

# UN FEUILLET POUR PATHFINDER

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



Un recueil d'aides de jeu, de conseils, de plans et d'autres bricoles pour les MDs utilisant *Au bord de l'anarchie* [Edge of Anarchy], le premier épisode de la campagne *La Malédiction du trône écarlate*.

compilé par Dalvyn ([dalvyn@gmail.com](mailto:dalvyn@gmail.com))

# TABLE DES MATIÈRES

<b>KORVOSA EN UN COUP D'ŒIL</b>	<b>3</b>
<b>LE GANG DE MOUSSE</b>	<b>5</b>
Un mot sur Mousse	5
Utiliser Mousse dans la campagne	5
Caractéristiques	5
<b>UN INCENDIE À KORVOSA</b>	<b>7</b>
La situation	7
Les règles du jeu	7
Les dangers de l'incendie	7
Actions à l'extérieur	8
Actions à l'intérieur	10
Les bâtiments	10
<b>À BORD DU SOUFFLE DU DRAGON</b>	<b>12</b>
<i>Pourquoi monter à bord ? - 12</i>	
<i>Au menu - 12</i>	
<i>Bezzerty, le tenancier du Souffle du Dragon - 12</i>	
<i>Dans le couloir du Souffle du Dragon - 12</i>	
<b>COURSE-POURSUITE SUR LES TUILES</b>	<b>14</b>
Les règles du jeu	14
<i>Quelques définitions - 14</i>	
<i>Les règles générales - 15</i>	
<i>Collaborer face à un risque - 15</i>	
<i>Les intervenants sur la Rue - 17</i>	
<i>Fin de poursuite - 17</i>	
Les « tuiles »	17
Les risques	19
<b>UN PLATEAU POUR LA COURSE-POURSUITE</b>	<b>24</b>
<b>CONVERSION EN PATHFINDER</b>	<b>25</b>

## QUELQUES ADRESSES UTILES

Pathfinder-FR. <http://www.pathfinder-fr.org/>

Site de Paizo. <http://www.paizo.com>

Site de BBE. <http://www.black-book-editions.fr/>

## PATHFINDER COMMUNITY USE POLICY

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



# KORVOSA EN UN COUP D'ŒIL

❖ *UNE AIDE DE JEU PROPOSÉE PAR ELENIR*

Une compilation des endroits importants de Korvosa triés par fonction. (\*) Les références correspondent à la version française du Guide de Korvosa publié par Black Book Editions.

FONCTION	QUARTIER	CODE PLAN	NOM DU LIEU	PAGE*
/	Vieille Korvosa	O2	Vieil hôtel de ville	28
/	Médian	M7	Place d'Éodred	24
Administration	Pointe Nord	N5	Hôtel de ville	25
Auberge	Rive Est	E2	Restes	14
Auberge	Hauteurs	H2	La Maison sur la colline	16
Auberge	Hauteurs	H9	L'Auberge du Sage dragon	18
Auberge	Médian	M6	Le Hamac grinçant	23
Auberge	Pointe Nord	N1	Auberge de la Vague riante	24
Auberge	Pointe Nord	N3	Le Chapeau blanc	25
Auberge	Pointe Nord	N10	La Chic Tortue	26
Auberge	Rive Sud	S3	Au repos du barde	31
Caserne Garde	Vieille Korvosa	O4	Académie militaire d'Endrin	28
Caserne, temple, fort	Grisaille	G1	Grande Cathédrale de Pharama	15
Commerces	Médian	M4	Promenade d'Éodred	22
Commerces	Médian	M8	Les Poupées et les figurines de Pestico	24
Commerces	Vieille Korvosa	O13	Atelier de peinture d'Hessim	30
Commerces	Rive Sud	S1	Chez Orkatto, plumes et fourrures	30
Commerces	Rive Sud	S4	Cercle de Jade	31
Crypte	Grisaille	G2	Grande tombe des dirigeants	15
Enseignement Magie	Académie		L'Académie	9
Enseignement Magie	Rive Est	E1	Université Theumanexus	13
Forgeron	Vieille Korvosa	O8	Hall de cuivre	29
Forgeron	Vieille Korvosa	O14	Forge	30
Fournitures magiques	Hauteurs	H5	Le Planétaire doré	17
Gîte	Hauteurs	H3	La Preste licorne	17
Gîte	Hauteurs	H10	Chez Tenna	19
Jeux, Sexe, Drogues	Vieille Korvosa	O9	L'Anguille	29
Librairie	Médian	M1	La Librairie	21
Maître d'Armes	Vieille Korvosa	O3	Académie Orisini	28
Marché	Médian	M3	Marché Doré	22
Marché	Pointe Nord	N2	Marché des docks	24
Marché	Vieille Korvosa	O5	Marché de la Griffes du récif	29
Marché	Rive Sud	S2	Marché Vert	30
Musée	Hauteurs	H7	Musée Jeggare	18
Opéra	Hauteurs	H11	Dôme de Marbre	19
QG Compagnie du Sable	Hauteurs	H1	Grande Tour	16
QG de la Garde	Médian	M5	Citadelle de Volshyenek	23
Résidence	Vieille Korvosa	O1	Palais des Arkona	28
Résidence royale	Château de Korvosa		Château - Place Forte	13
Restaurant	Hauteurs	H13	Le Faucon à crête	20
Taverne	Rive Est	E4	Taverne du Rivage	14
Taverne	Hauteurs	H6	La Plume de Jittery	18
Taverne	Hauteurs	H15	Le Surplomb	20
Taverne	Médian	M2	L'écope	21
Taverne	Pointe Nord	N7	Taverne des trois anneaux	26
Taverne	Vieille Korvosa	O6	La Sirène gluante	29
Taverne	Vieille Korvosa	O7	La Cruche de Jeggare	29
Taverne	Vieille Korvosa	O12	Le Voyageur	30
Temple	Hauteurs	H4	Le temple d'Asmodéus	17
Temple	Hauteurs	H14	Temple de Sarenrae	20
Temple	Pointe Nord	N8	Sanctuaire de Shélyn	26
Temple	Vieille Korvosa	O11	Temple d'Aroden	30
Temple	Rive Sud	S5	Panthéon de la Multitude	31

FONCTION	QUARTIER	CODE PLAN	NOM DU LIEU	PAGE*
Temple, Banque	Pointe Nord	N6	Banque d'Abadar	26
Théâtre	Vieille Korvosa	O10	Les Exécrables exemplaires	29
Théâtre	Hauteurs	H12	Amphithéâtre de Kendall	19
Tribunal	Pointe Nord	N4	L'Âcre	25
Université	Hauteurs	H8	Université de Korvosa	18
Vente chevaux	Rive Est	E3	La boutique à montures	14
Vestiges	Château de Korvosa		Château - Grand Mastaba	12
Vestiges	Pointe Nord	N9	Avenue des Bras	26

# LE GANG DE MOUSSE

❖ *UNE AIDE DE JEU PROPOSÉE PAR DALVYN*

La situation va de mal en pire à Korvosa. Après la mort du roi Éodred II, les habitants de la cité (enfin, surtout les moins bien nantis) manifestent leur mécontentement et leur inquiétude d'être dirigés par une femme jeune, arriviste, égoïste et sans aucune notion de bonne gérance. Puis les manifestations donnent lieu aux émeutes et le climat de danger qui règne à Korvosa incite les caravanes et autres fournisseurs itinérants à éviter la ville. Les étals des magasins se vident sans se remplir, on se dispute le dernier quignon de pain, les magasins ferment (certains condamnent même leur entrée en clouant d'épaisses planches de bois), et la famine s'installe peu à peu.

Mais ce climat de chaos et de violence est comme un terrain fertile pour certaines personnes; c'est le cas de Vérik et de ses alliés, et c'est également le cas de celui qu'on appelle Mousse.

## UN MOT SUR MOUSSE

C'est par bateau que Mousse est venu de Riddleport vers Korvosa. Dans sa ville d'origine, Mousse avait pris l'habitude de se faire un peu de blé en pénétrant la nuit dans les maisons de Riddleport et en y dérobant diverses babioles qu'il revendait ensuite aux receleurs. Son agilité naturelle de rat-garou l'aidait dans ces méfaits et sa capacité à se transformer en rat apparemment inoffensif était bien pratique pour fuir lorsqu'il était sur le point d'être capturé.

Mais voilà ... il commit une erreur que même ses étranges capacités ne purent pas l'aider à réparer : il pénétra dans la demeure d'une des « protégées » du surseigneur Cromarsky de Riddleport. L'homme avait les moyens d'utiliser des divinations et d'autres méthodes pour savoir qui il était; il n'avait donc pas d'autre choix que de fuir. Il parvint à s'engager dans l'équipage d'un navire à destination de Korvosa et prit le nom de Mousse.

Mousse arriva à Korvosa quelques semaines avant la mort d'Éodred. Il passa quelques jours à prendre ses marques mais le climat ordonné de la ville ne lui permit pas de réellement prospérer. Aussi, lorsque ce dernier changea et que le chaos s'abattit sur la ville, il nourrit le projet de se créer une petite armée d'individus dévoués qui pourrait asseoir son pouvoir.

Il rassembla quelques jeunes du district du Nord et leur apprit quelques tours et manoeuvres de combat. Ces jeunes, grandement impressionnés non seulement par les prouesses de Mousse mais aussi par ses promesses de liberté et de richesse, se mirent à suivre Mousse et à l'aider dans ses projets. Ils pillèrent diverses commerces du district : c'était là chose facile, vu que les échoppes avaient été abandonnées, et ces réussites aisées renforçaient encore le sentiment de puissance et la loyauté de ses « hommes ». Il passa ensuite à la vitesse supérieure en s'attaquant à ceux qui avaient le malheur de croiser son chemin.

Le but ultime de Mousse, si personne ne l'arrête, est d'offrir

à ses loyaux compagnons la possibilité de devenir, comme lui, un « sur-homme » (traduction : un rat-garou). Il attend toutefois de les avoir complètement sous sa coupe avant de leur faire part de son secret. Il se dit qu'avec une petite armée de lycanthropes sous ses ordres, il pourra profiter du chaos korvosien pour s'approprier une partie de la ville, voire peut-être établir une guilde d'extorqueurs, de voleurs et de brigands.

## UTILISER MOUSSE DANS LA CAMPAGNE

Mousse peut « apparaître » pour la première fois quand les PJs se renseignent à propos de l'emplacement de la boucherie de Vérik Vancaskerkin. En visitant le district du nord, ils pourraient entendre parler de divers pillages d'échoppes qui se seraient produits récemment.

Il s'agit bien sûr d'une fausse piste mais, si les PJs venaient à creuser de trop de ce côté, n'hésitez pas à leur faire parvenir un message mystérieux signé « Mousse ». Le message, écrit au sang sur un parchemin sale, apparaît comme par magie dans les affaires des PJs. Alternativement, des PJs qui font des rondes dans le district ou s'y promènent de nuit pourraient bien apercevoir un individu louche qui leur fait des gestes menaçants. L'homme en question s'engouffre dans une impasse et, lorsque les PJs arrivent sur place, ils ne trouvent personne : juste le message en question, accroché à une barrique de bois par une dague rouillée, et quelques rats qui vont se cacher sous les débris dès qu'ils approchent.

Plus tard, les PJs pourraient tomber sur Mousse et son gang au moment-même où ils s'en prennent à Amin Jalento. Une démonstration de force (Intimidation) ou un discours convainquant (Diplomatie) mettra en fuite une bonne partie du gang de Mousse (mais lui et quatre ou cinq de ses plus fervents admirateurs resteront sur place).

## CARACTÉRISTIQUES

Mousse étant un lycanthrope, il peut se présenter sous trois formes différentes : forme humaine, forme hybride ou forme animale.

### MOUSSE (FORME HUMAINE) **FP 4**

Rat-garou roublard 2

Humanoïde (humain, changeforme) CM de taille M

**Init** +3; **Sens** Vision nocturne, Odorat [Scent]; Perception +8

#### DÉFENSE

**CA** 17, **contact** 13, **dépourvu** 14 (+2 armure de cuir, +3 Dex, +2 naturelle)

**pv** 22 (2d8+2 plus 1d8+2)

**Réf** +8, **Vig** +3, **Vol** +2

#### ATTAQUE

**Vitesse** 6 cases

**Càc rapière** +1 (+5, 1d6+2, 18-20/x2)

**Dist arc court de maître** (+5, 1d6/x3)

**Option d'attaque** Feinte (action de mouvement) : test de Bluff (+8)

contre DD = 10 + BBA de l'adversaire + bonus de Sagesse/rangs en Psychologie de l'adversaire (en cas de réussite, l'adversaire perd son bonus de Dex à la CA); Attaque sournoise +1d6

#### TACTIQUE

**Avant le combat.** Mousse n'a pas réellement d'options pour se préparer avant le combat. S'il est seul, il préférera suivre les PJs discrètement (peut-être sous forme de rat) jusqu'au moment où il aura l'occasion de les attaquer par surprise ou jusqu'à ce qu'ils se séparent et qu'il puisse s'en prendre à un seul d'entre eux.

**Pendant le combat.** Mousse n'aime pas le combat à la loyale. Si ses hommes sont avec lui, il les enverra au combat et se contentera de les diriger. Si les adversaires se montrent coriaces, il interviendra en se positionnant pour prendre les ennemis en tenaille. Si ce n'est pas possible, il utilisera sa Science de la feinte pour porter des attaques sournoises. En cas de réel problème, il se transformera en hybride (ce qui pourrait étonner, distraire, voire faire fuir ses hommes).

**Moral.** Mousse n'est pas suicidaire. Si les choses tournent mal, il préférera fuir pour revenir un autre jour (prenant peut-être la forme d'un rat pour se faufiler à travers des espaces étroits et bénéficier d'une vitesse accrue). Il est très rancunier cependant, et il y a fort à parier qu'il reviendra se venger de ceux qui l'ont mis en fuite d'une manière ou d'une autre.

#### CARACTÉRISTIQUES

**For 12; Dex 17; Con 13; Int 14; Sag 10; Cha 10**

**BBA +1; BMC +2**

**Dons** Expertise au combat, Attaque en finesse<sup>B</sup>, Science de la feinte, Talent (Bluff), Vigilance<sup>B</sup>

**Compétences** Acrobaties +8, Bluff +8, Désamorçage +7, Discrétion +9, Escalade +9 (basé sur la Dex), Escamotage +8, Estimation +7, Évasion +8, Intimidation +5, Perception +8, Natation +9 (basé sur la Dex)

**Langues** commun, halfling

**Qualités spéciales** Changement de forme, empathie lycanthropique

**Équipement** rapière +1, armure de cuir, arc court de maître, 20 flèches

#### MOUSSE (FORME ANIMALE) FP 4

Humanoïde (humain, changeforme) CM de taille P

**Init +6; Sens** Vision nocturne, Odorat [Scent]; Perception +8

#### DÉFENSE

**CA 20, contact 17, dépourvu 14 (+1 taille, +6 Dex, +3 naturelle)**

**pv 22 (2d8+2 plus 1d8+2); RD 10/argent**

**Réf +11, Vig +3, Vol +2**

#### ATTAQUE

**Vitesse** 8 cases, escalade 6 cases

**Càc** morsure +8 (1d4+1 + maladie + lycanthropie)

**Notes d'attaque** Maladie (fièvre de l'infection [filth fever]) : DD 13, fréquence 1d3 jours/1 jour, affaiblissement 1d3 Dex et 1d3 Con, guérison après 2 réussites; Lycanthropie : DD 15; Attaque sournoise +1d6

#### CARACTÉRISTIQUES

**For 12; Dex 23; Con 15; Int 14; Sag 10; Cha 10**

**BBA +1 (+1 taille); BMC +0**

**Dons** Expertise au combat, Attaque en finesse<sup>B</sup>, Science de la feinte, Talent (Bluff), Vigilance<sup>B</sup>

**Compétences** Acrobaties +13, Bluff +8, Désamorçage +7, Discrétion +16 (+4 taille), Escalade +20 (basé sur la Dex, +8 racial), Escamotage +11, Estimation +7, Évasion +11, Intimidation +5, Perception +8, Natation +20 (basé sur la Dex, +8 racial)

**Langues** commun, halfling

**Qualités spéciales** Changement de forme, empathie lycanthropique

#### MOUSSE (FORME HYBRIDE) FP 4

Humanoïde (humain, changeforme) CM de taille M

**Init +6; Sens** Vision nocturne, Odorat [Scent]; Perception +8

#### DÉFENSE

**CA 19, contact 16, dépourvu 13 (+6 Dex, +3 naturelle)**

**pv 22 (2d8+2 plus 1d8+2); RD 10/argent**

**Réf +11, Vig +3, Vol +2**

#### ATTAQUE

**Vitesse** 6 cases

**Càc** 2 griffes +7 (1d4+1) & morsure +2 (1d6 + maladie + lycanthropie) ou rapière +1 (+8, 1d6+2, 18-20/x2) & morsure +2 (1d6 + maladie + lycanthropie)

**Dist** arc court de maître (+8, 1d6/x3)

**Notes d'attaque** Feinte (action de mouvement) : test de Bluff (+8) contre DD = 10 + BBA de l'adversaire + bonus de Sagesse/rangs en Psychologie de l'adversaire (en cas de réussite, l'adversaire perd son bonus de Dex à la CA); Maladie (fièvre de l'infection [filth fever]) : DD 13, fréquence 1d3 jours/1 jour, affaiblissement 1d3 Dex et 1d3 Con, guérison après 2 réussites; Lycanthropie : DD 15; Attaque sournoise +1d6

#### CARACTÉRISTIQUES

**For 12; Dex 23; Con 15; Int 14; Sag 10; Cha 10**

**BBA +1; BMC +0**

**Dons** Expertise au combat, Attaque en finesse<sup>B</sup>, Science de la feinte, Talent (Bluff), Vigilance<sup>B</sup>

**Compétences** Acrobaties +13, Bluff +8, Désamorçage +7, Discrétion +12, Escalade +20 (basé sur la Dex, +8 racial), Escamotage +11, Estimation +7, Évasion +11, Intimidation +5, Perception +8, Natation +20 (basé sur la Dex, +8 racial)

**Langues** commun, halfling

**Qualités spéciales** Changement de forme, empathie lycanthropique

**Équipement** rapière +1, armure de cuir, arc court de maître, 20 flèches

#### HOMME/FEMME DE MAIN (15)

FP 1/3

Humanoïde (humain chélastien/chélastienne ou autre ethnie) de taille M, N

Homme d'arme 1

**Init +1; Sens** Perception -1

#### DÉFENSE

**CA 13, contact 11, dépourvu 12 (+2 armure [armure de cuir], +1 Dex)**

**pv 6 (1d10+1)**

**Réf +1, Vig +2, Vol -1**

#### ATTAQUE

**Vitesse** 6 cases

**Càc** gourdin +3 (1d6+2) ou lance +3 (1d6+3) ou poing +3 (1d3+2)

#### TACTIQUE

**Pendant le combat.** Les fidèles de Mousse sont des mécontents et des sadiques. Dans un premier temps, ils tenteront d'immobiliser leurs victimes pour pouvoir jouer avec elles et les faire souffrir (surtout s'il s'agit de nobles). Face à des cibles qui se défendent cependant, ils passeront vite à l'utilisation de méthodes et d'armes plus dangereuses.

**Moral.** Les suivants de Mousse sont assez confiants au début du combat. Dès que l'un d'eux aura été tué ou mis hors d'état de nuire, ils se mettront à hésiter avant d'agir (50% des hommes de main restant fuiront). Si Mousse se transforme en hybride ou en rat, ils doivent faire un jet de Volonté. Sur un résultat de 10 ou moins, ils fuient. S'ils obtiennent 15 ou moins, ils perdent un round à regarder Mousse bouche bée mais ne fuient pas. Avec un résultat de 16 ou plus, ils gardent leur calme et continuent le combat.

#### CARACTÉRISTIQUES

**For 15, Dex 12, Con 11, Int 10, Sag 8, Cha 9**

**BBA +1; BMC +3**

**Dons** Esquive, Science du combat à mains nues

**Compétences** Escalade +6, Intimidation +3, Natation +6

**Langues** commun

**Équipement** gourdin ou lance, armure de cuir, 1d12 pièces d'argent

# UN INCENDIE À KORVOSA

**Synopsis.** Un quartier de Korvosa est en feu ! Les aventuriers qui sont sur place peuvent mener une course contre la montre pour sauver les quelques personnes qui sont encore coincées à l'intérieur.

**Utilisation.** Cet épisode peut se placer à n'importe quel moment au cours des émeutes dans Korvosa qui suivent la mort du roi Éodred II. L'incendie peut être utilisé pour détourner les aventuriers d'un but bien précis, ou pour les retarder. C'est également l'occasion d'introduire certains personnages de l'histoire (Grau Soldado par exemple).

Dans ma partie, j'ai utilisé l'incendie au moment où les joueurs se sont rendus au palais pour rendre la broche (le lendemain de la mort d'Éodred). La scène était la suivante : des gardes bloquaient les accès aux quatre rampes de la pyramide et des membres de la Zibeline montés sur hippogriffes patrouillaient dans le ciel; et partout autour de la pyramide, une foule en colère criait et se bousculait. Les PJs ont rencontré Grau Soldado, à la tête d'une escouade. Ils ont eu l'occasion de parler un peu avec lui avant que l'incendie ne les interrompe. Grau désirait clairement aller aider les habitants à mettre fin au feu, mais le commandant qui se trouvait en bas de la rampe la plus proche lui a ordonné de venir renforcer ses troupes. Et ainsi, Grau avala une gorgée d'alcool avant de soupirer puis d'obéir, à contre-cœur, aux ordres de son supérieur. Après l'incendie, Grau revint vers les aventuriers et leur promit de s'arranger pour qu'ils puissent entrer au château et voir la reine.

## LA SITUATION

Les aventuriers les plus attentifs percevront peut-être une quantité anormalement élevée de fumée au-dessus d'un quartier de Korvosa; ceux qui ont l'ouïe la plus fine entendront peut-être les appels « Au feu » des habitants paniqués ... S'ils décident d'aller voir ce qu'il se passe, les PJs tombent sur une foule rassemblée devant des immeubles en feu. Au moment où les PJs arriveront sur place, le feu s'est étendu à six bâtiments : trois bâtiments donnant sur la rue où les PJs sont et trois autres bâtiments donnant sur une rue parallèle (voir le plan plus loin).

Certains badauds contemplant l'incendie, ébahis. D'autres, tout spécialement les habitants des bâtiments voisins, se ruent pour sauver leurs propres possessions en les évacuant sur la rue. Certains se promènent avec un air suspect près de ces biens amassés dans la rue, attendant le moment propice pour s'en approprier certains. D'autres encore, sans doute les habitants des bâtiments en feu, fouillent la foule à la recherche des leurs. Il n'y a aucun garde sur place : sans doute ont-ils fort à faire avec les émeutes. Il revient donc aux aventuriers de prendre la situation en charge !

## LES RÈGLES DU JEU

Cette rencontre est basée sur le temps. C'est une course contre la montre. Les PJs peuvent tenter d'entreprendre certaines

actions, et peut-être même se séparer afin de pouvoir faire plus en un temps limité. L'incendie joue évidemment contre eux : plus ils attendent, plus le feu se propage et plus il est difficile d'accéder aux étages des maisons en feu.

Dans la suite de ce document, on décrit la plupart des actions que les PJs peuvent tenter, en indiquant à chaque fois le temps que cela prend (en multiples de 15 secondes) et, souvent, un test de compétence à effectuer pour savoir si l'action réussit.

Si les PJs se séparent, demandez-leur d'indiquer leurs actions dans l'ordre où se produisent, en comptant tous les quarts de minutes après le début de la rencontre. Certaines actions prennent seulement un quart de minute (15""); d'autres durent deux quarts de minute (30"), trois quarts de minute (45"), voire plus longtemps encore. Faites effectuer les jets indiquant si une action a réussi au bout du temps que celle-ci prend. Dans la plupart des cas, il vaut mieux que le MD lui-même lance le dé et que le PJ ignore s'il a réussi ou raté : en effet, si le MD annonce que le personnage ne trouve rien au premier étage d'un immeuble, c'est au PJ de décider s'il veut passer plus de temps à fouiller ce même étage ou passer à autre chose, sans savoir si son premier test de fouille a été une réussite (et qu'il n'y avait rien à trouver) ou si c'était un échec.

Un autre élément important (qui est également décrit plus loin) : les dangers inhérents à l'incendie. Ils se présentent sous deux formes : la fumée et la chaleur.

## LES DANGERS DE L'INCENDIE

Les principaux dangers auxquels les PJs s'exposent en visitant les bâtiments sont la fumée et la chaleur. Bien que présents partout dans les bâtiments en feu, ces dangers n'ont un effet létal que dans les zones où ils sont présents en force. Bien qu'il puisse y avoir des feux isolés (pour augmenter la tension par exemple), la chaleur n'est dangereuse que dans les étages complètement en proie aux flammes (voir la description des bâtiments). De même, bien qu'on puisse en trouver à tous les étages, la fumée ne devient dangereuse qu'au dernier étage (ou aux deux derniers étages si les PJs mettent trop de temps à visiter les bâtiments).

**La fumée (dans les étages supérieurs).** Un PJ qui respire de la fumée épaisse doit tenter un jet de Vigueur à chaque round (DD 15, augmenté de 1 à chaque round jusqu'à ce que le PJ passe un round à respirer de l'air frais). En cas d'échec, le personnage passe un round entier à étouffer et à tousser. S'il étouffe pendant 2 rounds consécutifs, le personnage subit 1d6 points de dégâts non-létaux.

La fumée procure également du camouflage à toutes les créatures présentes (20% de chances d'échec) et impose un malus de -4 à tous les jets de Perception/Fouille.

Un personnage peut retenir sa respiration pendant un nombre de rounds égal à deux fois sa Constitution. Après ce temps, il doit réussir un test de Vigueur de DD 10 (augmenté



de 1 à chaque round) pour continuer à retenir son souffle.

#### Dans le cadre de cette rencontre ...

**Fumée :** Vigueur DD 15+ par quart de minute (tenir un tissu devant sa bouche donne un bonus de +2)

**Échec :** perte de 1d6 points de dégâts non-létaux et un quart de minute passé à étouffer/tousser

**La chaleur (dans les étages en proie aux flammes).** Les personnages qui respirent de l'air extrêmement chaud subissent 1d6 points de dégâts non-létaux par minute. Ils doivent également tenter un jet de Vigueur toutes les 5 minutes (DD 15, augmenté de 1 à chaque test) ou subir 1d4 points supplémentaires de dégâts non-létaux. Les personnages qui portent une armure ou des habits épais subissent une pénalité de -4 sur ces jets. Ceux qui portent une armure métallique subissent 2d4 points de dégâts à chaque round. Un personnage qui subit des dégâts non-létaux à cause de la chaleur devient fatigué. Les personnages affectés par un sort d'*Endurance aux énergies destructrices* n'ont pas à réaliser ce second jet de sauvegarde.

#### Dans le cadre de cette rencontre ...

**Fumée :** à partir du quatrième quart de minute, 1d4 points

de dégâts non-létaux par quart de minute et le personnage devient *fatigué* (-2 Force, -2 Dextérité, ne peut plus courir)

**Spécial :** 4d4 points de dégâts par quart de minute si le personnage porte une armure de métal

## ACTIONS À L'EXTÉRIEUR

La foule qui entoure les bâtiments en feu rendent l'intervention des PJs difficiles : les badauds crient, ce qui rend plus difficile la localisation des victimes; ils ralentissent également les PJs qui veulent se rendre d'un bâtiment à l'autre. Mais, si les Pjs parviennent à la contrôler, la foule peut également leur prêter main-forte.

#### Contrôler la foule

Diplomatie DD 15 (30")

Intimidation DD 15 (30")

Les PJs peuvent apaiser la foule de deux manières : en utilisant une argumentation construite, ou en les forçant au silence par des menaces ou d'autres démonstration de force. Les PJs peuvent s'entre-aider pour ce faire; on utilise alors la règle habituelle (test de DD 10 pour aider la personne qui



CONTENU DES BÂTIMENTS					
Étage	Fumée	Chaleur	Fouille	Contenu	
A	rez	non	non	DD 15	Une famille tente de récupérer ses économies cachées.
	1	non	non	DD 15	Une jarre remplie d'huile menace d'exploser.
	2	oui	oui	-	On peut entendre les cris provenant du bâtiment E à partir d'ici.
B	rez	non	non	DD 15	(bourse avec 80 po)
	1	non	non	DD 15	(icône de Sarenrae en argent valant 400 po)
	2	non	oui	DD 15	(bourse avec 12 pp)
C	rez	non	non	-	Nombreux débris (Escalade DD 10 pour monter au premier étage).
	1	non	oui	DD 20	Homme saoul.
	2	oui	oui	DD 15	Trappe dans le plafond, danger de backdraft.
D	rez	non	non	DD 15	(3 bâtons fumigènes/smokesticks)
	1	non	non	DD 15	Un chat piégé dans une pièce.
	2	non	oui	DD 15	(bourse avec 70 po)
E	rez	non	oui	-	-
	1	non	oui	DD 15	Vieil homme invalide.
	2	oui	oui	DD 10	Fillette cachée sous le lit.
F	rez	non	non	DD 15	Pillard.
	1	non	non	-	-
	2	oui	oui	-	-

mène la négociation/l'intimidation par un bonus de +2), mais le temps requis n'est pas réduit et tous les personnages qui participent à cette tâche y passent deux quarts de minute.

### Trouver le point d'eau le plus proche

Renseignements/Diplomatie DD 10 (15") [\*]

Intimidation DD 10 (30") [\*]

Connaissances/folklore DD 10 (15")

Survie ou Connaissances/architecture DD 15 (15")

\* +5 au DD si la foule n'est pas contrôlée

Les PJs peuvent décider d'installer une ligne humaine entre le point d'eau le plus proche et l'incendie. Avant de le faire (la foule est trop désorganisée pour le faire d'elle-même), il faut d'abord situer le point d'eau le plus proche. Les PJs peuvent l'apprendre des badauds ou le repérer eux-mêmes.

Si les PJs choisissent de demander à la foule, ils peuvent à nouveau le faire soit de manière raisonnée (avec Renseignements/Diplomatie) soit en exigeant la réponse par la force (avec Intimidation). Ces deux options prennent deux quarts de minute et la difficulté est accrue si la foule n'a pas été initialement calmée.

Les PJs peuvent aussi simplement connaître assez bien l'endroit pour savoir où ce point d'eau se trouve (Connaissances/folklore) ou pour pouvoir le déterminer d'après leurs connaissances dans le domaine de la construction des villes ou leur débrouillardise.

### Organiser une chaîne humaine

Diplomatie DD 10 (30") [\*]

Intimidation DD 10 (30") [\*]

\* +10 au DD si la foule n'est pas contrôlée

Une fois que les PJs savent où le point d'eau est, ils peuvent tenter d'inciter la foule à les aider en ralentissant la progression du feu. Une fois de plus, ils peuvent le faire en indiquant des arguments raisonnables ou en forçant la foule à leur obéir. Quoi qu'il en soit, cela prend un certain temps. Mais, si la foule amène de l'eau, les PJs disposeront de plus de temps pour explorer les bâtiments (voir plus loin).

### Se déplacer à l'extérieur

D'un bâtiment à l'autre dans la même rue (30") [\*]

D'une rue à l'autre (60") [\*]

\* temps réduit de moitié avec un test de Force  
DD 15 (DD 10 si la foule est contrôlée)

Pour se rendre du rez-de-chaussée d'un des bâtiments vers le rez-de-chaussée d'un autre bâtiment (ou pour aller de la rue vers le rez d'un bâtiment ou en sortir), il faut se frayer un chemin à travers une foule pas forcément très coopérative. S'il s'agit de rester dans la même rue (de A, B ou C vers A, B ou C; ou encore de D, E ou F vers D, E ou F), il suffit de 2 quarts de minute. Pour changer de rue (de A, B ou C vers D, E ou F; ou de D, E ou F vers A, B ou C), il faut 4 quarts de minute.

On peut diviser ces temps par deux si on se force un passage à travers la foule, en réussissant un jet de Force. Le DD de base de ce jet est 15, mais il descend à 10 si la foule a été contrôlée.

### Repérer les habitants coincés dans les bâtiments

Perception auditive/Perception (ouïe) (15")

Les PJs peuvent tenter de repérer les cris des habitants encore coincés dans les bâtiments en feu en se concentrant pendant un quart de minute. Le DD de base pour percevoir les cris est de 5, mais divers facteurs interviennent : +2 à cause du bruit du feu, +2 ou +5 à cause du bruit de la foule (selon qu'elle est contrôlée ou pas), et +1 par 3 mètres entre l'auditeur et la cible.

Pour déterminer ce que le personnage perçoit, soustrayez d'abord 3 du résultat si la foule n'a pas été contrôlée. Ensuite, repérez l'endroit où le personnage se trouve en choisissant le bâtiment devant lequel le personnage se trouve (A, B, C, D, E ou F). Repérez la colonne qui se rapporte à ce bâtiment dans les deux tableaux suivants. Le personnage perçoit toutes les choses indiquées sur les lignes dont la valeur est inférieure ou égale au résultat de son test.

Ainsi, par exemple, un personnage situé devant le bâtiment

B et obtenant un résultat de 22 alors que la foule n'a pas été contrôlée percevrait des bruits de mouvements provenant du rez du bâtiment A et des appels à l'aide faibles et aigus provenant de deux sources différentes dans le bâtiment E, mais ne saurait pas de quels étages ces bruits proviennent (car le résultat de 22 est modifié par -3 vu que la foule n'est pas contrôlée).

Bâtiment			Le personnage perçoit ...
A	B	C	
10	11	13	des bruits de mouvements provenant du bâtiment A.
13	14	16	des bruits de mouvements provenant du rez-de-chaussée du bâtiment A.
15	15	17	des appels à l'aide faibles et aigus provenant du bâtiment E.
18	18	20	des appels à l'aide provenant de deux sources distinctes dans le bâtiment E.
21	21	23	des appels à l'aide provenant du premier et du second étage du bâtiment E.

Bâtiment			Le personnage perçoit ...
D	E	F	
11	10	12	des appels à l'aide faibles et aigus provenant du bâtiment E.
14	13	15	des appels à l'aide provenant du premier et du second étage du bâtiment E.
15	15	17	des bruits de mouvements provenant du bâtiment A.
17	16	18	des appels à l'aide provenant de deux sources distinctes dans le bâtiment E.
18	18	20	des bruits de mouvements provenant du rez-de-chaussée du bâtiment A.

## ACTIONS À L'INTÉRIEUR

Outre quelques actions spécifiques à certains étages et à certains bâtiments, les PJs chercheront certainement à fouiller chacun des étages.

### Fouiller un étage

Fouille/Perception (vue) DD 15 (45") [\*]

\* DD +4 si l'étage est enfumé;  
DD +5 si la personne est inconsciente

### Fouille plus rapide (-15")

Perception auditive/Perception (ouïe) DD 15

Connaissances/architecture DD 15

Pour trouver les personnes ou objets repris ci-dessous, il faut réussir un jet de Fouille/Perception (vue) de DD 15, ce qui prend 3 quarts de minute. Si l'étage est enfumé, ce DD augmente de 4. Le personnage peut se faire aider (chaque personne qui l'aide et réussit un jet de DD 10 lui octroie un bonus de +2), mais cela ne réduit pas le temps nécessaire à la fouille.

Il est toutefois possible d'accélérer la fouille soit en se dirigeant à l'ouïe (avec un jet de Perception auditive/Perception (ouïe) de DD 15), si l'objet à rechercher émet un bruit (voir plus bas), ou encore par un jet de Connaissances/

architecture permettant au personnage de se retrouver plus facilement dans l'agencement des pièces et des portes et de concentrer ses recherches là où il a le plus de chance de trouver quelque chose d'intéressant. Ces jets ne peuvent être tentés qu'une seule fois par fouille (mais si le personnage décide de retenter une fouille, il peut refaire ces jets), mais ils ne prennent pas de temps.

### Monter/descendre d'un étage, entrer/sortir

réussite automatique (0") sauf mention contraire

Monter ou descendre d'un étage, ou encore sortir ou entrer dans un bâtiment ne prend pas de temps (par contre, aller d'un bâtiment à un autre, lui, nécessite de se frayer un passage à travers la foule; voir plus haut).

## LES BÂTIMENTS

L'incendie concerne six bâtiments, trois donnant sur une rue et les trois autres donnant sur une rue parallèle (voir plan). Voici ce qu'on peut trouver dans chacun de ces bâtiments.

### Bâtiment A

**Rez-de-chaussée.** Pas de danger de fumée ni de chaleur. Une fouille réussie conduit à une famille qui s'abrite derrière une porte fermée (mais pas verrouillée). Le père s'acharne à déplacer les meubles et à enlever certaines parties du plancher pour atteindre l'endroit où il a caché les économies de la famille. La mère et ses trois enfants le regardent avec anxiété. Un test de Diplomatie ou d'Intimidation DD 15 permet de convaincre l'homme (et la famille) de quitter immédiatement le bâtiment; l'aider à atteindre ses économies prend 1 minute mais l'homme se révèle alors très reconnaissant. En partant, la famille indiquera qu'elle a entendu du mouvement provenant du premier étage. En cas d'échec du test d'Intimidation, l'homme est convaincu que les PJs sont des voleurs et il se montrera agressif.

**Premier étage.** Danger de feu; pas de danger de fumée. Un test de Fouille réussi conduit les PJs vers la cuisine d'un appartement. Avec un test de Fouille/Perception (vue) DD 15, les PJs peuvent remarquer la présence d'une large jarre d'étain remplie d'huile de cuisson à proximité d'un large feu. Dans ce cas, ils bénéficient d'un round de surprise avant que la jarre n'explose. Cette explosion cause 2d6 points de dégâts de feu et 1d6 points de dégâts de shrapnel dans la cuisine.

**Second étage.** Danger de feu; danger de fumée. Il n'y a personne ici, mais, de cet endroit, on peut entendre très clairement les sons provenant des autres maisons. Un test de Perception (auditive) DD 10 et 15" suffisent pour déterminer que des cris proviennent du bâtiment E. Si le résultat du test surpasse un DD 13, le personnage peut déterminer que ces cris viennent du premier et du second étage.

### Bâtiment B

Ce bâtiment ne contient pas de survivant. Seul le toit est en feu. Répartissez un trésor de niveau 1 sur les 3 étages (trois jets de Fouille DD 15 pour trouver le tout, sans pouvoir utiliser de Perception auditive/Perception (ouïe) pour accélérer la fouille). Voir le tableau ci-contre pour un exemple de trésor.

### Bâtiment C

Ce bâtiment a été plutôt mal entretenu ces dernières années, et l'incendie n'a fait qu'aggraver les choses.

**Rez-de-chaussée.** Cet étage est encombré de débris. Un test d'Escalade DD 10 est nécessaire pour parvenir au premier étage.

**Premier étage.** Danger de chaleur. Un jet de Fouille DD 20 réussi révèle un homme apparemment saoul inconscient près de l'escalier qui mène au second étage.

**Second étage.** Danger de chaleur; danger de fumée. Un test de Fouille DD 15 révèle une trappe dans le plafond, caché par la fumée, qui mène à un grenier. Un test de Perception/Perception (vue) DD 20 met en évidence le fait que la fumée semble attiré à travers les interstices de la trappe. La trappe est très chaude au toucher. Si les personnages l'ouvrent, ils déclenchent un backdraft avec, comme effet, une boule de feu au second étage (3d6 points de dégâts de feu, Réflexes DD 15 pour la moitié). Un test de Connaissances/architecture ou de Survie DD 15 (DD 10 si on a repéré la fumée) permet de repérer le danger.

### Bâtiment D

comme B

Les PJs peuvent trouver un chat piégé au premier étage. Un test de Dressage DD 15 sera nécessaire pour le calmer et le saisir sans danger.

### Bâtiment E

C'est dans ce bâtiment que le feu a commencé. C'est donc là aussi qu'il est le plus étendu.

**Rez-de-chaussée.** Danger de feu. Rien à trouver.

**Premier étage.** Danger de feu. Un test de Fouille/Perception DD 15 permet de situer la source des appels à l'aide tenus : derrière une porte verrouillée (Crochetage DD 15 pendant 1 minute, ou test de Force DD 15 pour forcer la porte en 1 round). Un vieil homme, invalide, vit dans cet appartement. Il indiquera aux PJs que sa petite-fille jouait à l'étage lorsque l'incendie s'est déclaré.

**Second étage.** Danger de feu; danger de fumée. Un jet de Fouille mène les PJs à une pièce sans fenêtre comportant un lit contre le mur du fond. Un test de Fouille/Perception (visuelle) DD 10 indique la présence d'une petite fille cachée sous le lit (un PJ qui se met à genoux obtient un bonus de +5 à ce test). Entre la porte d'entrée et le lit se trouve cependant un large trou large d'un peu plus de 2 mètres. Une poutre enflammée enjambe le gouffre. Il faut réussir un jet de Saut DD 15 ou d'Équilibre DD 15 pour traverser. La fille, en état de shock, ne sortira pas de sa cachette d'elle-même.

### Bâtiment F

Un jet de Fouille DD 15 réussi mènera les PJs à un pilleur (Roublard 2, sans armure) qui, outre son équipement standard, a trouvé l'équivalent d'un trésor de niveau 1 (par exemple : une loupe valant 100 po et des objets divers et des pièces pour une valeur à la vente de 160 po). Seul le toit est en feu.

# À BORD DU SOUFFLE DU DRAGON

❖ *UNE AIDE DE JEU DÉVELOPPANT LE BATEAU-FUMOIR « LE SOUFFLE DU DRAGON » PAR ÉLENTIR*

Vos Pjs vont peut être vouloir pénétrer dans cette partie de l'Anguille où un étrange petit homme circule en poussant son chariot-narguilé proposant l'extase, les rêves ou l'oubli à ses clients.

Cette aide de jeu vous permettra de rajouter une quête annexe au scénario.

## POURQUOI MONTER À BORD ?

Certains de vos joueurs ont peut être choisi le trait de campagne « Dépendance personnelle » ou « Ami du drogué ».

Ils auront peut-être envie de chercher à démanteler un réseau de vente de drogues pour venger leur ami, de s'assurer que le fléau qui les a touchés ne grandisse plus ou bien encore de faire main basse sur un stock intéressant de produits illicites, ce qui leur permettrait d'avoir une consommation gratuite pendant une bon bout de temps...

## AU MENU

Pour vous aider à répondre à leur besoin, vous trouverez :

- un plan du pont inférieur du Souffle du Dragon, l'accès se faisant par le pont supérieur, une porte donnant sur un hall de six mètres sur six, vide à l'exception des deux escaliers descendant vers le pont inférieur ;
- le descriptif de Bezzeraty (humain Expert 3), le tenancier de l'établissement ; et
- quelques informations sur les stocks et les approvisionnements de l'établissement.

Ces informations sont non officielles. La description officielle de ce lieu se trouve dans « Au bord de l'Anarchie », le premier volume de la campagne de la Malédiction du Trône Écarlate, à la page 36 (pour la VF). Vous y trouverez également les DD des jets de Vigueur inhérents à la fumée épaisse qui y règne.

## BEZZERATY, LE TENANCIER DU SOUFFLE DU DRAGON

### BEZZERATY

XP 600

Humain Expert 3

Humanoïde (humain de taille nain) de taille M, CN

Init +5 ; Sens Perception +2

#### CAPACITÉS DÉFENSIVES

CA 13, contact 13, dépourvu 12 (armure naturelle +1, Dex +1, esquive +1)

pv 22 (3d8)

Réf +2, Vig +3, Vol +2

Capacités défensives Esquive

#### CAPACITÉS OFFENSIVES

VD 6 cases

Corps à corps *dague* +1, +4 (1d4+1/19-20)

#### CARACTÉRISTIQUES

FP 2

For 10, Dex 13, Con 14, Int 11, Sag 8, Cha 9

BBA +2 ; BMC +2 ; DMC 14

**Dons** Attaque en finesse, Esquive, Maniement d'armes courantes, Port d'armures légères, Science de l'initiative,

**Compétences** Acrobaties +1, Bluff +5, Connaissances (Drogues) +5, Connaissances (Folklore local) +5, Estimation +6, Discrétion +5, Intimidation +5, Perception +2, Premiers Secours +0, Profession (herboriste) +4, Psychologie +3, Survie +3

**Langues** commun (chélastien à Korvosa)

**Particularités** est souvent confondu avec un gnome (mesure 90 cm)

**Équipement** *dague* +1, *amulette d'armure naturelle* +1

**Description.** Bezzeraty n'est pas très commerçant, il sait bien que ses clients sont plus intéressés par ses produits que par son amabilité. Il reste cependant cupide, et s'il pense qu'un des clients est un bon parti, il fera tout pour l'entraîner à consommer ses meilleures spécialités (les plus chères !).

Étant très petit pour un humain, il devient vite hargneux si on commet l'erreur de le prendre pour un gnome ou un halfelin.

À force de nager dans les vapeurs et les fumées psychotropes, il a développé une certaine résistance et c'est un dur à cuire. Bien que peu censé, sa pratique lui a valu de maîtriser certaines connaissances en matière de drogues et d'herboristerie.

Son métier lui permet aussi d'être au courant de nombreuses rumeurs sur la ville faisant de lui un indicateur potentiel, pour qui a une bourse bien remplie.

Habitué à se payer sur les client comateux ne pouvant plus sortir leur bourse, il est capable d'expertiser bon nombre d'objet. C'est ainsi qu'il a obtenu ses objets magiques.

**Tactique.** Bezzeraty ne cherche pas l'affrontement direct. Il appellera dans un premier lieu les gardes qui patrouillent sur l'Anguille.

S'il y est contraint, il se servira de sa *dague* pour se frayer un chemin jusque dans sa cabine où il s'enfermera (à moins qu'il ne réussisse à s'échapper sur le pont pour ameuter tous les gros bras de Dévargo Barvasi).

## DANS LE COULOIR DU SOUFFLE DU DRAGON

### La salle principale

En descendant un des deux escaliers en bois, on s'enfonce progressivement dans une épaisse fumée bleutée aux senteurs pleines de promesses pour les habitués. (voir page 36, Au bord de l'Anarchie, pour effets induits).

Le pont inférieur contient plusieurs zones accessibles aux clients, séparées par de lourds rideaux rouges opaques. À l'avant du bateau, moins huppé, on fume l'herbe à rêves\* et parfois même l'écorchefeuille\*.

Au centre, sont positionnés des fauteuils et des chaises

confortables, propices aux discussions euphoriques et à la consommation de qat\*.

À l'arrière, les plus beaux coussins et les plus beaux matelas sont réservés aux consommateurs du dangereux et onéreux frisson\*.

Lorsqu'on demande à Bezzeraty du kik\*, il en fournit mais stipule que la consommation ne peut avoir lieu dans son établissement, où alors dans un coin bien tranquille où l'excitation du client et son agressivité potentielle ne gêneront pas son commerce.

De temps en temps et après un aller-retour en chariot-narguilé, Bezzeraty s'approche discrètement du fond du bateau pour pénétrer dans sa cabine. Il sort une clé pendue à son cou et caché sous ses vêtements et ouvre la superbe serrure (DD Crochetage 20) qu'il s'est fait installer pour garder non pas ses effets personnels mais ses stocks. Bezzeraty ne quitte jamais son navire.

*\* Un paragraphe sur les drogues à Korvosa se trouve dans le Guide de Korvosa, page 54.*

### La cabine de Bezzeraty

Il règne un grand désordre dans cette cabine exigüe. Tout au fond les affaires entassées et sales de Bezzeraty laissent penser qu'il dort dans un monticule d'oripeaux.

Une table d'alchimiste et de nombreux pots d'herboristes ont été détournés de leur fonction première pour lui permettre de conditionner les doses qu'il vend.

Un coffre fermé à clef (DD crochetage 30, solidité 5, pv 15, DD pour casser 23) contient ses stocks. Il cache la clé dans un trou masqué par un nœud dans le bois de la cloison jouxtant son lit (DD Fouille 25). Contenu :

- Doses d'herbe à rêves : 25 doses de 2 po (100 g bourse en tissu)
- Doses d'écorchefeuille : 25 doses de 2 po (100 g bourse en tissu)
- Doses de qat (feuilles) : 20 doses de 2 po (100 g bourse en tissu)
- Doses de kik (pesh): 10 doses de 20 po (morceaux)
- Doses de frisson : 10 doses de 25 po (fiolle)

### L'approvisionnement

Il se fait une fois par semaine en même temps que l'approvisionnement en nourriture. Quatre hommes de mains de la famille Arkona veillent à la sécurité du transport. Les doses sont cachées dans des barils de quenelles des docks, comme ceux

fabriqués à la pêcherie de Lamm.

Le frisson lui provient de Dévargo Barvasi et du laboratoire de l'Anguille.

Démanteler le réseau reviendrait à s'attaquer à la famille la plus dangereuse de la vieille ville. Mais on peut imaginer que cela est possible, les PJ pourraient remonter vers la ville d'Abken et y trouver un entrepôt caché. Sa destruction déclencherait les foudres de Glorio Arkona.



# COURSE-POURSUITE SUR LES TUILES

❖ *UNE AIDE DE JEU PROPOSÉE PAR DALVYN, AVEC LA COLLABORATION ET LES IDÉES DE SZASS TAM, LE RAHIB ET DJELAI*

Les personnages sont envoyés pour capturer Trinia et se mettent à la poursuivre dans le domaine de Korvosa qu'on appelle « les Tuiles ». Il s'agit d'un enchevêtrement de bâtiments solides en pierres et en briques (ou de ruines de ceux-ci) augmentés d'étages fabriqués à partir de morceaux de bois récupérés sur des épaves ou ailleurs, de plaques de métal trouvées parmi les déchets de la Ferrailerie et d'autres objets divers comme des anciens filets de pêche, des mâts découpés etc.

Les individus qui y habitent appartiennent pour la plupart aux classes défavorisées de Korvosa, ou il peut s'agir de personnes qui préfèrent rester à l'écart de la rue pour mener leurs petites affaires à l'abri des regards indiscrets. C'est un véritable labyrinthe de passerelles, de corridors, de passages, d'échelles et d'escaliers dont les recoins les plus sombres abritent des créatures plus ou moins dangereuses, comme les diabolins échappés de l'Acadamae, des manteleurs [cloakers] ou des stirges qui y trouvent un ample garde-manger.

Cette aide de jeu présente un système prêt-à-emploi pour gérer la course-poursuite sur les Tuiles, qui se base fortement sur les règles contenues dans le volume 7 de Pathfinder.

*Dans la suite, on a inséré quelques exemples de jeu pour illustrer les règles. Ces exemples sont présentés comme ce paragraphe, entre deux traits pointillés.*

## LES RÈGLES DU JEU

Même si le système employé est similaire à celui présenté dans Pathfinder, il y a quelques différences notables, dont la principale est sans doute l'ajoute de « tuiles ».

Une « tuile » est une embûche, un coup dur qui peut survenir suite à un manque de chance, un manque d'agilité, une trop grande précipitation (par exemple lorsque le personnage doit fuir devant un obstacle) ou un retour de karma, et qui peut avoir des conséquences plutôt embêtantes pour le personnage sur qui elle tombe. Techniquement, une « tuile » se produit en cas d'échec grave lors d'un test visant à surmonter un obstacle.

## QUELQUES DÉFINITIONS

En parlant d'échec grave ... dans le cadre de ces règles, on utilise le vocabulaire suivant.

**(Les) Tuiles.** Il s'agit de la dénomination générale qui reprend l'ensemble des lieux où la course-poursuite se déroule ou, plus exactement, l'ensemble des lieux où Trinia passe si elle parvient à s'échapper en fin de compte. Il s'agit principalement des toits des bâtiments, mais la course-poursuite peut parfois entraîner les personnage à rentrer dans les étages supérieurs ou à passer par des endroits qui se trouvent sous le toit.

## CHUTE ET DÉGÂTS

La règle gérant les dégâts en cas de chute est simple : le personnage subit 1d6 points de dégâts par tranche de 3 mètres de hauteur, avec un maximum de 20d6 (jamais atteint dans le cadre de la course-poursuite).

Si le personnage choisit de sauter volontairement, le premier d6 de dégâts correspond à des dégâts non-létaux. Si, en plus, il réussit un test d'Acrobaties de DD 15, il peut d'ignorer le premier d6 de dégâts et de convertir le second d6 en dégâts non-létaux.

Les personnages peuvent avoir trouvé l'*anneau de feuille morte* dans le trésor de Barvasi. Celui-ci permet de ne subir aucun dégât en cas de chute. Au niveau 3, certains lanceurs de sorts peuvent être capables d'utiliser le sort de *lévitation*, ce qui permet également d'éviter les dégâts des chutes.

**La Rue.** À l'inverse des Tuiles, la Rue représente le niveau du sol. Un personnage qui fait une chute importante depuis les Tuiles peut se retrouver sur la Rue. La progression d'un personnage qui se trouve au niveau de la Rue suit des règles spécifiques qui sont détaillées plus loin.

**Cases.** Le trajet que suit Trinia est décomposé en régions successives appelées cases (on peut les voir comme les cases d'un jeu de l'oie qu'il faut parcourir dans un certain ordre) et numérotées de 1 à 15. À tout moment, un personnage se trouve sur/dans une case et ce, qu'il se situe au niveau des Tuiles ou au niveau de la Rue. Chaque case est donc en quelque sorte divisée en une partie « Tuiles » et en une partie « Rue ». À chaque case correspond également des obstacles et des embûches qui peuvent ralentir la progression d'un personnage (il y en a 2 par cases).

**Risque.** Pendant la course-poursuite, le personnage peut choisir de progresser de manière prudente et sûre ou de prendre certains risques pour tenter d'aller plus vite. Dans le cadre des règles du jeu, on appelle « risque » tout embûche ou obstacle associé à une case. Le personnage peut choisir de les ignorer (il fait un détour pour les contourner ou recherche un autre chemin plus aisé) ou de les affronter. Lorsqu'un personnage décide d'affronter un obstacle, de « prendre un risque », il doit effectuer divers tests pour déterminer s'il parvient à surmonter cet obstacle et à gagner du temps ou si, au contraire, il en subit des revers plus ou moins importants.

**Réussite.** Un personnage qui choisit de « prendre un risque » et réussit le test associé obtient une réussite. Dans ce cas, sa progression dans la course-poursuite est plus importante que la normale et il peut rattraper sa cible.

**Réussite automatique.** Dans certaines circonstances, la réussite du test associé à un risque est automatique. Cela signifie que, si le personnage choisit de prendre ce risque, on considère qu'il réussit automatiquement le test associé. Si le personnage a la possibilité de prendre un risque à réussite

automatique, il n'y a généralement aucune raison pour qu'il ne le fasse pas (sauf s'il veut faire échouer la course-poursuite et laisser Trinia s'échapper).

**Échec simple.** Un personnage qui choisit de « prendre un risque » et échoue au test associé de 4 points ou moins subit un échec simple. En règle générale, un échec simple signifie simplement que le personnage ne parvient pas à surmonter l'obstacle lié au risque et qu'il doit se résoudre à chercher un autre chemin, qui prend plus de temps. Il ne gagne donc pas de terrain sur sa proie.

**Échec grave.** Un personnage qui choisit de « prendre un risque » et échoue au test associé de 5 points ou plus subit un échec grave. Un échec grave signifie généralement que le personnage n'a non seulement pas surmonter l'obstacle associé au risque mais, qu'en plus, il en a résulté une conséquence potentiellement catastrophique ; cette conséquence peut suivre directement le risque affronté ou elle peut se produire parce que le personnage se précipite pour trouver un autre chemin et, par manque d'attention ou de prudence, commet une erreur. Si un personnage obtient deux échecs graves au cours d'un même round, il chute des Tuiles, tombe de  $1d4 \times 3$  mètres, subit les dégâts adéquats (voir l'encadré) et se retrouve sur la Rue. En cas d'échec grave unique, le personnage subit « une tuile ».

**(Une) tuile.** Parfois, les choses se passent mal, pour une raison ou pour une autre. Il peut s'agir d'un simple manque de chance ou d'un coup en revers du karma. Il peut s'agir d'un problème qu'on aurait pu éviter si on ne s'était pas précipité pour récupérer le retard suite à un échec ou si on n'avait pas été distrait par la douleur d'une blessure. Les raisons exactes pour lesquelles une tuile arrive sont laissées à l'appréciation du MJ. En règle générale, une tuile se produit suite à un échec grave, mais elle n'en est pas forcément la conséquence directe. Les tuiles suivent des règles spécifiques qui sont décrites plus loin.

## LES RÈGLES GÉNÉRALES

Les personnages commencent la course-poursuite sur la case 1, au niveau des Tuiles, alors que Trinia part de la case 4 ou 5 (selon la difficulté que vous désirez utiliser et selon que vous voulez qu'il soit possible pour les personnages de la rattraper en un coup avec beaucoup de chance). Le jeu se déroule ensuite comme un combat, avec chacun des intervenants (chaque PJ et Trinia) agissant cycliquement au moment correspondant à son initiative.

Une fois l'initiative lancée pour tout le monde, chaque intervenant peut choisir comment occuper son round. De manière générale (sauf circonstances exceptionnelles détaillées plus bas), il existe quatre options principales :

- **Accomplir un round d'action normal sans avancer d'une case.** L'intervenant peut lancer un sort qui prend une action complexe à incanter ou réaliser une action simple et une action de mouvement sans toutefois changer de case. Dans certaines situations, l'intervenant est obligé de rester sur la même case (pour une raison ou pour une autre) et n'a d'autre choix que d'employer cette option.
- **Accomplir une action simple et avancer d'une case.** C'est la méthode « prudente » qui consiste à progresser avec

prudence et sans prendre de risque. Avancer d'une case prend une action de mouvement, ce qui laisse une action simple à l'intervenant pour lancer un sort ou attaquer à distance par exemple (on considère que, d'une case de la course-poursuite à la suivante, il y a 6 cases de 1,50 mètre de distance, soit 9 mètres).

*Si Trinia se trouve sur la case 7 et que le personnage est sur la case 4, comme il y a trois cases de différence entre eux, on estime qu'une distance de 18 cases de 1,50 mètres, c'est-à-dire 27 mètres. Cette valeur peut être importante pour déterminer les malus de portée sur le personnage décide de réaliser une attaque à distance ou encore pour déterminer si Trinia se trouve à portée d'un sort.*

- **Prendre un risque pour essayer d'avancer de 2 cases.** Le personnage peut choisir de prendre l'un des risques associé à la case sur laquelle il se trouve (il peut choisir lequel). En cas de réussite, il avance de deux cases. En cas d'échec simple, il n'avance que d'une case. En cas d'échec grave, non seulement il n'avance pas mais, en plus, une « tuile » lui tombe dessus ! (Voir la section suivante pour les règles concernant les tuiles). Quel que soit le résultat, cela occupe tout son round et il ne peut donc rien faire d'autre.

Résultat	Conséquence
Réussite	+2 cases
Échec simple	+1 case
Échec grave	+0 case et tuile !

- **Prendre de grands risques pour essayer d'avancer de 3 cases.** Le personnage peut choisir de risquer le tout pour le tout et de prendre les 2 risques associés à la case sur laquelle il se trouve. Une fois ce choix fait, il ne peut plus reculer, et il doit affronter les deux risques dans l'ordre dans lequel ils sont indiqués. Ici aussi, quel que soit le résultat, cela occupe le round entier. En cas de double réussite, il avance de 3 cases.

Résultat	Conséquence
2 réussites	+3 cases
1 réussite, 1 échec simple	+2 cases
2 échecs simples	+1 case
1 seul échec grave	+0 case et tuile !
2 échecs graves	chute $1d4 \times 3$ mètres

De manière générale, une réussite permet d'ajouter +1 case au déplacement de base. Un échec simple signifie qu'on n'a pas gagné de terrain en tentant d'affronter l'obstacle (parce qu'on n'est pas parvenu à le surmonter et qu'on a dû chercher un autre chemin par exemple). Et un échec grave indique que non seulement on n'a fait aucun progrès, mais que quelque chose de potentiellement catastrophique se produit.

## COLLABORER FACE À UN RISQUE

Si deux personnages se trouvent sur la même case, ils peuvent choisir de collaborer pour affronter un risque spécifique. Dans ce cas-là, on peut s'inspirer de l'option « aider quelqu'un » qui permet à un personnage devant réaliser un test de compétence de recevoir un bonus de +2 de la part d'un compagnon si celui-ci réussit un test sous la même compétence contre un DD de 10. Pour ce faire, l'un d'eux devra sans doute retarder son action jusqu'à l'initiative de l'autre, de sorte qu'ils puissent agir de concert.

**LE BON SENS AVANT TOUT !**

Les règles de ce système sont déjà relativement complexes et précises et, malgré tout, des situations imprévues se produiront certainement. Dans ce cas-là, utilisez le bon sens et permettez aux joueurs de développer leurs idées !

Par exemple, un personnage qui se trouve sur la Rue pourrait décider d'utiliser un sort de lévitation pour remonter sur les Tuiles. Un rapide coup d'oeil sur le sort indique qu'il est possible de se déplacer de 6 mètres en une action de mouvement. Comme les Tuiles et la Rue sont distantes de  $1d4 \times 3$  mètres, on peut supposer qu'il faudra deux rounds pour atteindre les Tuiles : l'incantation du sort au premier round et la première moitié du trajet ; la seconde moitié du trajet et une action simple au choix pour le second round.

La collaboration n'est pas toujours possible. Par exemple, si l'épreuve à accomplir consiste à sauter au-dessus d'un ravin, aucune collaboration n'est possible et les deux personnages prennent donc le risque de manière séparée. Dans les cas où la collaboration est possible, il en existe deux types : les collaborations à résultat partagé et les collaborations à résultats indépendants (les règles peuvent paraître complexes mais elles découlent en fait du bon sens).

**Les collaborations à résultat partagé**

Lorsque deux personnages affrontent en même temps un risque dont le résultat vaudra pour les deux, on dit qu'il s'agit d'une collaboration à résultat partagé. Concrètement, c'est ce qui se produit par exemple lorsque deux personnages collaborent pour tenter de convaincre un troll de les laisser passer.

Dans le cas de collaborations à résultat partagé, le risque se soldera par une réussite pour les deux ou par un échec pour les deux. En d'autres termes, un seul véritable test de compétence sera effectué (si on ignore le test pour « aider autrui »).

Pour qu'une collaboration à résultat partagé soit possible, il faut que les deux protagonistes choisissent de prendre le risque en question. Le personnage aidant réalise alors un test de compétence contre un DD de 10 pour octroyer un bonus de +2 au test de compétence du personnage aidé. C'est ce second test qui déterminera le résultat du risque pour les deux personnages.

*Jack et Joe décident d'affronter ensemble le troll gardien qui protège l'accès au pont plutôt que de traverser plus loin dans la boue, ce qui les ralentiraient. Ils choisissent de concert d'utiliser la compétence de Diplomatie (ils auraient pu tenter Bluff ou Intimidation peut-être). Jack décide d'aider Joe ; il fait un test de Diplomatie contre un DD de 10 et réussit. Joe lance ensuite le véritable test de Diplomatie contre le DD du troll, en ajoutant le bonus de +2 donné par Jack.*

Notes que l'un d'eux, ou les deux, peut également prendre un autre risque en plus de celui sur lequel ils collaborent. Si cet autre risque permet également une collaboration à résultat partagé, ils pourront s'entraider également.

**Les collaborations à résultats indépendants**

Dans certains cas, la réussite ou l'échec d'un des deux personnages n'influence pas le résultat de l'autre. Il s'agit alors de collaborations à résultats indépendants, où chaque personnage prenant le risque doit effectuer son propre test. C'est par exemple le cas lorsqu'il s'agit d'escalader une paroi.

Pour qu'une collaboration à résultats indépendants soit possible, il faut bien sûr que le personnage aidé prenne le risque en question. Quant au personnage aidant, il n'est pas obligé de prendre le risque lui aussi (on peut aider quelqu'un à escalader une paroi sans pour autant l'escalader soi-même), mais il doit avoir l'occasion de donner son aide. En termes de jeu, cela signifie que le personnage aidant doit soit prendre ce risque et seulement celui-là (s'il prend un autre risque en plus, il n'a pas le temps d'aider), soit utiliser une action simple pour donner son aide.

*Si Jack et Joe se trouvent sur une case où l'un des risques présents impose d'escalader une paroi, Jack peut choisir d'aider Joe en faisant un test d'Escalade contre un DD de 10. Après cela, et quel que soit le résultat du test d'aide et du test de Joe, Jack peut décider de poursuivre son chemin normalement (et avancer d'une case, après avoir utilisé une action simple pour aider Joe), soit de tenter l'escalade lui-même. S'il fait ce second choix, il doit réaliser son propre test d'Escalade. En cas de réussite, il avance de 2 cases et, en cas d'échec, il en subit les conséquences.*

Dans le cas d'une collaboration à résultat partagé, le personnage aidant ne peut pas prendre un autre risque que celui pour lequel la collaboration a lieu. Le personnage aidé, lui, le peut tout à fait : une fois qu'il a reçu un coup de main, il fonce vers le second risque pour tenter d'augmenter encore son avance.

Les deux personnages peuvent également choisir de s'entraider mutuellement. Dans ce cas, ils décident tous deux de ne prendre que le risque en question. Le premier donne un coup de main au second puis c'est le second qui donne un coup de main au premier.

*Les deux personnages Jack et Joe se retrouvent face à la paroi à escalader et décident de s'aider mutuellement. Ils font tous les deux un test d'Escalade de DD de 10 pour voir si leur aide est efficace, puis ensuite un test d'Escalade contre le DD de la paroi (éventuellement avec un bonus de +2 s'ils sont aidés). Les résultats de ces derniers tests sont appliqués de séparément : l'un d'eux pourrait réussir alors que l'autre échoue.*

**La logique derrière les collaborations**

Les règles concernant les collaborations peuvent paraître complexes à la première lecture, mais elles reposent sur des principes de bon sens :

- Donner un coup de main prend du temps.
- En règle générale, cela prend une action simple.
- Toutefois, cette action simple peut être combinée avec l'action permettant d'affronter le risque dans certains cas (par exemple donner des conseils tout en escaladant la paroi).
- Si l'aide permet de bénéficier du résultat final



## ACTIONS SUR LES TUILES

Round normal	Avance prudente	Un risque	Deux risques
Effectuer un round normal, sans se déplacer	Avancer d'une case et accomplir une action simple (par exemple aider un compagnon ou lancer un sort ou attaquer à distance)	Prendre un risque (et, éventuellement, aider un compagnon à prendre ce même risque)	Prendre deux risques
Réussite automatique +0 case	Réussite automatique +1 case	1 test à faire 1 réussite : +2 cases 1 échec simple : +1 case 1 échec grave : +0 case et tuile	2 tests à faire 2 réussites : +3 cases 1 réussite, pas d'échec grave : +2 cases 0 réussite, pas d'échec grave : +1 case 1 échec grave : +0 case et tuile 2 échecs graves : chute

## ACTIONS SUR LA RUE

Round normal	Remonter	Un risque
Effectuer un round normal, sans se déplacer	Passer un round à remonter jusque dans les Tuiles	Prendre un risque (et, éventuellement, aider un compagnon à prendre ce même risque)
Réussite automatique +0 case	Escalade DD 15 +0 case	Force, Dextérité, Bluff, Diplomatie ou Intimidation DD 15 1 réussite : +1 case 0 réussite : +0 case

(collaboration à résultat partagé), elle ne prend pas de temps en fait vu qu'elle permet directement d'affronter le risque.

## Remarques

Dans certaines situations, la collaboration à résultat partagé n'impose pas forcément que l'un des personnages aide l'autre : si l'une des deux personnes qui se retrouvent face au troll gardien décide de parler au nom du groupe et que l'autre se tait, les deux bénéficieront (ou subiront) quand même le résultat de son test. Bien sûr, c'est dommage de se priver d'un potentiel bonus de +2 mais, dans certains cas, il vaut mieux pas d'aide du tout qu'une mauvaise aide.

Au final, c'est au MJ et au bon sens de tous les joueurs que la décision devrait revenir !

## LES INTERVENANTS SUR LA RUE

Les intervenants qui se retrouvent sur la Rue utilisent des règles spécifiques et subissent certaines restrictions, dont la principale est qu'ils ne peuvent avancer que d'au plus 1 case à chaque round. Trois options principales s'offrent à eux :

- **Remonter dans les Tuiles.** Pour revenir au niveau des Tuiles, le personnage qui se trouve sur la Rue doit réussir un test d'Escalade de DD 15. La tentative, qu'elle se solde par une réussite ou un échec, lui prend un round entier.
- **Avancer d'une case.** Pour se frayer un passage au niveau de la Rue à travers la foule tout en suivant la progression des personnages en hauteur pour savoir dans quelle direction aller, le personnage qui se trouve sur la Rue doit réussir un test de Force (se frayer un passage de force), un test de Dextérité (manoeuvrer agilement entre les badauds), un test de Diplomatie (convaincre la foule de s'écarter), un test de Bluff (« Fuyez, il y a le feu ! », « Voilà les Chevaliers infernaux ! ») ou un test d'Intimidation de DD 15 (« Si tu ne te bouges pas, je cogne. »). Cela occupe un round entier et lui permet d'avancer d'une seule case.

- **Effectuer un round d'actions normal sans changer de case.** Il est bien sûr possible de rester sur place et d'agir normalement.

Notez aussi qu'il peut exister certaines situations où un personnage sur la Rue peut remonter plus facilement, voire même sans test, mais ces cas particuliers sont décrits dans les risques associés aux cases.

## FIN DE POURSUITE

Si Trinia parvient à « sortir » de la case 15, elle réussit à échapper aux PJs et à se fondre dans les méandres des Tuiles.

À l'inverse, un personnage qui termine son round dans la même case que Trinia peut tenter de l'immobiliser avec un test de manoeuvre de combat contre sa DMC de 20 (base 10, BBA +3, Force +0, Dextérité +4, parade +3). Au round suivant, elle tente alors de s'échapper avec un test de manoeuvre de combat (BMC +3) contre la DMC du personnage. Si elle échoue, au round suivant, le personnage qui l'a agrippée peut tenter un nouveau test de manoeuvre de combat contre son DMC de 10 pour l'immobiliser définitivement (les autres personnages présents sur la case peuvent prêter main forte selon la règle « aider autrui »). Il est bien sûr également possible de capturer Trinia en l'immobilisant ou en restreignant ses mouvements grâce à un sort.

## LES « TUILES »

Lorsqu'un personnage subit un échec grave, il n'avance pas du tout et, en plus, un événement potentiellement grave se produit, autrement dit, une tuile lui tombe sur la tête. Dans ces cas-là, le personnage lance 1d10 et consulte le résultat sur la table suivante.

Chaque tuile est décrite selon le même format :

- le nom de la tuile ;

- une description de l'événement qui se produit (dans certains cas, on offre plusieurs options parmi lesquels le MJ ou le PJ peut choisir) ;
- « Contourner » indique un test initial qui permet au personnage de repérer le danger et de l'éviter (en choisissant un autre chemin par exemple) ; si ce test est réussi, la tuile n'a aucun autre effet ;
- « Test » indique le test permettant au PJ sur lequel la tuile est tombée de s'en sortir (lorsque plusieurs tests sont proposés, le PJ doit en choisir un et s'y tenir) ;
- « Effet » présente les conséquences de la tuile si le test échoue (si le test réussit, rien de spécial ne se produit). Parfois, en cas de test immédiat raté, le personnage peut retenter le même test au round suivant.

Les tuiles sont des événements personnels. Sauf indication contraire, le personnage ne peut pas recevoir de l'aide d'autres individus.

Les tuiles arrivent toujours à la fin du round du personnage. Ainsi, quand l'effet indique que le personnage doit utiliser une action simple ou un round pour effectuer quelque chose, il ne peut le faire qu'à partir du round suivant celui où la tuile s'est produite.

### 1. PASSAGE GLISSANT

Le personnage se dirige vers une flaque d'huile ou une peau de banane (ou encore un morceau de bois ou un autre élément qui dépasse du sol).

**Contourner** Perception 15

**Test** Réflexes 15 ou Acrobaties 15

#### EFFET

Le personnage glisse et se retrouve à terre. Au prochain tour, il doit utiliser une action de mouvement pour se relever, ce qui le contraint à n'accomplir qu'une action simple ou un mouvement d'une case.

### 2. PLANCHER MAL FIXÉ

Le personnage se dirige vers un endroit où des planches ou des tuiles sont mal fixées et risquent de glisser vers le bord du toit.

**Contourner** Perception 15 ou Connaissances (ingénierie) 10

**Test** Réflexes 15 ou Acrobaties 15

#### EFFET

Le personnage glisse vers la rue. Il peut tenter un jet de Réflexes de DD 20 pour se rattraper au bord du toit (ou choisir de se laisser tomber jusqu'à la Rue). Si ce jet de Réflexes est réussi, il doit passer tout le round suivant à se hisser sur le toit (cela ne lui prend qu'une action simple si un compagnon présent dans la même case lui vient en aide en utilisant une action simple pour le remonter).

### 3. PLANCHER EN MAUVAIS ÉTAT

Le personnage se dirige vers un passage où le plancher est vermoulu et risque de céder à tout moment.

#### FONCTIONNEMENT DES TUILES

1. Réaliser le test correspondant à « Contourner ». En cas de réussite, le personnage peut choisir de continuer ou d'ignorer la tuile.
2. Réaliser le test correspondant à « Test ». En cas de réussite, le personnage ne subit aucune conséquence négative.
3. En cas d'échec, les conséquences décrites dans la partie « Effet » s'appliquent.

**Contourner** Perception 15 ou Connaissances (ingénierie) 10 ou Connaissances (nature) 10

**Test** Réflexes 15 ou Acrobaties 15

#### EFFET

Le sol cède sous le poids du personnage et celui-ci tombe dans une pièce du dernier étage du bâtiment. Il lui faut une action simple pour revenir sur le toit.

### 4. FORÊT DE FILETS DE PÊCHE

Le personnage se dirige vers un passage où on a suspendu d'anciens filets de pêcheurs dans lesquels il est facile de s'enchevêtrer.

**Contourner** Perception 15

**Test** Évasion 15

#### EFFET

Le personnage se retrouve prisonnier des filets ; il peut s'en libérer en une action simple en réussissant un test d'Évasion de DD 15 (au round suivant) ou passer un round entier à couper les liens avec une arme tranchante (cela ne prend qu'une action simple si un compagnon utilise une action simple pour venir à son aide).

### 5. LES AMIS DE TRINIA

Le personnage croise la route d'amis de Trinia qui tentent de l'arrêter en lançant un filet de pêcheur dans sa direction.

**Contourner** (passif) attaque de contact contre le personnage supposé pris au dépourvu avec un bonus au toucher de +4

**Test** Diplomatie 15 ou Bluff 15 ou Intimidation 15

#### EFFET

Si les amis de Trinia prennent le personnage dans leur filet en réussissant le jet de toucher, celui-ci devient enchevêtré (déplacement à mi-vitesse, -2 aux jets d'attaque, -4 Dex, déplacement à mi-vitesse, ne peut charger ni courir). Le personnage reste captif et immobile jusqu'à ce qu'il les convainque de le libérer (en les faisant changer d'avis, en leur mentant ou en les intimidant, c'est-à-dire en réussissant un des tests indiqués ci-dessus, ce qui prend une action simple), qu'il se libère (Évasion DD 20, action complexe), qu'il brise le filet (5 points de dégâts infligés avec une arme tranchante en une action simple ou test de Force DD 25 en une action complexe) ou encore qu'un autre personnage utilise une action simple pour faire fuir les amis de Trinia (réussite automatique).

### 6. VILAINS MATOUS

Le personnage croise le chemin d'un groupe de chats des rue affamés qui sifflent et sortent les griffes, les poils hérissés.

**Contourner** Connaissances (nature) 11 ou Perception 15

**Test** Acrobaties 15 ou Dressage 10 (éviter ou repousser les chats)

#### EFFET

Les chats viennent tourner autour du personnage et le forcer à ralentir. Certains tentent même de le griffer. Le personnage doit utiliser une action simple pour disperser les chats et pouvoir continuer son chemin.

### 7. CROISEMENT DANS UN PASSAGE ÉTROIT

Le personnage croise un groupe d'enfants occupés à courir dans la direction opposée à lui. Comme le passage est étroit, il lui faut déterminer si les enfants vont se ranger à gauche ou à droite pour pouvoir passer sur le côté et les éviter.

**Contourner** Perception 20 (entendre les cris des enfants et choisir un autre passage)

**Test** Psychologie 10 ou Intimidation 15 ou Réflexes 15

#### EFFET

Le personnage interprète mal les intentions des enfants et ne parvient ni à les éviter ni à les faire changer de direction. Ils rentrent en collision, ce qui ralentit le personnage. Le round suivant, il ne peut rien faire d'autre que d'avancer d'une case.

## 8. LES GARUNDAIS

Le personnage croise un groupe d'immigrés garundais qui se montrent insistants dans leur désir de parler avec lui (en fait, ils veulent demander leur chemin, mais ils ne parlent que le garundais).

**Contourner** Perception 20

**Test** Linguistique 10 ou Intimidation 15 ou automatique si le personnage parle le garundais

### EFFET

Les Garundais tentent d'attirer l'attention du personnage par tous les moyens, en l'agrippant par le bras et en l'empêchant de continuer son chemin. Il doit passer du temps pour faire comprendre à ces Garundais qu'il n'a pas le temps de s'arrêter. Il peut tenter un nouveau test (un de ceux indiqués ci-dessus) au round suivant. En cas de réussite, il lui suffit d'une action simple pour se défaire des Garundais. En cas d'échec, il lui faut leur consacrer tout le round.

Un compagnon peut aussi venir lui prêter main-forte. Si ce dernier parle le Garundais, l'affaire est résolue en une action libre. Sinon, le compagnon peut tenter un des tests indiqués ci-dessus. En cas de réussite du test, les deux personnages sont libérés après une action simple. En cas d'échec, les deux personnages sont coincés sur place pendant un round entier.

## 9. LES MENDIANTS

Le personnage croise la route d'un groupe de mendiants qui l'accostent pour quémander et qui pourraient bien le ralentir. (Alternativement, il peut s'agir d'une aguicheuse outrageusement maquillée.)

**Contourner** Perception 20

**Test** Intimidation 15 ou Diplomatie 10 ou Force 15 ou spécial

### EFFET

Les mendiants agrippent le personnage et le ralentissent jusqu'à ce qu'il parvienne à se sortir de cette situation en réussissant un des tests indiqués ci-dessus (voir aussi spécial) ou jusqu'à ce qu'un compagnon vienne l'aider en réussissant un de ces tests (ce qui prend une action simple). Tant que cela ne se produit pas, le personnage reste bloqué.

**(Spécial)** Il est également possible de se sortir de cette tuile en donnant de l'argent aux mendiants. Jeter une poignée de pièces (au minimum 5 pa) ne prend pas de temps et ne cause aucun ralentissement. Alternativement, si le personnage donne au moins 1 po et réussit un test de Diplomatie de DD 10, les mendiants l'aident en lui conseillant un chemin plus facile (concrètement, cela se traduit par une réussite automatique à un test au choix lors du round suivant).

## 10. PASSAGE DANGEREUX

Le personnage se dirige vers un endroit où des clous sortent du sol ou tente de monter à une échelle dont certains barreaux sont vermoulus. Ou encore, il s'apprête à marcher sur une partie de sol composée de planches qui risquent de craquer sous son poids et de blesser son pied.

**Contourner** Perception 20

**Test** aucun

### EFFET

Le personnage se fait mal et sa blessure rend sa progression plus difficile, ce qui se traduit par une pénalité de -2 sur tous les tests basés sur la Dextérité (y compris les jets de Réflexes). L'effet persiste jusqu'à ce que le personnage reçoive des soins magiques ou soit l'objet d'un test de Premiers secours de DD 15 (ce qui prend une action simple à l'individu qui le fait, qui peut être le personnage lui-même ou un de ses compagnons).

## LES RISQUES

Pour terminer, il reste à présenter les différents risques qui sont associés aux cases par lesquelles passe la course-poursuite. Comme dans le cas des tuiles, les risques sont

présentés dans un format uniforme, mais plus simple. On présente tout d'abord le test à effectuer puis décrit l'obstacle. Dans certains cas, une section « Spécial » présente des règles spécifiques à la collaboration ou au risque décrit.

## CASE 1

### 1A. FAÇADE À ESCALADER

**Test** Escalade 15

#### DESCRIPTION

Les Tuiles s'arrêtent ici devant la façade d'un haut bâtiment. Le personnage peut choisir de faire un détour pour trouver une échelle ou des escaliers lui permettant de continuer ou bien prendre le risque de l'escalader en s'aidant de la gouttière qui court sur toute sa hauteur.

**(Spécial)** En cas d'échec grave, la gouttière se brise (et le DD du test passe à 20 pour tous les personnages qui suivent).

### 1B. NUÉE DE PIGEONS

**Test** Acrobaties (équilibre) 20 ou Dressage 10

#### DESCRIPTION

Le personnage arrive dans une section des Tuiles qui semblent avoir été envahie par les pigeons. Le sol est couvert de fientes et de nombreux volatiles sont présents, n'hésitant pas à s'envoler et à couper le chemin du personnage, quitte à lui faire perdre pied. Il peut bien sûr choisir de faire un détour par un passage plus sûr.

**(Spécial)** En cas de test de Dressage réussi de 5 points ou plus, le personnage parvient à éloigner les volatiles pendant un round entier, ce qui octroie une réussite automatique à tous les personnages tentant ce risque jusqu'à la fin du tour du personnage qui a réussi le test de Dressage.

## CASE 2

### 2A. GRILLE FERMÉE

**Test** Désamorçage 15 ou Diplomatie 15

#### DESCRIPTION

Le personnage descend dans une pièce habitée dont l'issue est bloquée par une grille fermée. Il peut chercher un autre chemin ou tenter de crocheter la serrure ou encore essayer de persuader les habitants de lui ouvrir.

**(Spécial)** La grille reste ouverte pendant un round (et donne un succès automatique à tous les autres personnages qui courent ce risque), puis les habitants viennent la verrouiller à nouveau.

### 2B. CORDES À LINGE

**Test** Perception 15

#### DESCRIPTION

Le personnage arrive au sein d'une zone habitée où de nombreuses cordes à linge ont été installées et bon nombre d'entre elles supportent des habits et des draps qui bloquent la vision. Le personnage peut passer un moment pour essayer de déterminer le plus court chemin pour progresser.

**(Spécial)** Un personnage qui réussit ce test peut choisir d'avancer plus lentement tout en enlevant une partie du linge. Techniquement, ce risque compte comme un échec simple (qui ne lui permet pas de gagner du terrain) mais le DD du test descend à 10 pour tous les personnages agissant après lui.

## CASE 3

### 3A. GRAND SAUT

**Test** Acrobaties (saut) 25

#### DESCRIPTION

Une étroite mais longue partie du sol s'est effondrée dans cette section

## RÉSUMÉ DES RISQUES POUR LES 15 CASES

Case	Nom	Test
1	Façade à escalader	Escalade 15
	Nuée de pigeons	Acrobaties (équilibre) 20 ou Dressage 10
2	Grille fermée	Désamorçage 15 ou Diplomatie 15
	Cordes à linge	Perception 15
3	Grand saut	Acrobaties (saut) 25
	La tanière des pseudo-dragons	Connaissances (mystères) 12 ou spécial
4	À travers la maison	Diplomatie 20 ou Intimidation 15 ou Bluff 15
	Glissade	Acrobaties 20 ou Équitation 10
5	Sacrés garnements !	Intimidation 12 ou Diplomatie 15
	Fissure murale	Évasion 15 (10 pour les personnages de taille P)
6	Le téléphérique	Désamorçage 20 ou Escalade 20
	Signalisation des Tuiles	Perception 20 ou Connaissances (local) 10
7	La nacelle de transport	Diplomatie 15 ou Bluff 15 ou Intimidation 20
	Molosses enragés	Dressage 15
8	L'ascenseur mécanique	Connaissances (ingénierie) 5 ou Intelligence 15
	Escalade difficile	Escalade 20
9	Labyrinthe sombre	Perception 25
	Le charnier des striges	Connaissances (mystères) 10 ou Discrétion 15 ou spécial
10	La catapulte	Connaissances (ingénierie) 10 ou Désamorçage 15
	Passage sur une planche étroite	Acrobaties (funambule) 15
11	Voyoux des Tuiles	Intimidation 20 ou Bluff 15 ou Diplomatie 20
	L'ancre des manteleurs	Connaissances (exploration souterraine) 15 ou Discrétion 20
12	Toit abrupt	Escalade 10
	Équilibre sur des piles	Acrobaties (équilibre) 15
13	Une lourde herse	Connaissances (ingénierie) 15 ou Force 25
	Petit saut	Acrobaties (saut) 15
14	Funambulisme	Acrobaties (funambule) 20
	Le repaire des diabolotins	Connaissances (plans) 12 et spécial
15	Passage encombré	Acrobaties (équilibre) 10
	Barricade impassable	Évasion 25 (18 pour les personnages de taille P)

des tuiles. On peut contourner cet espèce de canyon ou tenter de sauter par-dessus. En cas d'échec simple, le personnage tombe (sans dégâts) au niveau inférieur et parvient à trouver une échelle qui le ramène sur le toit au bout d'un moment. En cas d'échec grave, le personnage tombe de 3 mètres et subit des dégâts en conséquence.

### 3B. LA TANIÈRE DES PSEUDO-DRAGONS

**Test** Connaissances (mystères) 12 ou spécial

#### DESCRIPTION

Le personnage se dirige vers une section des Tuiles où un large groupe de pseudo-dragons s'est établi. Il peut décider de contourner cette zone ou d'affronter les dragons miniatures, qui risquent bien de le traiter comme un intrus s'il ne les aborde pas de la bonne manière.

**(Spécial)** Si Majenko accompagne le personnage, ce risque se solde automatiquement par une réussite. En cas de réussite du test de 10 points ou plus, ou si Majenko accompagne le personnage, les pseudo-dragons décident de lui donner un coup de main. Leur aide se traduit par une réussite automatique sur n'importe quel test effectué au cours du round suivant.

### CASE 4

### 4A. À TRAVERS LA MAISON

**Test** Diplomatie 20 ou Intimidation 15 ou Bluff 15

#### DESCRIPTION

Le plus court chemin pour suivre Trinia passe par l'intérieur de l'habitation d'une famille de Korvosiens rassemblée autour de la table : il y a le père, la mère, les trois frères aînés (de solides gaillards) et la petite soeur. Le personnage peut choisir de faire un détour pour contourner la demeure, ou passer à l'intérieur, où il devra compter avec

la mauvaise humeur des habitants qui voient un intrus pénétrer chez eux et risquent bien de le retenir pour « s'expliquer ».

**(Spécial)** Chaque fois qu'un personnage tente ce risque, les DD augmentent de +1, que la tentative se solde par une réussite ou un échec.

### 4B. GLISSADE

**Test** Acrobaties 20 ou Équitation 10

#### DESCRIPTION

Le personnage arrive à un large dénivelé de plusieurs mètres. Il peut faire un détour pour arriver jusqu'à une échelle qui lui permettra de descendre facilement pour pouvoir continuer sa route ... ou utiliser la large rampe métallique qui est adossée à la façade. Il semble s'agir d'une ancienne rampe d'escalier qui forme une sorte de spirale descendante menant jusqu'au sol en contre-bas et qu'il paraît possible de chevaucher afin de se laisser glisser jusqu'au niveau inférieur. En cas d'échec, le personnage poursuit sa glissade trop loin et doit ensuite trouver des escaliers pour remonter au niveau des Tuiles. En cas d'échec grave, le personnage chute de 1d3 × 3 mètres jusqu'à la rue en contre-bas.

**(Spécial)** Si le personnage lévite ou possède un *anneau de feuille morte*, ce risque se solde par une réussite automatique.

### CASE 5

### 5A. SACRÉS GARNEMENTS !

**Test** Intimidation 12 ou Diplomatie 15

#### DESCRIPTION

Le personnage arrive face à un passage assez étroit qui se faufile entre deux parties surélevées sur lesquelles s'amuse un groupe de garnements qui semblent tout à fait désireux de chasser l'intrus en le

criblant de cailloux. Bien sûr, le personnage peut choisir de rebrousser chemin et de tenter d'emprunter un autre passage. En cas d'échec, les garnements criblent le personnage de cailloux et l'obligent à se protéger et à ralentir sa progression.

**(Spécial)** En cas de test réussi, les garnements se calment pendant un round (et tous les autres personnages sur la même case peuvent bénéficier d'une réussite automatique à ce test).

## 5B. FISSURE MURALE

Test Évasion 15 (10 pour les personnages de taille P)

### DESCRIPTION

Cette partie des tuiles semble avoir été bâtie au sein des ruines d'un ancien bâtiment dont on peut encore apercevoir des parties de murs fissurés. Pour continuer, il faut ressortir et faire un détour ou tenter de passer à travers la fissure plutôt étroite qui s'ouvre dans le mur.

**(Spécial)** Il est possible d'élargir l'ouverture en y passant un round (ce qui amène le DD du test à 10). Si on dispose d'une arme adéquate, comme un large marteau, cela ne prend qu'une action simple.

## CASE 6

### 6A. LE TÉLÉPHÉRIQUE

Test Désamorçage 20 ou Escalade 20

### DESCRIPTION

Le personnage arrive devant une sorte de petite tour ronde dont la porte d'entrée est verrouillée. Une petite nacelle est suspendue à un câble attaché au sommet de la tour. Il peut choisir de poursuivre son chemin normalement ou d'accéder au sommet de la tour (en crochétant la porte ou en escaladant sa paroi) pour utiliser le téléphérique.

**(Spécial)** En cas de réussite, la nacelle devient inutilisable car elle se trouve à l'autre bout du câble. Cependant, il reste possible de se laisser glisser le long du câble en utilisant un vêtement ou une lanière de cuir, ce qui nécessite un test d'Acrobaties de DD 15.

Si la première réussite s'effectue grâce à un test d'Escalade, le test devient donc Désamorçage 20 ou Escalade 20 puis Acrobaties 15. Dès qu'un personnage réussit le test de Désamorçage, la porte reste ouverte et le test devient simplement Acrobaties 15.

### 6B. SIGNALISATION DES TUILES

Test Perception 20 ou Connaissances (local) 10

### DESCRIPTION

Les Tuiles possèdent leur propre code et leur propre signalisation qui indique les passages les plus sûrs et les plus rapides. Le personnage arrive dans une zone assez labyrinthique des Tuiles, où des parois faites d'anciens filets de pêcheur, de morceaux brisés de coques de navire ou de murs de caisses délimitent des couloirs étroits et sinueux. Il peut tenter de contourner cette région ou choisir de s'y aventurer en s'y guidant « au pif » ou en suivant les indications sibyllines gravées ou peintes ici et là.

**(Spécial)** Lorsqu'un personnage décide de prendre le risque de traverser ce labyrinthe, il peut retarder son action pour permettre aux autres personnages qui se trouvent dans la même case de le suivre (et ceux-ci peuvent également choisir de retarder leur action dans l'espoir qu'un de leur compagnons les guidera à travers le labyrinthe). Toutes les décisions concernant les personnages qui entrent en même temps dans le labyrinthe doivent être prises avant que le test ne soit effectué. Les personnages qui accompagnent le guide doivent choisir de prendre ce risque, et ils peuvent tenter d'aider celui-ci pour le test (voir « aider autrui », il s'agit d'une collaboration à résultat partagé).

## CASE 7

### 7A. LA NACELLE DE TRANSPORT

Test Diplomatie 15 ou Bluff 15 ou Intimidation 20

### DESCRIPTION

Le personnage arrive à un endroit où des ouvriers sont occupés à véhiculer des caisses d'un bâtiment à un autre en les plaçant sur une large nacelle suspendue à un câble et mise en mouvement à l'aide d'une poulie. Il peut tenter de les convaincre de le faire passer avec le prochain chargement.

**(Spécial)** Ce risque n'est utilisable qu'une seule fois par round (car il faut le temps que la nacelle soit remontée) et par un maximum de deux personnages (collaboration à résultat partagé).

### 7B. MOLOSSES ENRAGÉS

Test Dressage 15

### DESCRIPTION

Le personnage arrive dans une sorte de cour qui empest le chien et qui est d'ailleurs habitée par une meute de molosses affamés et agressifs. Il peut bien sûr choisir de faire un détour par un passage plus sûr, ce qui lui fera perdre du temps. En cas d'échec grave, 1d3+3 chiens tentent de mordre le personnage avant qu'il ne puisse quitter la cour (attaque +2 pour 1d4+1 points de dégâts chacune).

**(Spécial)** En cas de test de Dressage réussi, le personnage parvient à calmer les molosses pendant un round entier, ce qui octroie une réussite automatique à tous les personnages tentant ce risque pendant ce temps-là.

## CASE 8

### 8A. L'ASCENSEUR MÉCANIQUE

Test Connaissances (ingénierie) 5 ou Intelligence 15

### DESCRIPTION

Une sorte d'ascenseur mécanique a été installé ici pour amener de lourdes charges entre le sol et les Tuiles. Le personnage doit soit contourner l'espace de la grue soit tenter de la manipuler pour amener son plateau en haut et l'utiliser pour traverser.

**(Spécial)** En cas de réussite, les autres personnages qui se trouvent sur la même case peuvent profiter du plateau pour traverser (ils réussissent automatiquement le test de ce risque). Juste avant le prochain tour du personnage qui a réussi le test, le treuil se réinitialise et le plateau redescend au niveau du sol.

De plus, tous les personnages qui se trouvent dans cette case sur la Rue au moment où un personnage situé dans les Tuiles réussit le test peuvent en profiter pour remonter dans les Tuiles en une action simple qui ne nécessite aucun test. Par après, ces personnages peuvent encore avancer d'une case ou entreprendre une action de mouvement.

### 8B. ESCALADE DIFFICILE

Test Escalade 20

### DESCRIPTION

À cet endroit, les Tuiles ont été construites autour d'une sorte de large tour carrée qu'il faut soit contourner soit escalader.

**(Spécial)** un personnage qui réussit ce test peut, une fois arrivé au sommet de la tour, laisser pendre une corde nouée qui est attachée solidement (Escalade DD 5)

## CASE 9

### 9A. LABYRINTHE SOMBRE

Test Perception 25

### DESCRIPTION

Le personnage arrive dans une zone très sombre des Tuiles : pour se protéger de la pluie, les habitants ont installés des bâches et des tôles pour créer un toit qui a la fâcheuse conséquence d'assombrir les environs. Il est possible de progresser prudemment en restant sur les bords de cette section des Tuiles ou de tenter de la traverser en prenant le risque de se perdre dans ce véritable labyrinthe sombre.

**(Spécial)** Lorsqu'un personnage décide de prendre le risque de traverser ce labyrinthe, il peut retarder son action pour permettre aux autres personnages qui se trouvent dans la même case de le suivre (et ceux-ci peuvent également choisir de retarder leur action dans l'espoir qu'un de leur compagnons les guidera à travers le labyrinthe). Toutes les décisions concernant les personnages qui entrent en même temps dans le labyrinthe doivent être prises avant que le test ne soit effectué. Les personnages qui accompagnent le guide doivent choisir de prendre ce risque, et ils peuvent tenter d'aider celui-ci pour le test (voir « aider autrui », il s'agit d'une collaboration à résultat partagé).

### 9B. LE CHARNIER DES STRIGES

Test Connaissances (mystères) 10 ou Discrétion 15 ou spécial

#### DESCRIPTION

Le personnage arrive à l'entrée d'un passage sombre où règne une forte odeur de sang. On peut voir, à quelque mètre, le cadavre d'un chien qui semble avoir été vidé de son sang. Comme l'indication peinte sur une des planches à l'entrée l'indique, c'est une région des Tuiles occupées par des striges, des espèces de larges moustiques buveurs de sang. Il peut décider de chercher un autre chemin ou essayer de traverser l'endroit en utilisant ses connaissances pour se protéger (il sait à quoi faire attention et comment prévoir et éviter les attaques) ou sans se faire voir.

**(Spécial)** Si Majenko est présent, ce risque se solde par une réussite automatique : le pseudo-dragon volète dans tous les sens et garde les striges bien à l'écart du personnage ou des deux personnages qu'il accompagne. Lorsqu'un personnage décide de courir ce risque, un autre personnage situé sur la même case peut décider de le suivre (l'endroit est trop dangereux pour un plus grand groupe) ; il s'agit d'une collaboration à résultat partagé. Cela n'est possible que si le guide choisit d'utiliser Connaissances (mystères) et pas Discrétion toutefois.

## CASE 10

### 10A. LA CATAPULTE

Test Connaissances (ingénierie) 10 ou Désamorçage 15

#### DESCRIPTION

Le personnage arrive près d'une plate-forme sur laquelle traîne une ancienne catapulte semblant encore en état de fonctionner. Il peut choisir la prudence et continuer son chemin à pied ou s'installer dans la cuillère de la catapulte et convaincre un compagnon de l'activer pour accélérer son trajet. Le compagnon doit utiliser une action simple pour activer la catapulte.

Le personnage peut tenter le test lui-même et donner des instructions au compagnon ou laisser le compagnon faire le test pour lui. Dans les deux cas, l'individu qui ne réalise pas le test peut utiliser l'action « aider autrui ». Le résultat n'affecte cependant que la personne qui se trouve dans la cuillère de la catapulte (il ne s'agit pas d'une coopération à résultat partagé).

En cas d'échec simple, quelque chose ne fonctionne pas et le personnage doit se résoudre à continuer à pied. En cas d'échec grave, la catapulte fonctionne mais envoie le personnage dans une mauvaise direction, ce qui lui fait perdre du temps. Quel que soit le résultat, le personnage doit réussir un test d'Acrobaties de DD 15 pour éviter de subir 1d6 points de dégâts en retombant. En cas d'échec grave entraînant une chute sur le sol, ces points de dégâts se cumulent avec ceux provenant de la chute de 1d4 × 3 mètres, pour en fait correspondre à une chute de (1d4+1) × 3 mètres.

### 10B. PASSAGE SUR UNE PLANCHE ÉTROITE

Test Acrobaties (funambule) 15

#### DESCRIPTION

Une large partie du sol s'est effondrée ici, bien trop large pour pouvoir tenter de sauter par-dessus. Pour continuer le chemin, il faut soit

contourner le trou soit tenter d'emprunter l'étroite planche que des enfants ont sans doute amenée sur place pour tester leur agilité. En cas d'échec, le personnage tombe puis parvient à trouver des escaliers qui le ramènent sur le toit. En cas d'échec grave, le personnage subit des dégâts de chute (correspondant à une chute de 3 mètres).

**(Spécial)** En cas d'échec grave, la planche tombe et il n'est plus possible de tenter ce test par la suite.

## CASE 11

### 11A. VOYOUS DES TUILES

Test Intimidation 20 ou Bluff 15 ou Diplomatie 20

#### DESCRIPTION

Le personnage arrive dans une zone contrôlée par un large groupe de voyous qui sont bien décidés à ne pas le laisser passer si facilement que ça. Il lui est possible de contourner cette région des Tuiles ou de choisir d'affronter les voyous. Un règlement à l'amiable nécessite une bonne dose d'intimidation ou de Bluff. Sinon, il reste possible de les amadouer avec de douces paroles (le DD du test de Diplomatie peut être réduit en donnant de l'argent aux voyous : le DD diminue de 1 pour chaque pièce d'or donnée, jusqu'à un minimum de 10).

**(Spécial)** Une collaboration à résultat partagé est possible dans le cas de ce risque.

### 11B. L'ANTRE DES MANTELEURS

Test Connaissances (exploration souterraine) 15 ou Discrétion 20

#### DESCRIPTION

Le personnage se retrouve à l'entrée d'une partie particulièrement sombre des Tuiles infestées de manteleurs. Un signe bien visible à l'entrée indique le danger. Il peut chercher un autre chemin ou tenter d'utiliser le raccourci qui passe par le domaine de ces aberrations en se faisant discret ou en utilisant ses connaissances pour se protéger des manteleurs (il sait à quoi faire attention et comment prévoir et éviter les attaques). En cas d'échec, le personnage est obligé de fuir l'endroit pour éviter de terminer au menu des manteleurs ; ceux-ci ne le poursuivent pas à l'extérieur de cette zone.

**(Spécial)** Lorsqu'un personnage décide de courir ce risque, un autre personnage situé sur la même case peut décider de le suivre (l'endroit est trop dangereux pour un plus grand groupe) ; il s'agit d'une collaboration à résultat partagé. Cela n'est possible que si le guide choisit d'utiliser Connaissances (exploration souterraine) et pas Discrétion toutefois.

## CASE 12

### 12A. TOIT ABRUPT

Test Escalade 10

#### DESCRIPTION

Le plancher des Tuiles s'arrête ici à la base d'un ancien toit assez abrupt. Il est possible de contourner le bâtiment en question pour poursuivre son chemin ou de tenter d'escalader le toit.

### 12B. ÉQUILIBRE SUR DES PILES

Test Acrobaties (équilibre) 15

#### DESCRIPTION

Le personnage arrive devant ce qui ressemble à une large zone de stockage, où on a rassemblé et empilé divers matériaux de construction : planches, morceaux de coques de navire, plaques de métal rouillé, caisses de vieux clous de réemploi, ... Plutôt que de faire un détour pour emprunter un passage sûr, il peut tenter de traverser l'obstacle en grimant sur les tas de bois et de métal branlant qui menacent de s'écrouler à tout instant.

**(Spécial)** Chaque personnage qui tente de passer par-dessus les piles de matériaux de construction en fait tomber quelques unes, ce qui rend la tâche des suivants de plus en plus difficile (+2 au DD du test

d'Acrobaties par personne passée par ici).

## CASE 13

### 13A. UNE LOURDE HERSE

Test Connaissances (ingénierie) 15 ou Force 25

#### DESCRIPTION

Le personnage arrive dans un passage dont l'issue est fermée par une lourde herse reliée à un mécanisme complexe. Il peut faire un détour pour trouver un autre chemin, tenter de soulever la herse ou encore essayer de comprendre le mécanisme complexe qui permet de l'ouvrir. **(Spécial)** Dans le cas d'un test de Force, une coopération à résultat partagé est possible pour un maximum de 3 personnes. En cas de réussite, les personnages qui ont soulevé la herse peuvent la maintenir en position ouverte tant qu'ils ne changent pas de case, ce qui permet à tous les personnages présents dans la case de réussir automatiquement le test de ce risque. Si la herse a été ouverte grâce à un test de Connaissances (ingénierie), elle reste ouverte indéfiniment (réussite automatique).

### 13B. PETIT SAUT

Test Acrobaties (saut) 15

#### DESCRIPTION

Le personnage arrive au bord d'un toit. Il est possible de faire un détour pour passer par une sorte de passerelle en bois située un peu plus loin, ou choisir de sauter. En cas d'échec simple, le personnage doit faire un jet de Réflexes de DD 20 pour se rattraper au bord du toit en face. Si ce jet de Réflexes échoue ou si le personnage obtient un échec grave, il tombe automatiquement de 1d4 × 3 mètres vers le sol. En cas d'échec grave, le personnage ne tire pas de tuile (vu qu'il tombe).

## CASE 14

### 14A. FUNAMBULISME

Test Acrobaties (funambule) 20

#### DESCRIPTION

Le personnage arrive au bord d'un toit. Il est possible de faire un détour pour passer par une sorte de passerelle en bois située un peu plus loin, mais il existe une autre solution : on a tendu câble reliant les deux bâtiments et on y a attaché une sorte de petit panier que les habitants utilisent sans doute pour amener des objets de petite taille d'un

bâtiment à l'autre. Il est peut-être possible de traverser en marchant sur la corde. En cas d'échec simple, le personnage peut faire un jet de Réflexes de DD 20 pour se rattraper au bord du toit en face. Si le jet de Réflexes échoue ou si le personnage obtient un échec grave, il tombe automatiquement de 1d4 × 3 mètres vers le sol. En cas d'échec grave, le personnage ne tire pas de tuile (vu qu'il tombe).

### 14B. LE REPAIRE DES DIABLOTINS

Test Connaissances (plans) 12 et spécial

#### DESCRIPTION

Le personnage se dirige vers une section des Tuiles où se sont établis plusieurs diabolins. Il peut décider de contourner cette zone ou d'affronter les mini-diables, qui risquent bien de se jouer de lui et faire tout leur possible pour l'empêcher de progresser.

**(Spécial)** Si Majenko accompagne le personnage, ce risque se solde automatiquement par un échec grave. En cas de réussite du test de 5 points ou plus, les diabolins décident de donner un coup de main au personnage. Leur aide se traduit par une réussite automatique sur n'importe quel test effectué au cours du round suivant.

## CASE 15

### 15A. PASSAGE ENCOMBRÉ

Test Acrobaties (équilibre) 10

#### DESCRIPTION

Le personnage peut choisir de passer un raccourci qui se présente sous la forme d'un passage étroit encombré de divers objets : seaux, balais et autres outils, barriques d'eau de pluie, caisses, ...

**(Spécial)** Un personnage peut choisir de dégager le passage, ce qui prend un round et abaisse le DD à 5 pour tous les personnages qui viennent après lui.

### 15B. BARRICADE IMPASSABLE

Test Évasion 25 (18 pour les personnages de taille P)

#### DESCRIPTION

Le personnage arrive au fond d'un cul-de-sac dans lequel on a construit une haute barricade faite de caisses, de bouts de bois, d'éclats tranchant de métal et d'autres matériaux divers ici. Il y a bien une petite ouverture qui permettrait aux plus agiles de s'y faufiler, mais sans cela, il faut rebrousser chemin et faire un détour.

# UN PLATEAU POUR LA COURSE-POURSUITE

**Routes de Korvosa**

**Façade à escalader**  
Escalade 15  
Nuée de pigeons  
Acrobaties 20  
Dessage 10

**Grille fermée**  
Désamorçage 15  
Diplomatie 15  
Cordes à linges  
Perception 15

**Grand saut**  
Acrobaties 25  
La tanière des pseudo-dragons  
Conn (mystères) 12  
Spécial

**Sacrés garnements !**  
Intimidation 12  
Diplomatie 15  
Fisure murale  
Évasion 15 ou 10

**À travers la maison**  
Diplomatie 20  
Intimidation/Bluf 15  
Glissade  
Acrobaties 20  
Équitation 10

**Le catapulte**  
Conn (ingénierie) 10  
Désamorçage 15  
Passage sur une planche étroite  
Acrobaties 15

**Le téléporteur**  
Désamorçage 20  
Escalade 20  
Signalisation des Tuiles  
Perception 20  
Conn (local) 10

**Nœuds de transport**  
Diplomatie/Bluf 15  
Intimidation 20  
Molosses enragés  
Dessage 15

**Ascenseur mécanique**  
Conn (ingénierie) 5  
Intelligence 15  
Escalade difficile  
Escalade 20

**Labyrinthe sombre**  
Perception 25  
Charnier des striges  
Conn (mystères) 10  
Discretion 15  
Spécial

**Passage encombré**  
Acrobaties 10  
Baricade impassable  
Évasion 25 ou 18

**Funambulisme**  
Acrobaties 20  
Repare des diablotins  
Conn (plans) 12  
Spécial

**Une lourde herse**  
Conn (ingénierie) 15  
Force 25  
Petit saut  
Acrobaties 15

**Toit abrupt**  
Escalade 10  
Équilibre sur des piles  
Acrobaties 15

**Voyoux des Tuiles**  
Intimidation/Diplomatie 20  
Bluf 15  
Antre des manteleurs  
Conn (donjons) 15  
Discretion 20

**Routes de Korvosa**



# CONVERSION EN PATHFINDER

❖ UNE AIDE DE JEU PROPOSÉE PAR FEUXFOLLETS, ILLUSTRATIONS PAR IMMORA (CRYSTAL FRASIER — [HTTP://PAIZO.COM/PAIZO/MESSAGEBOARDS/PAIZO/PUBLISHING/PATHFINDER/ADVENTUREPATH/CRIMSONTHRONE/IMMORASCOTCTART](http://paizo.com/paizo/messageboards/paizo/publishing/pathfinder/adventurepath/crimsonthrone/immorasCOTCTArt))

## YARGIN BALKRO

FP 1

XP 400

Humain expert 2

Humanoïde de taille M, LM

Init +1 ; Sens Perception +4

### DÉFENSE

CA 13, contact 11, pris au dépourvu 12 (+2 armure, +1 Dex)

pv 11 (2d8+2)

Réf +1, Vig +0, Vol +2

### ATTAQUE

VD 9 m

Corps à corps dague, +1 (1d4/19-20)

Distance aspersion acide, +2 contact (1d3 acide) ou objet alchimique, +2 contact (variable)

### TACTIQUE

**Pendant le combat** Quand il se bat, Yargin préfère utiliser sa baguette d'aspersion d'acide mais comme il doit réussir un test d'Utilisation d'objet magique DD 13, elle lui fait souvent défaut. A chaque fois que cela arrive, il déverse un torrent d'injures et, de rage, secoue la baguette. Au troisième échec, il abandonne la baguette et se met à lancer des fioles d'acide et ses sacoches immobilisantes. Il a une peur panique du combat au corps à corps et ne se sert de sa dague qu'une fois acculé.

**Moral** Une fois qu'il n'a plus de fournitures alchimiques et que sa baguette n'a pas fonctionné trois fois (ou dès qu'il reçoit le moindre point de dégâts au corps à corps), Yargin hurle de terreur et essaye de rejoindre Gaedren pour le prévenir. Dans la panique, il ne lui vient pas à l'idée qu'il risque ainsi de mener les ennemis de Lamm jusqu'à lui.

### CARACTÉRISTIQUES

For 10, Dex 12, Con 11, Int 11, Sag 9, Cha 8

BBA +1, BMO +1, DMD 12

Dons Talent (Utilisation d'objet magique), Tir à bout portant

Compétences Art de la magie +6, Artisanat (alchimie) +5, Connaissances (mystère) +6, Estimation +5, Linguistique +6, Perception +4, Sabotage +6, Utilisation d'objet magique +9

Langues commun, gnome

Équipement de combat sa baguette d'aspersion d'acide (28 charges), acide (3), sacoches immobilisantes (2), pierre tonnerre

Équipement armure de cuir, dague, arbalète légère avec 10 carreaux, amulette en grenat (100 po), clef du placard A7



## PETITS LAMM

FP 1/3

XP 135

Humain expert 1

Humanoïde de taille P, N

Init +2 ; Sens Perception -1

### DÉFENSE

CA 13, contact 13, pris au dépourvu 11 (+2 Dex, +1 Taille)

pv 4 chacun (1d8)

Réf +1, Vig +0, Vol +1

### ATTAQUE

VD 9 m

Corps à corps dague, -1 (1d3-2/19-20) ou fourche -1 (1d6-2)

### TACTIQUE

**Pendant le combat** Lors du premier round de combat, les enfants sont paralysés par le choc et la surprise. Si Croche-Jarret arrive à les forcer à agir avec un test d'Intimidation DD 10, ils attaquent les PJ avec leurs fourches.

**Moral** Tout orphelin qui subit le moindre dégâts essaye de s'enfuir vers la zone A8. Dès que tous les sbires de Gaedren sont partis ou morts, les enfants fuient la pêcherie et s'égaillent dans les taudis environnants.

### CARACTÉRISTIQUES

For 7, Dex 15, Con 10, Int 9, Sag 8, Cha 10

BBA +0, BMO -3, DMO 9

Dons Funambule, Talent (Escamotage)

Compétences Acrobatie +6, Bluff +4, Escalade +2, Escamotage +9, Évasion +6

Langues commun

Équipement dague ou fourche

## CROCHE-JARRET GRULLER

FP 1

XP 400

Gnome roublard 1

Humanoïde de taille P, NM

Init +2 ; Sens Perception +6, vision nocturne

### DÉFENSE

CA 16, contact 13, pris au dépourvu 14 (+3 armure, +2 Dex, +1 Taille)

pv 10 (1d8+3)

Réf +2, Vig +2, Vol +2 (+2 contre les illusions)

### ATTAQUE

VD 6 m

Corps à corps kukri, +3 (1d3/18-20) ou Matraque, +3 (1d4 non létaux)

Attaque spéciale attaque sournoise +1d6

Pouvoir magiques (NLS 1)

1/jour — communication avec les animaux

### TACTIQUE

**Pendant le combat** Croche-Jarret ordonne aux enfants d'attaquer les PJ (test d'Intimidation DD 10) avant d'aller ouvrir la porte de la zone A4 pour donner l'alerte et laisser entrer Bloo. Dans un véritable combat contre des intrus, il préfère se servir de son kukri.

**Moral** Si Croche-Jarret à 4 pv ou moins, il essaye de s'enfuir dans les bas-fonds. S'il se fait capturer, il supplie qu'on l'épargne et promet de révéler aux PJ tout ce qu'il sait sur la pêcherie en échange de leur pitié. Il connaît à peu près tout le bâtiment mais il ignore ce qui se trouve dans l'ancre de Gaedren (Zone A14)

### CARACTÉRISTIQUES

For 11, Dex 15, Con 14, Int 10, Sag 14, Cha 8

BBA +0, BMO -1, DMD 11

Dons Attaque en finesse

Compétences Bluff +3, Connaissances (folklore local) +4, Déguisement +3, Discrétion +10, Escalade +4, Escamotage +6, Intimidation +3, Perception +6

Langues commun, gnome

Particulier découverte des pièges

Équipement armure de cuir cloutée, kukri, trousse de déguisement, clef du placard.



**GLOUSSE**

**FP 1**

XP 400

Demi-orque (m) guerrier 1  
Humanoïde de taille M, CM

**Init** +1 ; **Sens** Perception +1, vision dans le noir

**DÉFENSE**

**CA** 15, contact 11, pris au dépourvu 14 (+3 armure, +1 Dex, +1 bouclier)

**pv** 13 (1d10+3)

**Réf** +1, **Vig** +4, **Vol** +1

**Capacité défensive** Férocité orque

**ATTAQUE**

VD 9 m

**Corps à corps** fléau, +5 (1d8+3) ou fléau, +4 (1d8+5) attaque en puissance

**TACTIQUE**

**Pendant le combat** Même en combat, Glousse mérite bien son nom il pouffe et ricane face à toute chose vaguement marrant (et souvent face à d'autres qui ne le sont pas du tout). Il concentre ses attaques sur la dernière personne qui l'a frappée.

**Moral** Glousse se bat jusqu'à la mort.

**CARACTÉRISTIQUES**

**For** 17, **Dex** 13, **Con** 14, **Int** 6, **Sag** 12, **Cha** 8

**BBA** +1, **BMO** +4, **DMD** 15

**Dons** Arme de prédilection (fléau), attaque en puissance

**Compétences** Intimidation +3

**Langues** commun

**Équipement** armure de cuir cloutée, rondache, fléau



**BBA** +4, **BMO** +1, **DMD** 12

**Dons** Attaque en finesse, Expertise du combat, Science de l'initiative, Talent (Bluff)

**Compétences** Bluff +14, Connaissances (Folklore local) +12, Dressage +9, Escamotage +12, Estimation +12, Intimidation +13, Linguistique +12, Sabotage +10

**Langues** commun, gobelin

**Équipement** dague de maître, arbalète de poing de maître avec 10 carreaux, trousseau de clefs (pour ouvrir toutes les serrures de la pêcherie)

**GARDES RENÉGATS**

**FP 1**

XP 400

Baldagro, Malder, Karralo, Parn (Toutes les Viandes du Monde) et les videurs de l'Anguille

Humains combattants 2

Humanoïde de taille M, CM

**Init** +4 ; **Sens** Perception -1

**DÉFENSE**

**CA** 17, contact 10, pris au dépourvu 17 (+5 armure, +2 bouclier)

**pv** 13 (2d10+2)

**Réf** +0, **Vig** +4, **Vol** -1

**ATTAQUE**

VD 6 m

**Corps à corps** épée longue, +4 (1d8+1/19-20) ou (Parn) marteau de guerre, +5 (1d8+3/x3)

**Distance** arbalète légère, +2 (1d8/19-20)



**GAEDREN LAMM**

**FP 2**

XP 600

Vieil humain expert 4/roublard 2

Humanoïde de taille M, LM

**Init** +5 ; **Sens** Perception +8

**DÉFENSE**

**CA** 11, contact 11, pris au dépourvu 10 (+1 Dex)

**pv** 19 (6d8-10)

**Réf** +1, **Vig** +4, **Vol** +4

**Capacité défensive** Esquive totale

**ATTAQUE**

VD 4,5 m

**Corps à corps** dague de maître, +6 (1d4-3/19-20)

**Distance** arbalète de poing de maître, +6 (1d4/19-20)

Attaque spéciale attaque sournoise +1d6, attaque sanglante (1 pv/round)

**TACTIQUE**

**Pendant le combat** Bien que Gaedren soit d'un niveau bien supérieur à celui des PJ, son âge l'handicape fortement. Il est conscient de ses faiblesses mais sa cruauté et son amertume obscurcissent son jugement. Il ouvre le combat en tirant un carreau d'arbalète sur Gobentrailles. S'il touche, la douleur rend la bête acariâtre folle de rage. Gaedren espère que l'alligator se chargera des PJ mais il leur tire malgré tout dessus tant qu'il peut et ne dégage sa dague que s'il est contraint de se battre au corps à corps.

**Moral** Bien que Gaedren répugne à abandonner sa maison, il sait quand il est en danger. S'il tombe à moins de 3 points de vie, il essaye de s'enfuir à bord de l'une des barques attachées à la coursive dissimulée de la zone A12. Bien sûr, si Gobentrailles est en colère, traverser la coursive pourrait être la dernière erreur de Gaedren.

**CARACTÉRISTIQUES**

**For** 5, **Dex** 13, **Con** 7, **Int** 16, **Sag** 14, **Cha** 15



**CARACTÉRISTIQUES**

**For** 13, **Dex** 11, **Con** 12, **Int** 10, **Sag** 9, **Cha** 8

**BBA** +2, **BMO** +3, **DMD** 13

**Dons** Arme de prédilection (épée longue), Science de l'initiative

**Compétences** Dressage +5, Équitation +7, Intimidation +4

**Langues** commun

**Équipement** armure d'écailles, écu en acier, épée longue, arbalète légère avec 10 carreaux, 20 po



**VÉRIK VANCASKERKIN**

**FP 3**

XP 800

Humain Guerrier 3

Humanoïde de taille M, CN

**Init** +2 ; **Sens** Perception -1

**DÉFENSE**

**CA** 18, contact 12, pris au dépourvu 16 (+6 armure, +2 Dex)

**pv** 27 (3d10+6)

**Réf** +3, **Vig** +4, **Vol** +2

**ATTAQUE**

VD 9 m (entraînement aux armures)

**Corps à corps** lance de maître, +6 (1d8+3/x3)

**Distance** arc long composite de maître, +7 (1d8+2/19-20)

**TACTIQUE**

**Pendant le combat** Vérik préfère se battre à l'arc et n'utilise sa lance que lorsqu'un ennemi arrive au contact.

**Moral** Vérik se rend s'il tombe à moins de 6 points de vie.

**CARACTÉRISTIQUES**

For 15, Dex 14, Con 12, Int 10, Sag 8, Cha 13

BBA +3, BMO +5, DMD 17

**Dons** Arme de prédilection (arc long), Armes en main, Tir à bout portant, Tir de précision, Volonté de fer**Compétences** Dressage +7, Équitation +10, Intimidation +7**Langues** commun**Équipement** *potion de soins modérés*, cotte de maille de maître, lance de maître, arc long composite de maître (+2 For) avec 20 flèches +1.0 — *hébètement, lumière, manipulation à distance, message, prestidigitation, réparation***CARACTÉRISTIQUES DE BASE**

Init +2

CA 17, contact 12, pris au dépourvu 15

**Corps à corps** dague de maître, +6 (1d4/19–20)

Réf +6 ; Dex 14 ; DMD 15

**Compétences** Acrobaties +11**CARACTÉRISTIQUES**

For 10, Dex 18, Con 13, Int 12, Sag 8, Cha 16

BBA +3, BMO +3, DMD 17

**Dons** Attaque en finesse, Coureur des toits, Voltigeur**Compétences** Acrobaties +23, Artisanat (peinture) +8, Bluff +10, Connaissances (folklore local) +8, Escalade +9, Représentation (comédie) +10**Langues** commun, elfique**Particularités** Savoir bardique +2**Équipement de combat** *potion de grâce féline*, *potion de saut*, *potion de bouclier de foi* +3, *baguette d'hébètement de monstre* (10 charges)**Équipement** *chemise de maille de mithral* +1, portée sous des vêtements ordinaire, dague de maître, deux bracelets de bronze (50 po chacun), collier de cuivre (100 po)**DÉVARGO BARVAST**

FP 4

XP 1200

Humain Roublard 4

Humanoïde de taille M, LM

Init +3 ; Sens Perception +6

**DÉFENSE**

CA 17, contact 13, pris au dépourvu 14 (+3 armure, +3 Dex, +1 bouclier) pv 32 (4d8+12)

Réf +7, Vig +3, Vol +0

**Capacités défensives** esquive totale, sens des pièges, esquive instinctive, résilience (talent de roublard)**ATTAQUE**

VD 9 m (entraînement aux armures)

**Corps à corps** lame de poing de maître, +8 (1d4+1+poison/x3)

Ou 2 attaques lame de poing de maître, +6 (1d4+1+poison/x3)

**Distance** arbalète de poing de maître, +7 (1d4+poison/19–20)**Attaques spéciales** attaque sournoise (+2d6)**CARACTÉRISTIQUES**

For 12, Dex 16, Con 14, Int 10, Sag 8, Cha 13

BBA +3, BMO +4, DMD 17

**Dons** Arme de prédilection (lame de poing/talent de roublard), Attaque en finesse, Combat à deux armes, Défense à deux armes**Compétences** Artisanat (alchimie) +7, Bluff +8, Connaissances (folklore local) +7, Diplomatie +10, Escalade +8, Escamotage +12, Intimidation +10, Perception +6, Psychologie +6**Langues** commun

Particulier recherche de pièges

**Équipement de combat** *potion de soins modérés*, *potion d'invisibilité*, venin d'araignée (5 doses ; DD 14, fréquence 1/round pendant 4 rounds, effet 1d2 For, guérison 1 réussite)**Équipement** *armure de cuir* +1, lame de poing de maître, arbalète de poing de maître avec 20 carreaux, clef de la zone C9, clef de la cantine de la zone C14**TÊTE DE CHOU**

FP 3

XP 800

Ogrelin humain Guerrier 2

Géant de taille M, CN

Init +5 ; Sens Perception –1, vision nocturne

**DÉFENSE**

CA 20, contact 11, pris au dépourvu 19 (+4 armure, +5 naturelle, +1 Dex)

pv 25 (2d10+10)

Réf +1, Vig +7, Vol –1 (+1 contre la terreur)

**ATTAQUE**

VD 9 m

**Corps à corps** mains nues, +8 (1d4+5)**CARACTÉRISTIQUES**

For 21, Dex 13, Con 18, Int 6, Sag 8, Cha 8

BBA +7, BMO +7, DMD 18

**Dons** Arme de prédilection (mains nues), Science de l'initiative, Science du combat à mains nues**Compétences** Natation +10**Langues** commun**Particularités** Difformité d'ogrelin**Équipement** *armure de cuir dotée* +1**TRINIA SABOR**

FP 4

XP 1200

Humain Barde 4

Humanoïde de taille M, CN

Init +4 ; Sens Perception –1

**DÉFENSE**

CA 21, contact 17, pris au dépourvu 18 (+5 armure, +3 parade, +4 Dex) pv 28 (4d8+8)

Réf +8, Vig +2, Vol +3

**ATTAQUE**

VD 9 m

**Corps à corps** dague de maître +8 (1d4/19–20)**Attaque spéciale** Représentation bardique (13 rounds ; contre-chant, distraction, fascination, inspiration vaillante +1, inspiration talentueuse +2)**Sorts connus** (NLS 4, concentration +7)2 (2/jour) — *image imparfaite*, *flou*1 (4/jour) — *feuille morte*, *fou rire* (DD 14), *graisse*, *soin léger***VREEG**

Derro (m) Nécromancien 5

XP FP 5

Humanoïde de taille P, NM

Init +4 ; Sens Perception +2, vision dans le noir

**DÉFENSE**

CA 18, contact 16, pris au dépourvu 14 (+2 naturelle, +1 parade, +1 Dex, +1 taille)

pv 70 (8 DV 3d8+5d6+39)

Réf +8, Vig +5, Vol +11

**Immunité** confusion, démence RM 15**Faiblesses** Vulnérabilité à la lumière du soleil**ATTAQUE**

VD 6 m, vol

**Corps à corps** dague de maître, +7 (1d3+poison/19–20)**Attaques spéciales** toucher du tombeau, +6 de contact (6 fois, secoué), attaque sournoise +1d6

**Pouvoirs magiques** (NLS 3)

À volonté — son imaginaire (DD14), ténèbres

1/jour — cacophonie (DD16), hébètement (DD14)

**Sorts préparés** (NLS 5, concentration +8, contact à distance +10)

3 — *baiser du vampire, simulacre de vie* à extension de durée (déjà lancé), *vol*

2 — *bouclier à extension de durée, cécité/surdité* (DD16), *main spectrale, rayon ardent*

1 — *contact glacial* (DD15), *frayeur* (DD15), *projectile magique, rayon affaiblissant, sommeil* (DD14)

0 — *détection de la magie, fatigue* (DD15), *manipulation à distance, rayon de givre, réparation*

**Écoles d'opposition** invocation, illusion

**CARACTÉRISTIQUES**

**For** 10, **Dex** 18, **Con** 16, **Int** 16, **Sag** 3, **Cha** 18

**BBA** +2, **BMO** +1, **DMD** 15

**Dons** Création de baguettes magiques, École renforcée (nécromancie), Écriture de parchemin, Extension de durée, Magie de combat

**Compétences** Art de la magie +10, Bluff +10, Connaissances (mystères) +8, Discrétion +14, Perception +2

**Langues** commun, commun des profondeurs, terreux

**Particularités** démence

**Équipement de combat** baguette de baiser de la goule (44 charges), ajonc à feuilles bleues (5 doses ; DD 14, *fréquence* 1/round pendant 2 rounds, *effet initial* 1d2 For, *effets secondaires* inconscient pendant 1d3 heures, *guérison* 1 JdS réussi)

**Équipement** dague de maître, robe d'ossement (squelette humain, zombi gobelin, zombi humain), *anneau de protection* +1