, ils aperçoivent ce qui semble être le corps d'un kobold allongé sur le sol, inerte, à une quinzaine de mètres d'eux, avec une sacoche en cuir partiellement coincée sous lui. Il s'agit du corps du kobold aux écailles vertes resté en arrière pour piéger le passage. Après l'avoir abattu et en avoir dévoré une partie, les deux crabes géants se sont repliés dans des anfractuosités de la roche pour digérer leur repas.

Les aventuriers qui déclarent observer attentivement les parois rocheuses (de même que ceux qui Scrutent les environs ou Fouillent) peuvent effectuer un test secret de **Perception contre le DD 19** de Discrétion des crabes (augmenté par l'abri que la roche leur fournit). Si les aventuriers sont au courant de la présence de crabes géants (en cas de Réussite critique sur le test de Survie ou de Perception décrit plus haut), ils bénéficient d'un bonus de circonstances de +2 à ce test.

Réussite. L'observateur repère des mouvements dans les ombres au sein des anfractuosités des parois rocheuses. S'il est au courant de la présence de crabes géants, il repère les deux crabes qui sont cachés, octroyant à tout le groupe un bonus de circonstances de +1 au futur test d'initiative pour l'affrontement contre les crustacés.

Réussite critique. Comme réussite, mais l'observateur identifie également les créatures tapies comme étant des crabes géants.

Échec / Échec critique. L'observateur ne constate rien d'inquiétant au sujet des rochers mais vous pouvez noyer le poisson en lui indiquant par exemple qu'il reconnaît le kobold mort comme celui qui donnait des ordres aux quatre autres.

2.3.3 Coquillages...

Les aventuriers qui pénètrent dans le passage peuvent effectuer un test secret de **Perception DD 18** pour repérer les zones piégées par le kobold : comme ces pièges simples ne nécessitent pas un degré de maîtrise minimal en Perception, tout aventurier s'en approchant peut bénéficier de ce test, mais vous pouvez



Et si les PJ passent par les hauteurs ou l'arrière ?

Si les PJ se méfient du passage étroit entre les élévations rocheuses et optent pour une approche plus prudente, ils pourraient escalader les rochers pour examiner l'endroit depuis les hauteurs.

Depuis le haut des rochers, il est impossible de repérer les crabes, entièrement dissimulés par la roche. La sacoche partiellement coincée sous le corps du kobold est bien visible et facile à identifier comme étant de facture trop soignée pour avoir été fabriquée par les kobolds. Il s'agit de la sacoche dérobée au marchand. Pour la récupérer, à moins d'avoir le matériel adéquat (comme un grappin ou une corde munie d'un crochet - ce qui pourrait également attirer l'attention des crabes), il leur faudra sans doute tôt ou tard descendre au niveau du sol.

Les aventuriers pourraient également décider de contourner l'élévation rocheuse et rentrer dans le « couloir » par l'est. Dans ce cas-là, ils évitent complètement les pièges posés par les kobolds (à moins que le combat contre les crabes ne les emmène dans cette direction).

Ce n'est pas toujours évident, en tant que MJ, d'accepter de la part des PJ une idée surprenante qui permet d'éviter complètement une séquence qu'on a préparée. Mais c'est une bonne chose de valoriser ce que les anglophones appellent l'*agency* des joueurs, c'est-à-dire leur pouvoir de choisir et de voir leurs choix entraîner des conséquences. Et si cela signifie qu'ils ne croiseront pas la route d'une créature, d'un piège ou d'un PNJ que vous avez passé plusieurs heures à préparer... ce n'est pas forcément dramatique.

Voici quelques suggestions de réactions possibles dans ce genre de cas.

La première méthode consiste simplement à laisser de côté le passage que les aventuriers ont évité. Vous pouvez alors le réutiliser plus tard ou même mentionner explicitement aux joueurs ce à quoi ils ont échappé grâce à leur idée inventive (par exemple après la partie).

Dans certains cas, vous pouvez aussi vous demander quelles seraient les réactions logiques des éléments évités. Par exemple, si les aventuriers évitent les gardes postés devant un manoir en y entrant par une fenêtre, ces derniers pourraient faire des rondes à l'intérieur ou aller chercher un en-cas et croiser la route des PJ un peu plus tard.

Finalement, dans certains cas, vous pouvez réinventer le passage évité à la volée. Si vous avez prévu une tour de 4 étages que les PJ étaient censés visiter avant d'arriver à la salle au trésor située au sommet mais que les joueurs décident d'escalader la tour et de rentrer directement dans la salle du trésor, vous pourriez conserver votre préparation mais simplement retourner votre plan de manière à placer la salle au trésor au rez-de-chaussée ou à la cave !

accorder un bonus de circonstances de +2 à ceux qui déclarent examiner attentivement le sol du passage ou qui Fouillaient.

Ce dernier a eu le temps d'installer des pièges à chausse-trappes constitués d'éclats acérés de coquillages brisés rassemblés dans un tissu et prêts à se répandre dans toute la case au moindre contact à chacun des trois endroits repérés sur le plan. Il a ensuite sommairement recouvert les pièges de sable pour les dissimuler. En cas de réussite du test de Perception, l'aventurier repère le relief suspect créé par la présence du piège et remarque que ces endroits-là sont étrangement dénués de traces de pas, comme si le sable venait d'y être déposé.

COQUILLAGES CHASSE-TRAPPES **DANGER 1**

MÉCANIQUE | PIÈGE

Discrétion DD 18

Description Des coquillages acérés rassemblés dans un morceau de tissu dissimulé sous une fine couche de sable se dispersent dans toute la case à la moindre pression.

Sabotage Art du voleur DD 18 pour dégager la poche d'éclats de coquillages sans déclencher le mécanisme

Dispersion ↷

Déclencheur Une créature marche sur la zone piégée ou remue le sable qui s'y trouve (par exemple à l'aide d'un bâton ou d'une arme ou d'un sort).

Effet Des éclats de coquillages se répandent sur toute la case. Si une créature s'y trouve, elle doit effectuer immédiatement un test d'Acrobaties DD 14 pour éviter de subir 1d4 points de dégâts perforants (les coquillages ne sont pas assez acérés pour infliger des dégâts de saignement) et voir sa Vitesse de déplacement réduite de 1 case jusqu'à ce qu'elle (ou un allié adjacent) utilise 1 action pour enlever les éclats incrustés dans ses pieds. Si le test d'Acrobaties est réussi, la créature ne subit aucun dégât et les coquillages acérés continuent de représenter une menace pour les créatures qui entreraient dans la case en question. Dès que les coquillages ont blessé une victime, les morceaux restants ne représentent plus un danger.

Un aventurier astucieux pourrait tenter de récupérer les éclats de coquillages d'un piège qui n'a fait aucune victime. C'est une activité délicate qui nécessite 10 minutes et permet d'obtenir l'équivalent d'un sac de chausse-trappes qui peut être déployé normalement mais qui n'inflige pas de dégâts de saignement.



2.3.4 ...et crustacés (Difficile 1)

Dès que les aventuriers s'approchent du cadavre du kobold ou déclenchent un des pièges, l'un des crabes sort de sa cachette et vient défendre son garde-manger. Le second crabe fait de même deux rounds plus tard.

Les crabes des roches natifs des côtes de l'île de Kortos sont clairement apparentés aux crabes géants que l'on peut trouver ailleurs sur Golarion, mais plusieurs différences découlent de la particularité qui leur donne leur nom. Le poids de leur épaisse carapace limite leurs capacités de déplacement sur terre, même s'ils restent tout à fait capables de s'écarter rapidement quand ils voient venir une attaque menaçante. En contrepartie, cette protection leur assure une résistance accrue contre les dégâts physiques - protection qui ne leur est cependant d'aucune utilité si leur adversaire les retourne sur le dos en exposant leur ventre, plus vulnérable.

RASSEMBLER SES CONNAISSANCES

Sujet Crabes des roches

Test secret Nature DD 16

Échec. Il s'agit d'une variante de crabes géants native de l'île de Kortos et caractérisée par une carapace protectrice bien plus épaisse et lourde que la normale. (Si le personnage qui effectue le test possède le don *Savoir douteux*, donnez également l'information reprise sous *Échec critique*.)

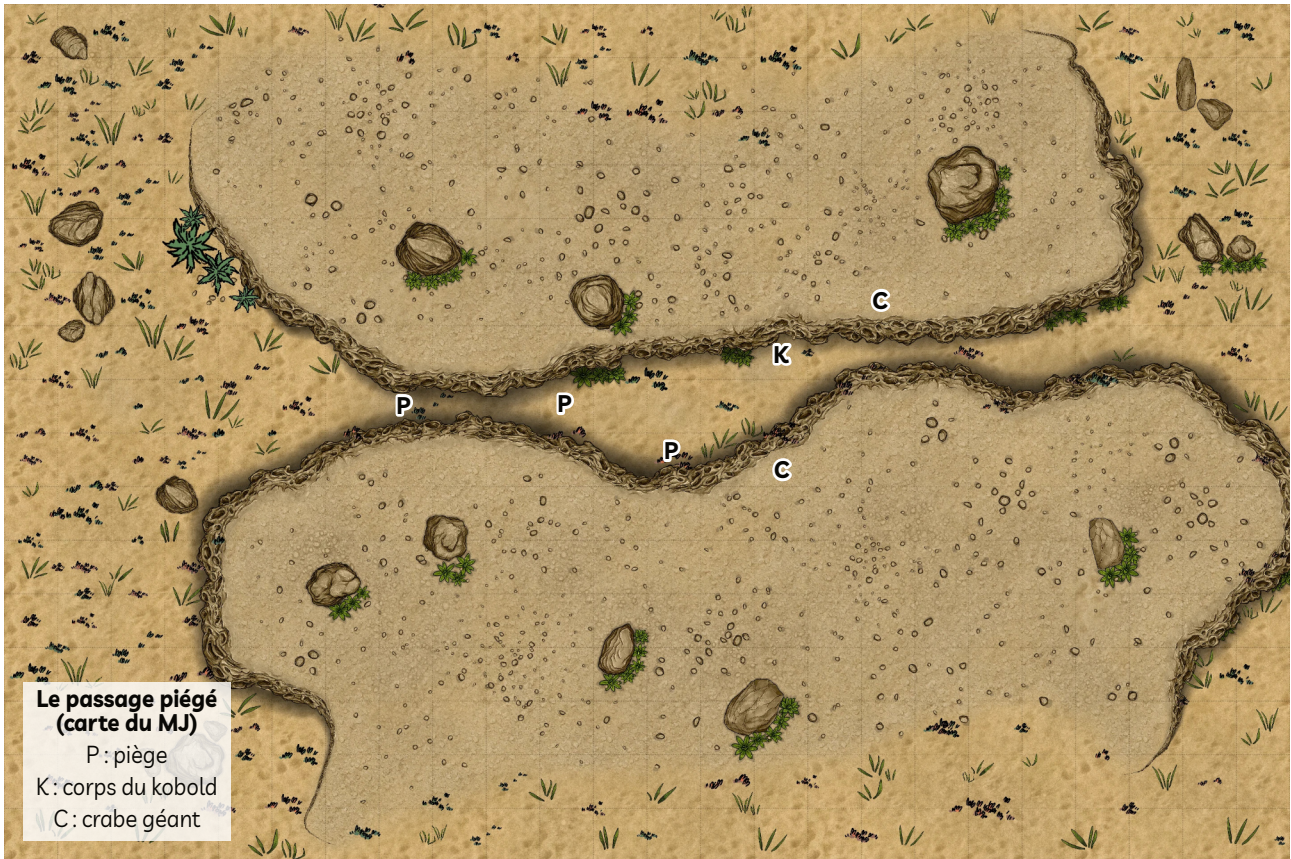
Réussite. Il s'agit d'une variante de crabes géants native de l'île de Kortos et caractérisée par une carapace bien plus épaisse que la normale avec une texture similaire à de la roche. Ces crabes sont connus pour leur grande résistance aux coups physiques. Cette protection se limite toutefois à la partie dorsale de leur carapace, leur ventre étant bien moins abrité, ce qui les rend particulièrement vulnérables aux tentatives de les retourner (ce qui se traduit techniquement par une action de *Mise à terre*). Le poids important de leur carapace limite également leur vitesse de déplacement, ce qui permet généralement aux pêcheurs qui les voient arriver de s'enfuir rapidement.

Réussite critique. *Comme réussite plus :* La carapace épaisse de ces crabes est quasiment impénétrable pour les armes tranchantes et perforantes. Elle est également très performante contre les attaques contondantes, même si des chocs contondants parviennent un peu plus facilement d'affecter leurs organes internes.

Échec critique. Il s'agit d'une variante de crabes géants native de l'île de Kortos et caractérisée par leur aversion intense au feu : la simple vue de flammes (par exemple une torche) suffit à les faire fuir ; de plus, ils sécrètent une substance huileuse qui les rend particulièrement vulnérables aux dégâts de feu.

Pour ce combat, n'oubliez pas de proposer aux aventuriers qui ont choisi de *Se faire discrets* d'utiliser leur compétence de *Discrétion* pour lancer l'initiative. Les crabes, quant à eux, lancent leur initiative sous *Perception* (vu le contexte, ils auraient pu utiliser *Discrétion* mais cela ne les avantage guère).

N'oubliez pas aussi de considérer les résistances aux dégâts des crabes et leur capacité d'*Escampette*, qui devraient rendre plus ardue la tâche des aventuriers combattant au corps à corps. Une fois cette difficulté bien établie, rappelez aux joueurs qu'ils peuvent consacrer une action à *Rassembler leurs connaissances* sur les bestioles qu'ils ont en face d'eux ; s'ils parviennent à identifier la faiblesse des crabes géants, cela devrait leur donner un plan d'action plus solide et grandement leur simplifier la rencontre.

**CRABES DES ROCHES (2)****CRÉATURE 2****N** TAILLE MOYENNE ANIMAL AQUATIQUE

Perception +8 ; vision dans le noir

Compétences Acrobaties +7, Athlétisme +8, Discrétion +7

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

CA 19 ; Réf +6, Vig +7, Vol +8

PV 24 ; Résist contondant 3, physique (sauf contondant) 6

Vulnérable à la mise à terre. Si une créature réussit à Mettre le crabe à terre [TO Croc-en-jambe], celui-ci est retourné sur son dos en plus des effets standards. Dans cette position, le crabe géant a énormément de difficulté à se défendre : il subit une pénalité de circonstances de -4 (au lieu de -2) à la CA et il ne bénéficie plus de la protection de sa carapace dorsale, ce qui réduit ses résistances aux dégâts à contondant 0, physique (sauf contondant) 3. Un crabe des roches retourné doit utiliser 2 actions pour se remettre en position standard.

Escampette ↷

Déclencheur Le crabe n'est pas retourné et une créature, qu'il peut voir, le cible avec une attaque.

Effet Le crabe se déplace rapidement sur le côté, gagnant un bonus de circonstances de +2 à la CA contre l'attaque déclencheur. Une fois l'attaque résolue, le crabe peut S'avancer d'au plus sa Vitesse mais ce mouvement, qui fait partie de la réaction, doit s'effectuer en ligne droite.

Vitesse 4 cases, nage 3 cases

Càc ↷ pince, +10 ; Dégâts 1d10+4 T

2.3.5 Le kobold mort

Une fois les crabes vaincus ou mis en fuite, les aventuriers peuvent s'intéresser de plus près au cadavre du kobold.

Un simple examen permet de déterminer que ce sont des blessures infligées par des pinces de crabe qui ont causé sa mort et que les crabes ont commencé à s'en repaître. Un test de **Médecine DD 13** révèle que la mort a eu lieu il y a tout au plus une demi-heure (ajustez cette estimation à la hausse si les PJ ont mis plus de temps que la normale pour suivre les traces des kobolds à travers la forêt).

En fouillant le cadavre, les aventuriers peuvent trouver les éléments suivants :

- une armure de cuir constitué d'un patchwork de morceaux cousus à l'aide de fil épais similaire à celui qui est utilisé pour fabriquer les filets de pêche ;
- une épée courte à la lame légèrement rouillée, dont la poignée brisée a été rafistolée ;
- un assortiment de petites pièces en bois et en métal de provenances diverses (pour la fabrication de pièges et autres mécanismes) ;
- un petit pot d'argile scellé à la cire et marqué de deux symboles : une patte griffue de couleur ocre et une flamme ; identifiable par un test d'**Artisanat DD 15** comme un mutagène d'énergie inférieur contre le feu ;
- (sous le corps) la sacoche du marchand Yorge : une petite sacoche en cuir munie de lanières et de boucles en métal permettant de la refermer, contenant une série de documents relatifs à des achats et des ventes auprès de divers artisans et commerçants de la région ainsi qu'une petite liasse de contrats établis entre le marchand et ses partenaires commerciaux ; un test de **Société DD 14**



Et si les PJ se contentent de ramener la sacoche ?

Une partie importante de cette aventure se déroule dans le repaire des kobolds, que les aventuriers doivent visiter pour récupérer la caisse de têtes d'outils dérobés à Yorge. Mais, même si le marchand a insisté sur l'importance de la caisse, ils pourraient choisir de se contenter de lui rapporter la sacoche et ainsi passer à côté de toute la suite de la quête.

En temps normal, ce serait une décision tout à fait respectable, pour autant que les aventuriers soient prêts à en accepter les conséquences (récompense moindre, mécontentement du marchand...) mais, dans le cadre d'une aventure d'initiation, cela signifie aussi passer à côté de plusieurs scènes prévues pour introduire des éléments importants du système de jeu.

Il n'y a pas vraiment de solution miracle pour contraindre les PJ à choisir de continuer leurs recherches (et, de manière générale, c'est souvent une mauvaise idée de les priver de la possibilité d'effectuer des choix). Mais, dans le cas présent, il y a des considérations « HRP » (hors roleplay / extérieures au fait de jouer ses personnages) à prendre en compte, comme par exemple (a) le temps que le MJ a consacré à la préparation de la suite de l'aventure et (b) les éléments de jeu qui y sont introduits.

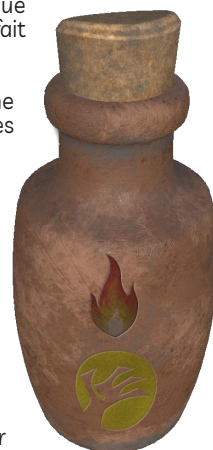
Comme le sujet n'est pas uniquement une question de choix des personnages mais aussi de choix des joueurs, la meilleure approche consiste sans doute à exposer ouvertement le problème aux joueurs. S'ils suggèrent de retourner auprès de Yorge avec juste la sacoche, informez-les du fait que cela signifiera qu'ils passeront à côté de tout le reste de cette aventure et présentez-leur les considérations données ci-dessus. Puis tentez, en collaboration avec eux, de trouver une raison pour laquelle leurs personnages pourraient au final choisir de poursuivre la recherche des marchandises dérobées.

Ce type de réflexion au sujet du contexte autour de la session est important, même en-dehors d'une aventure d'initiation. La participation des personnages à l'aventure n'est pas juste à charge du MJ mais de tous les participants. Par exemple, si la campagne prévue mène les aventuriers vers les égouts crasseux et malodorants d'Absalom, il serait de mauvais goût qu'un personnage, aussi précieux, difficile ou naïf soit-il, refuse catégoriquement d'y mettre les pieds et bloque ainsi la campagne. Cela ne signifie pas que le personnage doit abandonner ses principes ou son caractère... mais le groupe entier (MJ, les autres joueurs et le joueur du personnage) devrait s'efforcer de trouver une raison, un contexte, une explication pour justifier le fait que le personnage surmonte son refus et permette à l'aventure de continuer. Il peut s'agir d'une raison de force majeure, d'un discours convaincant de la part des personnages alliés, d'un chantage... voire même d'un coup de gourdin sur la tête suivi d'un réveil en plein milieu des égouts !

permet de se rendre compte que les documents, bien que précieux pour la survie du commerce, sont tout à fait standards.

Le petit pot d'argile est un mutagène fabriqué par l'ancienne chef de la tribu des kobolds, Uskri, qui - comme les aventuriers pourront l'apprendre - possédait quelque talent pour les fabrications alchimiques.

Une fois la sacoche récupérée, les aventuriers peuvent continuer à suivre les traces des kobolds. À nouveau, elles sont suffisamment visibles sur le sable de la plage pour qu'aucun test supplémentaire de Pistage ne soit nécessaire.



2.4 Les brigands kobolds

La piste des brigands kobolds se prolonge sur approximativement trois cents mètres à travers les fourrés qui séparent la forêt de la côte. Le terrain plat devient plus accidenté et la plage cède abruptement la place à des falaises de plusieurs mètres de hauteur. Les traces s'orientent vers la partie haute des falaises, laissant la plage en contrebas.

ÉCOUTER LA CONVERSATION DES BRIGANDS

Une fois que les aventuriers arrivent à quelque 50 mètres de l'endroit où les brigands se trouvent, ils entendent leurs voix sans risque de se faire remarquer. Même un aventurier qui ne connaît pas le draconique peut percevoir le fait que la prononciation des kobolds est lente, pâteuse et régulièrement hésitante.

Les brigands sont occupés à discuter (en draconique) pour déterminer lequel d'entre eux pourra être le suivant à plonger la tête dans la barrique du marchand pour y boire. Comme ils sont affairés autour de la barrique et son contenu depuis un petit moment, les kobolds sont non seulement déjà un peu ivres mais aussi fort bruyants et peu attentifs. Profitant des fourrés et de l'état d'ébriété des kobolds, les aventuriers peuvent tenter une approche discrète (bonus de circonstances de +5 aux tests de Discrétion).

En s'approchant, les aventuriers peuvent entendre plus clairement les détails de la conversation des kobolds. En plus de leurs échanges au sujet de la barrique, ils se



plaignent du fait que les sbires de leur chef tyrannique Krazekvak ont confisqué la grosse malle sans même qu'ils ne puissent y jeter un coup d'œil. Les deux kobolds qui transportaient le fût se félicitent également d'avoir eu la chance d'arriver un peu plus tard (ce qu'ils expliquent par le fait que le fût était plus lourd que la malle, un argument contesté par ceux qui portaient la malle) et d'être parvenus à échapper à l'attention des protecteurs du chef, sans quoi ils n'auraient plus du tout de butin !

De temps à autres, l'un des kobolds s'interroge à haute voix sur le temps que Motox prend pour poser des pièges et sur le fait qu'il n'est pas encore arrivé... mais ils se rendent rapidement compte que son absence est finalement une très bonne chose, car après tout, cela signifie qu'il y a plus d'alcool pour eux. Ils ne s'attardent donc guère sur cette question et passent vite à un autre sujet.

AFFRONTER LES BRIGANDS KOBOLDS (MODÉRÉE 1)

Les brigands kobolds ont amplement profité de l'alcool du marchand (vidant un bon tiers de la barrique). Leur état permet de moins ressentir la douleur et de se considérer plus puissants que la normale (PV et jet de Volonté accrus) ; de plus, leurs mouvements titubants les rendent plus difficiles à toucher (CA accrue). En contrepartie, ils sont bien moins maîtres de leurs mouvements (Réflexes diminués, chance de trébucher en cas de retraite rapide) et moins perceptifs. Toutes ces modifications sont déjà prises en compte dans le descriptif ci-dessous.

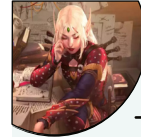
BRIGANDS KOBOLDS IVRES (4)				CRÉATURE -1
LM	TAILLE PETITE	HUMANOÏDE	KOBOLD	
Qeb, Reb, Zoz et V'gri (écailles bleues)				
Perception +1 ; vision dans le noir				
Langues draconique, commun approximatif				
Compétences Acrobaties +5, Discrétion +2				
For +1, Dex +3, Con +0, Int +0, Sag +1, Cha -1				
Équipement armure de cuir, lance bricolée				
CA 16 ; Réf +5, Vig +4, Vol +5				
PV 12				
Vitesse 5 cases				
Càc ➤ lance, +3 ; Dégâts 1d6+1 P				
Retraite rapide en état d'ivresse ➤				
Condition Le brigand kobold est adjacent à au moins un ennemi.				
Effet Le brigand kobold bat en retraite en S'avançant (en titubant) d'au plus sa Vitesse augmentée d'une case et gagne un bonus de circonstances de +2 à la CA contre les réactions déclenchées par ce mouvement. Il doit terminer ce mouvement dans un espace qui n'est adjacent à aucun ennemi. À la fin de ce mouvement, il doit effectuer un test nu DD 5 pour éviter de perdre l'équilibre et se retrouver à terre.				

UNE RÉOLUTION PACIFIQUE ?

Dès que deux brigands kobolds sont mis hors combat ou sont intimidés par les aventuriers (ou convaincus par Diplomatie), les survivants se rendent, en jetant leurs armes à terre et en se prosternant sur le sol.

Ils pleurnichent et expliquent en balbutiant (en draconique ou dans un commun très approximatif si aucun aventurier ne semble comprendre le draconique) qu'ils ne voulaient pas aller se mettre en danger et attaquer les grandes-guibolles mais que c'est leur nouveau chef, Krazekvak, qui les y a contraints. Ils ajoutent d'ailleurs que Krazekvak le tyran leur a même volé la malle qui leur appartenait (c'est leur vision de la situation) et que c'était bien mieux quand leur groupe était dirigé par leur précédente cheftaine, Uskri, qui a « renoncé » à son poste quand Krazekvak l'a assassinée.

Vous pouvez considérer que les kobolds mis hors combat n'ont pas été tués mais sont simplement mourants, ce qui permet aux aventuriers prompts à réagir de les



Système à points

La table de la page suivante reprend plusieurs critères qui permettent de jauger l'efficacité de l'approche utilisée par les aventuriers pour convaincre les brigands kobolds de coopérer.

Il présente plusieurs conditions et mesure leur pertinence via un système de points abstraits. Les conditions sont de plusieurs types : il peut s'agir d'un test à effectuer, d'une caractéristique que les PJ peuvent posséder ou pas, d'un événement qui s'est produit ou non, ou encore d'un argument qui fait mouche. La liste ne se veut pas exhaustive : si les joueurs imaginent d'autres approches qui vous semblent pertinentes, n'hésitez pas à leur accorder des points supplémentaires.

Le total des points obtenus représente à quel point ils sont parvenus à convaincre les kobolds de collaborer. Plus ce total est élevé et plus les kobolds seront enclins à partager ce qu'ils savent, allant même jusqu'à proposer spontanément des informations sans que les aventuriers ne les demandent.

Vous pouvez jouer cette scène de plusieurs manières.

Une première méthode possible consiste à exposer aux joueurs la technique mise en place, en leur indiquant que vous disposez d'une liste de critères qui peuvent leur rapporter des points leur permettant d'atteindre leur objectif et en décrivant sommairement la nature de ces critères (leur révéler ouvertement les arguments qui font mouche risque de les priver du plaisir de les concevoir eux-mêmes cependant). Vous pouvez également tenir ouvertement un compte des points accumulés.

Une seconde méthode consiste à garder la méthode de calcul secrète et à résoudre l'événement via une discussion entre les aventuriers et les kobolds (une scène de *roleplay*). En coulisses, vous pouvez vous baser sur le tableau et cocher les critères qui sont remplis, sans dévoiler le compte des points aux joueurs afin de rester à un niveau plus narratif.

Vous pouvez également ne pas du tout tenir compte du tableau et jouer la rencontre de manière entièrement informelle si vous préférez cette approche.

Les critères cités dans le tableau peuvent également être utiles d'une autre manière : si les joueurs sont hésitants ou ne savent pas vraiment comment aborder la situation, vous pouvez vous en inspirer pour leur suggérer des pistes et leur proposer de penser à leurs personnages, leurs capacités, ce qu'ils ont appris au sujet des kobolds en général ou de ces brigands kobolds en particulier.

Et si cela ne suffit pas à lancer leur imagination, vous pouvez leur rappeler certains passages des conversations qu'ils ont entendues ou certaines informations qu'ils ont obtenues lorsqu'ils ont Rassemblé leurs connaissances.

ATTITUDE DES BRIGANDS KOBOLDS

Élément	Points
Test : Diplomatie DD 13 (points doublés en cas de réussite critique)	+1 point
Test : Intimidation DD 15 ou Athlétisme DD 18 pour impressionner les kobolds (points doublés en cas de réussite critique)	+1 point
Langue : un personnage au moins parle le draconique	+1 point
Événement : les aventuriers ont utilisé des attaques non létales ou ont soigné les brigands tombés au combat (vous pouvez supposer que les kobolds mis hors combat ne sont pas morts mais seulement mourants).	+2 points
Argument : Motox, le maître des pièges qui surveillait les brigands au nom de Krazekvak, est mort ; ils n'ont plus rien à craindre de lui	+1 point
Argument : en tant que descendants des dragons, les fiers kobolds méritent mieux que de se comporter comme de vulgaires brigands	+1 point
Argument : les mauvais chefs, qui mettent la tribu en danger, doivent être remplacés	+1 point
Argument : promesse de laisser les brigands survivants partir s'ils n'interfèrent plus contre les PJ	+2 points
Argument : permettre également aux brigands survivants d'emporter le reste de l'alcool	+1 point
Argument : promesse de se débarrasser de Krazekvak, de sorte que les brigands n'aient pas à craindre sa vengeance	+1 point
Argument : promesse de libérer Znu, le larbin kobold qui est un ami proche de Zoz	+1 point

sauver en leur Administrant les premiers secours (test de **Médecine DD 16** pouvant être réalisé même par un personnage qui n'est pas entraîné en Médecine) ou en Traitant leurs blessures (test de **Médecine DD 15** nécessitant d'être entraîné en Médecine et permettant également de les rendre conscients).

Dans tous les cas, les aventuriers ont accompli la première partie de leur mission en retrouvant les kobolds qui ont attaqué le marchand Yorge. C'est sans doute un bon moment pour leur donner un point héroïque à chacun !

DISCUTER AVEC LES BRIGANDS KOBOLDS

Pour retrouver la malle volée à Yorge, les aventuriers ont besoin de soutirer plus d'informations aux brigands kobolds.

Plusieurs approches sont possibles pour convaincre les kobolds de partager ce qu'ils savent. Les intimider ou les convaincre que c'est dans leur intérêt de le faire suffira pour apprendre quelques éléments basiques... mais, si les aventuriers parviennent à persuader les kobolds qu'ils peuvent véritablement leur venir en aide, en les libérant du joug de Krazekvak, cela leur permettra d'obtenir des informations très utiles qui amélioreront grandement leurs chances de réussite.

Le tableau ci-dessus reprend quelques critères pertinents à cette conversation et leur attribue une cote sous la forme de points que les aventuriers peuvent accumuler pour atteindre leur objectif. Le commentaire en marge aborde plusieurs manières d'utiliser ce tableau en fonction des préférences de votre table.

Les informations que les kobolds peuvent partager sont décrites plus bas, en plusieurs catégories qui représentent le nombre minimal de points à obtenir pour les inciter à les dévoiler. A nouveau, vous pouvez utiliser cette liste en comptabilisant les points précisément ou simplement vous en servir comme source d'inspiration pour une conversation improvisée plus libre entre les aventuriers et les kobolds.

Si les aventuriers n'ont pas obtenu un nombre de points suffisant pour que les kobolds dévoilent toutes les informations qu'ils possèdent, vous pouvez également le laisser transparaître dans la conversation : un des kobolds ouvre la bouche, comme s'il

allait ajouter quelque chose, mais se reprend et décide finalement de ne rien dire ; entre deux hoquets, un kobold ivre demande ouvertement ce qu'ils ont à gagner s'ils aident les aventuriers ; les kobolds s'échangent des regards entre eux et regardent les aventuriers avec méfiance...

Attitude indifférente (minimum 3 points)

- L'entrée principale du repaire se trouve en contrebas de l'endroit où les aventuriers et les kobolds se trouvent ; elle est dissimulée derrière un large buisson.
- Le chef actuel de la tribu s'appelle Krazekvak. C'est un tyran qui possède des pouvoirs magiques et peut cracher comme un dragon. Depuis qu'il a pris le pouvoir en tuant la cheffe d'avant, la situation est invivable pour les kobolds "inférieurs" (comme les brigands et Znu, qui est resté dans le repaire).
- Selon eux, c'était bien mieux avant avec l'ancienne cheffe, Uskri, qui ne crachait peut-être pas comme un dragon mais qui faisait des boissons magiques qui pouvaient guérir les blessures et faire plein d'autres choses.

Attitude amicale (minimum 6 points)

- L'entrée principale est garnie de nombreux pièges placés par Motox, le maître des pièges de la tribu, comme Krazekvak le lui a demandé. Ils ne connaissent pas l'emplacement précis des pièges : c'est Motox qui les guidait tant pour entrer que pour sortir, et il gardait la chose secrète pour contrôler leurs entrées et sorties.
- Motox est (était) l'un des favoris de Krazekvak. Parmi ses autres favoris, il y a Olka, la maîtresse des bêtes ainsi que trois brutes sanguinaires ; les cinq autres kobolds de la tribu (les quatre brigands et Znu), sont considérés comme des inférieurs, des larbins qui doivent obéir aux autres.
- Le repaire est composé de plusieurs grottes reliées par des tunnels tortueux assez longs pour qu'un combat ou des bruits dans une zone n'alerte pas forcément les occupants des autres zones. Les kobolds fournissent un plan approximatif du repaire (sans l'entrée secrète ni le passage en hauteur - voir la page suivante) :

- le hall d'entrée, où il y a de nombreux pièges ;
 - la salle des défenseurs (où dorment les trois défenseurs et parfois Olka, même si elle préfère dormir avec ses bêtes, ce qui est mieux car elle sent vraiment bizarre) ;
 - la grotte des inférieurs (où s'entassent les quatre brigands et Znu) ;
 - l'atelier de Motox (qui n'aime pas du tout qu'on touche à ses affaires et surtout pas qu'on lui emprunte l'une ou l'autre) ;
 - la salle de dressage d'Olka (qui aime jouer du fouet, et parfois s'entraîner aussi sur les kobolds inférieurs) ;
 - les enclos aux bestioles ;
 - la grotte aux délices avec les champignons et l'eau (où Znu passe beaucoup de temps, à l'écart des autres) ;
 - le trône de Krazekvak et sa chambre privée.
- Ils précisent également l'emplacement habituel des autres kobolds :
- Motox, dans son atelier, sauf que maintenant qu'il est mort, il n'y est sans doute pas ;
 - les trois brutes Dep, Zel et Sra : dans la salle des défenseurs, ou avec Krazekvak ;
 - Olka : dans sa salle d'entraînement ;
 - Znu : soit dans la grotte des inférieurs s'il se repose,

mais plus souvent dans la grotte aux délices pour cueillir des champignons, dans les enclos pour nourrir et s'occuper des bestioles, ou parfois dans la salle des défenseurs où les trois brutes "jouent" avec lui ;

- Krazekvak : sur son trône, dont il ne descend que rarement.

Attitude alliée (minimum 9 points)

- Les brigands parlent du passage secret situé un peu plus loin dans la falaise, en hauteur, et qui débouche près des enclos, mentionnant que c'est une entrée peut-être moins dangereuse mais plus difficile d'accès (du moins pour eux) vu qu'elle est bloquée par une porte verrouillée. Ils ne savent pas qui en possède la clef... peut-être Motox, sur lui ou dans son atelier, vu que c'est lui qui a construit la porte qui bloque le passage. (En fait, il n'y a pas de clef : Motox a utilisé une ancienne serrure récupérée sur une épave et comptait sur ses talents de crocheteur pour l'ouvrir).
- Zoz suggère que, si les aventuriers croisent Znu, ils lui disent qu'ils sont envoyés par lui et qu'ils ne lui fassent pas de mal. Zoz leur donne une vieille boucle de ceinture qu'il possède depuis un bon bout de temps et que Znu trouve particulièrement belle, précisant qu'il a justement passé toute la veille à la polir avec du sable pour la faire briller et l'offrir en cadeau à Znu. Avec cet objet, Znu devrait les reconnaître immédiatement comme des alliés de Zoz.

2.5 Retour vers le marchand

Une fois que les aventuriers ont découvert l'emplacement du repaire des kobolds, incitez-les à comprendre qu'il serait sans doute plus prudent d'attendre d'avoir récupéré leurs sorts et



Partie 2 : À la poursuite des kobolds

autres capacités à utilisation limitée avant de se lancer dans la suite de l'aventure, et qu'il serait utile de retourner prévenir Narala et Yorge des progrès effectués.

Les aventuriers peuvent retrouver la coursière et le marchand à l'endroit où ils les ont laissés et observer que Narala a bandé les blessures de Yorge (si les aventuriers ne l'ont pas déjà fait auparavant).

Yorge est déjà très content de récupérer les documents importants dont la survie de son entreprise dépend mais il s'enquiert également des tonneaux d'alcool et de la caisse manquante. En ce qui concerne les tonneaux, les aventuriers peuvent assez facilement le convaincre de les considérer comme une «perte acceptable» mais il insiste sur le fait que les têtes d'outils représentent un investissement considérable et que leur vol risque d'avoir des conséquences très sévères sur ses projets sur plusieurs mois, voire plusieurs années.

Narala considère ses paroles puis, après un très bref moment d'hésitation, indique aux aventuriers qu'en ce qui la concerne, ils ont terminé leur mission d'escorte : il ne reste que quelques heures avant d'arriver à Otari et elle peut parfaitement effectuer le reste du trajet seule, en compagnie de Yorge, si les aventuriers décident de rester sur place et de poursuivre leurs recherches. Elle leur garantit également qu'ils toucheront la somme promise et qu'elle s'arrangera avec Oloria Gallentine pour que ce soit bien le cas.

Les aventuriers peuvent utiliser le matériel de campement qu'ils ont emmené avec eux (et dont ils se sont déjà servis pendant la première partie du voyage) pour passer la nuit sur place, près de la route, ou plus loin en forêt ou sur la plage, s'ils préfèrent être plus proches du repaire des kobolds. Comme les nuits précédentes, celle-ci se déroule paisiblement.

LES KOBOLDS BRIGANDS

En fonction des relations que les aventuriers ont établies avec les brigands kobolds, ces derniers pourraient plus ou moins disposés à adopter un rôle actif pendant l'exploration du repaire.

Pour éviter de mettre les autres kobolds en alerte, les kobolds repentis suggéreront qu'ils devraient rentrer au repaire et attendre l'arrivée des aventuriers plutôt que de rester avec eux. Si c'est le cas, les aventuriers pourront les retrouver dans la caverne des inférieurs (lieu D - voir dans la section suivante).

Si les aventuriers observent le retour des kobolds bleus, ils verront que ceux-ci s'arrêtent près de l'entrée principale du repaire puis qu'un d'eux met ses pattes autour de sa bouche pour lancer un appel vers l'intérieur. Ils attendent ensuite qu'un des défenseurs kobolds arrive pour les escorter jusqu'à leur caverne en leur indiquant le chemin à suivre pour éviter les pièges de l'entrée.

Les kobolds ne proposeront pas d'eux-mêmes d'aider les aventuriers et de participer aux combats : ils sont terrifiés à l'idée de se rebeller contre Krazelvak et ses défenseurs et indiqueront que, contrairement à Zoz qui est chargé de plein de tâches à l'intérieur du repaire, ils ne sont pas censés pouvoir quitter la caverne des inférieurs sans un ordre explicite des autres kobolds.

Si les aventuriers insistent pour qu'ils prennent les armes à leur côté, les kobolds les regarderont avec des yeux grand écarquillés, la terreur visible sur leurs visages. S'ils le désirent vraiment, les aventuriers pourront tenter de les convaincre de participer aux combats via un test de **Diplomatie DD 15** ou d'**Intimidation DD 13** dont les résultats sont décrits ci-dessous.

Notez toutefois que leur participation active aux combats

présente deux désavantages potentiels : tout d'abord, cela risque de rendre les rencontres trop faciles, voire d'empêcher les joueurs de découvrir les éléments du système que ces rencontres sont censées présenter ; ensuite, cela signifie que le MJ devra incarner ces quatre alliés *en plus* des ennemis, ce qui peut rendre sa tâche plus ardue et ralentir les combats.

L'option d'utiliser les kobolds bleus comme alliés est présentée ici par soucis de complétude mais elle est déconseillée.

Réussite. Les kobolds acceptent de participer au combat mais la terreur que le chef Krazelvak leur inspire leur cause de nombreuses hésitations. Ils sont considérés Effrayés 1 (ce qui impose un malus de -1 à tous leurs tests de compétence, jets d'attaque et DD - y compris à leur classe d'armure).

Contrairement à la règle normale, la condition Effrayé ne diminue pas de valeur automatiquement au début de chaque tour du kobold. Au lieu de cela, sa valeur diminue de 1 après chaque combat significatif remporté par les aventuriers, à condition qu'aucun des kobolds n'y ait perdu la vie. La valeur de la condition augmente de 1 chaque fois qu'un des kobolds réformés est tué.

Réussite critique. Comme réussite, mais les aventuriers parviennent à motiver suffisamment les kobolds pour qu'ils ne soient pas Effrayés.

Échec. Les kobolds se montrent extrêmement réticents. Ils sont Effrayés 2 et ne disposent que de 2 actions par round et d'aucune réaction.

Échec critique. Les kobolds sont terrifiés, sans doute à la fois par l'idée de se rebeller et par le fait de s'opposer à la volonté des aventuriers. Comme Échec mais, en plus, au début de chacun de leur tour, ils doivent effectuer un test de Volonté DV 15 pour pouvoir agir ; en cas d'échec, ils perdent leur tour.

KOBOLDS AVEC QUEULE DE BOIS (4)

CRÉATURE -1

LM TAILLE PETITE HUMANOÏDE KOBOLD

Qeb, Reb, Zoz et V'gri (écailles bleues)

Perception +2 ; vision dans le noir

Langues draconique, commun approximatif

Compétences Acrobaties +5, Discrétion +5

For +1, Dex +3, Con +0, Int +0, Sag +1, Cha -1

Équipement armure de cuir, lance bricolée

CA 16 ; Réf +6, Vig +4, Vol +3

PV 12

Vitesse 5 cases

Càc ♦ lance, +3 ; Dégâts 1d6+1 P

Retraite rapide ♦

Condition Le brigand kobold est adjacent à au moins un ennemi.

Effet Le brigand kobold bat en retraite en s'avancant d'au plus sa Vitesse augmentée d'une case et gagne un bonus de circonstances de +2 à la CA contre les réactions déclenchées par ce mouvement. Il doit terminer ce mouvement dans un espace qui n'est adjacent à aucun ennemi.



PARTIE 3 : LE REPAIRE DES KOBOLDS

Pour récupérer la malle dérobée à Yorge, les aventuriers doivent pénétrer dans le repaire des kobolds et défaire le chef kobold tyrannique Krazekvak. En mettant un terme à son règne, ils pourront également libérer les kobolds opprimés.

L'objectif principal des aventuriers consiste à récupérer la caisse d'outils que les brigands kobolds ont dérobée au marchand et que les sbires du chef Krazekvak ont emportée vers son trésor. La méthode la plus simple pour y parvenir consiste à pénétrer dans le repaire via l'entrée secrète puis à rencontrer Znu et à s'en faire un allié, mais d'autres approches sont également possibles selon les informations que les aventuriers ont pu obtenir des brigands kobolds.

L'aide de Znu et une utilisation rusée de l'environnement leur permettront de rendre plusieurs rencontres bien plus aisées que dans le cas d'un assaut frontal, voire d'éviter complètement certains affrontements. Les combats ne pourront toutefois pas tout être évités ; c'est intentionnel, pour permettre aux joueurs de découvrir certains aspects des règles de Pathfinder 2.

3.1 La falaise

L'endroit où les aventuriers ont retrouvé les brigands kobolds est situé au sommet d'une falaise qui longe la côte sud de l'île de Kortos. La falaise, dont la hauteur varie entre 6 et 10 mètres, est séparée de la mer Intérieure par une plage étroite de sable fin (entre 3 et 6 mètres de largeur) garnie de plantes touffues et au sol recouvert de coquillages et autres petits débris échoués. Des touffes d'herbes vivaces et plusieurs plantes grimpantes s'accrochent ici et là à la paroi de la falaise.

ENTRER DANS LE REPAIRE DES KOBOLDS

Deux entrées permettent d'accéder au repaire des kobolds depuis la plage : l'entrée principale, qui débouche sur un passage fortement piégé et une entrée secrète située en hauteur.

L'entrée principale. Un large buisson aux feuilles épaisses camoufle l'entrée principale, mais les traces de kobolds visibles dans le sable permettent de déjouer facilement cette protection. Les sbires du chef qui ont emporté le lourd coffre vers l'intérieur n'ont tout simplement pas pensé à effacer leurs empreintes. Un test de **Perception DD 14** suffit à repérer l'entrée dissimulée, mais la réussite est automatique si les aventuriers ont obtenu l'information des brigands kobolds ou s'ils indiquent qu'ils observent le sol de la plage (pour autant qu'ils ne l'aient pas encore piétiné). L'entrée principale mène au tunnel piégé (lieu A) décrit dans la section suivante.



L'entrée secrète. L'entrée secrète est plus difficile à repérer : elle est située 50 mètres à l'est de l'entrée principale, à un peu plus de 4 mètres du sol et partiellement camouflée par les plantes grimpantes qui recouvrent la falaise. Un test de **Perception DD 18** permet de la découvrir ; si les aventuriers connaissent l'existence de cette entrée secondaire, le DD descend à 15 ; s'ils ont obtenu des informations précises de la part des brigands kobolds (ou sont parvenus à convaincre l'un d'eux de les accompagner), la réussite est automatique. L'entrée secrète débouche au lieu E décrit dans la section suivante.

ATTEINDRE L'ENTRÉE SECRÈTE

Pour accéder à l'entrée secrète, il est nécessaire d'escalader la falaise. Grâce aux solides plantes grimpantes présentes à cet endroit, un test d'**Athlétisme DD 13** suffit pour progresser le long de la paroi.

Réussite / réussite critique. Chaque test d'Athlétisme pour grimper nécessite une action (à peu près 2 secondes) et permet de monter de 1 case (ou 1,50 mètre) pour la plupart des personnages. Il faut donc réussir trois tests pour atteindre l'entrée secrète, mais toute réussite critique permet de progresser rapidement et compte comme deux réussites.

Échec. Le personnage ne progresse tout simplement pas.

Échec critique. Le personnage tombe et se retrouve au sol. Si l'échec critique survient lors de la première tentative ou à 1 case de hauteur, la chute n'inflige aucun dégât ; si la chute se produit au moment où le personnage est à 2 cases (3 mètres) de hauteur, elle cause 5 points de dégâts contondants.

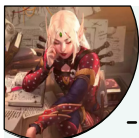
Un second personnage situé au niveau du sol peut aider le grimpeur lors des deux premiers paliers (par exemple en faisant la courte échelle). Pour cela, il lui suffit de réussir un test d'**Athlétisme DD 10** pour Aider. En cas de réussite, l'aider offre au grimpeur un bonus de circonstances de +1 sur son test d'Athlétisme (+2 en cas de réussite critique). En cas d'échec, le test du grimpeur n'est pas modifié et, en cas d'échec critique, il subit un malus de circonstances de -1 à cause du déséquilibre ajouté par la personne qui voulait aider.

Une fois un personnage arrivé dans le passage secret, il peut aisément utiliser une corde pour faciliter l'escalade des autres aventuriers. Une corde mise en place et solidement ancrée réduit le DD des tests d'Athlétisme des autres grimpeurs à 8 (ou, pour éviter des jets peu utiles, vous pouvez considérer que, dans ce cas-là, la réussite est automatique).

3.2 L'intérieur

Illumination. Le repaire des kobolds est en grande partie plongé dans l'obscurité : les kobolds possèdent la capacité de vision dans le noir qui leur permet de voir même dans l'obscurité la plus totale, même si leur vision est alors limitée à du noir et blanc. Mais quelques endroits font exception à cette règle :

- **L'enclos des bestioles** (lieu F) et **la salle de dressage** (lieu I) : ces lieux sont illuminés par des torches vu que certaines des bestioles dressées par Olka ne voient pas dans le noir ;
- **La grotte aux délices** (lieu H) : une partie de cette grotte est illuminée par des champignons phosphorescents ;



Détection des pièges

Les pièges qui protègent l'entrée du repaire des kobolds sont plus sophistiqués que ceux placés dans le passage sur la plage. Certains d'entre eux ne peuvent être détectés que par les personnages qui possèdent un degré de maîtrise suffisant, qui est indiqué dans l'information « Discrétion ».

Les pièges pour lesquels aucun degré de maîtrise n'est précisé sous « Discrétion » peuvent non seulement être détectés par n'importe quel aventurier mais, en plus, autorisent un test de Perception secret par toute créature qui approche de la zone où il se trouve (même si la créature en question ne Fouille pas).

Mais, dès qu'un degré de maîtrise est précisé, il faut non seulement posséder ce degré (ou un degré supérieur) en Perception pour que le test de détection ait une chance de réussir mais, en plus, il est nécessaire de Fouiller explicitement pour avoir droit à effectuer ce test de Perception. (Certains dons permettent de supprimer cette seconde restriction.)

Ainsi, le premier piège du tunnel d'entrée est marqué « Discrétion DD 17 (entraîné) ». Cela signifie qu'un aventurier qui s'approche de son emplacement ne bénéficie pas automatiquement d'un test de Perception ; pour cela, il faut qu'il déclare qu'il Fouille, soit explicitement soit en se déclarant dans le mode d'exploration adéquat. Dans ce cas-là, le PJ a droit à un test de Perception secret. Si l'aventurier n'est pas entraîné en Perception (ce qui n'est a priori le cas d'aucun personnages de Pathfinder 2), le test échoue automatiquement. Dans le cas contraire, il s'agit d'un test standard de DD 17.

Le second piège, quant à lui, n'indique pas de degré de maîtrise minimal.

Le troisième piège est un cas spécial, fonctionnant un peu comme deux pièges en un : un piège sans degré de maîtrise minimal (et donc détectable mais sans Fouiller) de DD 16 et un second piège nécessitant d'être entraîné en Perception, de Fouiller explicitement et d'atteindre un DD de 20. Un seul test de Perception détermine la détection des deux pièges.



- **Le trône du chef** (lieu K) : plus par apparat et envie de montrer son importance que par nécessité, le chef Krazkvak a décidé que sa salle du trône devait être constamment illuminée par des torches, afin de pouvoir mieux profiter des décorations colorées qui la garnissent et qu'il considère comme des œuvres d'art.

Les lumières des aventuriers. Si les aventuriers utilisent de la lumière d'origine magique ou non magique (sorts, torches...) pour naviguer dans le réseau des cavernes des kobolds, ils risquent d'éprouver de plus grandes difficultés pour surprendre les occupants. Cela ne vaut pas forcément partout toutefois : certains occupants (comme Znu dans La grotte aux délices, lieu H ou Olka dans la salle de dressage, lieu I) sont trop pris par leurs tâches pour vraiment faire attention à ce qui se passe dans les tunnels. Mais d'autres (comme les défenseurs de la salle des défenseurs, lieu B, ou Krazkvak dans le trône du chef, lieu K) sont plus attentifs et pourraient avoir le temps de se préparer avant l'arrivée des aventuriers.

Les passages particulièrement tortueux qui relient certaines des cavernes peuvent également aider les aventuriers à progresser sans que leur lumière ne soit aperçue.

Plafonds. En règle générale, les plafonds des passages et des grottes du repaire se situent entre 4m50 et 6m de hauteur. Les zones suivantes possèdent un plafond plus bas : la première partie du tunnel piégé (lieu A), la grotte des inférieurs (lieu D), l'entrée secrète (lieu E) et le passage en hauteur (lieu J).

Znu en tant qu'allié. Si les aventuriers rencontrent le larbin kobold Znu dans la grotte aux délices (lieu H) et s'en font un allié, celui-ci les accompagne pour le reste de leur exploration. Il reste en arrière et ne participe pas aux combats (il ne possède d'ailleurs pas de talents martiaux) mais peut fournir aux PJ des informations précieuses. Ces informations, ainsi que les actions spécifiques que Znu réalise, sont présentées dans des sections intitulées « Si Znu est présent... » pour chacun des lieux importants du repaire kobold.

A Le tunnel piégé

Illumination : aucune, si ce n'est tout près de l'entrée dans la falaise

Derrière le large buisson s'ouvre un tunnel qui s'enfonce dans la falaise et les ténèbres. Ici et là, on peut apercevoir des marques sur les parois qui laissent penser que la forme ou la largeur du passage a été retravaillée à l'aide de pioches ou d'outils similaires. À peine quelques mètres après l'entrée, le tunnel au sol ensablé dessine un coude qui empêche la lumière du jour de pénétrer plus en avant.

La largeur du tunnel varie, avec quelques sections un peu plus étroites que le reste (entre autres à l'entrée), mais la majorité du passage s'étend sur 3 mètres de large.

Trois pièges protègent cet accès menant vers le repaire des kobolds, chacun d'eux situés à un endroit où le tunnel s'étend sur 3 mètres, ce qui permet aux aventuriers les plus attentifs de les éviter en les contournant au cas où ils n'ont pas les capacités nécessaires pour les désamorcer. Chaque emplacement de piège est marqué par un X gravé dans la paroi opposée, de sorte que, pour éviter de déclencher le piège, il est nécessaire de se coller à la paroi marquée.

Les défenseurs kobolds connaissent ces marques - c'est ainsi qu'ils peuvent utiliser ce tunnel sans trop de danger (des accidents arrivent parfois). Les kobolds inférieurs (dont les 4 brigands kobolds rencontrés en haut de la falaise et Znu - voir H), eux, ne connaissent pas ce secret. Les autres kobolds leur ont seulement dit que le passage était mortellement piégé et qu'ils n'avaient donc pas intérêt à tenter d'entrer ou sortir sans être accompagné d'un kobold « supérieur ».

SI ZNU EST PRÉSENT...

Il mettra en garde les aventuriers contre les pièges qui se trouvent dans le tunnel d'entrée mais avouera qu'il ne connaît ni leur emplacement ni leur nature exacte : les autres kobolds gardent ces informations secrètes pour l'empêcher lui et les autres kobolds inférieurs de quitter facilement le repaire. Il pourrait noter que les défenseurs, eux, savent où se trouvent les pièges à éviter et que, comme ce sont loin d'être les plus brillants des membres de la tribu, c'est même étonnant qu'ils puissent s'en souvenir.

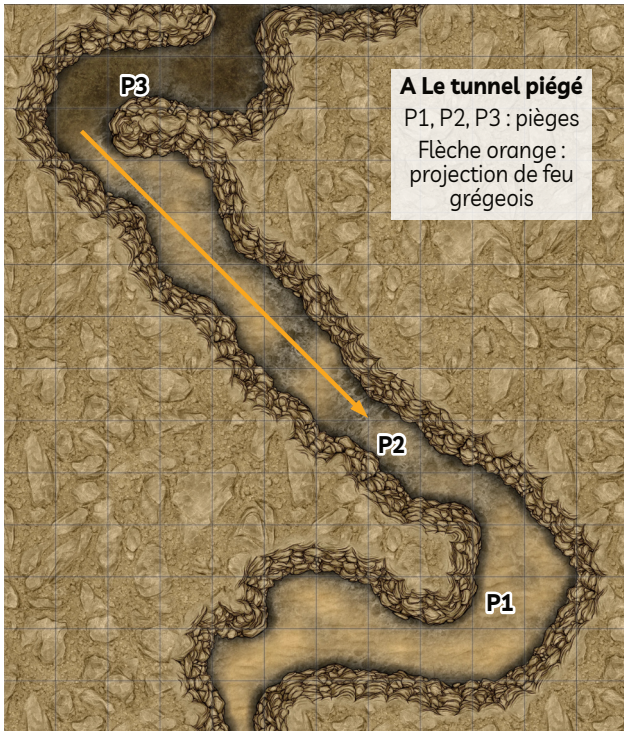
PREMIER PIÈGE

Le premier piège est déclenché par un système similaire à une plaque de pression. En cas de pression, un système de cordage allant du sol au plafond et dissimulé



Le repaire des kobolds

- | | |
|----------------------------|----------------------|
| A Tunnel piégé | G Enclos aux fourmis |
| B Salle des défenseurs | H Grotte aux délices |
| C Atelier du maître-pièges | I Salle de dressage |
| D Caverne des inférieurs | J Passage en hauteur |
| E Entrée secrète | K Trône du chef |
| F Enclos des bestioles | L Chambre du chef |



A Le tunnel piégé
P1, P2, P3 : pièges
Flèche orange : projection de feu grégeois

dans une fissure creusée dans la paroi détache un support placé en hauteur, provoquant ainsi la chute de plusieurs galets et coquillages acérés.

CHUTE DE GALETS **DANGER 1**

MÉCANIQUE | **PIÈGE**

Discretion DD 17 (entraîné)

Description Une plaque de pression dissimulée sous le sable déclenche la chute de plusieurs galets et coquillages acérés retenus par un filet de pêche près du plafond.

Sabotage Art du voleur DD 15 (entraîné) pour bloquer la plaque de pression

CA 16 ; Réf +2, Vig +8

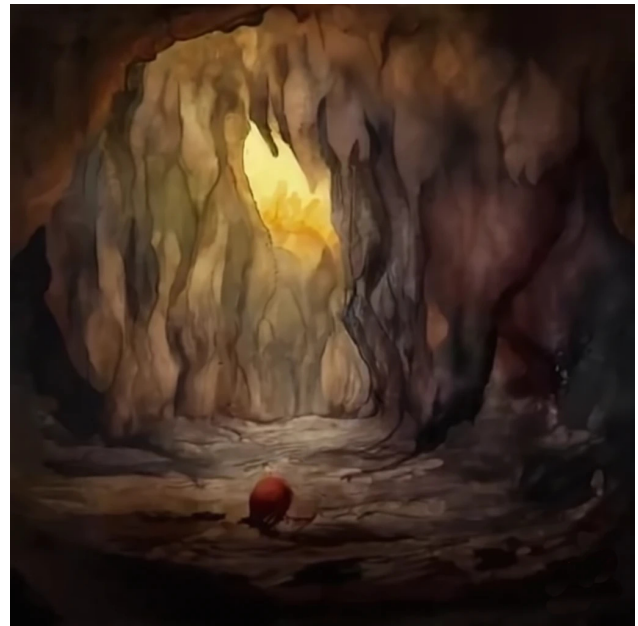
Solidité 5 ; PV 20 (brisé à 10) ; Immunités critiques, immunités des objets, dégâts de précision

Chute de galets ↻
Déclencheur Une pression est exercée sur la plaque.
Effet Les galets et coquillages retenus dans un ancien filet de pêche sont libérés et s'effondrent dans la case où la plaque de pression se trouve ainsi que dans toutes les cases adjacentes, infligeant 3d6 de dégâts contondants dans la case de la plaque de pression et 2d6 points dans chacune des cases adjacentes, avec un jet de Réflexes basique DD 14 dans les deux cas.

DEUXIÈME PIÈGE

Le deuxième piège est situé au début d'une section du tunnel qui avance en ligne droite vers un coude. Le déclencheur est un fil attaché à une petite stalagmite dressée au milieu du passage et tendu, à 4 cm du sol, en travers de la moitié du passage.

Quand le fil est perturbé, un mécanisme situé en haut de la paroi, dans le fond de la section rectiligne, projette l'un après l'autre deux feux grégeois qui viennent s'écraser sur les occupants du tunnel.



PROJECTION DE FEUX GRÉGOIS **DANGER 2**

MÉCANIQUE | **PIÈGE**

Discretion DD 18

Description Deux feux grégeois sont projetés dans la section rectiligne du tunnel, explosant dès qu'ils touchent une cible ou lorsqu'ils tombent au sol.

Sabotage Art du voleur DD 16 (entraîné) pour couper le fil sans déclencher le piège

CA 17 (pour le mécanisme situé en hauteur à la fin du tronçon rectiligne) ; Réf +4, Vig +8

Solidité 5 ; PV 26 (brisé à 13) ; Immunités critiques, immunités des objets, dégâts de précision

Projection de feux grégeois ↻
Déclencheur Le fil est coupé ou tiré ou perturbé d'une autre manière.
Effet Deux feux grégeois sont lancés à partir du fond du passage rectiligne et en direction de l'entrée. Chaque feu grégeois effectue une attaque contre les occupants du tunnel en commençant par ceux qui sont les plus avancés.
Si une attaque réussit, le feu grégeois explose en infligeant 2d8 points de dégâts de feu et 2 points de dégâts de feu d'aspersion (tous les dégâts sont doublés en cas de réussite critique) mais termine sa course là. En cas d'échec, le feu grégeois poursuit sa trajectoire vers la cible suivante. Si un feu grégeois ne touche aucune des cibles situées dans le passage rectiligne, il tombe au sol dans la case où le fil déclencheur se trouve et cause 2 points de dégâts de feu d'aspersion. Le mécanisme projette un deuxième feu grégeois un peu moins d'une seconde après le premier.

Trésor Si les aventuriers atteignent le bout du tronçon rectiligne sans déclencher ce piège, ils peuvent apercevoir le mécanisme situé en hauteur sur la paroi du fond avec un test de **Perception DD 15** (réussi automatiquement si le piège a été détecté).

Dans ce cas-là, un aventurier agile de ses doigts et capable de l'atteindre (par exemple en montant sur les épaules d'un autre aventurier) peut tenter d'extraire les deux flasques de feux

grégeois en effectuant un test d'**Art du voleur DD 18**. Une réussite permet de récupérer l'un des deux feux grégeois (les deux en cas de réussite critique). En cas d'échec, les feux grégeois tombent au sol, se renversent et sont perdus. En cas d'échec critique, les feux grégeois explosent, infligeant 2d8 points de dégâts de feu et 2 points de dégâts de feu d'aspersion

Il s'agit de deux feux grégeois inférieurs fabriqués par l'ancien chef de la tribu. Avec le temps, ils ont perdu de leur efficacité et n'infligent pas de dégâts de feu persistants.

TROISIÈME PIÈGE

Le troisième piège se trouve dans le dernier coude avant d'arriver à la salle des défenseurs. Les kobolds ont profité du sol particulièrement meuble à cet endroit pour installer une fosse recouverte d'une fine plaque fabriquée à partir d'un treillis d'algues séchées, camouflée par une couche de sable et conçue pour céder facilement sous la charge.

Ils ont également ajouté un système d'alarme bruyant que les aventuriers pourraient déclencher même s'ils repèrent la partie la plus évidente du piège. Et, pour tenter les intrus à prendre plus de risques que nécessaire s'ils soulèvent la plaque juste légèrement pour voir ce qu'il y a en-dessous, ils ont disséminé plusieurs pièces d'argent au fond de la fosse.

FOSSÉ CACHÉE ET ALARME

PIÈGE 1

MÉCANIQUE PIÈGE

Discretion DD 16 (pour repérer la plaque), mais il faut atteindre un **DD 20** et être entraîné pour également repérer la ficelle qui remonte le long de la paroi et la seconde partie du piège

Description Une fine plaque d'algues tressées recouvre une fosse dont le fond est garni de stalagmites acérées.

Sabotage **Art du voleur DD 10** pour enlever la plaque et rendre la fosse bien visible ; **DD 16** pour le faire sans déclencher le système d'alarme (si celui-ci a été détecté)

CA 10 ; Réf +1, Vig +1

Solidité 1 ; PV 6 (brisé à 3) ; **Immunités critiques, immunités des objets, dégâts de précision**

Fosse cachée ↷

Déclencheur Une créature marche sur la plaque.

Effet La créature tombe dans la fosse et va s'empaler sur 1d4 stalagmites acérées. Chacune des 1d4 stalagmites effectue une attaque avec un bonus de +12 contre la CA de la créature et inflige 1d6+3 points de dégâts en cas de réussite. La créature se retrouve au sol, dans le fond de la fosse qui mesure 1,50 mètre de profondeur. Les parois de la fosse sont suffisamment inégales pour qu'il soit possible de remonter en 1 action, sans que cela ne nécessite de test de compétence.

Alarme ↷

Déclencheur Le treillis d'algues séchées est déplacé ou brisé sans que l'alarme ne soit désactivée.

Effet Une ficelle est imbriquée dans les tresses qui constituent la plaque et reliée, via les anfractuosités de la paroi du tunnel, à une guirlande de clochettes placée dans une niche près du plafond. Quand la plaque est brisée ou déplacée, la ficelle libère les clochettes qui roulent et tombent d'abord dans la niche, puis au sol, puis dans le fond de la fosse tout en tintant bruyamment, ce qui avertit les défenseurs situés dans B La salle des défenseurs de la présence d'intrus.

Trésor Les kobolds ont parsemé le fond de la fosse de 20 pièces



d'argent positionnées dans des orientations différentes de telle sorte que, dès qu'on approche une source lumineuse de la fosse, la lumière se reflète sur au moins l'une des pièces, les rendant bien visibles et fort tentantes. Si les aventuriers soulèvent juste légèrement la trappe pour regarder ce qu'elle cache, ils aperçoivent automatiquement le reflet métallique d'une ou de plusieurs pièces. Un test de **Perception DD 18** ou d'**Art du voleur DD 15** permet de se rendre compte que les pièces d'argent ont été positionnées précisément et pas simplement lancées au hasard.

B La salle des défenseurs (Modérée 1)

Illumination : aucune

Cette salle est entièrement plongée dans le noir : les défenseurs kobolds voient parfaitement dans l'obscurité et ne prévoient d'accueillir aucun invité. Cela signifie que les aventuriers (qui ne possèdent probablement pas tous cette capacité) vont devoir utiliser des méthodes traditionnelles (torches) ou magiques (sort de lumière) pour pouvoir naviguer au sein de cette partie du repaire des kobolds. Mais ces sources de lumière rendent également leur approche très visible.

Si les aventuriers utilisent une source de lumière et ne prennent aucune précaution pour la camoufler (ou s'ils ont déclenché l'alarme du troisième piège dans A Le tunnel piégé), les défenseurs sont avertis de leur approche et se préparent au combat (voir plus bas).

Cette large caverne ovale dotée de quatre sorties (une au nord, deux à l'est et une au sud) semble divisée en deux parties.

La section ouest, dont le sol est légèrement surélevé par rapport au reste, est occupée par quatre paillasses crasseuses constituées d'un mélange de plantes, d'algues séchées et de morceaux de tissu de provenance variée. Dans la partie plus basse, à l'est, on peut apercevoir une large pierre plate visiblement utilisée comme table et couverte de restes de poissons mangés, de bols en bois et petits cubes ressemblant à des dés.

Au centre de la grotte se trouve un large cercle de pierre délimitant une zone où le sol est recouvert de sable piétiné par de nombreuses traces de pattes de kobolds. À côté du cercle de pierres se dresse une sorte de mannequin vaguement humanoïde bricolé à partir de morceaux de voiles de bateau rembourrés. Non loin de ce cercle, un fragment de coque de bateau posé contre la paroi nord de la caverne fait office de râtelier dans lequel plusieurs armes sont rangées.

C'est dans cette salle que les trois sbires au service du chef Krazekvak dorment, s'entraînent et passent le plus clair de leur

temps. La réception qu'ils réservent aux aventuriers dépendent fortement de leur état d'alerte. Leur tactique est exposée après les deux blocs descriptifs suivants, le premier correspondant à leur état normal et le second, reprenant leurs valeurs de combat si les PJ sont parvenus à les empoisonner (voir la section Si Znu est présent pour plus d'informations).

DÉFENSEURS KOBOLDS (3) CRÉATURE 0

LM TAILLE PETITE HUMANOÏDE KOBOLD

Dep, Sel et Sra (écailles rouges)

Perception +6 ; vision dans le noir

Langues draconique, commun approximatif

Compétences Acrobaties +5, Discrétion +5, Nature +4, Survie +4

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

Équipement armure de cuir, épée courte, arbalète et 20 carreaux (uniquement sur Sra)

CA 17 ; **Réf** +7, **Vig** +5, **Vol** +4

PV 16

Vitesse 5 cases

Càc ➤ épée courte, +7 (agile, finesse, polyvalente T) ; **Dégâts** 1d6+1 P

Dist ➤ arbalète, +7 (facteur de portée 24 cases, rechargement 1) ; **Dégâts** 1d8 P (uniquement pour Sra)

Retraite rapide ➤

Condition Le défenseur kobold est adjacent à au moins un ennemi.

Effet Le défenseur kobold bat en retraite en s'avançant d'au plus sa Vitesse augmentée d'une case et gagne un bonus de circonstances de +2 à la CA contre les réactions déclenchées par ce mouvement. Il doit terminer ce mouvement dans un espace qui n'est adjacent à aucun ennemi.

Attaque sournoise Le défenseur kobold inflige 1d6 points de dégâts de précision supplémentaires aux créatures prises au dépourvu.

DÉFENSEUR KOBOLD AU STADE 2 DU POISON

Maladroit 2

Comme ci-dessus sauf :

Compétences Acrobaties +3, Discrétion +3

Dex +4 (considéré comme +2)

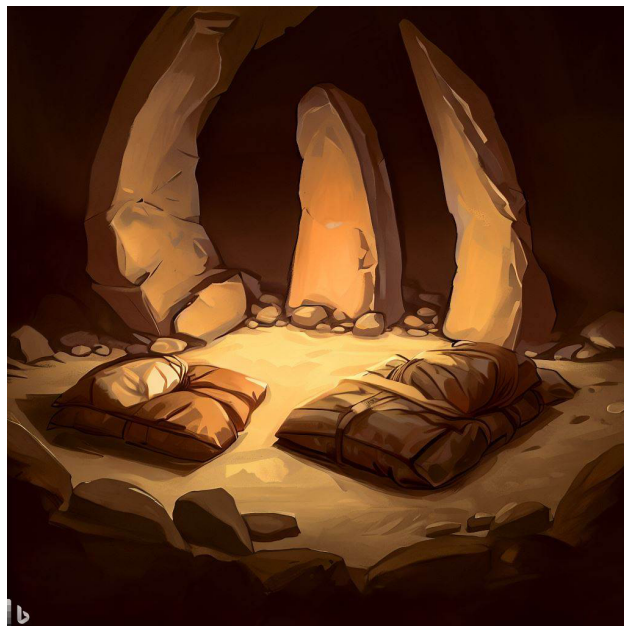
CA 15 ; **Réf** +5

Càc ➤ épée courte, +5 (agile, finesse, polyvalente T) ; **Dégâts** 1d6+1 P

Dist ➤ arbalète, +5 (facteur de portée 24 cases, rechargement 1) ; **Dégâts** 1d8 P (uniquement pour Sra)

SI LES DÉFENSEURS NE SONT PAS ALERTÉS...

Les trois défenseurs passent la plupart de leur temps ici à



manger, dormir (la quatrième paillasse est parfois, mais rarement, utilisée par Olka) ou à s'entraîner dans la "zone de combat" - le cercle au centre de la grotte.

Si les aventuriers parviennent à rejoindre cet endroit sans les alerter, deux des défenseurs se trouvent au sein du cercle, épées en main, alors que la troisième est assise sur le sol à côté de la table de pierre (et n'a pas d'arme en main). De temps en temps, l'un des défenseurs remarque à voix haute (en draconique) que "Znu mérite quelques coups bien sentis pour prendre autant de temps pour amener la bouffe".

SI LES DÉFENSEURS SONT ALERTÉS...

Si les défenseurs sont avertis de l'arrivée des aventuriers (par exemple s'ils aperçoivent une lumière s'approcher dans le tunnel ou entendent des bruits), ils interrompent leurs activités et se préparent à recevoir des intrus. Dep et Sel, épée courte en main, tentent de se cacher de part et d'autre de l'entrée. Sra, quant à elle, charge son arbalète et va se dissimuler derrière le mannequin.

Trésor Les cubes gravés qui se trouvent sur la table de pierre sont recouverts de saleté. Un examen plus attentif (et un peu de nettoyage) révèle qu'il s'agit de dés en ivoire. Le set complet composé des 6 dés est considéré comme étant un objet d'art qui peut se revendre pour 3 po. Le "râtelier" contre le mur nord contient les armes suivantes :

- un trident rouillé ayant perdu une de ses dents,
- un cimenterre dont une partie du pommeau est endommagée (actuellement considéré comme brisé mais réparable via un test d'**Artisanat DD 14** qui nécessite 10 minutes et un kit de réparation), et
- (magique) un bâton en acajou décoré d'une large bande de bois souple près de l'une de ses extrémités et décoré d'un symbole ressemblant à une étoile à 10 branches entourée de 10 feuilles placées entre les branches de l'étoile (identifiable via un test d'**Arcanes, de Nature, d'Occultisme ou de Religion DD 17** en tant que *bâton-parchemin*) ; un test de **Société DD 16** permet d'identifier l'étoile comme un des symboles de la célèbre académie de magie du Magaambya, située au Garund.

Le bâton-parchemin est une arme peu commune inventée dans l'académie du Magaambya. Il peut être utilisé comme un bâton de combat normal (à une ou à deux mains) et recevoir des runes



d'armes mais, en plus de cela, un utilisateur capable de créer des parchemins magiques peut inscrire l'équivalent d'un parchemin sur la bande de bois souple (au même coût et en passant le même temps que pour la création normale du parchemin) et même inclure dans le bâton tout focalisateur magique que le sort du parchemin nécessiterait.

Il est alors possible de lancer le sort du « parchemin » comme s'il s'agissait d'un parchemin normal, mais sans que cela ne nécessite d'avoir une main libre, pour autant que l'utilisatrice tienne le bâton. Un sort ainsi inscrit ne peut être utilisé qu'une seule fois et il n'est possible d'inscrire qu'un seul sort à la fois sur le bâton (y inscrire un nouveau sort remplace le précédent).

SI ZNU EST PRÉSENT...

Si les aventuriers ont convaincu Znu d'amener aux défenseurs des champignons assaisonnés à la grelotte (voir L'enclos aux bestioles, lieu H), l'un des trois kobolds rouges se dirige à pas rapide vers le larbin kobold dès qu'il entre dans la salle, lui arrache le bol de champignons des mains puis lui décoche un coup de pied qui l'envoie au sol. *« Ça t'apprendra à nous faire attendre, Znu ! »* crache-t-il ensuite en draconique, sous les rires moqueurs des deux autres défenseurs. Les défenseurs arrêtent leur entraînement et vont s'asseoir autour de la table de pierre pour manger les champignons et discuter, ignorant Znu.

Chacun des défenseurs doit effectuer un jet de **Vigueur DD 19** pour résister aux effets du poison. Notez les stades de chacun des trois défenseurs qui obtiennent des échecs ou des échecs critiques. Si les aventuriers écoutent leurs conversations, ils peuvent deviner lesquels d'entre eux ont succombé au poison : leur prononciation devient plus pâteuse et ils se mettent à se vanter de hauts-faits guerriers de plus en plus improbables (et faux). En fonction du temps que les aventuriers décident d'attendre, les défenseurs pourraient arriver au stade 2 (auquel cas leurs statistiques de combat sont fortement réduites - voir plus bas), voire au stade 3 (ce qui les met hors de combat).

Si Znu est présent et a l'occasion de s'approcher de défenseurs endormis, il saisit l'une de leurs épées d'une main tremblante puis leur tranche la gorge avant d'éclater en sanglots.

C L'atelier du maître des pièges

Illumination : aucune

Motox, le maître des pièges de la tribu, a tendu juste devant l'entrée de cette petite grotte sombre un fin fil qui déclenche un



C L'atelier du maître des pièges

P et flèche : piège et trajectoire de l'épieu

mécanisme projetant un épieu en direction de l'intrus. Un test de **Perception DD 20** permet de repérer le fil, mais ce test ne peut être réussi que par un personnage qui est au moins entraîné en Perception et qui examine attentivement l'endroit (via une action explicite ou via une activité d'exploration).

LANCE-ÉPIEU

DANGER 2

MÉCANIQUE | PIÈGE

Discretion DD 20 (entraîné)

Description Un mécanisme positionné dans le fond de l'atelier projette un épieu en direction de l'entrée de la caverne.

Sabotage Art du voluer DD 18 (entraîné) pour détacher le fil sans déclencher le piège

CA 18 ; Réf +3, Vig +11 (pour le mécanisme au fond de l'atelier)

Solidité 8 ; PV 32 (brisé à 16) ; Immunités critiques, immunités des objets, dégâts de précision

Projection d'épieu ↻

Déclencheur Le fil déclencheur est cassé ou perturbé d'une manière ou d'une autre.

Effet L'épieu lancé effectue une **Frappe** avec un bonus de +14 contre le personnage déclencheur (ou une autre personne dans sa ligne de visée), infligeant 2d6+6 points de dégâts perforants en cas de réussite (le double en cas de critique).

L'intérieur de cette petite grotte sombre peut difficilement être décrit autrement que par le mot bric-à-brac. Des étagères bricolées à partir de morceau de bois trempés, de bouts de filets de pêche et de cordages en algues tressées recouvrent la plupart des murs, avec un assortiment impressionnant de fragments de métal de formes et de tailles diverses, de bouts de ficelles, de cordes, d'éclats de verre, de pièces en bois, de morceaux de tissu et d'autres composants pour la fabrication de pièges et autres mécanismes. Aucun des objets présents ne



D La caverne des inférieurs

semble neuf ; le tout donne plutôt l'impression d'avoir été récupéré dans des décharges ou des épaves.

Sur la table placée au centre de l'atelier se trouvent plusieurs outils de fortune éparpillés autour d'une arbalète elle aussi clairement bricolée maison, ainsi qu'une vingtaine de carreaux. Derrière la table se trouve un hamac constitué d'un filet de pêche suspendu à des crochets montés sur des trépieds.

Trésor L'arbalète légère artisanale qui se trouve sur la table est tout à fait utilisable, même si elle ne paie pas vraiment de mine. En prenant le temps d'examiner le contenu des étagères (ce qui nécessite 10 minutes), on peut rassembler suffisamment d'outils et de composants pour constituer un kit de réparation.

SI ZNU EST PRÉSENT...

Il pourra indiquer aux aventuriers que le passage mène vers l'atelier de Motox, le maître des pièges envoyé avec les quatre autres kobolds inférieurs pour attaquer les grandes-guiboles qui passent sur le chemin. Il sait que Motox n'aime pas qu'on touche à ses affaires et pourrait indiquer que ça ne l'étonnerait pas si s'aventurer dans son atelier pourrait être dangereux.

D La caverne des inférieurs

Illumination : aucune

Cette grotte sombre au sol très inégal est garnie de stalagmites entre lesquelles sont nichées cinq paillottes faites de vieux tissus rembourrés d'herbes séchées, le tout semblant particulièrement inconfortable. Le plafond est également plus bas ici, ce qui confère à l'endroit une ambiance légèrement oppressante. Aucun autre mobilier, aucune autre décoration n'habille cette grotte. Près de la paroi nord se trouvent plusieurs objets éparpillés, dont deux qui ressemblent à des filets à papillon mais avec des mailles plus larges, similaires à celles d'un filet à poissons, un très ancien chaudron incrusté de rouille, une bêche au manche cassé à mi-hauteur, une pioche émoussée et une petite pile de bols en bois.

La caverne des inférieurs sert de dortoir et de salle de stockage pour les kobolds que le reste de la tribu considère comme des larbins. Les cinq paillottes appartiennent aux quatre brigands kobolds rencontrés à l'extérieur sur la falaise et à Znu.



E L'entrée secrète

B : barricade et porte fermée

SI ZNU EST PRÉSENT...

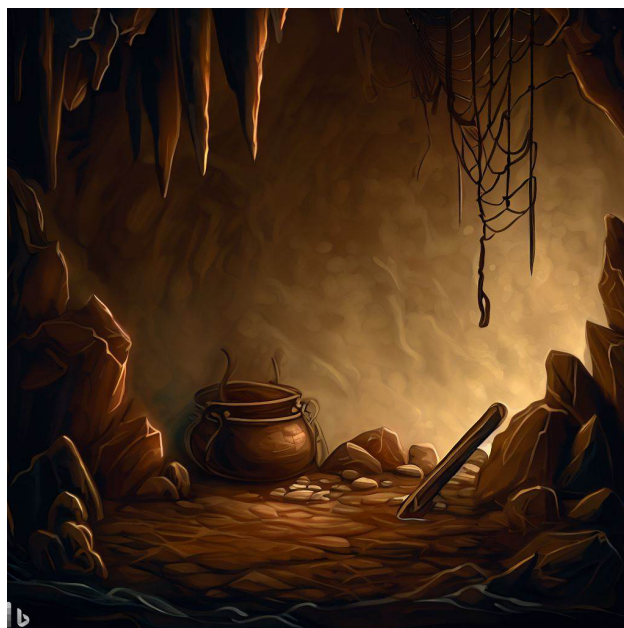
Il indique que c'est là que lui et les quatre autres kobolds inférieurs dorment et rangent les outils pour leurs corvées. Les autres kobolds ne visitent que très rarement cet endroit.

E L'entrée secrète

Illumination : aucune, si ce n'est tout près de l'entrée côté falaise

Cet étroit tunnel naturel s'étend de l'ouverture située au milieu de la falaise au sud jusqu'à une autre ouverture similaire qui surplombe le passage reliant l'enclos des bestioles et l'enclos aux fourmis. La lumière extérieure peine à pénétrer sur plus que deux ou trois mètres à cause des nombreuses plantes grimpances qui camouflent l'ouverture.

Le milieu du tunnel est bloqué par une barricade constituée de solides morceaux de bois détrempés positionnés pour former un grillage en travers du chemin. La partie centrale de la barricade



fonctionne comme une porte et est munie d'une serrure rouillée dont la taille et les décorations font plutôt penser à une serrure de coffre marin qu'à celle d'une porte.

La barricade peut être détruite à l'aide d'un test d'**Athlétisme DD 18** mais pas sans faire beaucoup de bruit. Les bruits causés à cet endroit n'alerteront aucun des habitants du repaire mais les aventuriers n'ont a priori aucun moyen d'en être certains. Une alternative plus délicate : crocheter la serrure avec des outils de voleur, ce qui nécessite 3 tests d'**Art du voleur DD 15**.

L'entrée secrète débouche sur une ouverture située à quelque 3 mètres du sol du passage reliant les grottes F et G. Un aventurier qui se laisse tomber lentement le long de la paroi peut descendre au niveau du sol sans encombre.

Les plus observateurs remarquent que des encoches ont été gravées dans la pierre en-dessous de l'ouverture, offrant des prises aisées à ceux qui voudraient sortir du repaire via ce passage (que les kobolds imaginent comme une sortie d'urgence). Les encoches en question sont assez petites, peu profondes et plutôt rapprochées (prévues pour des kobolds).

F L'enclos des bestioles

Illumination : torches fichées dans les parois ouest et est

Cette grotte est illuminée par deux torches crépitantes placées dans des anfractuosités des parois ouest et est. La majeure partie de cette salle, au sud de la ligne qui relie ses deux entrées, est occupée par trois enclos dont les parois sont constituées d'un assemblage anarchique de morceaux de bois flottés, de pierres empilées et de liens bricolés à partir d'algues tressées. L'entrée de l'enclos situé le plus à l'ouest est fermée mais les deux autres sont ouvertes.

Devant la paroi nord de la grotte se dressent deux piles de vieux morceaux de bois et de pierres similaires aux matériaux de construction utilisés pour les enclos. Et, entre ces deux piles, on peut apercevoir une petite cavité creusée dans la roche et contenant divers objets.

Même si les kobolds n'ont pas besoin de lumière et peuvent voir dans l'obscurité, il n'en va pas de même pour certaines des créatures qu'Olka ramène ici afin de pouvoir les dresser. Actuellement, seul l'un des trois enclos est occupé.

ENCLOS 1 (OUEST)

L'enclos fermé renferme un jeune phoque gris surnommé Bibi et récemment capturé. Olka prévoit de le dresser pour s'en faire une monture marine (un objectif qu'elle n'a que peu de chances de réaliser). L'animal craintif reste dans le fond de l'enclos, le plus loin possible de tout intrus, se blottissant contre la paroi sud dès que quelqu'un fait mine de s'approcher. Un test de **Nature DD 13** permet de se rappeler que le simple fait de s'approcher d'un phoque peut suffire à lui causer un stress important qui aura un effet négatif sur sa santé, un risque encore accru par les traitements qu'Olka a récemment infligés à Bibi.

Un aventurier peut tenter d'apaiser l'animal en produisant des sons calmes et en lui offrant de la nourriture tout en se tenant à bonne distance, ce qui nécessite 10 minutes et un test de **Nature (Dressage) DD 13** (qui réussit automatiquement si le test précédent a réussi). Une fois calmé, l'animal acceptera de suivre l'aventurier, tout en restant à bonne distance et sans se laisser toucher. Mais, pour ramener Bibi à la mer et à sa liberté, il sera nécessaire d'éliminer les pièges du hall d'entrée, à moins d'utiliser un système ingénieux pour le transporter via l'entrée secrète sans lui causer trop de stress.

ENCLOS 2 (CENTRE)

C'est dans cet enclos actuellement inoccupé qu'Olka enfermait les deux euryptérides qui accompagnent désormais le chef. Si



F L'enclos des bestioles
E1, E2, E3 : enclos ; N : niche

les aventuriers examinent attentivement la zone, un test de **Perception DD 13** leur permet de trouver des morceaux de chitine dure partiellement enfouis dans le sol. Si le test de Perception dépasse un DD de 16, on peut repérer un second indice sur la nature des précédents occupants de l'enclos : des marques de coups de pinces sur certains des morceaux de bois constituant les parois.

Sur base de l'un ou l'autre de ces deux indices, un aventurier peut effectuer un test de **Nature DD 16** (avec un bonus de circonstances de +2 si les deux indices ont été trouvés) pour identifier le type de créatures qui a séjourné ici : des euryptérides. Si les aventuriers tentent de rassembler leurs connaissances sur ces créatures, vous pouvez utiliser les informations ci-dessous.

RASSEMBLER SES CONNAISSANCES

Sujet Euryptérides

Test secret Nature DD 13

Échec. (aucune information)

Réussite. Les euryptérides sont des arthropodes amphibes de la taille d'un petit chien munis de pinces acérées et d'un dard qu'ils utilisent pour délivrer leur venin. Ce sont des créatures au métabolisme fort robuste mais dotées de réflexes moyens et d'un esprit peu résistant aux effets magiques. On les trouve principalement (mais pas exclusivement) dans les zones marécageuses.

Réussite critique. Comme réussite plus : Les euryptérides sont particulièrement dangereux en milieu aquatique, où ils peuvent s'orienter sur base des mouvements de l'eau. Leur venin inflige des dégâts internes et peut parfois affaiblir légèrement la victime. Ils sont capables de porter des attaques rapides avec leurs dards, profitant de tout moment d'inattention des victimes qui sont à leur portée, ce qui leur vaut parfois le surnom de scorpions des mers.

Échec critique. Les euryptérides sont des arthropodes ressemblant à des scorpions protégés par une épaisse carapace qui rend la plupart des armes inutiles contre eux. En plus de cette protection physique, ils sont extrêmement agiles et possèdent des réflexes rapides.



Euryptéride

ENCLOS 3 (EST)

Il s'agit de l'enclos de Gluant, le slurk qu'Olka est actuellement occupée à dresser dans la salle de dressage (lieu I).

Une observation de l'enclos permet de remarquer la présence, dans plusieurs renforcements assez larges mais peu profonds imprimés dans le sol, d'une substance solide mais facilement friable, avec une forte odeur nauséabonde. Il s'agit des restes séchés du mucus produit par le slurk ; un test de **Nature DD 16** (ou de **Connaissances (kobolds) DD 11**, vu qu'il s'agit d'animaux de compagnie fréquemment utilisés par les kobolds) permet d'identifier la créature comme telle. Si les aventuriers tentent de rassembler leurs connaissances sur ces créatures, vous pouvez utiliser les informations ci-dessous.

RASSEMBLER SES CONNAISSANCES

Sujet Slurks

Test secret Nature DD 15 ou **Connaissances (kobolds) DD 13**

Échec. (aucune information)

Réussite. Les slurks sont des animaux originaires des Terres Sombres (le sous-sol du monde de Golarion) et souvent utilisées comme chiens de garde ou comme montures par les humanoïdes qui habitent ces régions, et plus particulièrement par les kobolds. Ils ressemblent à des grenouilles géantes dont les gueules sont garnies de deux impressionnantes et dangereuses défenses dirigées vers le bas. Ils sont capables de voir dans le noir et de grimper le long de surfaces même verticales. Ces créatures, au métabolisme particulièrement robuste mais aux réflexes et surtout à la volonté bien moins développés, sont surtout connues pour les mucus visqueux sécrétés par des glandes situées sur leur dos et sur leur ventre.

Réussite critique. Comme réussite plus : Les mucus sécrétés par les deux types de glandes sont en fait fort différents. Les glandes dorsales produisent une substance qui se solidifie très rapidement et que le slurk est capable de projeter vers ses ennemis afin de les ralentir ou de les figer sur place. Le mucus des glandes ventrales, quant à lui, reste huileux et glissant pendant plusieurs minutes avant de sécher et de s'effriter.

Échec critique. Les slurks ressemblent à des grenouilles

géantes munies de défenses acérées et sont capables de charger rapidement en direction de leurs ennemis pour les empaler. Ils peuvent également projeter leur mucus empoisonné vers leurs ennemis pour les affaiblir à un tel point qu'ils deviennent parfois incapables de se déplacer.

LA NICHE AU NORD

Olka utilise la niche creusée dans la paroi rocheuse du nord pour ranger plusieurs outils de son dressage dont elle ne se sert que rarement. On peut y trouver les objets suivants :

- un fouet dont la poignée est enveloppée dans un tissu jaune et incrustée d'un petit éclat de cristal blanchâtre (identifiable avec un test d'**Arcanes, Nature, Occultisme ou Religion DD 15** comme un *crystal de puissance*), et dont la lanière est teintée en rouge ; le fouet appartenait autrefois à un cirque itinérant qui a séjourné quelques jours à Otari ;
- une vieille muselière pour chien dont le cuir est tellement déchiré qu'elle est pratiquement inutilisable ;
- deux petits pots en argile marqués d'un symbole ocre en forme de patte griffue et d'un second symbole ressemblant à des gouttes d'eau bleu-vert et contenant un liquide avec une forte odeur d'herbes (identifiables avec un test d'**Artisanat DD 15** comme des antidotes inférieurs) ;
- un troisième petit pot d'argile marqué du même symbole ocre que les autres et d'un second symbole ressemblant à une araignée et contenant un liquide blanchâtre (identifiable avec un test d'**Artisanat DD 18** comme une variante de grelotte, une drogue composée à partir de venin d'araignées) ;
- et une corde de 15 mètres dont l'état laisse penser qu'elle a séjourné un bon moment dans l'eau (mais qui reste suffisamment robuste et tout à fait utilisable).



La variante de grelotte contenue dans la seconde fiole fonctionne comme un poison ingéré avec les caractéristiques suivantes.

Variante de grelotte (poison) JdS Vigueur DD 19 ; **Durée maximale** 4 heures ; **Stade 1** chaque fois que vous devenez effrayé, vous réduisez la valeur de cet état de 1 (10 minutes) ; **Stade 2** maladroit 2 (1 heure) ; **Stade 3** endormi (1 heure).

SI ZNU EST PRÉSENT...

Si Znu est présent, il pourra indiquer que les fioles sont des créations de l'ancienne chef de la tribu, Uskri, qui n'était pas tyrannique et qui faisait toutes sortes de potions et de liquides à partir de plantes, d'animaux et d'un tas d'autres choses. Les aventuriers les plus perceptifs remarqueront qu'une certaine nostalgie envahit Znu chaque fois qu'il parle d'Uskri. Si on l'interroge à ce sujet, il répond simplement qu'il aimait bien Uskri, parce qu'elle le traitait bien, et qu'elle lui avait même promis de lui enseigner quelques-uns de ses secrets... mais que Krazekvak la tuée avant qu'ils n'aient eu l'occasion de commencer.

Il a déjà vu Olka utiliser des pots similaires aux deux premiers avant les séances de dressage des euryptérides, des fourmis géantes et d'autres bestioles qui empoisonnent. Il se souvient également qu'Olka a mélangé quelques gouttes de la troisième fiole à de la nourriture avant de la donner à des animaux plus violents, et que ça avait été très efficace pour les calmer, à point tel que certains s'étaient même complètement endormis.

Si les aventuriers n'y pensent pas eux-mêmes, Znu pourrait suggérer que, s'il était plus courageux et plus fort, ils forceraient Krazekvak et ses brutes à boire la potion pour qu'ils dorment (tout en ponctuant ses paroles de petits gestes ressemblant à des coups de poignard).

G L'enclos aux fourmis (Modérée 1)

Illumination : aucune

Les deux entrées menant à cette caverne aux parois rocheuses sont bloquées par des barricades rudimentaires dont la partie centrale s'ouvre un peu comme une porte. Ces obstacles ne sont pas extrêmement solides mais ils suffisent à empêcher les fourmis géantes de quitter leur enclos. L'endroit est entièrement plongé dans l'obscurité.

Olka n'a pas encore complètement terminé le dressage des deux fourmis géantes enfermées ici. Quand les aventuriers ouvrent l'une des portes, elles s'attendent à ce qu'il s'agisse d'un kobold venu les nourrir et ne passent pas immédiatement à l'attaque. Si on leur jette des rations, un morceau de viande ou un autre type de nourriture, elles s'en emparent pour l'emporter dans un coin de la grotte puis ignorent les intrus. Dans le cas contraire, elles passent à l'attaque au bout d'un moment d'hésitation qui leur impose un malus de circonstances de -2 à l'initiative.

SI ZNU EST PRÉSENT...

Il avertira les aventuriers que les fourmis géantes qui sont enfermées dans cet enclos sont généralement assez nerveuses et qu'elles ont même failli l'attaquer lors de sa dernière visite, quand il ne leur a pas donné de la nourriture suffisamment vite.

RASSEMBLER SES CONNAISSANCES

Sujet Fourmis géantes

Test secret Nature DD 16

Échec. (aucune information)

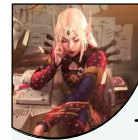
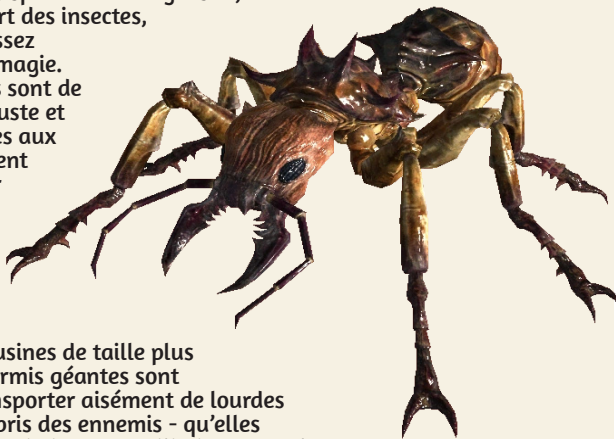
Réussite. Les fourmis géantes sont réputées dangereuses non seulement pour leur capacité à se déplacer très rapidement au sol mais aussi sur n'importe quelle surface, même verticale. Au combat, elles utilisent leurs mandibules pour blesser et agripper leurs proies et leurs dards pour les empoisonner. Malgré leur vitesse impressionnante, elles ne sont pas spécialement agiles et, comme la plupart des insectes, leur esprit est assez vulnérable à la magie. Cependant, elles sont de constitution robuste et plutôt résistantes aux effets qui affectent directement leur métabolisme.

Réussite critique.

Comme réussite plus :

Comme leurs cousines de taille plus modeste, les fourmis géantes sont capables de transporter aisément de lourdes charges - y compris des ennemis - qu'elles agrippent à l'aide de leurs mandibules. Le venin qu'elles inoculent via leur dard provoque non seulement des dégâts internes mais aussi un affaiblissement général qui peut être assez sévère.

Échec critique. Les fourmis géantes sont agiles et rapides mais leur corps est globalement assez faible et facile à affecter à l'aide de magie ciblant directement leur métabolisme. Habitues, comme leurs cousines de taille plus modeste, à travailler en communauté et à se focaliser sur des objectifs communs, leur esprit résiste étonnamment bien, du moins pour des insectes, aux sorts qui le ciblent.



Poison et créatures qui empoisonnent

Les poisons (ainsi que les maladies) en Pathfinder 2 fonctionnent sur base d'un système de stades numérotés décrivant la progression des effets. Chaque stade possède des effets spécifiques et une durée. Cette durée indique le temps pendant lequel les effets s'appliquent avant que la créature affectée ne doive réaliser un nouveau jet de sauvegarde pour voir si son stade s'améliore ou s'aggrave.

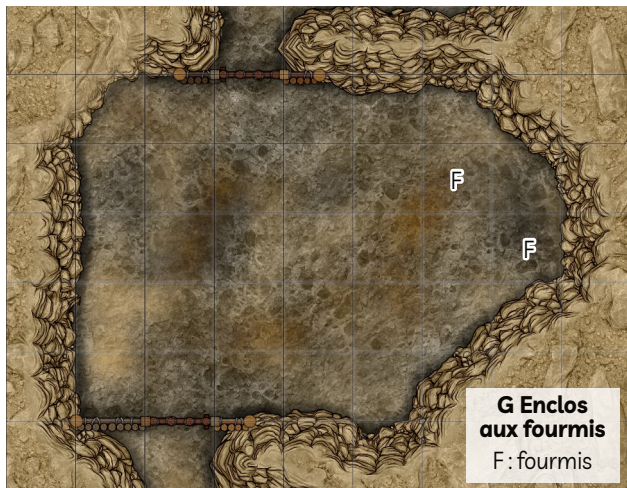
En combat, ces jets s'effectuent à la fin du tour de la créature affectée. En cas de réussite, son stade diminue de 1 (de 2 sur une réussite critique). En cas d'échec, son stade augmente de 1 (de 2 sur un échec critique). Si le personnage réduit son stade à 0 ou moins, le poison cesse de faire effet. Si le personnage aggrave son stade au-delà du pire stade indiqué pour le poison, il reste dans ce pire stade.

Les créatures qui empoisonnent, comme les fourmis géantes du repaire des kobolds, infligent souvent cet effet lors de Frappes réussies. Ici, c'est lors d'une Frappe de dard réussie que la cible est exposée au poison. Dans ce cas-là, immédiatement après avoir reçu les dégâts de la Frappe, la cible doit effectuer un jet de Vigueur DD 15.

Si le test réussit, le poison n'a aucun effet : le système de la victime a contré le poison. Si le test rate, la victime entre directement dans le stade 1 (elle subit 1d6 points de dégâts de poison en plus des dégâts de la Frappe et devient affaiblie 1). En cas d'échec critique sur ce jet de sauvegarde, la victime entrerait directement dans le stade 2.

Ce stade 1 persiste pendant 1 round. Concrètement, sa durée sera un peu plus courte, vu que le prochain jet de sauvegarde de la victime s'effectue à la fin de son tour (et pas pendant le tour suivant de la fourmi). Attacher le jet de sauvegarde au tour de la victime (plutôt qu'à celui de la fourmi) permet au poison de continuer ses effets même après la mort de la fourmi. À la fin de son prochain tour, si elle a été affectée, la victime réalise un nouveau jet de sauvegarde pour voir comment son stade évolue. Et ainsi de suite... tout en gardant en tête que le poison ne fera jamais effet plus longtemps que 4 rounds, quels que soient les résultats des jets de sauvegarde.





FOURMIS GÉANTES AFFAIBLIES (2) CRÉATURE 1

N TAILLE MOYENNE ANIMAL

Perception +5 ; vision dans le noir, odorat (imprécis, 6 cases)

Compétences Athlétisme +6, Survie +5

For +4, **Dex** +1, **Con** +4, **Int** -5, **Sag** +1, **Cha** -4

CA 16 ; **Réf** +5, **Vig** +8, **Vol** +3

PV 20

Vitesse 8 cases, escalade 4 cases

Càc ➤ mandibules, +9 ; Dégâts 1d8+2 T plus Agripper

Càc ➤ dard, +9 (agile) ; Dégâts 1d6+2 P plus Venin de fourmi géante

Venin de fourmi géante (poison) **JdS** Vigueur DD 15 ; **Durée maximale** 4 rounds ; **Stade 1** 1d6 poison et affaibli 1 (1 round) ; **Stade 2** 1d8 poison et affaibli 2 (1 round) ; **Stade 3** 1d10 poison et affaibli 3 (1 round)

Agripper ➤

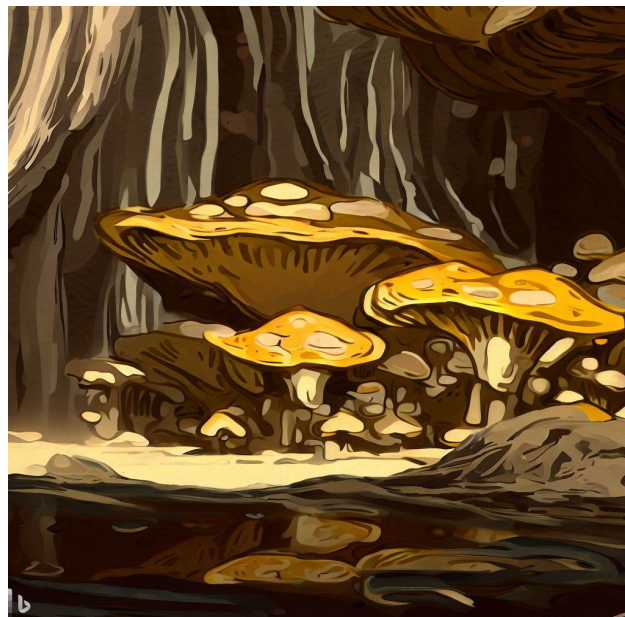
Condition La dernière action de la fourmi était une Frappe de mandibules réussie ou elle tient une créature Agrippée.

Effet La fourmi géante réussit automatiquement à Agripper la cible avec ses mandibules jusqu'à la fin de son prochain tour. Elle ne peut plus utiliser sa Frappe de mandibules jusqu'à ce que l'agrippement ait pris fin. Si la créature était déjà agrippée, l'agrippement se prolonge jusqu'à la fin du prochain tour de la fourmi géante. Une créature agrippée peut utiliser l'action S'échapper (DD 16) pour se soustraire à l'agrippement, et l'agrippement prend fin immédiatement si la fourmi géante s'éloigne de la créature agrippée.

Emporter ➤

Condition La fourmi géante tient Agrippée une créature de taille Grande ou moindre.

Effet La fourmi géante S'avance de sa Vitesse en emportant la créature agrippée avec elle. Elle est encombrée (maladroite 1 et Vitesses réduites de 2 cases) si la créature agrippée est de taille Moyenne ou plus.



champignons phosphorescents, qui baignent la caverne dans une lueur pâle)

En s'approchant de cet endroit, les aventuriers les plus attentifs peuvent percevoir une voix légèrement nasillarde (de kobold) qui chantonne. Il s'agit de Znu, un des kobolds considérés comme inférieurs par le nouveau chef de la tribu. Znu est occupé à récolter des champignons pour le repas des défenseurs. Même s'ils avancent avec de la lumière, les aventuriers ne seront pas immédiatement repérés par Znu, qui est perdu dans ses pensées.

Cette grotte de forme légèrement allongée comporte deux entrées situées approximativement au milieu de ses parois ouest et est. Le tracé qui relie ces deux passages semble diviser la grotte en deux sections distinctes : la partie nord, dont le sol est recouvert de terre sombre et la partie sud, occupée par un petit étang souterrain.

Plusieurs grappes de champignons poussent sur le sol terreux de la partie nord. La plupart d'entre eux sont incolores mais on peut également voir quelques fungus phosphorescents qui illuminent faiblement la zone. De nombreux restes de poissons partiellement mangés et plus ou moins décomposés ont été éparpillés parmi les champignons - sans doute pour faire office de fertilisant naturel.

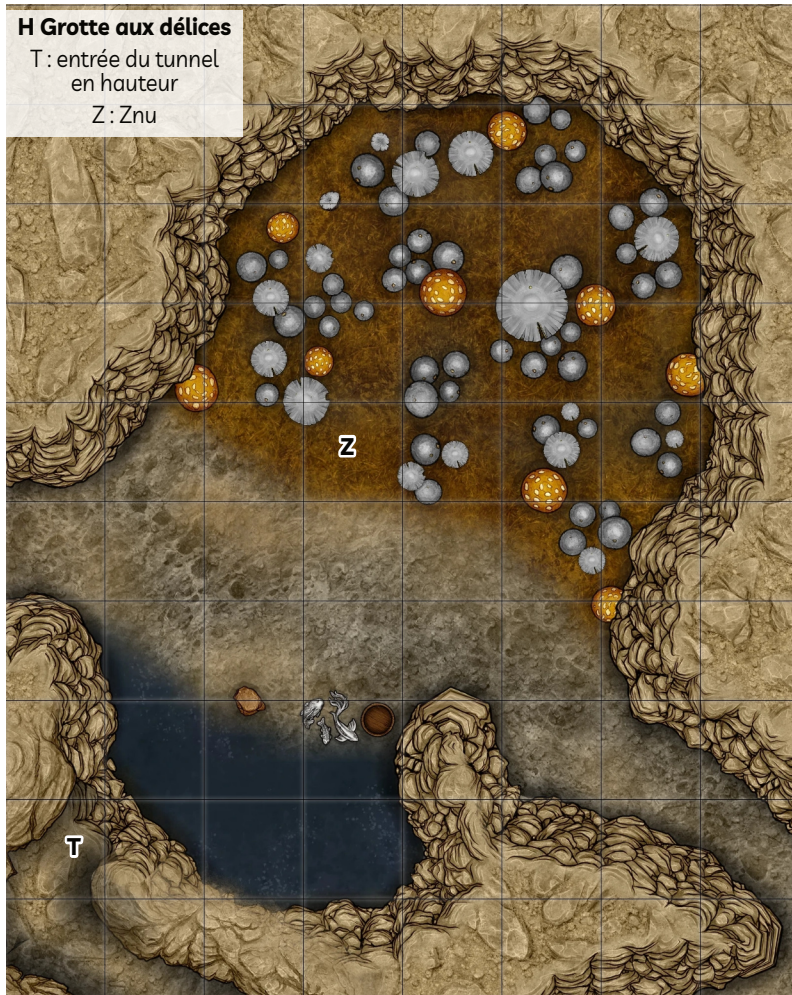
À côté du point d'eau, on a abandonné un vieux seau en bois dont l'anse en corde tressée est cassée et les corps de trois poissons allongés ressemblant un peu à des anguilles à peau très pâle.

Un test de **Nature DD 15** permet d'identifier les champignons incolores - les plus nombreux - comme un type de fungus fort commun sous terre. Ces champignons comestibles ont un goût fort prononcé qui se marie assez mal avec les autres saveurs, qu'ils écrasent (ou camouflent), mais les créatures qui vivent sous terre s'en servent souvent comme nourriture ou encore pour créer divers types d'alcools forts. Un test similaire à propos des poissons allongés révèle qu'il s'agit là aussi d'animaux assez courants dans les lacs et étangs souterrains, dont le manque de pigmentation s'explique par l'absence de lumière naturelle.

Les aventuriers qui fouillent la zone autour de l'étang et s'intéressent plus particulièrement au plafond peuvent, avec un test secret de **Perception DD 18**, apercevoir une ouverture dans la paroi rocheuse ouest, derrière l'étang, à quelque 3 mètres au-dessus de la surface de l'eau. Elle mène au Passage en hauteur (lieu J). La paroi naturelle offre suffisamment de prises, ne nécessitant qu'un test d'**Athlétisme (grimper) DD 13**.

H La grotte aux délices

Illumination : uniquement dans la partie nord (grâce aux



RENCONTRE AVEC ZNU

Znu est occupé à récolter des champignons qu'il place dans un large bol de métal rouillé (un vieux bouclier récupéré par la tribu, dont les bords ont été repliés de manière à en faire un récipient). Il a pris l'habitude de chanter quand il effectue les tâches que les autres kobolds lui imposent, car ça l'aide à penser à autre chose qu'à sa situation misérable et au fait qu'il est traité comme un larbin.

Les aventuriers peuvent aisément le surprendre (son DD de Perception est réduit à 6 vu qu'il chante et est distrait). Une fois que Znu se rend compte de la présence des aventuriers, surpris, il laisse tomber son bol-bouclier, répandant les champignons récoltés sur le sol puis lance des regards apeurés tout autour de lui, déchiré entre la crainte que les intrus lui inspirent et sa terreur en pensant à la réaction des défenseurs mécontents par l'état des champignons.

Znu n'est pas un combattant, et il cherchera uniquement à s'enfuir si les aventuriers passent à l'attaque. Avant de pouvoir établir une conversation avec lui, il est nécessaire de parvenir à le calmer, ce qui nécessite un test de **Diplomatie DD 13**. La réussite de ce test est automatique si les aventuriers lui présentent la boucle de ceinture remise par Zoz.

Le plus grand espoir de Znu est de pouvoir partir loin du reste des tyrans de son actuelle tribu, si possible avec Zoz. Si les aventuriers lui promettent de l'aider à accomplir ces objectifs, il pourra leur révéler les informations suivantes :

- le plan du repaire tout entier (sauf la chambre du chef, où il n'a jamais mis les pieds) ;
- la liste des animaux qui se trouvent dans le repaire :
 - Gluant, le slurk que Olka est occupée à entraîner ;
 - le phoque gris capturé récemment mais pas encore dressé, dont Olka espère se faire une monture aquatique ;



Znu, larbin kobold

Apparence. Kobold d'une petite vingtaine d'années avec des écailles blanches. Il porte une simple tunique cousue à partir bouts de tissu d'origines diverses, parmi lesquels on reconnaît des morceaux de voile de bateau.

Phrases-typiques : « C'était tellement mieux du temps d'Uskri, avant que cet idiot de Krazekvak ne la tue ! »

Le jouer. Znu est initialement terrifié, tant par l'arrivée des aventuriers que par les défenseurs de Krazekvak, qui prennent un malin plaisir à lui donner des coups et à l'insulter pour la moindre raison (et même parfois sans aucune raison). C'est un kobold étonnamment intelligent, qui a bien conscience que les PJ sont uniquement de passage et qu'ils pourraient lui causer beaucoup de tort si, après leur départ, Krazekvak et ses sbires apprennent qu'il leur est venu en aide. En même temps, il se rend compte que la venue des aventuriers est l'occasion de réellement changer les choses et ne veut pas rater cette chance. C'est pour cela qu'il est prêt à prendre le risque de leur communiquer des informations tant qu'il peut garder un rôle discret, à l'arrière-plan. Plus il constatera la réussite des PJ, plus il se mettra à espérer un changement véritable et plus il sera prêt à prendre un rôle actif.

Background. Znu a toujours été un kobold plus intelligent que la moyenne mais aussi nettement moins agile, moins doué pour le combat et pour se cacher. À l'époque de la précédente cheffe de la tribu, Uskri, ses capacités étaient reconnues, et Uskri lui avait même promis de lui enseigner ses connaissances en alchimie. Cette reconnaissance, et l'attitude généralement bienveillante d'Uskri à son égard ont poussé Znu à la considérer et la respecter comme un mentor.

Tout a changé quand Krazekvak a pris la tête de la tribu et l'a relégué, lui et d'autres kobolds (dont son ami très proche, Zoz), au rang de « kobolds inférieurs ». Peu capable (et peu enclin) à prendre les armes, Zoz s'est vu imposer les corvées du repaire, en plus des coups et des humiliations.



Partie 3 : Le repaire des kobolds

- les deux fourmis géantes fort agressives quand elles ne sont pas nourries ;
- et les deux euryptérides dressés qui protègent le chef
- la présence de nombreux pièges dans le hall d'entrée, et le fait que seuls les défenseurs et la maîtresse des pièges en connaissent l'emplacement exact ;
- l'emplacement actuel des défenseurs, qui attendent leur repas dans leur salle, et d'Olka, qui est occupée à dresser Gluant.

Si les aventuriers se montrent particulièrement convaincants et amicaux, Znu leur parlera également du passage en hauteur dans le hall se trouve sa cache (voir plus bas).

En découvrant les sédatifs de la réserve au sud (lieu F), les aventuriers pourraient avoir l'idée de les utiliser pour assaisonner les champignons destinés aux défenseurs. S'ils font part de ce plan à Znu, celui-ci se montre hésitant à prendre des risques, mais les aventuriers peuvent le convaincre de l'importance de sa participation via un test de **Diplomatie ou Intimidation DD 13** (qui réussit automatiquement s'ils lui ont remis la boucle de ceinture de Zoz, qu'il prend en main et observe longuement avant d'opiner du chef et d'annoncer qu'il est prêt à prendre ce risque dans l'espoir d'un avenir meilleur).

ZNU, LARBIN KOBOLD CRÉATURE -1

LM TAILLE PETITE HUMANOÏDE KOBOLD

Perception +2 ; vision dans le noir

Langues draconique, commun

Compétences Acrobaties +3, Artisanat +4, Connaissances (kobolds) +6, Discrétion +2

For +1, Dex +2, Con +0, Int +2, Sag +1, Cha -1

Équipement bol à champignons (un ancien bouclier déformé), vieille bourse avec 13 galets récupérés sur la plage, couteau à champignons (en fait un morceau de lame de sabre brisée avec une extrémité enrobée d'une lanière de cuir pour faire office de poignée)

CA 14 (15 avec le bouclier levé) ; Réf +3, Vig +2, Vol +3

PV 8

Lever le bouclier ➔ Le bol à champignons fonctionne comme un petit bouclier mais occupe une main.

Vitesse 5 cases

Càc ➔ couteau à champignons, +2 ; **Dégâts 1d4 T**

Dist ➔ lancer de gallet, +3 (lancer 4 cases) ; **Dégâts 1d4 C**

Connaissance du repaire Grâce à sa connaissance du repaire et de ses occupants, Znu octroie à ses alliés un bonus de circonstances de +1 aux tests d'initiative à l'intérieur du repaire des kobolds. Si un aventurier utilise l'activité **Scruter les environs**, Znu offre des informations complémentaires qui transforment le bonus de +1 donné par cette activité en un bonus de +2.



I Salle de dressage
T : entrée du tunnel en hauteur
O : Olka ; G : Gluant
! : sol glissant

aboyés en draconique par une voix nasillarde féminine, parfois suivis de commentaires ou d'insultes (en fonction du comportement du slurk).

La partie centrale de cette salle illuminée par trois torches situées dans des fissures des parois ouest, sud et nord est entièrement dégagée et le rare mobilier qui s'y trouve semble avoir été repoussé au plus près possible des parois.

Dans un renfoncement au nord-ouest de la salle, on peut apercevoir plusieurs outils de dressage posés contre la roche : des tiges en bois souple de longueurs diverses, un long manche attaché à un cercle de corde à l'une de ses extrémités, plusieurs lanières de cuir dont certaines sont couvertes de taches brunes évoquant du sang séché.

Une échelle bricolée à partir de branches et de vieux bouts de corde repose contre la paroi sud et permet d'accéder à une plate-forme soutenue par deux solides madriers en bois et sur laquelle on peut apercevoir des morceaux de viande, des poissons découpés et diverses plantes qui servent sans doute pour récompenser les créatures après un dressage réussi.

Un large cercle positionné entourant le centre de la salle reflète les lumières des torches, comme s'il avait été tracé avec un immense pinceau trempé dans une substance épaisse et translucide. Au centre du cercle se trouve une femme kobold aux écailles vertes qui tient un fouet qu'elle fait claquer en direction d'une créature ressemblant à un crapaud d'au moins 150 kg. Sa gueule est garnie de deux défenses impressionnantes qui pointent vers le bas. Sous la contrainte du fouet, elle suit une trajectoire qui correspond au cercle dessiné.

Les aventuriers qui s'intéressent à la paroi est de la grotte, et plus particulièrement au plafond, peuvent, avec un test secret de **Perception DD 18**, apercevoir une corniche étroite à quelque 3 mètres de hauteur ainsi qu'une ouverture menant au Passage en hauteur (lieu J). La paroi naturelle offre suffisamment de prises, autorisant un test d'**Athlétisme (grimper) DD 13**, mais l'échelle posée contre la paroi sud peut également être utilisée pour accéder à la corniche sans devoir effectuer de test.

Le "cercle" dessiné sur le sol n'est rien d'autre que les traces de mucus déposées par Gluant, le slurk qu'Olka dresse à suivre ses ordres. Chacune des cases affectées correspond à du sol glissant qui est régi par les règles suivantes :

I La salle de dressage (Modérée 1)

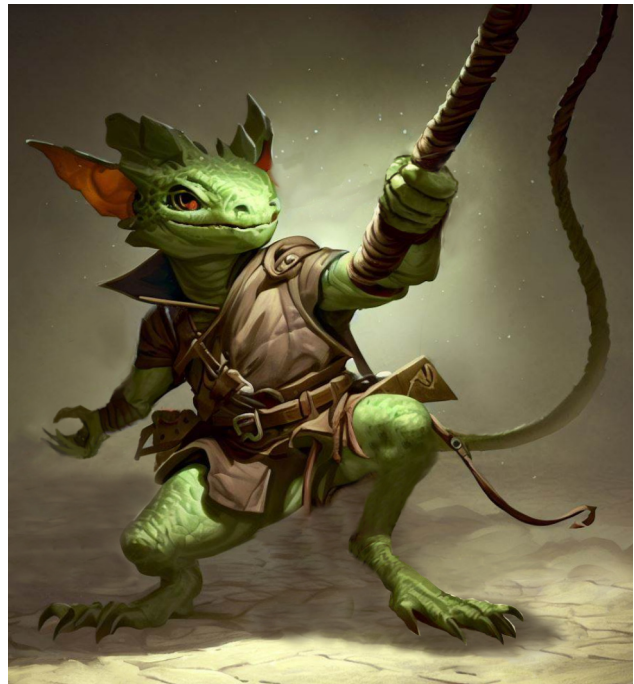
Illumination : torches sur les parois ouest, sud et nord

Quand les aventuriers s'approchent de la salle de dressage, ils peuvent entendre des coups de fouet qui claquent et des ordres

- Toute créature qui se trouve sur une case affectée est prise au dépourvu.
- Toute créature située sur une case affectée et touchée par une attaque (ou ratant un jet de sauvegarde) doit réussir un jet de **Réflexes DD 18** pour éviter de tomber au sol.
- Toute créature qui entre dans une case affectée voit son action de mouvement interrompue (elle ne peut pas continuer à avancer immédiatement même si elle n'a pas encore parcouru toute sa Vitesse de déplacement).
- Toute créature qui tente de quitter une case affectée doit Garder son équilibre, ce qui prend 1 action et nécessite un test d'**Acrobaties DD 18**. En cas de réussite critique, la créature peut se déplacer de sa Vitesse normale. En cas de réussite simple, elle peut se déplacer de sa Vitesse normale mais quitter la case affectée lui coûte 2 cases de mouvement. En cas d'échec, elle ne parvient pas à progresser et reste sur place (l'action est tout de même utilisée). En cas d'échec critique, elle tombe au sol et son tour prend fin immédiatement.

Olka est une femme kobold très sûre d'elle. Elle passe à l'attaque dès qu'elle aperçoit des intrus. Pendant le combat, elle cible les ennemis situés dans les zones glissantes à l'aide de son fouet (qui lui permet d'attaquer à 2 cases) et tente de les faire tomber.

Gluant, le slurk, quant à lui, continue son mouvement circulaire jusqu'à ce qu'Olka utilise 1 action pour lui ordonner d'attaquer ; à partir de ce moment-là, il consacre tous ses rounds à affronter les intrus (d'abord avec un crachat de vase puis en se rapprochant pour utiliser ses dangereuses défenses). Olka privilégie les cibles qui se trouvent à côté de Gluant pour bénéficier de sa capacité d'Attaque coordonnée.


GLUANT, SLURK FAIBLE
CRÉATURE 1
N TAILLE MOYENNE ANIMAL

Perception +4 ; vision dans le noir
Langues draconique (incapable de parler)

Compétences Acrobaties +4 (+6 pour S'échapper), Athlétisme +6, Discrétion +3

For +4, Dex +2, Con +4, Int -4, Sag +0, Cha +0
CA 15 ; Réf +4, Vig +8 (+12 contre Agripper ou Repousser), Vol +2
PV 25
Vitesse 6 cases, escalade 6 cases

Càc ♦ défenses, +9 (mortel 1d10) ; Dégâts 1d8+2 P

Dist ♦ projection de mucus, +9 (facteur de portée 6 cases) ; **Effet** mucus enchevêtrant

Vase enchevêtrante Une créature touchée par un crachat de vase de slurk devient maladroite 1 et subit une pénalité de -1 case à sa Vitesse pendant 1 heure ou jusqu'à ce que la vase soit enlevée, ce qui nécessite un total de 3 actions d'Interaction. Ces actions peuvent être effectuées par la créature enchevêtrée ou des alliés adjacents et ne doivent pas forcément être consécutives.

Graisse ventrale ♦♦♦ Les glandes ventrales du slurk sécrètent une graisse huileuse dont il peut enduire le sol en-dessous de lui et dans une émanation de 1 case de rayon, transformant la zone affectée en terrain glissant [uneven ground] pour 10 minutes, après lesquelles la graisse sèche, prenant la forme d'une croûte putride. Pour Rester en équilibre sur la graisse, il faut réussir un test d'Acrobaties DD 18.

OLKA, LA MAÎTRESSE DES BESTIOLES
CRÉATURE 1
LM TAILLE PETITE HUMANOÏDE KOBOLD

Perception +8 ; vision dans le noir
Langues draconique, commun approximatif

Compétences Artisanat +3 (+5 pour les pièges), Athlétisme +7 (+9 contre une créature adjacente à l'un des animaux qu'elle a dressés), Discrétion +7, Nature +6, Survie +6

For +0, Dex +4, Con +1, Int +0, Sag +3, Cha +1
Équipement fouet, armure de cuir

CA 18 ; Réf +9, Vig +5, Vol +6
PV 16
Vitesse 5 cases

Càc ♦ fouet, +9 (désarmement, finesse, non léthal, allonge, mise à terre) ; Dégâts 1d4+1 T

Retraite rapide ♦

Condition Olka est adjacente à au moins un ennemi.

Effet Olka bat en retraite : elle S'avance d'au plus sa Vitesse plus une case et gagne un bonus de circonstances de +2 à la CA contre les réactions déclenchées par ce mouvement, qu'elle doit terminer dans un espace qui n'est adjacent à aucun ennemi.

Attaque coordonnée Les tentatives de désarmement et de mise à terre qu'Okra effectue à l'encontre d'une cible adjacente à un animal qu'elle a entraîné (comme le slurk) bénéficient d'un bonus de circonstances de +2 au test d'Athlétisme grâce à la distraction causée par l'animal.

SI ZNU EST PRÉSENT...

Il évoquera le fait qu'Olka a déjà dressé de nombreuses autres

bestioles, dont des lézards géants et des euryptérides qui vivent maintenant dans la salle du trône de Krazekvak. Il mentionnera aussi le fait qu'il y avait trois euryptérides au début mais que Olka a battu à mort l'un d'eux après qu'elle ait été mordue par la bestiole, ce qui l'avait rendue très malade et lui avait fait pousser de terribles cris de douleur pendant plusieurs longues secondes.

J Le passage en hauteur

Illumination : aucune

Le passage en question est un tunnel étroit et sombre similaire à celui de l'entrée secrète. Il relie une ouverture située dans la grotte aux délices (lieu H), au-dessus de la surface du petit étang souterrain, et une étroite corniche qui surplombe la grotte de dressage (lieu I).

Ce surplomb est un lieu d'embuscade idéal pour une attaque contre la maîtresse des bestioles Olka et le slurk qu'elle est actuellement occupée à dresser. Tout aventurier tentant une approche discrète vers la salle de dressage via ce passage bénéficie d'un bonus de circonstances de +4 à ses tests de Discrétion (y compris éventuellement pour l'initiative).

Le tunnel étroit s'élargit légèrement vers son milieu, pour former une petite grotte que Znu a utilisée pour cacher quelques trésors provenant de l'ancien chef de la tribu, et que le larbin kobold ne voulait pas voir tomber entre les mains de celui qui a assassiné son ancien mentor. Dans le fond de ce renforcement, on peut apercevoir les objets suivants, soigneusement étalés sur un morceau de voile de bateau déchiré étendu sur le sol :

- (magique) une épée courte rangée dans un vieux fourreau de cuir sur lequel on a délicatement dessiné (par brûlure) un symbole en forme de main griffue ; si l'épée est tirée du fourreau, on peut apercevoir une rune gravée sur le haut de la lame, près de la poignée (identifiable avec un test d'**Arcanes, de Nature, d'Occultisme ou de Religion DD 16** comme une épée courte +1 ; *C'est un bon moment pour rappeler aux joueurs qu'il est possible de transférer les runes magiques d'une arme à une autre avec l'équipement et les compétences adéquates.*)



- une petite boîte en bois avec un couvercle coulissant, de la taille d'une boîte d'allumette, ornée d'un symbole représentant une patte griffue et d'un second symbole ressemblant à des projectiles ou des projections partant en faisceau, contenant une fine poudre légèrement jaunâtre (identifiable avec un test d'**Artisanat DD 18** comme de la poudre à éternuer) ;

- une petite fiole d'argile marquée d'un symbole ocre en forme de patte griffue et d'un second symbole représentant un œil (identifiable avec un test d'**Artisanat DD 16** comme un élixir de vision dans le noir inférieure) ;
- Une seconde fiole d'argile marquée du même symbole ocre que la précédente et d'un second symbole en forme de bras ou autre membre portant une blessure qui saigne (identifiable avec un test d'**Artisanat DD 15** comme un élixir de vie mineur).



SI ZNU EST PRÉSENT...

Il pourra expliquer que ces objets sont des trésors qui appartenaient à l'ancienne chef de la tribu, Uskri, et qu'il est parvenu à emporter avant que Krazekvak ne prenne possession



J Passage en hauteur

H / I : vers lieu H / I

C : cache de Znu

du reste des biens d'Uskri. Il mentionnera tristement qu'Uskri lui avait même promis de lui apprendre à faire des potions et des élixirs et des poudres dans son grand creuset de pierre... mais que Krazekvak l'a tuée pour prendre sa place avant que les leçons n'aient pu commencer.

Il ajoutera qu'il est d'accord que les aventuriers les prennent s'ils le libèrent lui et ses quatre compagnons, parce que c'est ce qu'aurait voulu Uskri, qui les a toujours bien traités.

Znu peut également indiquer qu'Uskri était une kobolde aux écailles dorées et que la patte griffue couleur ocre était le symbole qu'elle utilisait pour marquer ses créations.

K Le trône du chef (Difficile 1)

Illumination : 4 torches placées sur des pieds en bois

Cette grande caverne est décorée avec nettement plus de soin et d'apparat que les autres. Les parois à l'ouest, à l'est, et dans le fond de la salle, au nord sont recouvertes de grandes tapisseries qui ressemblent étrangement à des morceaux de voiles de bateau déchirés, recousus grossièrement avec du fil de pêche et utilisés comme toiles pour peindre des « dessins » colorés. Le peu de talent artistique de l'auteur est évident, tant il est difficile de reconnaître ce que les peintures représentent.

Des torches montées sur des supports bricolés à partir de morceaux de bois détrempe et positionnés ici et là à proximité des parois illuminent l'endroit - un autre signe d'opulence dans cette grotte dont les occupants peuvent voir dans le noir.

La salle se divise en deux sections avec des sols de hauteurs différentes : la partie basse, au sud, constitue comme une large cour relativement vide où plusieurs personnes peuvent se rassembler ; la partie haute, au nord, forme une sorte d'estrade au centre de laquelle se dresse un trône tapé-à-l'œil flanqué de deux vieilles barques sans doute inutilisables depuis belle lurette. Des escaliers grossiers taillés dans la roche près de la paroi ouest relie les deux niveaux de la salle. En


K Trône du chef

C : corde cachée
K : Krazekvak
E : euryptéride

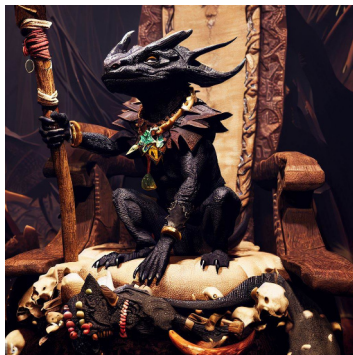
plus des deux sorties situées dans la paroi sud, on peut deviner un troisième passage dans le coin nord-est.

Le dénivelé entre la partie basse et la partie haute de la salle est de quasiment deux mètres. Aucun test n'est nécessaire pour passer d'un niveau à l'autre mais, à moins d'emprunter les escaliers situés contre la paroi ouest, une action est nécessaire pour grimper vers le niveau haut. Passer du niveau haut au niveau bas peut se faire au cours d'un déplacement standard, en considérant ce pas comme du terrain difficile.

Derrière la « tapisserie » qui décore l'arrière de la salle pend une corde qui permet d'activer un réseau complexe de ficelles et de nœuds qui s'étend sur tout le plafond de la partie basse. Le mécanisme en question fonctionne comme un danger complexe et libère à intervalles réguliers des flasques de feu grégeois qui viennent s'écraser au sol ou sur les créatures qui se tiennent dans la partie basse. Tirer sur la corde et ainsi activer le mécanisme nécessite 1 action. Le mécanisme en question a été établi à l'époque de l'ancienne chef, Uskri, et, comme les feux grégeois du piège de l'entrée du repaire, ceux de cette salle ont perdu de leur puissance avec le temps et n'infligent pas de dégâts de feu persistants.

KRAZEKVAK, CHEF TYRANNIQUE

Krazekvak passe le plus clair de son temps ici sur son trône, à imaginer de nouvelles manières d'accroître sa gloire et d'éventuellement pouvoir peut-être ajouter une quatrième syllabe à son nom, tout en admirant ses peintures qu'il considère comme des œuvres d'art.



Dès qu'il aperçoit des intrus (ou qu'il se rend compte qu'un des deux euryptérides qui montent la garde de part et d'autre de son trône a repéré leur présence), il se met à rire de manière

sinistre et à applaudir des deux mains tout en lançant dans un commun approximatif "Bien ! Bien ! Des longues-guibolles ! Vous viendez pour faire plus de gloire pour Krazekvak ! Peut-être même encore nom plus long quand vous vaincus !" Il se dirige ensuite vers la corde dissimulée et déclenche le mécanisme en ricanant "Si Uskri vieille folle savait qu'encore pour deuxième fois elle aide Krazekvak vers gloire !".

Pendant le reste de l'affrontement, Krazekvak tente de rester à distance et d'utiliser ses sorts pour contrer les ennemis les plus menaçants, tout en prenant le temps de ricaner en pointant du doigt les grandes-guibolles qui se font asperger par les feux grégeois du mécanisme. Si l'un des intrus met en danger ses œuvres d'art (par exemple en poussant l'un des supports de torches de manière à enflammer une tapisserie), Krazekvak se met dans une colère noire et concentre ses attaques sur l'outrecuidant qui a osé commettre ce crime de lèse-majesté.

Les euryptérides attaquent tout intrus qui arrive sur la partie haute de la salle. Ils ne descendent pas vers la partie basse, sauf si Krazekvak utilise une action pour le leur ordonner.

KRAZEKVAK, CHEF TYRANNIQUE
CRÉATURE 2

LM TAILLE PETITE HUMANOÏDE KOBOLD

Perception +5 ; vision dans le noir

Langues draconique, commun approximatif

Compétences Arcanes +6, Diplomatie +8, Discrétion +7, Intimidation +8, Savoir (dragons) +10, Tromperie +8

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

Équipement bâton

CA 17 ; Réf +7, Vig +4, Vol +7

PV 25 ; Résistances acide 5 (écailles noires)

Vitesse 5 cases

Càc ✦ griffe, +7 (agile, finesse) ; Dégâts 1d6-1 T

Càc ✦ bâton, +3 (deux-mains d8) ; Dégâts 1d4-1 C

Sorts arcaniques spontanés (DD 20, attaque +12)

rang 1 (4 emplacements) *projectile magique, explosion d'acide, terreur*

tours de magie (rang 1) *aspersion d'acide, détection de la magie, entrave, main du mage (manipulation à distance), son fantomatique (son imaginaire)*

Souffle acide ✦✦ (acide, arcanique, évocation, kobold)

Krazekvak produit un souffle d'acide qui prend la forme d'une ligne de 6 cases de longueur et inflige 1d4+2 points de dégâts d'acide avec un jet de Réflexes basique DD 20.

Retraite illusoire ✦✦✦ (arcanique, illusion, manipulation, mouvement) ; Fréquence 1/heure

Conditions Krazekvak est adjacent à au moins un ennemi.

Effet Krazekvak crée une illusion de lui-même à l'endroit où il se trouve puis devient invisible (avec les effets d'un sort d'invisibilité de rang 2) pendant 1d4 rounds. Il peut se déplacer d'au plus la moitié de sa Vitesse mais doit terminer son mouvement dans un espace qui n'est adjacent à aucun ennemi. Il s'agit d'un sort de rang 1 qui ne nécessite aucune composante somatique.

Attaque sournoise Krazekvak inflige 1d6 points de dégâts de précision supplémentaires aux créatures prises au dépourvu.



EURYPTÉRIDES (2) CRÉATURE -1

N TAILLE MOYENNE ANIMAL AMPHIBIE

Perception +2 ; vision nocturne, perception des ondes (imprécis, 6 cases)

Compétences Athlétisme +4, Discretion +4

For +2, **Dex** +01, **Con** +3, **Int** -5, **Sag** +0, **Cha** -3

CA 15 ; **Réf** +4, **Vig** +7, **Vol** +2

PV 9

Attaque d'opportunité ↷ uniquement avec le dard

Vitesse 6 cases, nage 6 cases

Càc ↷ pince, +6 ; Dégâts 1d6+2 T

Càc ↷ dard, +6 ; Dégâts 1d4-2 P plus Venin d'euryptéride

Venin d'euryptéride (poison) **JdS** Vigueur DD 14 ; **Durée maximale** 4 rounds ; **Stade 1** 1d4 poison (1 round) ; **Stade 2** 1d6 poison (1 round) ; **Stade 3** 1d6 poison et affaibli 1 (1 round)

SI ZNU EST PRÉSENT...

Il pourra avertir les aventuriers des dangers qui les attendent dans la salle du trône, entre autres les deux euryptérides à la morsure empoisonnée qu'Olka a dressés et dont le chef ne se sépare jamais.

Il pourrait également mentionner l'existence d'une sorte de système de sécurité qu'Uskri, l'ancienne chef, avait mis en place avec l'aide de Motox, le maître des pièges... mais il n'en connaît pas la nature exacte.

Il se souvient juste que l'accès à la grotte du trône avait été interdit à tous les kobolds pendant plusieurs semaines pour permettre la mise en place du système en question et, qu'à cette occasion, ils avaient quasiment vidé la réserve de la tribu de presque tous les cordages récoltés sur la plage et dans les épaves des environs. Il se rappelle aussi qu'Uskri avait préparé plusieurs caisses de fioles à explosion de feu pour ce système.

SYSTÈME DE PROTECTION DU TRÔNE DANGER 1

COMPLEXE MÉCANIQUE PIÈGE

Discretion +7 (entraîné)

Description Le réseau de cordages situé au plafond combine des mécanismes de retardement et des nœuds coulissants retenant des fioles de feu grégeois prêtes à venir s'écraser sur le sol de la partie basse (24 cases).

Sabotage Art du voleur DD 15 pour couper/bloquer les bons cordages (mais, comme pour les attaques, il faut pouvoir les atteindre le mécanisme situé à 4m50 du sol)

CA 16 ; **Réf** +5, **Vig** +7

Solidité 3 ; **PV** 24 (brisé à 12) ; **Immunités** immunités des objets, dégâts de précision

Activation du réseau de cordage ↷

Déclencheur Une créature tire sur la corde dissimulée derrière la tapisserie au fond de la grotte.

Effet Des bruits de cordes qui se tendent, se relâchent ou glissent se font entendre un peu partout au niveau du plafond de la partie basse de la grotte. Le mécanisme réalise deux Chutes de feux grégeois.

Chute de feux grégeois ↷ Une fiole de feu grégeois se libère et tombe. Déterminez aléatoirement la case de la partie basse où cela se produit : lancez 1d4 pour la ligne et 1d6 pour la colonne. Si la case est occupée, la fiole réalise une attaque à +10 contre la CA de l'occupant et inflige des dégâts de feu (1d8 points et 1 point de dégât d'aspersion en cas de réussite (le double sur une réussite critique). En cas d'échec ou si la case n'est pas occupée, seuls les dégâts d'aspersion s'appliquent. Il y a 20 feux grégeois ; une fois ce nombre atteint (après l'activation et 6 routines), le mouvement des cordes cesse et le piège n'agit plus.

Routine (3 actions) Chaque tour, le mécanisme réalise trois Chutes de feux grégeois.

Spécial Une créature peut examiner le mouvement des cordages et tenter de déterminer les endroits où les feux grégeois vont tomber lors du prochain tour du mécanisme. Cela nécessite 1 action et un test de Perception DD 20 ou d'Art du voleur DD 16 ou d'Artisanat DD 16.

L La chambre du chef

Illumination : aucune

Cette petite grotte de forme allongée est richement décorée, avec plusieurs peaux de castors posées au sol et, dans le fond, une couche constituée d'un empilement de bouts de tissu recouvert d'une peau de cerf. Un creuset de pierre encore garni de son pilon est posé à côté de la couche mais, en y regardant de plus près, il semble avoir été utilisé récemment comme urinoir plutôt que comme outil pour les créations alchimiques.

Une large malle en bois munie de poignées métalliques, qui correspond à la description faite par le marchand Yorge, se trouve contre la paroi sud. À côté de la malle se trouve quelques bols en bois remplis de substances colorées ainsi que plusieurs objets comme des galets polis, des pierres gravées, des pinceaux ébouriffés et de vieux bijoux rouillés et encrassés, disposés sur un morceau de tissu étendu sur le sol.

La malle en bois est celle qui a été dérobée au marchand et que les défenseurs ont prise des mains des brigands kobolds pour l'amener ici. Elle contient un assortiment de têtes de haches et d'autres pièces métalliques pour la fabrication d'outils, ce qui représente un poids certain, mais les poignées métalliques la

rendent assez facilement transportable.

Parmi les objets exposés à côté de la malle, on peut trouver :

- plusieurs galets polis dont certains sont gravés de symboles peu évocateurs (d'autres créations "artistiques" de Krazekvak) mais une des pierres sort du lot, étant taillée un peu comme une gemme et gravée d'une rune détaillée (identifiable avec un test d'**Arcanes, Nature, Occultisme ou Religion DD 16** comme une pierre à rune avec une *rune de puissance d'arme +1*) ;
- quelques pinceaux de facture grossière dont les poils partent dans toutes les directions, et
- un assortiment de vieilles bagues, bracelets et pendentifs non magiques dont les parties métalliques montrent des traces de rouille ; le lot peut être revendu pour 6 pièces d'or.

SI ZNU EST PRÉSENT...

Il entrera dans une rage profonde mais silencieuse en apercevant le creuset (qui appartenait à l'ancienne chef, Uskri)



et en se rendant compte de la manière dont il a été utilisé récemment. D'un geste brusque, il s'en saisira puis retournera dans la salle du trône pour en déverser le contenu sur le corps de Krazekvak avant d'emporter le creuset et le pilon avec lui pour les laver à la première occasion et les garder comme souvenirs si les aventuriers le permettent.

PARTIE 4 : CONCLUSION DE L'AVENTURE

Après leur victoire sur Krazekvak, le chef tyrannique, les aventuriers peuvent quitter le repaire des kobolds et conclure leurs deux missions : libérer les kobolds opprimés et ramener à Yorge les biens qui lui ont été dérobés.

4.1 Les kobolds libérés

Les brigands kobolds qui ont survécu sont restés au sommet de la falaise. Tout en vidant le fût destiné à Magiloy (si les aventuriers ne l'ont pas confisqué), ils ont devisé en imaginant ce qu'ils pourraient faire une fois « qu'ils » auront vaincu Krazekvak. Leur plan actuel est de partir fonder une nouvelle tribu ou peut-être d'en rejoindre une autre, de préférence une où tous les kobolds sont considérés plus égaux.

Si les aventuriers sortent du repaire avec Znu vivant, les brigands se réjouissent de leur retour. Zoz est particulièrement content de retrouver Znu, qui leur conte les hauts faits des aventuriers et explique dans quelles circonstances il a retrouvé le creuset de l'ancien chef Uskri.

Les kobolds libérés n'ont rien à offrir aux aventuriers. Si les aventuriers les laissent partir librement, ils tentent de suivre le plan qu'ils ont imaginé. Reste à voir s'ils y parviendront sans encombre ou si leur chemin croisera à nouveau celui des aventuriers.

4.2 Le retour

Selon la rapidité avec laquelle les aventuriers ont géré la situation dans le repaire des kobolds, Yorge et Narala pourraient les attendre sur le chemin ou déjà être repartis vers Otari. Dans les deux cas, le voyage de retour se déroule sans événement particulier.

VERS OTARI AVEC YORGE ET NARALA

Yorge s'est remis de ses blessures, surtout si les aventuriers ont pu le soigner avant de partir. Narala fait les cent pas et s'impatiente, les accueillant avec un *"C'est pas trop tôt !"* qui semble dénoter son envie de terminer le trajet jusqu'à Otari le plus rapidement possible mais, en vérité, elle est surtout rassurée de les revoir en vie, et encore plus s'ils sont parvenus à récupérer les biens de Yorge et à sauver son commerce. Les plus observateurs pourront remarquer que, malgré ses paroles, elle prend quelques secondes pour examiner les aventuriers et s'assurer qu'ils ne sont pas blessés, avec une expression de légère inquiétude sur le visage, avant de prononcer ces mots.

Yorge remercie chaudement les aventuriers s'ils lui ramènent la sacoche remplie de documents et la malle avec les outils métalliques. Si les aventuriers n'ont pas utilisé l'élixir de vie (ou les deux élixirs de vie) qu'il leur a confié avant leur départ, il insiste pour qu'ils les gardent, mentionnant qu'ils rencontreront certainement d'autres situations où ce type d'objet pourra être utile vu leur carrière. En plus de cela, il leur donne les 20 pièces d'or promises pour le retour des biens dérobés.

Le groupe peut alors se remettre en route en direction d'Otari. Si le mulet a déguerpi, deux aventuriers devront se charger de tirer le chariot (Narala refuse catégoriquement de le faire, et encore plus de s'affubler d'un harnais). Yorge tentera de faire quelques pas mais les douleurs provoquées par sa jambe brisée et son rythme lent mettront bien vite en évidence qu'il serait plus pratique qu'il s'installe dans le chariot pour le reste du voyage.

La dernière partie du trajet ne prend guère plus d'une poignée

d'heures. Dès que le chemin quitte la forêt pour progresser en direction d'un solide pont de pierre qui enjambe le Balbuzard, ils aperçoivent la ville au loin, sise dans une cuvette située en bord de mer. Après quelques dizaines de mètres, la piste passe en-dessous des supports qui soutiennent la Chute amenant les troncs d'arbres débités plus loin au nord vers la scierie.

Dès leur entrée dans Otari, Narala les mènera directement vers les Transports Gallentine situés à l'entrée de la petite ville. Yorge poursuivra son chemin, après les avoir une nouvelle fois remerciés et engagera des jeunes de la ville pour l'aider à conduire son chariot en direction du marché. Avant de partir, le marchand leur indiquera qu'il compte séjourner quelques jours à Otari et qu'ils ne devraient pas hésiter à venir le trouver s'il peut leur être d'une quelconque aide.

VERS OTARI SANS YORGE ET NARALA

Si les aventuriers effectuent la suite du trajet seuls, ils n'ont guère de mal à s'orienter : la route qui mène jusqu'à Otari est bien balisée et ils ne rencontrent guère d'intersections à part à la fin du trajet, quand Otari est déjà en vue (vous pouvez vous inspirer des informations données dans l'avant-dernier paragraphe de la section précédente).

Le bâtiment des Transports Gallentine se dresse près de l'entrée nord d'Otari (celle par laquelle les aventuriers arrivent) et est clairement identifiable. Lorsqu'ils s'en approchent, Narala vient à leur rencontre pour les guider jusqu'au bureau d'Olora Gallentine et leur expliquer que Yorge s'est remis de ses blessures et est parti conduire ses affaires au marché d'Otari, où ils pourront le trouver pour lui remettre les biens récupérés.



AUX TRANSPORTS GALLENTINE

Dans le bureau principal des Transports Gallentine, les aventuriers peuvent rencontrer la patronne, Olora, ainsi que le commanditaire qui a insisté pour que des mercenaires soient enrôlés afin de protéger le convoi. Qu'ils soient arrivés en même temps que Narala et Yorge ou le jour suivant, ni Olora ni le commanditaire n'émet d'objection au fait qu'ils touchent la récompense prévue, estimant qu'ils ont fait le bon choix en prêtant assistance à Yorge.

Cette rencontre avec le commanditaire est le début d'une autre histoire. La suite dans la seconde partie de cette aventure : *Le patelin oublié*.

Annexe 1 : Distribution des rôles

Le tableau suivant reprend les noms et descriptions des principaux PNJ de l'aventure ainsi que les sections où ils sont présentés.

Il constitue une aide de jeu intéressante à garder sous les yeux pour les moments où vous incarnez un des kobolds (sans doute un des brigands kobolds ivres ou Znu, dont les aventuriers peuvent se faire un allié) en tant qu'aide-mémoire pour retrouver le nom des autres membres de la tribu.

PNJ PRINCIPAUX			
Nom	Description brève	Écailles	Section
Narala	Coursière centaure (femme)		1.1 Sur la route vers Otari
Yorge	Marchand varisien (homme)		1.2 Le marchand attaqué
Motox	Maître des pièges kobold (homme)	vertes	1.2 Le marchand attaqué 2.3 Le passage piégé (mort)
Qeb	Brigand kobold (homme)	bleues	1.2 Le marchand attaqué 2.4 Les brigands kobolds
Reb	Brigand kobold (homme)	bleues	1.2 Le marchand attaqué 2.4 Les brigands kobolds
Zoz	Brigand kobold (homme)	bleues	1.2 Le marchand attaqué 2.4 Les brigands kobolds
V'gri	Brigand kobold (femme)	bleues	1.2 Le marchand attaqué 2.4 Les brigands kobolds
Znu	Larbin kobold (homme)	blanches	3.2 H La grotte aux délices
Dep	Défenseur kobold (homme)	rouges	3.2 B La salle des défenseurs
Zel	Défenseur kobold (homme)	rouges	3.2 B La salle des défenseurs
Sra	Défenseur kobold (femme)	rouges	3.2 B La salle des défenseurs
Olka	Dresseuse de bestioles kobold (femme)	vertes	3.2 I La salle de dressage
Uskri	Ancienne chef kobold, alchimiste (femme)	dorées	(mort)
Krazekvak	Chef kobold tyrannique (homme)	noires	2.3 K Le trône du chef

Annexe 2 : Récompenses et trésors

Le tableau suivant récapitule les rencontres, récompenses en XP et trésors qui se trouvent sur le chemin des aventuriers. Les lignes en italique correspondent à des récompenses de quête.

RÉCOMPENSES ET TRÉSORS			
Section	Rencontre / quête	XP	Trésor
Partie 1 : L'escorte			
1.2.3 Les lézards des kobolds	1 gecko des forêts (0) 3 jeunes geckos (-1)	90	
1.2.4 Le marchand coincé	<i>Aider le marchand</i>	30	
1.2.5 Les biens dérobés			1 ou 2 élixirs de vie inférieur (conso 1)
Partie 2 : À la poursuite des kobolds			
2.3 Le passage piégé	3 coquillages chausse-trappes (piège 1)	24	
	2 crabes géants modifiés (2)	120	
2.4 Les brigands kobolds	4 brigands kobolds ivres (-1)	80	
	<i>Retrouver les brigands kobolds</i>	30	
Partie 3 : Le repaire des kobolds			
A Le tunnel piégé	Chute de galets (pièges 1) Projection de feux grégeois (piège 2) Fosse cachée et alarme (piège 1)	8 12 8	pièces dans la fosse (20 po) 2 feux grégeois inférieurs affaiblis (conso 1)
B La salle des défenseurs	3 défenseurs kobolds (0)	90	set de dés en ivoire (3 po) bâton-parchemin (perma 1)
C L'atelier du maître des pièges	Lance-épéu (piège 2)	12	
F L'enclos des bestioles			<i>crystal de puissance</i> (conso 1) 2 antidotes inférieurs (conso 1) fiolle de poison à ingérer
G L'enclos aux fourmis	2 fourmis géantes (1)	80	
I La salle de dressage	Olka maîtresse des bestioles (1) Gluant, slurk faible (1)	80	
J Le passage en hauteur			<i>épée courte +1</i> (perma 2) poudre à éternuer (conso 2) élixir de vision dans le noir (conso 2) élixir de vie mineur (conso 1)
K Le trône du chef	Krazekvak (2) 2 euryptérides (-1) Système de défense (complexe 1)	140	
L La chambre du chef	<i>Récupérer la malle de Yorge</i>	30	<i>rune de puissance d'arme +1</i> (perma 2) bijoux (6 po)
Partie 4 : Conclusion de l'aventure			
4.1 Les kobolds libérés	<i>Libérer les kobolds opprimés</i>	80	
4.2 De retour auprès du marchand	<i>Ramener les biens de Yorge</i>	80	récompense de Yorge (20 po)

TRÉSORS, RÉCOMPENSES, XP ET PASSAGE DE NIVEAU

Les trésors et récompenses que les personnages peuvent obtenir au cours de l'aventure suivent la progression suggérée dans les règles de Pathfinder 2. Le quota proposé pour une aventure de niveau 1 permettant d'arriver au niveau 2 consiste en :

- 2 objets permanents de niveau 2,
- 2 objets permanents de niveau 1,
- 2 consommables de niveau 2 et
- 3 consommables de niveau 1,
- plus une somme de 40 po.

La liste du tableau ci-dessus dévie légèrement (mais il est possible que les PJ passent à côté de certains trésors).

En additionnant les gains d'XP obtenus au cours de l'aventure, on atteint quasiment le seuil des 1000 XP permettant de passer au niveau 2, ce qui devrait permettre aux PJ de gagner un niveau tout au début de l'aventure suivante. Un tel moment est prévu

dans la suite de l'escorte, quand les aventuriers arrivent enfin à Otari. Cela leur offrira un contexte où ils pourront non seulement améliorer leurs capacités actuelles mais aussi acquérir de nouveaux talents et se procurer le matériel nécessaire pour pouvoir les utiliser.

Rien ne vous oblige toutefois à garder un compte exact des XP gagnés par les PJ grâce aux rencontres (combats et autres), pièges déjoués (en les sabotant, en les détruisant ou en les contournant) et quêtes réalisées. Au lieu de cela, vous pouvez utiliser les « milestones », un système qui consiste simplement à faire gagner un niveau aux PJ aux moments adéquats de l'aventure (quitte à garder un compte approximatif des XP que les PJ devraient normalement gagner juste à titre informatif).

Les deux principaux avantages des milestones (outre le fait d'échapper à la comptabilité des XP) : permettre de coller au mieux à l'histoire et ne pas inciter les PJ à chasser le moindre rat et le moindre combat juste pour gagner quelques XP de plus. Et, de l'autre côté, un inconvénient parfois cité pour les milestones : entre deux montées de niveau, les PJ n'ont pas vraiment d'indicateur de leur progression, pas de valeur qui croît jusqu'à atteindre le seuil convoité de 1000 XP.

Annexe 3 : Glossaire

Le texte de l'aventure utilise des traductions différentes de la version officielle pour certains termes techniques de Pathfinder 2. Le tableau qui suit indique la correspondance entre les deux.

La première colonne reprend le terme technique en anglais. Les trois suivantes correspondent à trois versions des traductions : celle qui est utilisée dans ce document, la traduction disponible sur Foundry via le module de traduction fan-made (<https://foundryvtt.com/packages/pf2-fr>) et la traduction officielle. Dans les cas où c'était pertinent, des notes expliquant les différences de traduction sont ajoutées dans le texte en-dessous du tableau.

GLOSSAIRE DES TRADUCTIONS			
VO	Traduction	Foundry	Officielle
Compétences			
Thievery	Art du voleur	Vol	Vol
Actions			
Grab	Agripper/Agrippement	Empoignade/Agrippement	Empoignade
Stride	S'avancer	Marcher rapidement	Marcher rapidement
Trip	Mettre à terre / mise à terre	Croc-en-jambes	Croc-en-jambes
Activités d'exploration			
Avoid Notice	Se faire discret	Échapper aux regards	Échapper aux regards
Defend	Se défendre	Défendre	Défendre
Scout	Scruter les environs	Reconnaître	Reconnaître
Termes techniques			
Unarmed attack	Attaque naturelle/sans arme	Attaque à mains nues	Attaque à mains nues

NOTES SUR QUELQUES CHOIX DES TRADUCTIONS

Avoid Notice/Se faire discret. Les règles de Pathfinder 2 codifient l'utilisation des sens précis, imprécis et vagues de manière plus détaillée que d'autres systèmes. L'objectif de cette activité est d'échapper à la détection via tous ces sens, pas juste la vue, comme le laisse penser la traduction officielle.

Defend/Se défendre. Cette activité permet de progresser en gardant son bouclier levé. Il s'agit donc bien d'une protection personnelle et pas d'une protection d'autrui.

Grab/Agripper. Cette capacité de monstre permet à une créature de saisir un ennemi, généralement à l'aide d'un membre utilisé pour une Frappe. Dans le cas d'un humanoïde, cela peut correspondre à une empoignade utilisant la main ou le poing, mais la technique n'est pas limitée à ce genre de membre et on la rencontre sur bon nombre de créatures qui ne possèdent ni main ni poing, d'où l'utilisation d'un terme plus générique.

Scout/Scruter les environs. Même si, dans la plupart des cas, le danger vient de la direction dans laquelle les PJ progressent, cette activité permet aussi de repérer les menaces qui viennent d'autres directions (comme le spécifie le texte explicatif).

Stride/S'avancer. Cette action recouvre divers types de mouvement s'effectuant sur le sol : marche, reptation, glissade, roulade... et tous les autres modes de déplacement imaginables au sein d'un monde fantastique. De plus, l'adverbe «rapidement» de la traduction officielle peut laisser supposer

qu'il existe un mode «lent» alors que ce n'est pas le cas. La traduction «S'avancer», bien que plus générale, n'est cependant pas parfaite (vu qu'on peut également réaliser un mouvement vers l'arrière).

Thievery/Art du voleur. Le mot «Vol» était associé en Pathfinder 1 à une compétence décrivant l'agilité et les capacités acrobatiques des créatures en vol. Il est également utilisé comme abréviation de Volonté dans les blocs descriptifs des créatures. Finalement, la compétence Thievery ne recouvre pas uniquement la capacité à voler ou subtiliser des objets, mais aussi les us, coutumes et expressions des guildes de roublards, la faculté de déjouer des pièges ou de saboter divers mécanismes et bien d'autres choses encore.

Trip/Mettre à terre. L'action en question peut être effectuée à la fois par des créatures telles que des loups et sur des créatures telles que des vases, deux cas où la locution «croc-en-jambe» convient mal. De plus, «mettre à terre» rend plus évidente l'association avec l'état «à terre».

Unarmed attack/Attaque naturelle. Ce terme regroupe toutes les Frappes qui utilisent une partie du corps de la créature, qu'il s'agisse d'un poing fermé, d'un pied, d'un genou, d'un tentacule, d'une morsure, d'une projection de salive... Difficile donc de justifier «attaque à mains nues» comme terme générique.